

**SISTEM INFORMASI
PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA UMKM
DELTA COOKIES**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Program Strata 1 (S1)
Dalam Ilmu Teknologi Informasi



Diajukan oleh :

RIEFANDA AYUNI SYAPUTRI

NIM. 2008096065

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Riefanda Ayuni Syaputri

NIM : 2008096065

Jurusan :Teknologi Informasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS
WEB PADA UMKM DELTA COOKIES**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri,
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, Juni 2024
Pembuat Pernyataan



Riefanda Ayuni Syaputri
NIM. 2008096065



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

Alamat : Jl. Prof. Dr. Hamka (kampus III) Ngaliyan Semarang 50185
Telp.(024) 7601295 Fax.7615387

PENGESAHAN

Judul : Sistem informasi Pemesanan Makanan Berbasis web Pada UMKM Delta Cookies.

Penulis : Riefanda Ayuni Syaputri

NIM : 2008096065

Jurusan : Teknologi Informasi

Telah diujikan dalam tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Teknologi Informasi.

Semarang, Juli 2024

DEWAN PENGUJI

Penguji I,

Hery Mustofa, M.Kom.

NIP.198703172019031007

Penguji III

Masy Ari Ulinuha, S.T.,M.T.

NIP. 198108122011011007

Pembimbing I,

Nur Cahyo Hendro W, S.T.,M.Kom

NIP. 197312222006041001

Penguji II,

Mokhammad Ikhlil Mustofa, M.Kom.

NIP.198808072019031010

Penguji IV

Siti Nur'aini, M.Kom.

NIP. 198401312018012001

Pembimbing II,

Mokhammad Ikhlil Mustofa, M.Kom.

NIP.198808072019031010



NOTA PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi Teknologi Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum.wr.wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan,
arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis
Web Pada UMKM Delta Cookies

Nama : Riefanda Ayuni Syaputri

NIM : 2008096065

Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat
diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk
diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Wassalamu'alaikum.wr.wb.

Semarang, 20 Juni 2024

Pembimbing I,



Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T M.Kom

NIP. 197312222006041001

NOTA PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi Teknologi Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Walisongo Semarang

Assalamu'alaikum.wr.wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis
Web Pada UMKM Delta Cookies
Nama : Riefanda Ayuni Syaputri
NIM : 2008096065
Jurusan : Teknologi Informasi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Wassalamu'alaikum.wr.wb.

Semarang, 20 Juni 2024

Pembimbing/II,



Mokhammad Ikhlil Mustofa M.Kom

NIP. 198808072019031010

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah, laporan tugas akhir skripsi ini dapat penulis selesaikan dengan tepat waktu. Karya kecil ini penulis persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberi rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Fitri Rachmani dan Bapak Jantho PS selaku orangtua dari penulis.
3. Rizky Amalia, Dicto Sendo, Rezza Abdy, Dewi, Regita Aprilia, Prasetyo, Rizka Ainun Izza, dan Enrico Chiesa selaku kakak dari penulis.
4. Kaivan Labda Pranadipta, selaku keponakan dari penulis.
5. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Informasi.
6. Winona Mawarni, Alifatul Azifah, Hilda Putri Ardisya, Putri Dini Ramadlani, Salma Nabila selaku sahabat dari penulis dan teman - teman seperjuangan khususnya Jurusan Teknologi Informasi 2020.
7. Almamater Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

MOTTO

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu
ada kemudahan. “*

QS Al-Insyiroh : 5

“Belajarlah mengucap syukur dari hal – hal baik
dihidupmu. Belajarlah menjadi kuat
dari hal – hal buruk dihidupmu.”

- BJ. Habibie

*” It will Pass, everything you’ve gone
through it will pass”*

- Rachel Vennya

SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA UMKM DELTA COOKIES

Oleh :

Riefanda Ayuni Syaputri

NIM. 2008096065

ABSTRAK

Pada era modern ini, perkembangan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia, termasuk dalam berbisnis. UMKM menjadi pilihan masyarakat karena modalnya yang tidak besar. Namun, persaingan ketat dengan perusahaan besar membuat UMKM berada dalam posisi kurang menguntungkan, terutama dalam hal pelayanan dan pemasaran tradisional. Oleh karena itu, UMKM membutuhkan teknologi untuk mendukung bisnisnya agar dapat bersaing dan berinovasi. UMKM "Delta Cookies", menghadapi masalah dalam pemesanan melalui WhatsApp yang kurang efektif. Penelitian ini dibuat untuk mengatasi masalah dengan pembuatan sistem informasi berbasis website yang memudahkan pelanggan dalam melihat dan memesan produk secara online, dan memudahkan proses penjualan menjadi lebih efisien dan efektif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode waterfall yang terdiri dari tahap requirement system, design, implementation, integration, dan maintenance. Berdasarkan hasil dari pengujian Black Box dapat disimpulkan bahwa sistem ini berjalan dengan baik. Hasil dari pengujian UAT didapatkan hasil presentase sebesar 92% , yang menandakan bahwa sistem ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Kata kunci: UMKM, metode waterfall, website, teknologi, efektif

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada UMKM Delta Cookies” dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan tugas akhir skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan serta dukungan dari beberapa pihak, oleh karena itu penulis hendak mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Musahadi, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
3. Bapak Dr. Khotibul Umam, S.T.,M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi.
4. Bapak Nur Cahyo Hendro Wibowo. S.T.,M.Kom., selaku dosen pembimbing pertama penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. dan Bapak Iklil Mustofa, M.Kom., selaku dosen pembimbing kedua penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Fitri Rachmani dan Bapak Jantho PS selaku orangtua dari penulis yang selalu setia mendampingi penulis,

mendengarkan keluh kesah penulis, serta tulus selalu mendoakan penulis dalam menyusun skripsi sehingga skripsi dapat diselesaikan tepat waktu.

7. Rizky Amalia Windasari, Dicto Sendo, Rezza Abdy Pradana, Dewi, Regita Aprilia Syadida, Dwi Prasetyo, Rizka Ainun Izza, dan Enrico Chiesa selaku kakak dari penulis yang selalu mendukung moril dan materil dari penulis.
8. Kaivan Labda Pranadipta, selaku keponakan dari penulis.
9. Untuk pemilik NIM 2008096065, Riefanda Ayuni Syaputri, diri saya sendiri, kamu hebat, kamu berhasil lawan rasa takut kamu sendiri, dan menuntaskan skripsi tepat waktu.
10. Dosen- dosen Program Studi Teknologi Informasi UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan kepada penulis.
11. Pemilik UMKM Delta Cookies yang sudah banyak membantu penulis selama menyusun skripsi.
12. Sahabat – sahabat penulis winona mawarni, alifatul azifah, putri dini ramadlani, hilda putri, salma nabila, dan teman – teman seperjuangan khususnya jurusan Teknologi Informasi 2020 yang telah mendukung penulis selama penelitian dan penyusunan skripsi.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sudah membantu hingga laporam ini selesai.

Akhir kata semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan serta rezeki dan ketulusan yang telah membantu penulisan skripsi dengan kenikmatan dan juga karunia-Nya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna, dan masih banyak ruang untuk melakukan pengembangan dan tentunya peningkatan di masa depan. Penulis berharap skripsi ini bisa menjadi bahan rujukan dan bermanfaat untuk penelitian yang berikutnya.

Semarang, 19 Juni 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Riefanda Ayuni Syaputri', written in a cursive style.

Riefanda Ayuni Syaputri
NIM. 2008096065

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PENGESAHAN	v
NOTA PEMBIMBING	vii
NOTA PEMBIMBING	ix
LEMBAR PERSEMBAHAN	xi
MOTTO	xiii
ABSTRAK	xxv
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI	xxvi
DAFTAR GAMBAR	xxv
DAFTAR TABEL	xxviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxvxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
A. Kajian Pustaka	9
1. Sistem Informasi	9

2. UMKM.....	10
3. Website.....	11
4. MySQL.....	11
5. Xampp.....	12
6. PHP.....	12
7. Framework Laravel.....	13
8. User Acceptance Testing (UAT)	14
9. SDLC (System Development Life Cycle).....	14
B. Landasan Teori	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
A. Objek Penelitian	20
B. Metode Pengumpulan Data	20
1. Wawancara	20
2. Metode Pustaka	21
3. Observasi	21
C. Metode Pengembangan Aplikasi.....	21
1. Requirement Analysis	23
2. Design System.....	26
3. Implementation and Unit Testing	38
4. Integration and System Testing	39
5. Operation and Maintenance	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Requirement Analysis.....	50
1. Implementasi Perangkat Lunak.....	50
2. Implementasi Perangkat Keras	51

B. Design System	51
C. Implementation and Unit Testing	59
D. Integration and System Testing.....	70
1. Black Box Testing	70
2. Hasil Pengujian User Acceptance Testing	81
E. Operation and Maintenance	97
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	99
A. Simpulan.....	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Waterfall.....	23
Gambar 3. 2 DFD Level 0.....	27
Gambar 3. 3 DFD Level 1.....	28
Gambar 3. 4 ERD.....	29
Gambar 3. 5 LRS.....	30
Gambar 3. 6 Halaman Login.....	30
Gambar 3. 7Halaman Utama.....	31
Gambar 3. 8 Halaman Menu Makanan.....	32
Gambar 3. 9 Halaman Menu Best seller	33
Gambar 3. 10 Pemesanan Makanan	33
Gambar 3. 11 Halaman Petunjuk.....	34
Gambar 3. 12 Halaman Home Admin	35
Gambar 3. 13 Halaman Data Menu	35
Gambar 3. 14 Halaman Data Best Seller	36
Gambar 3. 15 Halaman Data User	37
Gambar 3. 16 Halaman Pesanan	37
Gambar 3. 17 Halaman Laporan Penjualan.....	38
Gambar 4.1 Hasil Sistem Yang Diusulkan	52
Gambar 4.2 Implementasi Database	59
Gambar 4.3 Halaman Utama.....	60
Gambar 4. 4 Halaman Login	61
Gambar 4. 5 Halaman Registrasi.....	61

Gambar 4.6 Halaman Data Menu.....	62
Gambar 4.7 Halaman Tambah Data Menu.....	63
Gambar 4.8 Halaman Ubah Data Menu.....	63
Gambar 4.9 Halaman Data Best Seller.....	64
Gambar 4. 10 Halaman Pesanan Masuk.....	64
Gambar 4.11 Halaman Data Laporan Penjualan.....	65
Gambar 4. 12 Halaman Data User Registrasi.....	66
Gambar 4. 13 Halaman Tambah Data User	66
Gambar 4. 14 Halaman Ubah Data User	67
Gambar 4. 15 Halaman Daftar Menu Makanan.....	67
Gambar 4. 16 Halaman Keranjang Belanjaan.....	68
Gambar 4. 17 Halaman Invoice	69
Gambar 4. 18 Halaman Status Pesanan	69
Gambar 4. 19 Halaman Petunjuk.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Penelitian.....	15
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional.....	23
Tabel 3.2 Instrumen Pengujian Black Box.....	39
Tabel 3.3 Pertanyaan UAT.....	44
Tabel 3.4 Bobot Nilai Jawaban.....	46
Tabel 3.5 Kriteria Nilai Kelayakan	47
Tabel 4.1 Spesifikasi Software	50
Tabel 4.2 Spesifikasi Hardware.....	51
Tabel 4.3 Menu Makanan.....	53
Tabel 4.4 Item Checkout.....	54
Tabel 4.5 Item Laporan.....	54
Tabel 4.6 Item Pesanan.....	55
Tabel 4.7 Pesanan Checkout.....	55
Tabel 4.8 Pesanan Laporan.....	56
Tabel 4.9 Pesanan	57
Tabel 4.10 User	57
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Black Box Daftar Akun.....	71
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Black Box Login.....	72
Tabel 4.13 Hasil Pengujian Black Box Data Menu	73
Tabel 4.14 Hasil Pengujian Black Box Data Best Seller	75
Tabel 4.15 Hasil Pengujian Black Box Pesanan Masuk	76
Tabel 4.16 Hasil Pengujian Black Box Data User	77

Tabel 4.17 Hasil Pengujian Black Box Daftar Menu.....	78
Tabel 4.18 Hasil Pengujian Black Box Keranjang Belanja	79
Tabel 4.19 Hasil Pengujian Black Box Invoice	80
Tabel 4.20 Hasil Pengujian Black Box Satatus Pesanan	80
Tabel 4.21 Data Hasil Penjumlahan Angket.....	82
Tabel 4.22 Analisis UAT P1	85
Tabel 4.23 Analisis UAT P2	86
Tabel 4.24 Analisis UAT P3	87
Tabel 4.25 Analisis UAT P4	87
Tabel 4.26 Analisis UAT P5	88
Tabel 4.27 Analisis UAT P6	89
Tabel 4.28 Analisis UAT P7	90
Tabel 4.29 Analisis UAT P8	90
Tabel 4.30 Analisis UAT P9	91
Tabel 4.31 Analisis UAT P10	92
Tabel 4.32 Analisis UAT P11	93
Tabel 4.33 Presentase Total UAT	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Persetujuan Pembimbing.....	110
Lampiran 2 Pengesahan Proposal skripsi	111
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	112
Lampiran 4 Instal Laravel,Plugin Laravel,Struktur Laravel.	117
Lampiran 5 Sourcode Delta Cookies	118
Lampiran 6 Angket Pengujian Blackbox Admin.....	121
Lampiran 7 Angket Pengujian Blackbox Customer	124
Lampiran 8 Angket User Acceptance Testing Admin.....	127
Lampiran 9 Angket User Acceptance Testing Customer	128
Lampiran 10 Dokumentasi.....	129
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup	131

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dizaman yang serba modern seperti sekarang ini perkembangan teknologi pun sangat mempengaruhi kehidupan manusia dalam segala bidang, kondisi ini dapat menimbulkan daya saing antar masyarakat, salah satunya dalam hal berbisnis (Prasetio., 2020).

Banyak sekali pengusaha atau masyarakat yang memanfaatkan teknologi ini untuk membantu mengembangkan bisnisnya agar lebih dikenal oleh khalayak luas, UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) merupakan salah satu bisnis yang banyak dipakai oleh masyarakat pada saat ini karena usaha ini tidak memerlukan modal yang besar dan dapat membantu dalam menghadapi krisis ekonomi, peran UMKM sangat strategis namun karena ketatnya persaingan dengan Perusahaan besar lainnya menyebabkan UMKM ini dalam posisi yang kurang menguntungkan, karena terhitung masih kurang dalam hal pelayanan yang tradisional yaitu pemasarannya ataupun produksinya (Salman Al Farisi et al., 2021).

Maka dari itu UMKM ini membutuhkan teknologi guna menunjang bisnis atau usaha mereka dan dapat bersaing dengan bisnis lain yang tentunya nanti akan menimbulkan inovasi – inovasi lebih banyak lagi. Dibuatnya sistem

informasi ini agar pemilik UMKM Delta Cookies dapat memiliki keuntungan dalam hal penjualan secara real tanpa adanya potongan harga, dan tentunya tidak menjadi pihak ketiga.

Salah satu peran teknologi informasi yang berkembang cepat melalui internet adalah penggunaan *website*, *web* ini berguna untuk memperkenalkan usaha UMKM ini kepada masyarakat luas dan dapat memudahkan masyarakat atau konsumen jika ingin melakukan pembelian secara online. Selain itu website juga berisikan informasi informasi baik dalam bentuk *text*, gambar, audio, video, dan juga animasi yang dapat diakses Dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan koneksi internet (Raharjo et al., 2019).

UMKM delta cookies ini berlokasi di Kota Depok, Jawa Barat, UMKM ini berdiri pada tanggal 21 Juli 2016, UMKM Delta Cookies ini menyediakan makanan kue kering atau *cookies*, nasi krau, dan beberapa macam kue lebaran. UMKM ini juga sempat mengikuti berbagai acara pameran makanan yang ternyata menu - menu dari UMKM ini cukup menarik minat para pelanggan sehingga banyak pelanggan yang mulai mengenal UMKM "Delta Cookies" dan tertarik pada menu menu yang ditawarkan oleh UMKM ini, sehingga UMKM ini dituntut untuk terus mengembangkan usahanya dengan inovasi - inovasi menu makanan terbaru agar terus dapat menarik minat para pelanggan. UMKM "Delta

Cookies” hanya menerima pemesanan untuk daerah Depok saja dan usaha ini hanya memberlakukan sistem pembayaran berupa COD atau Cash On Delivery jadi pelanggan dapat membayarkan pesanan makanannya ketika makanan itu telah selesai diantarkan atau dibuat.

UMKM “delta cookies” ini selalu berusaha memberikan kualitas yang terbaik untuk para pelanggannya, dan juga agar usahanya dapat dikenal luas oleh masyarakat sekitar, namun ada hambatan yang sering dialami oleh UMKM ini salah satunya yaitu dalam hal pemesanan makanan yang dilakukan melalui pesan *WhatsApp*, terkadang ada pesan yang tidak terbaca ataupun pesan yang tiba – tiba terhapus sebelum dibaca. Dalam proses wawancara pemilik toko mengatakan bahwa “saya ingin toko Delta Cookies memiliki *website* agar pelanggan mudah untuk melakukan pemesanan makanan, karena masalah yang sedang dihadapi toko Delta Cookies adalah pada saat melakukan pemesanan makanan melalui WA ada beberapa pesan dari pelanggan yang tidak terbaca atau terhapus secara tiba-tiba” ujar fidia pemilik UMKM Delta Cookies. Pemesanan melalui WA ini dianggap oleh pemilik toko kurang efektif dalam penjualan semua menu yang ada di Delta Cookies, *website* yang akan dibuat ini dapat menjadi media promosi agar pelanggan dapat dengan mudah melihat menu-menu apa saja yang ada di UMKM

Delta Cookies, sehingga proses penjualan menjadi lebih efektif.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئاً وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahan :

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, pengelihatn, dan hati nurani, agar kamu bersyukur” .

Ayat tersebut menekankan pentingnya manusia dalam menggunakan akal serta kemampuan yang diberikan oleh Allah SWT. untuk bekerja keras dalam mengembangkan usahanya sendiri, mencari ilmu pengetahuan, dan mengembangkan teknologi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dipaparkan, maka penulis mencoba memecahkan permasalahan ini dengan mengangkat topik dan berfokus kepada “Bagaimana merancang sebuah sistem informasi berbasis website pemesanan makanan pada UMKM delta cookies” dengan tujuan diharapkan dapat membantu pelanggan untuk memesan makanan secara online dan dapat memudahkan pemilik usaha dalam melihat pesanan para pelanggan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka pokok rumusan masalah yang sedang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi website pemesanan makanan pada UMKM Delta Cookies.
2. Bagaimana hasil pengujian dari sistem yang sudah dibuat dengan menggunakan pengujian *BlackBox Testing* dan metode *User Acceptance Test (UAT)*.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini mempunyai Batasan masalah agar pembuatan aplikasi website ini hanya terfokuskan kepada bidang yang dikaji, maka berikut ini adalah Batasan masalahnya :

1. Pemesanan makanan dengan *website* ini hanya bisa untuk wilayah Depok saja dengan lokasi UMKM Delta Cookies yang berada didaerah Depok, Jawa Barat.
2. Dalam sistem yang dikembangkan ini transaksi pembayaran pada UMKM Delta Cookies adalah COD (*Cash On Delivery*).
3. Terdapat fitur menu *best seller* yang hanya berisikan menu – menu di Delta Cookies dengan penjualan paling laris atau paling banyak diminati oleh *customer*.

4. Jika terdapat menu makanan pada UMKM Delta Cookies yang habis dan tidak tersedia maka akan terdapat tulisan yaitu “habis”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah dan latar belakang yang telah disampaikan maka berikut ini adalah tujuan dari penelitian:

1. Merancang sebuah sistem informasi website pemesanan makanan pada UMKM Delta Cookies.
2. Mengetahui hasil pengujian dari sistem UMKM Delta Cookies yang telah dibuat.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini diharapkan agar penulisan ini dapat bermanfaat untuk pembaca, berupa manfaat teoritis dan juga manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis :

- a) Diharapkan dapat membantu para pembaca dalam memahami ilmu pengetahuan mengenai proses pembuatan sistem informasi dan dapat menjadi referensi atau bacaan untuk yang melakukan peneliti serupa.
- b) Diharapkan dapat memberikan ide – ide atau inspirasi untuk memperbanyak pemahaman

mengenai sistem informasi berbasis web pemesanan makanan secara online.

2. Manfaat Praktis :

- a) Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu UMKM delta cookies untuk memudahkan dalam melihat pemesanan.
- b) Sebagai media untuk para costumer jika ingin memesan dan juga dapat mengetahui menu menu apa saja yang tersedia pada UMKM Delta Cookies, sekaligus menjadi media promosi.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem, dan sasaran sistem. Sedangkan Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan, jadi disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan alat yang namanya komputer sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna (Kartini et al., 2022).

2. UMKM

Menurut (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun, 2008) tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah bab 1 pasal 1 :

Usaha Mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana diatur dalam Undang- Undang ini. Usaha Kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana yang dimaksud dalam Undang – Undang ini. Usaha Menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan Usaha Kecil atau Usaha Besar dengan jumlah kekayaan bersih atau hasil penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam Undang – Undang ini.

3. *Website*

Website merupakan serangkaian halaman web yang dapat menampilkan dan mengakses berbagai informasi dari seluruh dunia melalui internet, halaman web sistem ini dapat berisikan teks, gambar, video, audio, animasi, dan lain sebagainya. *Website* juga memiliki beberapa fitur interaktif seperti form kontak, komentar, ataupun *chatting*. Semua orang dapat mengakses *website* ini dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan jaringan internet (Arafat et al., 2022).

4. MySQL

MySQL yang merupakan singkatan dari *My Structure Query Language* adalah salah satu *DataBase Management System* (DBMS) yang berfungsi untuk mengelola *database* pada sisi *server* dengan menggunakan bahasa pemrograman SQL, MySQL adalah *DataBase Management System* (DBMS) bersifat *opensource* yang dapat mengolah *database* dengan cepat dan dapat menampung data dalam jumlah yang besar serta mendukung banyak *user* (*multi-user*), dan dapat melakukan proses secara bersamaan (*multi-threaded*), MySQL sebagai *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan secara cepat (Putra, 2021).

5. Xampp

Xampp atau singkatan dari (X-platform, Apache, MySQL, PHP, Perl) merupakan perangkat lunak berbasis *web server* yang bersifat *opensource* dan dapat digunakan di berbagai sistem operasi seperti windows, linux, atau MacOS. Xampp biasa disebut sebagai *localhost*, xampp memudahkan dalam proses pengeditan, desain, serta pengembangan aplikasi, fungsi dari penggunaan xampp ini yaitu untuk mengembangkan software ataupun tampilan *website* dengan lebih cepat, mudah, dan tersusun rapi atau terstruktur dan juga sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP (Anggraini et al., 2020).

6. PHP

PHP atau *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman berbasis web bersifat *opensource* untuk komunikasi disisi server yang nantinya PHP ini dijalankan pada *server web* dengan HTML, CSS, dan JavaScript. Memiliki kemampuan dalam memproses data dinamis, yang artinya dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan. PHP ini mendukung banyak jenis *database* seperti MySQL, PostgreSQL, dan

Oracle sehingga dapat memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi *website* yang lebih terperinci dan efisien, selain itu bahasa pemrograman PHP ini juga memiliki beberapa *framework* yang dapat digunakan untuk mempercepat proses pembuatan aplikasi *website* seperti contohnya CodeIgniter, Laravel, dan Symfony, web server dibutuhkan untuk menjalankan PHP (Yanta & Masturah, 2019).

7. *Framework Laravel*

Laravel merupakan sebuah kerangka kerja pemrograman berbasis *open source* yang dipakai oleh banyak *developer* dari seluruh dunia. *Laravel* juga menjadi salah satu *framework* yang dapat membantu *developer* untuk memaksimalkan penggunaan PHP didalam proses pengembangan *website*. Selain itu, *Laravel* juga memiliki beberapa fitur unggulan, seperti *template engine*, *routing*, dan *modularity*. *Framework laravel* memiliki kelebihan dalam struktur file dan koding. *Framework laravel* memiliki fungsi migrate sehingga lebih mudah untuk pengelolaan databasenya. *Framework laravel* memiliki *templating engine* yang dapat membantu membangun tampilan *front end* lebih efisien dengan fungsi blade yang telah disediakan oleh laravel (Ratino et al., 2023).

8. UAT (*User Acceptance Testing*)

User Acceptance Testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh pihak dari objek penelitian yang bersangkutan dan telah berinteraksi (Indrawan et al., 2021). Dalam pengujian UAT pada sebuah sistem ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert yaitu, memberikan sebuah responden dalam bentuk kuisioner atau melakukan secara langsung beberapa pertanyaan kepada subjek coba pada pengembangan sistem ini (Wulandari et al., 2022).

9. SDLC (*System Development Life Cycle*)

Konsep SDLC umumnya mengacu pada komputer atau sistem informasi. SDLC juga merupakan pola untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari fase-fase berikut: perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Ada tiga metode siklus hidup sistem yang paling banyak digunakan, yaitu: siklus hidup sistem tradisional, siklus hidup menggunakan prototipe, dan siklus hidup sistem berorientasi objek System Development Life Cycle. Waterfall, prototype, iterative, spiral, dan rapid application development (RAD) adalah beberapa model pengembangan perangkat lunak (Rizki et al., 2022).

B. Landasan Teori

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Dadan Muhamad Ramdani, Rangga Sanjaya /2020	Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Dan Produksi UMKM Konveksi Di CV.IDSOPIS	Sistem pada penelitian ini dibuat untuk mempermudah dalam proses pemesanan dan juga pada bagian produksi, memperluas jangkauan dan meningkatkan jumlah pelanggan dalam penggunaan jasa konveksi. Metode yang digunakan dalam pemesanan website ini adalah metode waterfall.
2	Elang Baskoro /2022	Rancang Bangun Sistem Informasi	Penelitian yang dibuat ini bertujuan untuk mengelola data pesanan yang masuk,

		<p>Pemesanan Catering Berbasis Website Pada Rahayu Catering Madiun</p>	<p>serta dapat menjadi media promosi agar mendapat lebih banyak konsumen, mempermudah proses pemesanan secara online melalui website agar konsumen tidak perlu datang langsung ketempat produksi.</p>
3	Maidi Sandora /2022	<p>Analisis Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Produk Umkm Maugi Berbasis Website</p>	<p>Sistem pada penelitian ini dibuat dengan bertujuan untuk memudahkan toko dalam memperluas jangkauan pemasaran dan dapat mempermudah konsumen dalam menjangkau produk yang dipasarkan dengan cara</p>

			melakukan pemesanan secara online melalui website.
4	Happy Tri Milliarta/2022	Sistem Informasi UMKM Olahan Ikan Di Kota Rembang Berbasis Website	Pada penulisan penelitian ini, peneliti membuat sistem dengan fokus untuk mempermudah pemilik UMKM Olahan Ikan dalam memperkenalkan produksinya, sehingga dapat meningkatkan produktifitas yang lebih tinggi.

Berdasarkan tabel 2.1 diatas terdapat perbedaan sistem yang nantinya akan peneliti buat yaitu penelitian berfokus pada pembuatan sistem pemesanan makanan berbasis web pada UMKM Delta Cookies dengan menggunakan framework Laravel dan terdapat rekomendasi menu yang paling banyak diminati (best seller) untuk menarik minat beli para customer. Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk memudahkan pemilik toko dalam

melihat pemesanan dan customer dalam hal melakukan pemesanan makanan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada UMKM “Delta Cookies” yang beralamat di Jl. Arjuna I No.16 007/020 Mekarjaya/Sukmajaya Depok, Jawa Barat, penelitian ini dilaksanakan guna untuk merancang sebuah sistem informasi pembuatan website pemesanan makanan pada UMKM Delta Cookies.

B. Metode Pengumpulan Data

Berikut ini adalah metode pengumpulan data pada penelitian ini :

1. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi antara peneliti dengan sumber data dalam rangka mencari data yang bersifat word view untuk mengungkapkan makna yang ada pada masalah-masalah yang diteliti(Pratama et al., 2022). Pada tahap wawancara ini dilakukan sebagai bentuk pengumpulan data secara langsung dengan pemilik UMKM Delta Cookies. Wawancara dilakukan kepada pihak terkait untuk mencari tahu kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan website Delta Cookies ini.

2. Metode Pustaka

Pada tahap ini dilakukan dengan mencari landasan – landasan teori yang diperoleh dari berbagai tulisan skripsi dan juga jurnal dengan kajian teoritis dan beberapa referensi yang tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah untuk mendapatkan acuan dan juga landasan teoritis yang menjadi sumber data guna mendukung penelitian ini dalam perancangan sistem yang akan dibuat (Putri, 2019).

3. Observasi

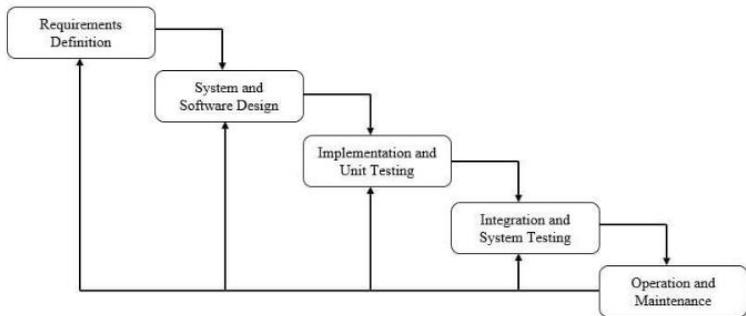
Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks yang terlibat dalam fenomena penelitian, dengan metode ini, peneliti mencatat apa yang terjadi secara objektif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang subjek penelitian, untuk pengumpulan data dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi penelitian. Hal yang diamati sistem pemesanan seperti apa yang digunakan (Ardiansyah et al., 2023).

C. Metode Pengembangan Aplikasi

Untuk melakukan pengembangan sistem yang akan dibuat pada penelitian ini, penulis akan menggunakan metode waterfall, metode ini merupakan salah satu model yang sering digunakan atau sering disebut juga dengan

model regular atau siklus hidup klasik pada model SDLC (*System Development Life Cycle*). Konsep SDLC umumnya mengacu pada komputer atau sistem informasi. SDLC juga merupakan pola untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari fase-fase berikut: perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Ada tiga metode siklus hidup sistem yang paling banyak digunakan, yaitu: siklus hidup sistem tradisional, siklus hidup menggunakan prototipe, dan siklus hidup sistem berorientasi objek *System Development Life Cycle* (Vira Adi Kurniyanti, 2022).

Model waterfall adalah model pengembangan perangkat lunak yang paling umum digunakan untuk mengembangkan sistem. Metode ini diterapkan dengan cara pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem kemudian ke tahap analisis, desain, koding, pengujian/verifikasi, dan *maintenance* (Waliyansyah et al., 2022). Metode waterfall merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan berurutan dimana pengembang harus menyelesaikan tahapan demi tahapan, menerapkan metode ini pengembang dapat melakukan pengecekan tiap tahapan agar kesalahan lebih sedikit (MILLIARTA et al., 2022). Peneliti menggunakan metode waterfall seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1 dibawah ini :



Gambar 3.1 Metode Waterfall

1. Requirement Analysis (Analisis Kebutuhan)

Pada tahap ini pengembang sistem memerlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna yang sedang dikembangkan serta batasan dari perangkat lunak tersebut, informasi data ini dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi, ataupun survei secara langsung (Wijaya & Susanto, 2021). Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna, berikut ini merupakan hasil dari analisis kebutuhan yang diperlukan sebagai berikut :

a. Kebutuhan Fungsional

Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional

No	Pengguna	Kebutuhan Fungsional
1.	Admin	a. Membutuhkan username dan password agar dapat mengakses sistem

		<ul style="list-style-type: none"> b. Mengelola data menu makanan c. Mengelola data menu makanan best seller d. Dapat melihat pemesanan dari customer e. Melihat laporan penjualan f. Dapat mengelola data user
2.	Customer	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengisi form pendaftaran yang telah disediakan untuk pengunjung yang berminat melakukan pemesanan b. Mengakses halaman login untuk melakukan pemesanan c. Mengakses halaman petunjuk atau pedoman untuk melakukan pemesanan d. Mengakses halaman menu makanan yang tersedia. e. Mengakses menu pilihan atau <i>best seller</i>. f. Melakukan pemesanan makanan.

b. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) sebagai alat bantu pendukung. Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini adalah laptop. Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah : *Sistem operasi, Windows 11, Xampp, Mysql, PHP, Visual Studio Code, Google Chrome.*

c. Analisa Sistem Yang Berjalan

Pada saat ini, sistem yang berjalan pada UMKM Delta Cookies ini yaitu pada tahap pemesanan secara offline dan melalui pesan WhatsApp, dimana customer harus melakukan pemesanan dengan datang langsung ke lokasi UMKM Delta Cookies dan untuk dapat mengetahui informasi menu-menu apa saja yang tersedia pada UMKM Delta Cookies pun customer harus terlebih dahulu mendatangi UMKM Delta Cookies ini.

d. Analisa Sistem Baru Yang Diusulkan

Dapat dilihat dari sistem yang sedang berjalan, ditemukan adanya kekurangan dalam segi pemesanan yang dilakukan secara offline maupun melalui pesan WhatsApp. Selain itu pemilik UMKM Delta Cookies juga mengakui bahwa pemesanan dengan cara melalui pesan ini terkadang terdapat beberapa pesan dari para

customer yang tidak terbaca atau terhapus. Dari permasalahan tersebut peneliti mengusulkan suatu sistem berbasis website dimana para customer dapat melakukan pemesanan secara online atau melalui website dengan beberapa fitur yaitu :

1. Admin dapat mengelola menu makanan, dan juga memilih menu pilihan atau best seller untuk menu – menu yang paling banyak diminati, serta dapat mengubah status menu makanan menjadi “habis” apabila stok pada makanan sudah tidak tersedia.
2. Customer dapat melihat menu makanan yang tersedia pada UMKM Delta Cookies, dan dapat melakukan pemesanan dengan cara menambahkan menu ke dalam keranjang pesanan, jika sudah selesai melakukan pemesanan kemudian checkout dan akan muncul invoice pembayaran.
3. Admin dapat melihat pesanan masuk, dengan cara menekan pada bagian “admin” lalu masuk ke halaman pemesanan.
4. Terdapat laporan penjualan dimana admin dapat melihat data- data pesanan dari para customer yang sudah diselesaikan.

2. Design System

Pada tahap ini peneliti akan merancang sebuah desain sistem pemesanan makanan yang sudah dibentuk, proses

desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding (Triyanto, 2020). Digambarkan dengan *Data Flow Diagram* atau DFD yang terdiri dari *Data Flow Diagram* level 0 dan *Data Flow Diagram* level 1, lalu untuk relasi antar *database* peneliti menggunakan *Entity Relationship Diagram* atau ERD.

a. Data Flow Diagram (DFD)

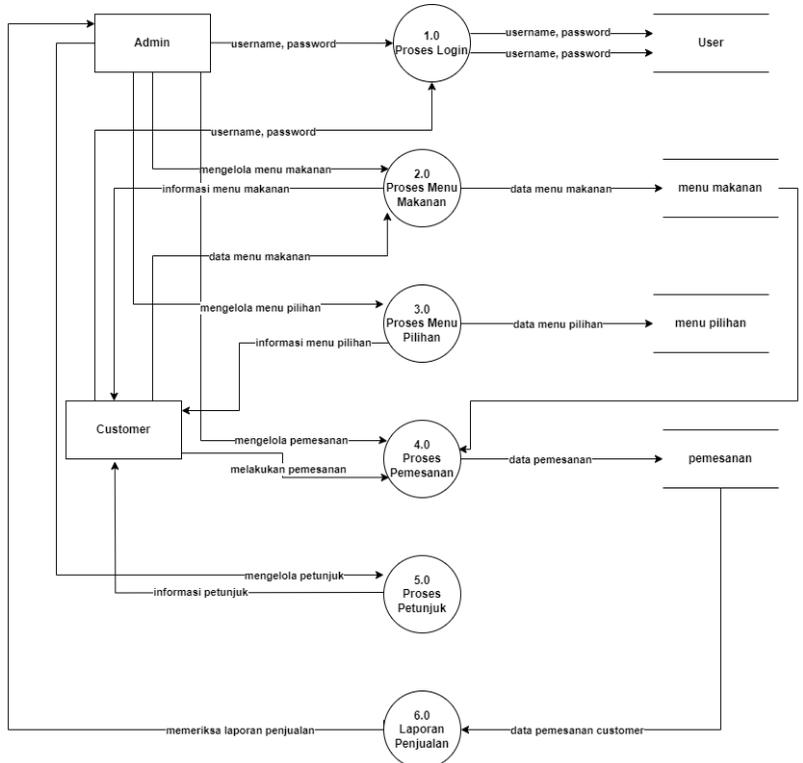
Menurut (Soufitri, 2019) *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*Output*). DFD merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. Berikut ini adalah DFD Level 0 dan juga DFD Level 1 dari sistem pemesanan makanan pada UMKM Delta Cookies :

1) DFD Level 0



Gambar 3.2 DFD Level 0

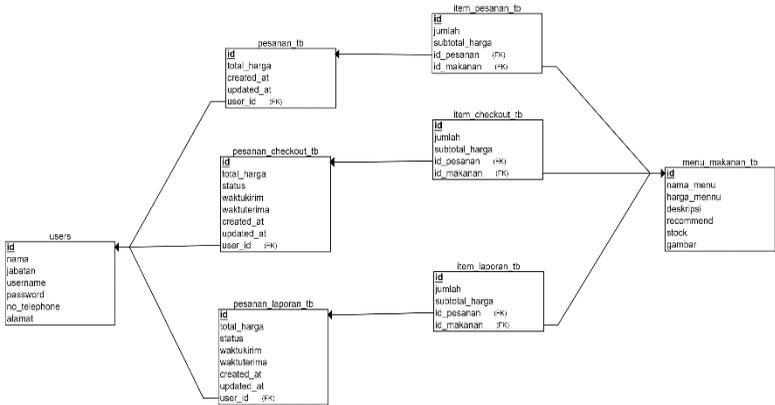
2) DFD Level 1



Gambar 3.3 DFD Level 1

b. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram atau ERD adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah database. Sebuah ERD mendeskripsikan data yang akan disimpan dalam sebuah sistem maupun batasannya. Komponen utama yang terdapat di dalam sebuah ERD adalah *entity set*, *relationship set*, dan juga



Gambar 3.5 LRS

c. Perancangan interface atau halaman antarmuka pada sistem ini berfungsi sebagai gambaran mengenai sistem pemesanan makanan pada UMKM Delta Cookies berbasis web, berikut ini gambaran halaman antarmuka yang dirancang dan dijelaskan :

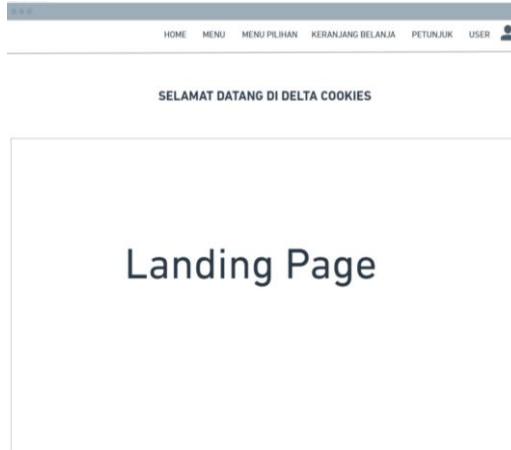
1. Desain Interface Halaman Login Website



Gambar 3.6 Halaman Login

Pada halaman login ini berisikan tampilan untuk para pengguna website agar dapat mengakses sistem, apabila sudah memiliki akun maka dapat langsung login dengan cara memasukkan username dan juga kata sandi.

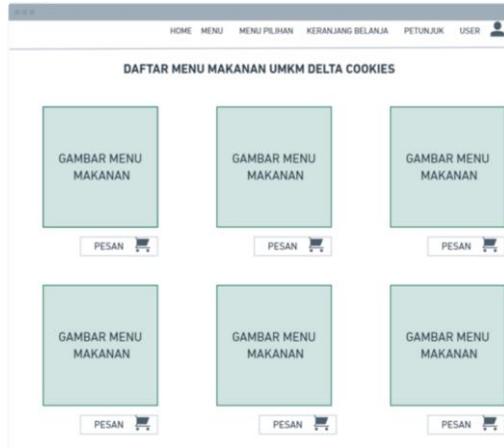
2. Desain Interface Halaman Utama



Gambar 3.7 Halaman Utama

Setelah pengguna selesai melakukan login pada halaman utama website ini para pengguna dapat melihat beberapa informasi terkait UMKM Delta Cookies yang terdiri dari menu profil, menu makanan yang tersedia di UMKM Delta Cookies, menu pilihan untuk melihat menu makanan yang paling banyak diminati, menu pemesanan makanan, menu keranjang belanja, dan menu petunjuk untuk membantu para pengguna dalam menggunakan *website*.

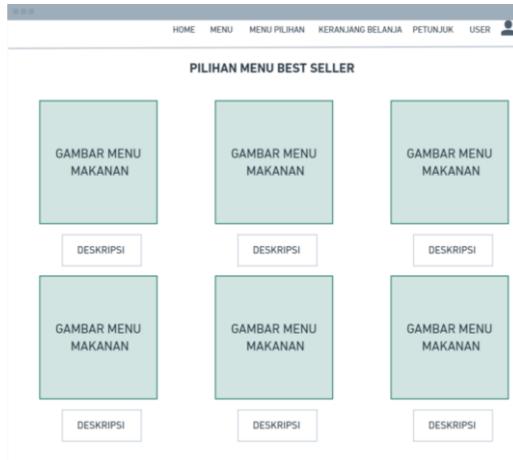
3. Desain Interace Halaman Menu Makanan



Gambar 3.8 Halaman Menu Makanan

Halaman menu ini berisikan gambar menu menu yang tersedia pada UMKM Delta Cookies agar para pengguna sistem mengetahui menu apa saja yang tersedia di UMKM, sehingga memudahkan para pengguna untuk melihat dan menentukan menu apa yang akan dipesan.

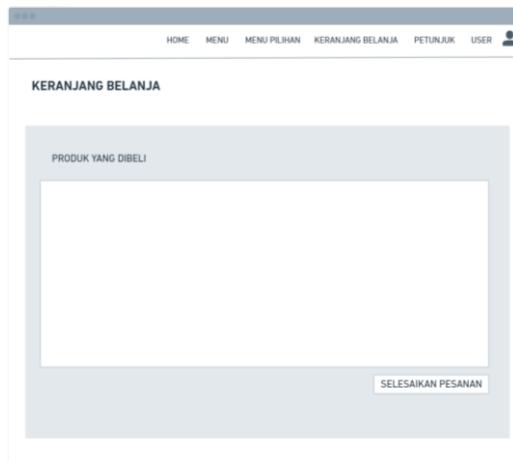
4. Desain Interface Halaman Menu Pilihan



Gambar 3.9 Halaman Menu Best Seller

Halaman ini memuat beberapa menu menu *best seller* (yang paling banyak diminati oleh pelanggan) yang ada di UMKM Delta Cookies.

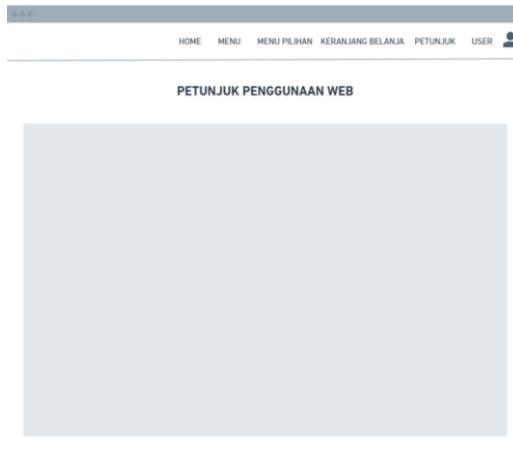
5. Desain Interface Halaman Pemesanan Makanan



Gambar 3.10 Halaman Pemesanan Makanan

Pada halaman ini pengguna dapat memesan menu sesuai dengan yang diinginkan, setelah selesai melakukan pemesanan makanan maka akan muncul *invoice* dan kemudian pesanan otomatis disampaikan kedalam sistem dan diterima oleh admin.

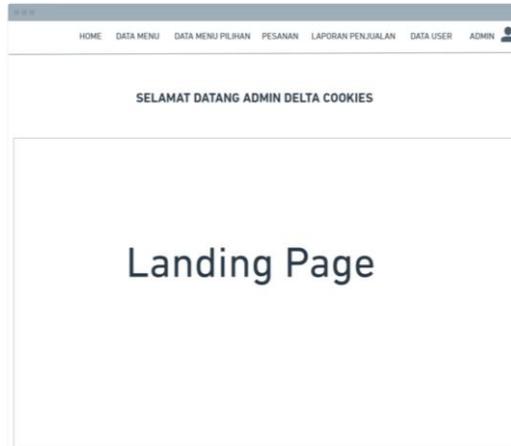
6. Desain Interface Halaman Petunjuk



Gambar 3.11 Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk ini digunakan sebagai sarana alat bantuan untuk para pengguna agar dapat mengoperasikan situs *website* yang telah dibuat.

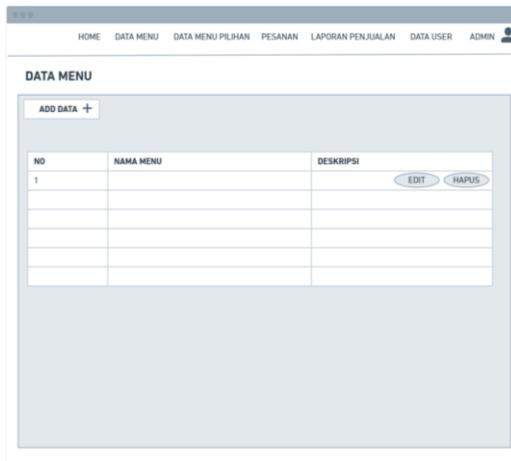
7. Desain Interface Halaman Home Admin



Gambar 3.12 Halaman Home Admin

Halaman *home* admin merupakan tampilan awal setelah admin berhasil *login* ke sistem.

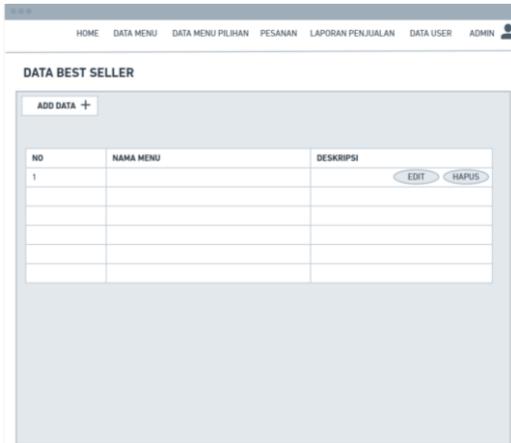
8. Desain Interface Halaman Data Menu



Gambar 3.13 Halaman Data Menu

Pada halaman ini admin dapat mengelola data menu makanan dengan cara menambahkan, mengedit, maupun menghapus menu makanan.

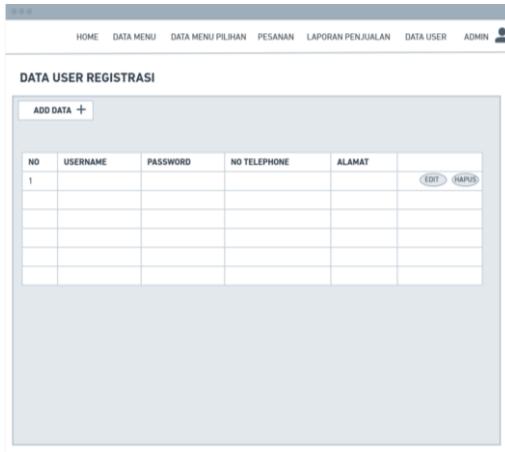
9. Desain Interface Halaman Data Menu Pilihan



Gambar 3.14 Halaman Data Menu Pilihan

Untuk halaman data menu pilihan (*best seller*) disini, admin dapat menambahkan data, mengedit data dengan memberikan ulasan mengapa menu tersebut menjadi menu paling banyak diminati, dan dapat menghapus data.

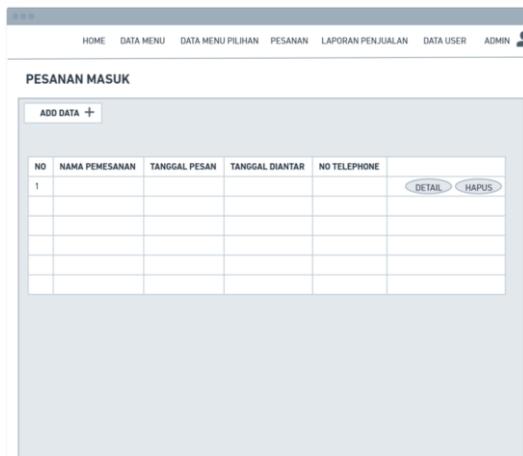
10. Desain Interface Halaman Data User



Gambar 3.15 Halaman Data User

Dengan adanya halaman ini admin dapat mengetahui data-data dari para *user* yang telah melakukan pendaftaran.

11. Desain Interface Halaman Pesanan



Gambar 3.16 Halaman Pesanan

Pada halaman ini admin dapat melihat pesanan masuk dari para *customer* yang telah melakukan pemesanan.

12. Desain Interface Halaman Laporan Penjualan



The screenshot displays a web application interface for a sales report. At the top, there is a navigation menu with the following items: HOME, DATA MENU, DATA MENU PILIHAN, PESANAN, LAPORAN PENJUALAN (highlighted), DATA USER, and ADMIN. Below the navigation menu, the page title is "DATA LAPORAN PENJUALAN". The main content area features a table with the following columns: NO, NAMA PEMESANAN, TANGGAL PESAN, TANGGAL DIANTAR, NO TELEPHONE, and STATUS. The table contains one row with the number "1" in the "NO" column, and the rest of the cells are empty. The table is set against a light gray background.

NO	NAMA PEMESANAN	TANGGAL PESAN	TANGGAL DIANTAR	NO TELEPHONE	STATUS
1					

Gambar 3.17 Halaman Laporan Penjualan

Yang berikutnya yaitu halaman laporan penjualan, admin dapat melihat pesanan yang sudah dikerjakan dan diselesaikan.

3. Implementation And Unit Testing

Tahap ini merupakan kelanjutan dari desain sistem yang telah dibuat, pada tahap ini desain yang sudah dibuat akan diimplementasikan pada suatu program komputer dan dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas agar menjadi sebuah sistem yang dapat digunakan oleh para penggunanya (Wahid, 2020).

4. *Integration And System Testing*

Tahap berikutnya yaitu pengujian sistem, setelah proses pengintegrasian sistem secara keseluruhan selesai, kemudian sistem akan diperiksa dan juga diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalkan kesalahan (*error*) dan memastikan output yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna (Desmayani et al., 2021).

- a. Pada tahap pengujian ini peneliti menggunakan pengujian *Black Box Testing* untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari sistem yang dibuat. Menurut (Elda et al., 2022) *black box testing* merupakan pengujian yang berorientasi pada fungsionalitas yaitu perilaku dari perangkat lunak atas input yang diberikan pengguna sehingga mendapatkan atau menghasilkan *output* yang diinginkan tanpa melihat proses internal atau kode program yang dieksekusi oleh perangkat lunak. Instrumen pengujian *black box* ini dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini :

Tabel 3.2 Instrumen Pengujian Black Box

No	Fungsi	Masukan
1.	Registrasi akun	Data Kosong

		Salah satu kolom isian kosong
		Semua kolom diisi dengan benar
2.	Login	Data Kosong
		Salah satu kolom isian kosong
		Semua kolom diisi dengan benar
3.	Tambah data menu	Data Kosong
		Salah satu kolom isian kosong
		Semua kolom diisi dengan benar
4.	Tombol ubah data menu	Data Kosong

		Salah satu kolom isian kosong
		Semua kolom diisi dengan benar
5.	Tombol habis	Menekan tombol habis
6.	Tombol <i>restock</i>	Menekan tombol <i>restock</i>
7.	Tombol ya	Menekan tombol ya
8.	Tombol standar	Menekan tombol standar
9.	Tombol hapus menu best seller	Menekan tombol hapus
10.	Tombol diantar	Menekan tombol diantar

11.	Tombol selesai	Menekan tombol selesai
12.	Tambah data user	Data kosong
		Salah satu kolom isian kosong
		Semua kolom diisi dengan benar
13	Tombol ubah data user	Data kosong
		Salah satu kolom isian kosong
		Semua kolom diisi dengan benar
14.	Tambah pesanan	Menampilkan halaman keranjang belanjaan
16.	Tombol update	menampilkan halaman

		keranjang belanjaan
16.	Tombol lanjut belanja	Menampilkan kembali halaman daftar menu
17.	Tombol silang	Menekan tombol silang
18.	Tombol selesaikan pesanan	Menekan tombol selesaikan pesanan
19.	Tombol download pdf	Menekan tombol download pdf
20.	Tombol <i>checkout</i>	Menekan tombol <i>checkout</i>
21.	Tombol lihat status pesanan	Menekan tombol lihat status pesanan

22.	Tombol pesanan diterima	Menekan tombol pesanan diterima
-----	-------------------------	---------------------------------

Pada pengujian ini menggunakan metode *User Acceptance Test* (UAT) untuk mengetahui tanggapan dari para pengguna. *User Acceptance Testing* merupakan pengujian yang dilakukan oleh pihak dari objek penelitian yang bersangkutan dan telah berinteraksi (Isnibati et al., 2022). Dalam pengujian UAT pada sebuah sistem ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert yaitu, memberikan sebuah responden dalam bentuk kuisioner atau melakukan secara langsung beberapa pertanyaan kepada subjek coba pada pengembangan sistem ini (Wulandari et al., 2022). Pengujian dengan metode UAT ini meninjau dari beberapa aspek pertanyaan, pada tabel 3.3 peneliti memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan kelayakan sistem seperti dibawah ini :

Tabel 3.3 Pertanyaan UAT

No	Instrumen Pertanyaan
A. Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	

P1	Apakah <i>website</i> tersebut mudah untuk digunakan?
P2	Apakah <i>website</i> tersebut berjalan dengan lancar?
P3	Apakah <i>website</i> cukup responsif?
P4	Apakah fitur – fitur yang terdapat didalam <i>website</i> dapat diakses dengan mudah?
B. Aspek Fungsionalitas	
P5	Apakah <i>user</i> dapat <i>login</i> dengan baik?
P6	Apakah <i>website</i> memberikan informasi dengan baik?
P7	Apakah <i>user</i> dapat manajemen pesanan dengan baik?
P8	Apakah <i>website</i> ini dapat mempermudah proses pemesanan makanan di UMKM Delta Cookies?
C. Aspek Komunikasi Visual	
P9	Apakah tampilan <i>website</i> sudah baik?
P10	Apakah jenis dan ukuran font yang digunakan mudah untuk dibaca?
P11	Apakah kombinasi warna pada tampilan <i>website</i> sudah cukup baik?

(Rini agustina, 2019)

Kemudian dari pertanyaan tersebut akan mengacu kepada bobot *Mean Option Score* (MOS) dengan 5 kategori tingkatan yang dapat dipilih oleh pengguna, seperti pada tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3.4 Bobot Nilai Jawaban

Jawaban	Bobot
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju(S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dari data yang sudah didapatkan dengan berdasarkan tabel 3.4, kemudian cara yang dilakukan adalah perkalian setiap point jawaban dengan bobot yang telah ditentukan oleh tabel 3.4, hasil dari pengujian responden maka dapat dihitung sebagai berikut :

1. Jumlah skor yang menjawab SS = Total SS x 5
 2. Jumlah skor yang menjawab S = Total S x 4
 3. Jumlah skor yang menjawab C = Total C x 3
 4. Jumlah skor yang menjawab TS = Total TS x 2
 5. Jumlah skor yang menjawab STS = Total STS x 1
-
- Jumlah total skor dari responden = X
-

Dari hasil responden, maka langkah selanjutnya dapat di temukan nilai tertinggi dan nilai terendah dengan cara sebagai berikut :

Nilai tertinggi = Jumlah responden x jumlah item pertanyaan x skor tertinggi

Nilai terendah = Jumlah responden x jumlah item pertanyaan x skor terendah

Setelah semua skor dari responden didapatkan maka berikutnya dilakukan perhitungan presentase dari UAT menggunakan persamaan dari rumus ini :

$$\text{Presentase UAT} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{nilai tertinggi}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan nantinya dapat diambil kesimpulan apakah Sistem Informasi Pemesanan Makanan UMKM Delta Cookies dapat diterima atau tidak, hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini :

Tabel 3.5 Kriteria Nilai Kelayakan

Nilai Kelayakan	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

5. Operation And Maintenance

Pada tahap ini sistem yang sudah dapat digunakan dalam produksi masih memerlukan pemeliharaan dalam proses pengembangannya seperti analisis potensi kekurangan. Karena saat sistem sudah dapat dijalankan masih terdapat kemungkinan terjadinya error yang tidak ditemukan dari langkah langkah sebelumnya. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru. (Handayani & Salam, 2023).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan mengulas dan mengimplementasikan hasil serta pengujian terhadap sistem yang sudah dikembangkan berdasarkan metode *waterfall* yang diterapkan pada sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada UMKM Delta Cookies.

A. *Requirement Analysis*

Pada tahapan ini terdapat implementasi perangkat lunak dan perangkat keras yang diperlukan untuk pembuatan sistem informasi pemesanan makanan pada UMKM Delta Cookies, sebagai berikut :

1. Implementasi Perangkat Lunak

Sistem informasi pemesanan makanan pada UMKM ini membutuhkan beberapa aplikasi software dalam proses pengembangannya, diantaranya ditunjukkan pada tabel 4.1 dibawah ini :

Tabel 4.1 Spesifikasi Software

No	Nama Perangkat Lunak	Spesifikasi
1.	Text Editor	Visual Studio Code
2.	Web server	<i>XAMPP V3.3.0</i>
3.	Database	MySQL
4.	Bahasa Pemrograman	<i>PHP v8.2.12,</i>

		<i>HTML5</i>
5.	UI Software	<i>CSS, Bootstrap</i>
6.	Sistem Operasi	Windows 11
7.	Framework	Laravel10

2. Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan peneliti dalam membangun sistem informasi pemesanan pada UMKM Delta Cookies ini ditunjukkan pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Spesifikasi Hardware

No	Nama Perangkat Lunak	Spesifikasi
1.	Processor	Intel(R) Core i5-1235U
2.	Harddisk	182 GB
3.	RAM	8,00 GB
4.	Monitor	14 inch
5.	Keyboard	Standar
6.	Mouse	Standar

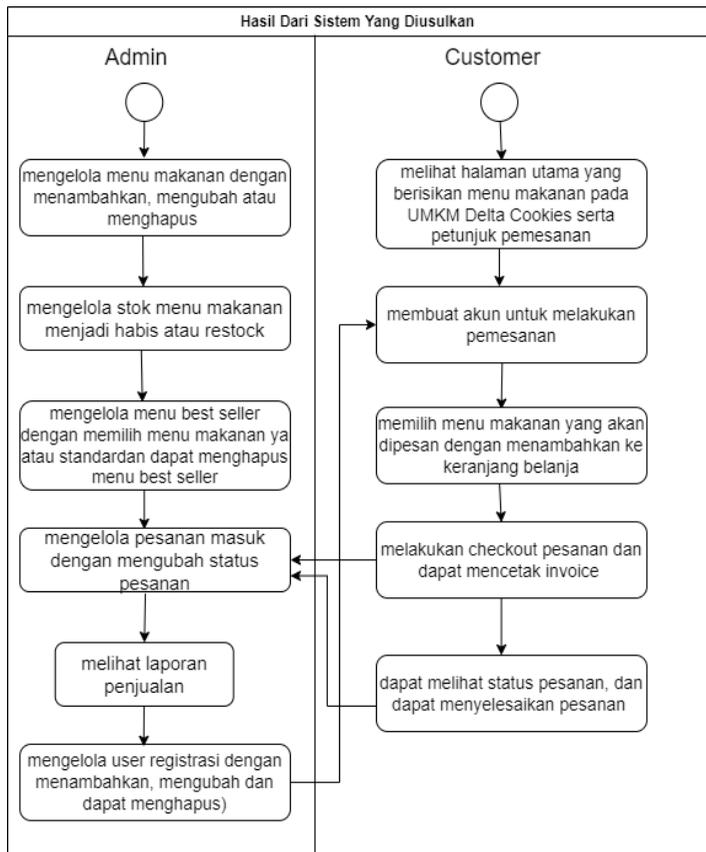
B. Desain System

Berikut ini adalah tahapan hasil dari kebutuhan sistem yang diusulkan dan perancangan database yang diperlukan dalam membangun sistem informasi

pemesanan makanan berbasis web pada UMKM Delta Cookies ini :

1. Hasil Kebutuhan Sistem Yang Diusulkan

Berikut ini adalah hasil implementasi berdasarkan analisis kebutuhan sistem yang diusulkan pada UMKM Delta Cookies :



Gambar 4.1 hasil sistem yang diusulkan

2. Perancangan Database

Berikut ini adalah implementasi database yang diperlukan pada pembuatan sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada UMKM Delta

Cookies :

Tabel 4.3 menu makanan

#	Name	Type	Null	Default	Extra
1.	Id	int(10)	No	<i>None</i>	AUTO_INCREMENT
2.	nama_menu	var (255)	No	<i>None</i>	
3.	harga_menu	decimal (10,2)	No	<i>None</i>	
4.	deskripsi	Text	Yes	<i>NULL</i>	
5.	recomend	enum ('Ya','Tidak')	Yes	Tidak	
6.	stock	enum ('tersedia','habis')	Yes	Tersedia	
7.	gambar	Var (255)	No	<i>None</i>	

Tabel 4.4 item checkout

#	Name	Type	Null	Default	Extra
1.	id	int(11)	No	<i>None</i>	AUTO_INCREMENT
2.	id_pesanan	int (11)	No	<i>None</i>	
3.	id_makanan	int (11)	No	<i>None</i>	
4.	jumlah	int (255)	No	<i>None</i>	
5.	subtotal_harga	decimal (10,2)	No	<i>None</i>	

Tabel 4.5 item laporan

#	Name	Type	Null	Default	Extra
1.	id	int(11)	No	<i>None</i>	AUTO_INCREMENT
2.	id_pesanan	int (11)	No	<i>None</i>	
3.	id_makanan	int (11)	No	<i>None</i>	
4.	jumlah	int (255)	No	<i>None</i>	
5.	subtotal_harga	decimal (10,2)	No	<i>None</i>	

Tabel 4.6 item pesanan

#	Name	Type	Null	Default	Extra
1.	id	int(11)	No	<i>None</i>	AUTO_INCREMENT
2.	id_pesanan	int (11)	No	<i>None</i>	
3.	id_makanan	int (11)	No	<i>None</i>	
4.	jumlah	int (255)	No	<i>None</i>	
5.	subtotal_harga	decimal (10,2)	No	<i>None</i>	

Tabel 4.7 pesanan checkout

#	Name	Type	Null	Default	Extra
1.	id	int(11)	No	<i>None</i>	AUTO_INCREMENT
2.	user_id	int (11)	No	<i>None</i>	
3.	total_harga	decimal (10,2)	No	<i>None</i>	
4.	status	enum ('disiapka	No	Disiapkan	

		n',diantar', ,diterima', selesai')			
5.	waktukirim	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	
6.	waktuterima	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	
7.	created_at	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	
8.	updated_at	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	

Tabel 4.8 pesanan laporan

#	Name	Type	Null	Default	Extra
1.	id	int(11)	No	<i>None</i>	AUTO_INCREMENT
2.	user_id	int (11)	No	<i>None</i>	
3.	total_harga	decimal (10,2)	No	<i>None</i>	
4.	status	enum (<i>'disiapkan', 'diantar', 'diterima',</i>	Yes	<i>NULL</i>	

		selesai')			
5.	waktukirim	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	
6.	waktuterima	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	
7.	created_at	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	
8.	updated_at	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	

Tabel 4.9 pesanan

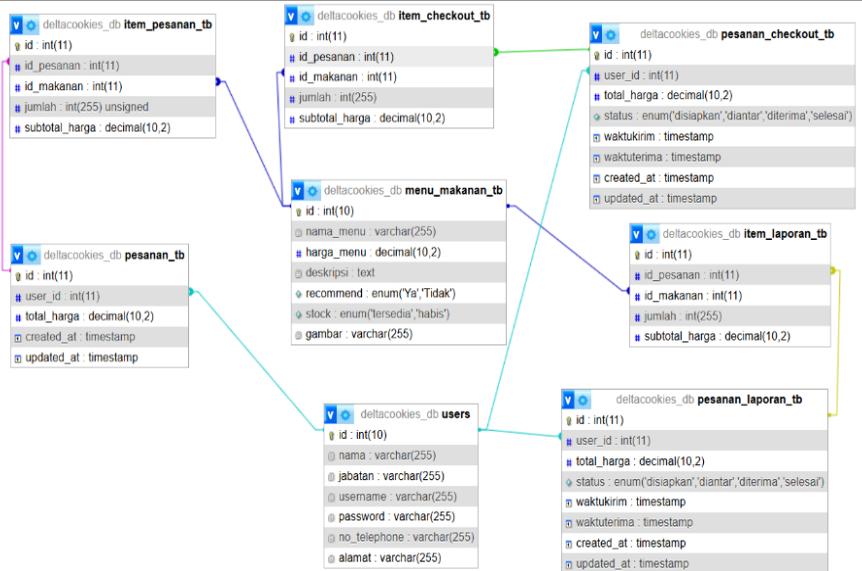
#	Name	Type	Null	Default	Extra
1.	id	int(11)	No	<i>None</i>	AUTO_INCREMENT
2.	user_id	int (11)	No	<i>None</i>	
3.	total_harga	decimal (10,2)	No	0.00	
4.	created_at	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	
5.	updated_at	timestamp	Yes	<i>NULL</i>	

Tabel 4.10 users

#	Name	Type	Null	Default	Extra
---	------	------	------	---------	-------

1.	id	int(10)	No	<i>None</i>	AUTO _INCR EMEN T
2.	nama	var (255)	No	<i>None</i>	
3.	jabatan	var (255)	No	<i>None</i>	
4.	username	var (255)	No	<i>None</i>	
5.	password	var (255)	No	<i>None</i>	
6.	no_teleph one	var (255)	No	<i>None</i>	
7.	alamat	var (255)	Yes	<i>NULL</i>	

Dengan berdasarkan rancangan desain ERD (Entity Relationship Diagram) dapat disimpulkan hasil dari implementasi database dari sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada UMKM Delta Cookies, seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4.2 dibawah ini :

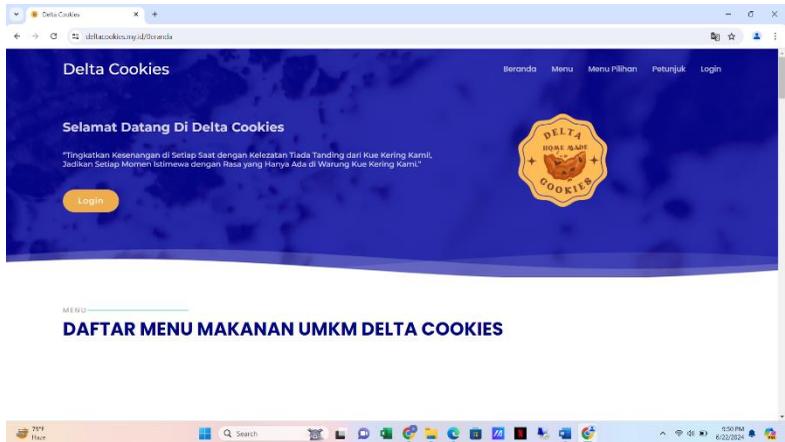


Gambar 4.2 implementasi database

C. Implementation and Unit Testing

Pada tahapan berikutnya adalah hasil dari penerapan desain antar muka yang telah dibuat sebelumnya, dibawah ini adalah gambar – gambar hasil implementasi sistem sebagai berikut :

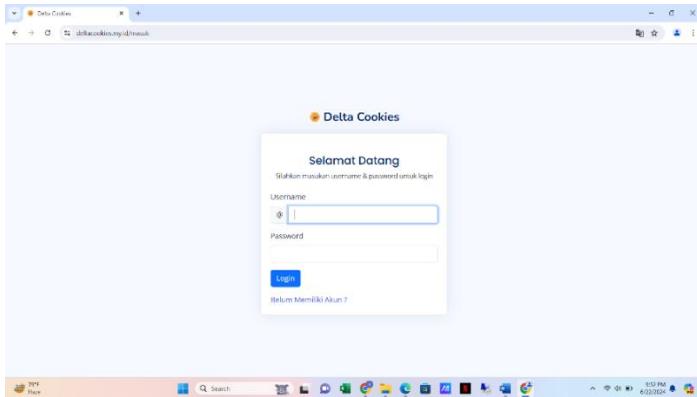
1. Halaman Utama



Gambar 4.3 Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan awal dari website ini. Pada halaman ini para pengguna dapat melihat beberapa informasi terkait UMKM Delta Cookies yang terdiri dari menu profil, menu makanan yang tersedia di UMKM Delta Cookies, menu pilihan untuk melihat menu menu makanan yang paling banyak diminati, menu pemesanan makanan, menu keranjang belanja, dan menu petunjuk untuk membantu para pengguna dalam menggunakan *website*.

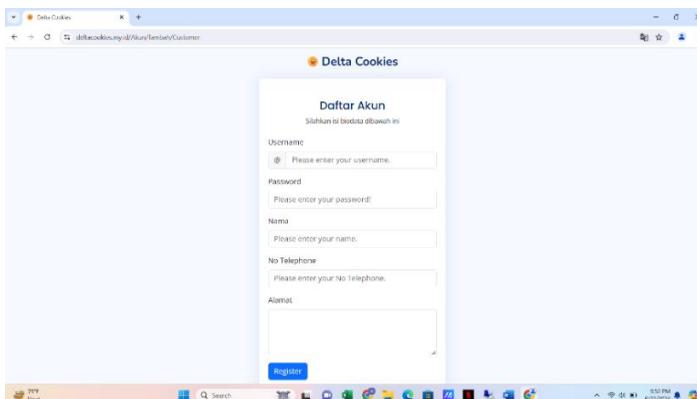
2. Halaman Login Website



Gambar 4.4 Halaman Login Website

Pada halaman login ini berisikan tampilan untuk para pengguna website agar dapat mengakses sistem, apabila sudah memiliki akun maka dapat langsung login dengan cara memasukkan username dan juga kata sandi.

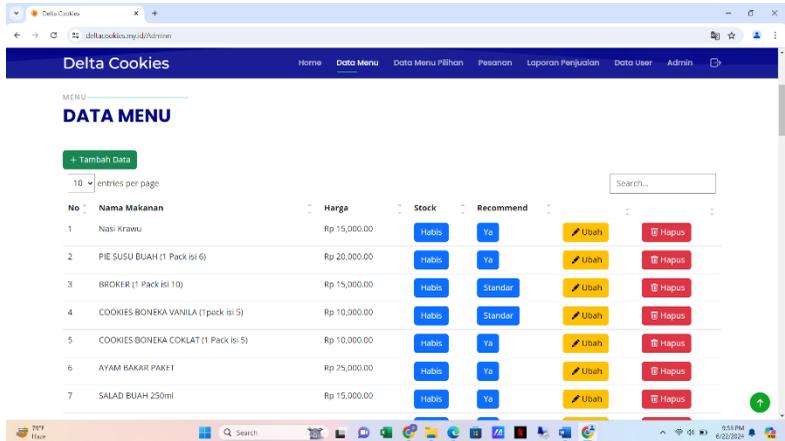
3. Halaman Login Registrasi



Gambar 4.5 Halaman Login Registrasi

Pada halaman login registrasi ini dipergunakan apabila user belum memiliki akun, maka terlebih dahulu harus mengisikan form registrasi agar dapat mengakses sistem.

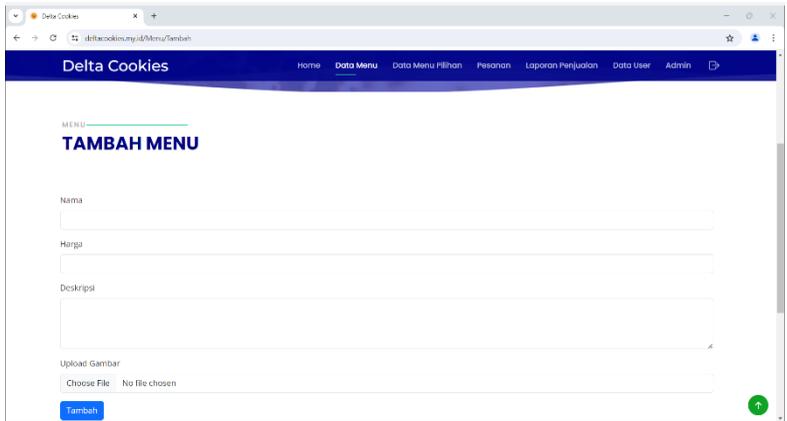
4. Halaman Data Menu



Gambar 4.6 Halaman Data Menu

Pada halaman ini admin dapat mengelola data menu makanan dengan cara menambahkan menu, mengubah stock menu menjadi “habis”, merubah recommend (*best seller*) menu dari “standar” menjadi “Ya”, mengedit menu, dan menghapus menu.

5. Halaman Tambah Data Menu

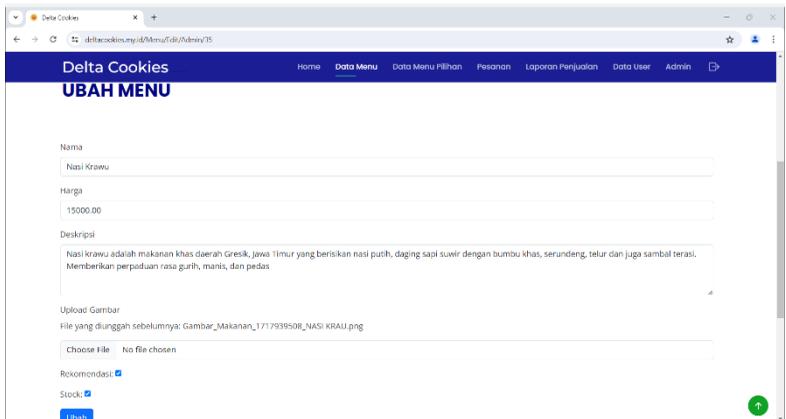


The screenshot shows a web browser window with the URL `idellacookies.my.id/Menu/Tambah`. The page title is "Delta Cookies" and the navigation menu includes "Home", "Data Menu", "Data Menu Pilihan", "Pesanan", "Laporan Penjualan", "Data User", and "Admin". The main heading is "MENU" followed by "TAMBAH MENU". The form contains the following fields: "Nama" (empty), "Harga" (empty), "Deskripsi" (empty), and "Upload Gambar" (with a "Choose File" button and "No file chosen" text). A blue "Tambah" button is at the bottom left, and a green circular icon with a plus sign is at the bottom right.

Gambar 4.7 Halaman Tambah Menu

Pada halaman ini admin dapat menambahkan menu makanan yang ingin diinputkan ,dengan cara mengisi form lalu klik tambah.

6. Halaman Data Ubah Menu

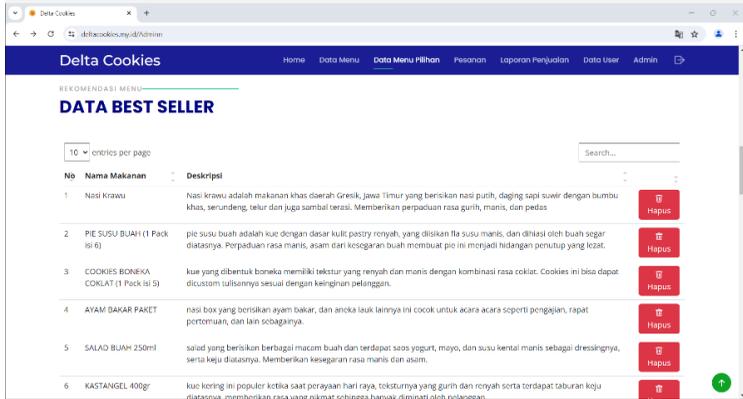


The screenshot shows a web browser window with the URL `idellacookies.my.id/Menu/Edit/Admin/15`. The page title is "Delta Cookies" and the navigation menu includes "Home", "Data Menu", "Data Menu Pilihan", "Pesanan", "Laporan Penjualan", "Data User", and "Admin". The main heading is "UBAH MENU". The form contains the following fields: "Nama" (filled with "Nasi Krawu"), "Harga" (filled with "15000.00"), "Deskripsi" (filled with "Nasi krawu adalah makanan khas daerah Gresik, Jawa Timur yang berisikan nasi putih, daging sapi suwir dengan bumbu khas, serundeng, telur dan juga sambal terasi. Memberikan pedasaan rasa gurih, manis, dan pedas"), "Upload Gambar" (with a "Choose File" button and "No file chosen" text, and a note "File yang diunggah sebelumnya: Gambar_Makanan_1717939508_NASI KRAU.png"), "Rekomendasi" (checked), "Stock" (checked), and a blue "Ubah" button at the bottom left. A green circular icon with a plus sign is at the bottom right.

Gambar 4.8 Halaman Data Ubah Menu

Pada halaman ini admin dapat merubah atau mengedit data menu yang dipilih, dan klik “ubah” untuk menyimpan hasil edit menu.

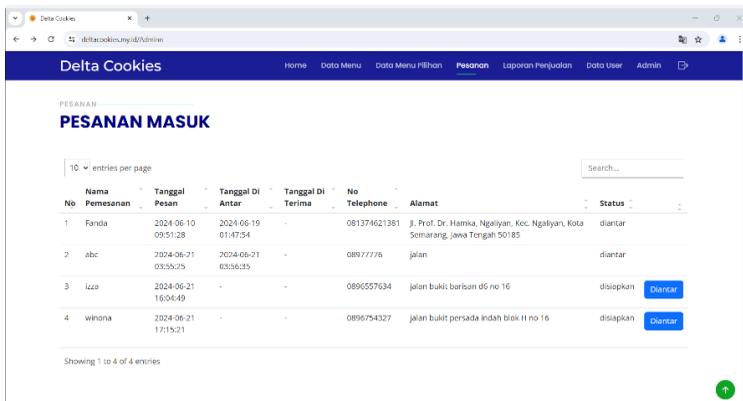
7. Halaman Data *Best Seller*



Gambar 4.9 Halaman *Best Seller*

Pada halaman ini admin dapat melakukan “hapus”; menu dari data menu *best seller*.

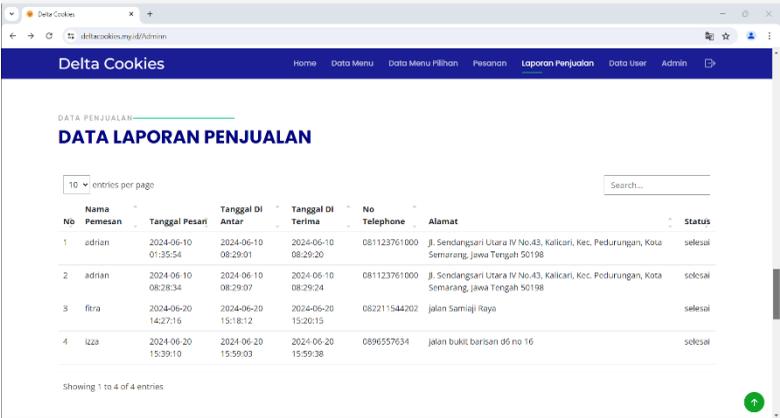
8. Halaman Pesanan Masuk



Gambar 4.10 Halaman Pesanan Masuk

Pada halaman ini admin dapat melihat pesanan masuk dan merubah status pesanan tersebut menjadi “diantar”, dan apabila sudah maka klik “selesai” untuk menyelesaikan pesanan.

9. Halaman Data Laporan Penjualan

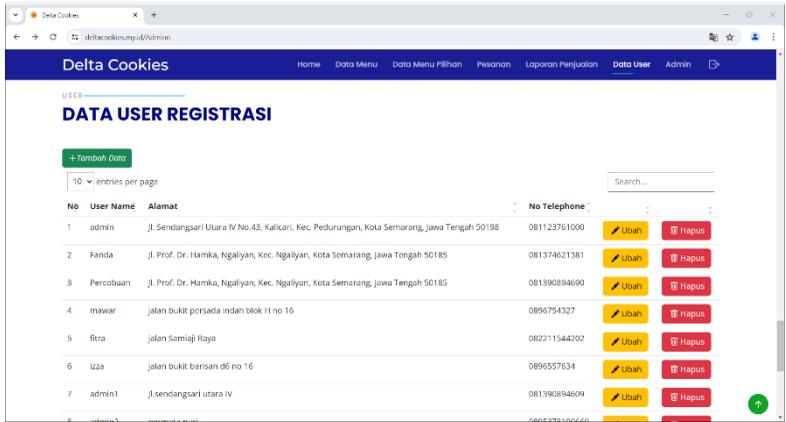


Nama Pemesan	Tanggal Pesan	Tanggal Di Antar	Tanggal Di Terima	No Telephone	Alamat	Status
1 adrian	2024-06-10 01:35:54	2024-06-10 08:29:01	2024-06-10 08:29:20	081123761000	Jl. Sendangpuri Utara IV No.43, Kalicari, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50198	selesai
2 adrian	2024-06-10 08:28:34	2024-06-10 08:29:07	2024-06-10 08:29:34	081123761000	Jl. Sendangpuri Utara IV No.43, Kalicari, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50198	selesai
3 fitra	2024-06-20 14:27:16	2024-06-20 15:18:12	2024-06-20 15:20:15	082211544202	jalan Samiaji Raya	selesai
4 liza	2024-06-20 15:29:10	2024-06-20 15:39:03	2024-06-20 15:39:38	0896557634	jalan buki barisan d6 no 16	selesai

Gambar 4.11 Halaman Data Laporan Penjualan

Pada halaman ini admin dapat melihat laporan penjualan dari pesanan masuk yang sudah diselesaikan.

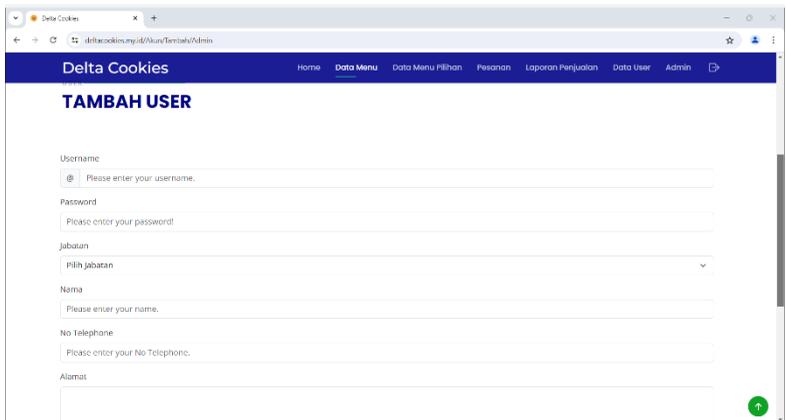
10. Halaman Data *User Registrasi*



Gambar 4.12 Halaman Data *User Registrasi*

Pada halaman ini admin dapat menambah data akun melihat, mengubah, dan menghapus akun.

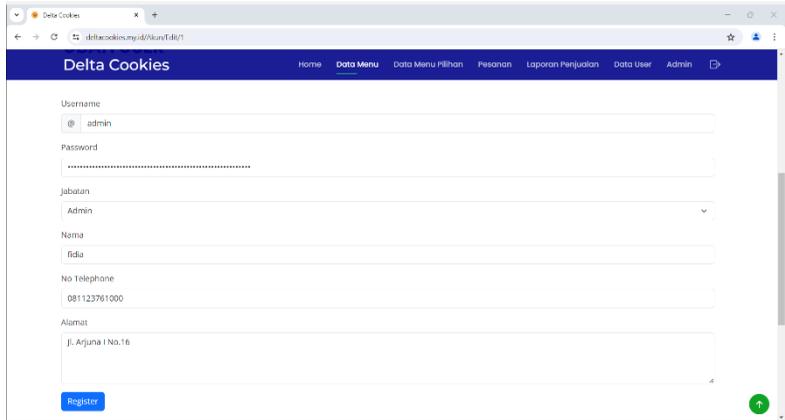
11. Halaman Tambah Data User



Gambar 4.13 Halaman Tambah Data User

Pada halaman ini admin dapat menambahkan akun dengan cara mengisi form lalu klik *register*.

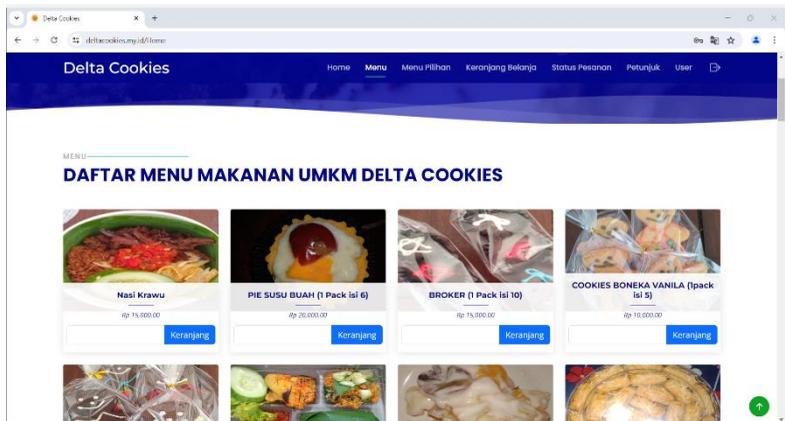
12. Halaman Ubah Data User



Gambar 4.14 Halaman Ubah Data User

Pada halaman ini admin dapat melakukan edit akun yang dipilih lalu klik *register*.

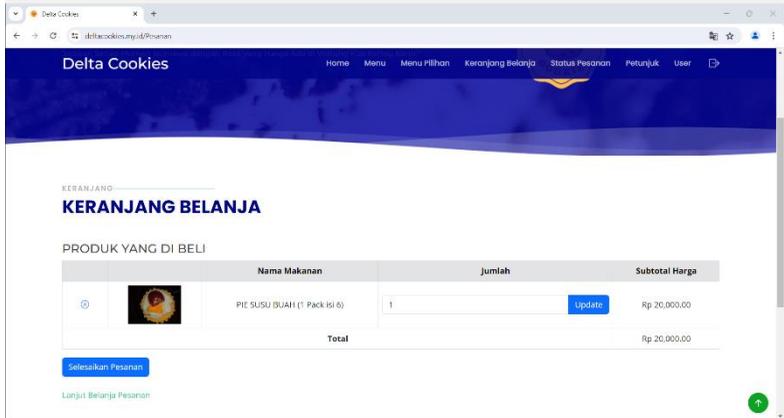
13. Halaman Menu Makanan



Gambar 4.15 Halaman Menu Makanan

Pada halaman ini customer dapat memilih atau melakukan pemesanan dengan cara memasukkan kedalam keranjang.

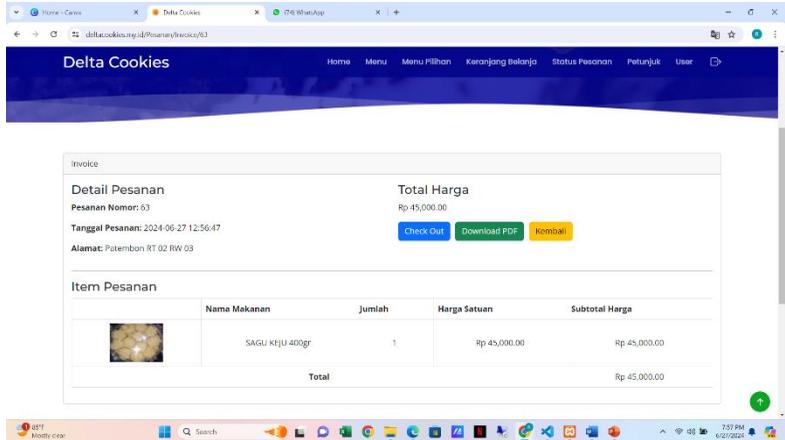
14. Halaman Keranjang Belanja



Gambar 4. 16 Halaman Keranjang Belanja

Setelah memasukkan menu yang dipilih kedalam keranjang, customer dapat menambah pesannya dan klik “update”, dan dapat melihat kembali menu apabila ingin melanjutkan belanja, lalu tombol silang untuk menghapus, dan jika sudah yakin dengan pesannya dapat memilih selesaikan pesanan.

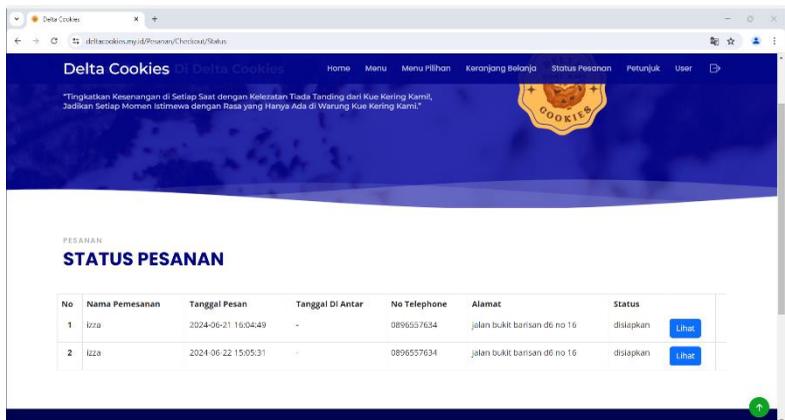
15. Halaman Invoice



Gambar 4.17 Halaman Invoice

Setelah menyelesaikan pesanan, customer akan dibawa pada halaman invoice. Customer dapat kembali jika ingin menambah pesanan, dan dapat checkout apabila sudah yakin dengan menu yang dipesan, dan dapat melakukan download invoice.

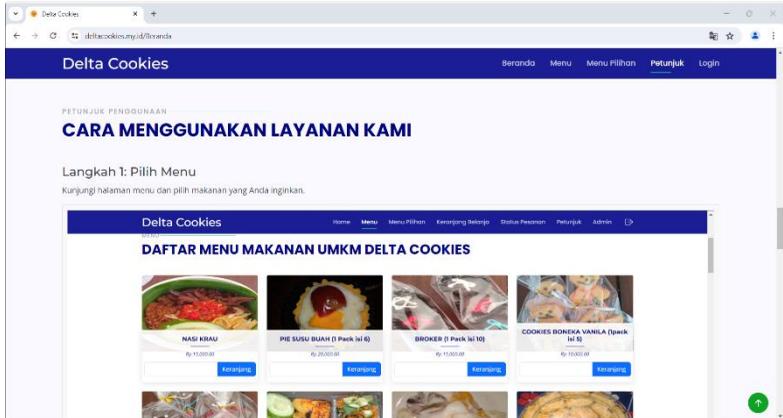
16. Halaman Status Pesanan



Gambar 4.18 Halaman Status Pesanan

Pada halaman ini customer dapat melihat status pesanan menu makanan yang telah dipesan.

17. Halaman Petunjuk



Gambar 4.19 Halaman Petunjuk

Pada halaman ini user dapat melihat bagaimana cara untuk melakukan pemesanan secara online pada website.

D. Integration and System Testing

Pada tahap pengujian ini peneliti menggunakan pengujian Black Box Testing untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari sistem yang dibuat dan metode User Acceptance Test (UAT) untuk mengetahui tanggapan dari para pengguna.

1. Black Box Testing

Pengujian ini dilakukan terhadap sistem informasi pemesanan makanan pada UMKM Delta Cookies yang difokuskan kepada input dan output yang dibuat,

apakah sudah berjalan sesuai dengan fungsinya atau belum. Pengujian dilakukan dengan skenario pengujian seperti dibawah ini :

Tabel 4.11 Hasil Pengujian Blackbox Daftar akun

Requirement Daftar Akun			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Daftar akun	Data kosong	Muncul tampilan the field is required	Sesuai
	Salah satu kolom isian kosong	Muncul tampilan the field is required	Sesuai
	Semua kolom diisi dengan benar	Akan kembali menuju halaman login untuk mengakses web	Sesuai

Berdasarkan tabel 4.11 hasil pengujian *blackbox testing* tersebut, maka customer tidak dapat

melakukan pendaftaran akun apabila datanya tidak dilengkapi atau salah satu data kosong tidak diisi.

Tabel 4.12 Hasil Pengujian *Blackbox Login*

Requirement Login			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Login	Data kosong	Kembali ke halaman login	Sesuai
	Salah satu kolom isian kosong	Kembali ke halaman login	Sesuai
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan halaman utama	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.12, maka *user* tidak dapat masuk ke sistem apabila datanya tidak dilengkapi atau salah satu data kosong tidak diisi.

Tabel 4.13 Hasil Pengujian *Blackbox* Data Menu

Requirement Data Menu			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Tambah data menu	Data kosong	Muncul tampilan the field is required	Sesuai
	Salah satu kolom isian kosong	Muncul tampilan the field is required	Sesuai
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan kembali halaman data menu	Sesuai
Tombol Ubah	Data Kosong	Muncul tampilan the field is required	Sesuai
	Salah satu kolom	Muncul tampilan the	Sesuai

	isian data kosong	field is required	
	Semua kolom diisi dengan bernar	Menampilkan kembali halaman data menu	Sesuai
Tombol habis	Menekan tombol habis	Akan berubah menjadi tombol "restock"	Sesuai
Tombol <i>restock</i>	Menekan tombol restock	Akan berubah menjadi tombol "habis"	Sesuai
Tombol ya	Menekan tombol ya	Akan berubah menjadi tombol "standar"	Sesuai

Tombol standar	Menekan tombol standar	Akan berubah menjadi tombol “ya”	Sesuai
----------------	------------------------	----------------------------------	--------

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.13, maka admin tidak dapat menambahkan maupun mengubah apabila datanya tidak dilengkapi atau salah satu datanya kosong tidak diisi. Dan admin juga dapat menggunakan semua tombol pada halaman data menu dengan baik.

Tabel 4.14 Hasil Pengujian *Blackbox* Data Best Seller

Requirement Data Best Seller			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Tombol Hapus Data Best Seller	Menekan tombol hapus	Kembali ke halaman data <i>best seller</i>	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.14 admin menggunakan tombol “hapus” untuk menghapus menu yang bukan kategori menu *best seller*.

Tabel 4.15 Hasil Pengujian *Blackbox* Pesanan Masuk

Requirement Pesanan Masuk			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Tombol diantar	Menekan tombol diantar	Diarahkan menuju halaman pesanan masuk dan ststus pesanan berubah menjadi “diantar”	Sesuai
Tombol selesai	Menekan tombol selesai	Menampilkan datanya ke halaman laporan penjualan	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.15 admin dapat menggunakan semua tombol dengan baik.

Tabel 4.16 Hasil Pengujian *Blackbox* Data User Registrasi

Requirement Data User Registrasi			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Tambah data	Data kosong	Muncul tampilan the field is required	Sesuai
	Salah satu kolom isian kosong	Muncul tampilan the field is required	Sesuai
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan kembali halaman data <i>user registrasi</i>	Sesuai
Tombol Ubah	Data kosong	Muncul tampilan the field is required	Sesuai
	Salah satu kolom	Muncul tampilan the	Sesuai

	isian kosong	field is required	
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan kembali halaman user registrasi	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.16, maka admin tidak dapat menambahkan maupun mengubah akun apabila datanya tidak dilengkapi atau salah satu datanya kosong tidak diisi.

Tabel 4.17 Hasil Pengujian *Blackbox* Daftar Menu Makanan

Requirement Daftar Menu Makanan			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Tambah pesanan	Menekan tombol “keranjang”	Menampilkan halaman keranjang belanjaan	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.17, maka customer dapat melakukan pemesanan dengan baik.

Tabel 4.18 Hasil Pengujian *Blackbox* Keranjang Belanja

Requirement Keranjang Belanja			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Tombol Update	Menambahkan porsi makanan	Menampilkan halaman keranjang belanjaan	Sesuai
Tombol lanjut belanja	Menambahkan pesanan	Menampilkan kembali halaman daftar menu	Sesuai
Tombol silang	Menekan tombol silang	Menampilkan kembali halaman keranjang belanjaan	Sesuai
Tombol selesaikan pesanan	Menekan tombol selesaikan pesanan	Akan diarahkan menuju halaman checkout	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian dari tabel 4.18, maka customer dapat melakukan semua fungsi tombol dengan baik.

Tabel 4.19 Hasil Pengujian *Blackbox Invoice*

Requirement Invoice			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi
Tombol download PDF	Menekan tombol download pdf	Akan mengunduh invoice	Sesuai
Tombol <i>checkout</i>	Menekan tombol <i>checkout</i>	Akan diarahkan kembali menuju halaman keranjang belanja	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian dari tabel 4.19, maka customer dapat melakukan semua fungsi tombol dengan baik.

Tabel 4.20 Hasil Pengujian *Blackbox Status Pesanan*

Requirement Status Pesanan			
Menu	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Eksekusi

Tombol lihat	Menekan tombol lihat	Akan menampilkan halaman invoice	Sesuai
Tombol pesanan diterima	Menekan tombol pesanan diterima	Menghilangnya tombol pesanan diterima apabila di klik	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian dari tabel 4.20, maka customer dapat melakukan semua fungsi tombol dengan baik.

2. Hasil Pengujian *User Acceptance Testing* (UAT)

Pada tahap pengujian ini digunakan untuk mengetahui sistem yang dibangun itu dapat diimplementasikan dengan baik oleh para pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert dan memberikan kepada responden angket yang berisikan sebelas pertanyaan. Melibatkan sepuluh responden dari Delta Cookies, berikut ini daftar pertanyaan berdasarkan tabel 3.3 serta hasil pengujiannya :

Tabel 4.21 Data Hasil Penjumlahan Angket

No	Pertanyaan	Nilai Pengujian				
		Ss (5)	S (4)	C (3)	TS (2)	STS (1)
Aspek rekayasa perangkat lunak						
P1	Apakah <i>website</i> tersebut mudah digunakan?	6	3	1		
P2	Apakah <i>website</i> tersebut dapat berjalan dengan lancar?	10				
P3	Apakah <i>website</i> cukup responsif?	6	2	2		
P4	Apakah fitur-fitur pada <i>website</i> dapat diakses dengan mudah?	6	3	1		
Aspek Fungsionalitas						
P5	Apakah <i>user</i> dapat login dengan baik?	10				
P6	Apakah <i>website</i>	6	2	2		

	tersebut sudah memberikan informasi dengan baik?					
P7	Apakah user dapat manajemen pesanan dengan baik?	7	2	1		
P8	Apakah website ini dapat mempermudah proses pemesanan pada UMKM Delta Cookies?	9	1			
Aspek Komunikasi Visual						
P9	Apakah tampilan website sudah baik?	7	2	1		
P10	Apakah jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca?	6	2	2		

P11	Apakah kombinasi warna pada tampilan sudah cukup baik?	5	4	1		
	Total	78	21	11	0	0

Hasil data pada tabel 4.21 Diatas kemudian dilakukan penghitungan dengan rata - rata jawaban berdasarkan skor jawaban yang ada diangket. Berikut merupakan hasil perhitungan skor yang ada :

- Jumlah skor yang menjawab SS = $78 \times 5 = 390$
- Jumlah skor yang menjawab S = $21 \times 4 = 84$
- Jumlah skor yang menjawab C = $11 \times 3 = 33$
- Jumlah skor yang menjawab TS = $0 \times 2 = 0$
- Jumlah skor yang menjawab STS = $0 \times 1 = 0$

Jumlah total skor dari responden	= 507
----------------------------------	-------

Dari hasil responden dengan jumlah yaitu 507, maka langkah berikutnya mencari nilai tertinggi dan nilai terendah dengan cara seperti dibawah ini :

Nilai tertinggi = $10 \times 11 \times 5 = 550$ (seandainya semua menjawab SS).

Nilai terendah = $10 \times 11 \times 1 = 110$ (seandainya semua menjawab STS).

Maka dapat dicari nilai atau presentasi skor aktual sebagai berikut :

$$\text{Presentase UAT} = \frac{507}{550} \times 100\% = 92\%$$

Hasil untuk presentase dari persamaan skor diatas yaitu 92% , maka berdasarkan kriteria nilai kelayakan pada tabel 3.5 aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada UMKM Delta Cookies termasuk pada kriteria sangat layak. Kemudian agar hasil dari pengujian lebih optimal, maka dilakukan analisis dari setiap pertanyaannya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Jumlah skor ideal} &= 5 \times \text{jumlah responden} \\ &= 5 \times 10 \\ &= 50 \end{aligned}$$

- a. Apakah *website* tersebut mudah untuk digunakan?

Tabel 4.22 Analisis UAT P1

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	6	6 x 5 = 30	45
Setuju	3	3 x 4 = 12	
Cukup	1	1 x 3 = 3	

Tidak Setuju	0	$0 \times 2 =$ 0	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 =$ 0	
Presentase	$\frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$		

- b. Apakah *website* tersebut dapat berjalan dengan lancar?

Tabel 4.23 Analisis UAT P2

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	10	$10 \times 5 =$ 50	50
Setuju	0	$0 \times 4 =$ 0	
Cukup	0	$0 \times 3 =$ 0	
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 =$ 0	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 =$ 0	
Presentase	$\frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$		

c. Apakah *website* cukup responsif?

Tabel 4.24 Analisis UAT P3

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	6	10 x 5 = 35	44
Setuju	2	2 x 4 = 8	
Cukup	2	2 x 3 = 6	
Tidak Setuju	0	0 x 2 = 0	
Sangat Tidak Setuju	0	0 x 1 = 0	
Presentase	$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$		

d. Apakah fitur-fitur pada *website* dapat diakses dengan mudah?

Tabel 4.25 Analisis UAT P4

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	6	6 x 5 =	

		30	45
Setuju	3	3 x 4 = 12	
Cukup	1	1 x 3 = 3	
Tidak Setuju	0	0 x 2 = 0	
Sangat Tidak Setuju	0	0 x 1 = 0	
Presentase	$\frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$		

e. Apakah *user* dapat login dengan baik dan benar?

Tabel 4.26 Analisis UAT P5

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	10	10 x 5 = 50	50
Setuju	0	0 x 4 = 0	
Cukup	0	0 x 3 = 0	
Tidak Setuju	0	0 x 2 = 0	

Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	
Presentase	$\frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$		

- f. Apakah *website* tersebut sudah memberikan informasi dengan baik?

Tabel 4.27 Analisis UAT P6

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	6	$6 \times 5 = 30$	44
Setuju	2	$2 \times 4 = 8$	
Cukup	2	$2 \times 3 = 6$	
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 = 0$	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 = 0$	
Presentase	$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$		

- g. Apakah *user* dapat manajemen pesanan dengan baik?

Tabel 4.28 Analisis UAT P7

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	7	7 x 5 = 35	46
Setuju	2	2 x 4 = 8	
Cukup	1	1 x 3 = 3	
Tidak Setuju	0	0 x 2 = 0	
Sangat Tidak Setuju	0	0 x 1 = 0	
Presentase	$\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$		

- h. Apakah *website* ini dapat mempermudah proses

Tabel 4.29 Analisis UAT P8

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	9	9 x 5 = 45	49

Setuju	1	$1 \times 4 =$ 4	
Cukup	0	$0 \times 3 =$ 0	
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 =$ 0	
Sangat Tidak Setuju	0	$0 \times 1 =$ 0	
Presentase	$\frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$		

i. Apakah tampilan *website* sudah baik?

Tabel 4.30 Analisis UAT P9

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	7	$7 \times 5 =$ 35	46
Setuju	2	$2 \times 4 =$ 8	
Cukup	1	$1 \times 3 =$ 3	
Tidak Setuju	0	$0 \times 2 =$ 0	
Sangat Tidak	0	$0 \times 1 =$	

Setuju		0	
Presentase	$\frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$		

- j. Apakah jenis dan ukuran *font* yang digunakan mudah dibaca?

Tabel 4.31 Analisis UAT P10

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	6	6 x 5 = 30	44
Setuju	2	2 x 4 = 8	
Cukup	2	2 x 3 = 6	
Tidak Setuju	0	0 x 2 = 0	
Sangat Tidak Setuju	0	0 x 1 = 0	
Presentase	$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$		

- k. Apakah kombinasi warna pada tampilan sudah cukup baik?

Tabel 4.32 Analisis UAT P11

Kategori Jawaban	Hasil Angket		Total
	Jumlah	Skor	
Sangat Setuju	5	5 x 5 = 25	44
Setuju	4	4 x 4 = 16	
Cukup	1	1 x 3 = 3	
Tidak Setuju	0	0 x 2 = 0	
Sangat Tidak Setuju	0	0 x 1 = 0	
Presentase	$\frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$		

Dari hasil analisis setiap pertanyaan maka dapat disimpulkan pada tabel 4.33 sebagai berikut ini :

Tabel 4.33 Presentase Total User Acceptance Testing (UAT)

No	Pertanyaan	Nilai Pengujian					Perse ntase likert
		Ss	S	C	TS	STS	
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	
Aspek rekayasa perangkat lunak							

P1	Apakah <i>website</i> tersebut mudah untuk digunakan?	6	3	1			90%
P2	Apakah <i>website</i> tersebut dapat berjalan dengan lancar?	10					100%
P3	Apakah <i>website</i> cukup responsif?	6	2	2			88%
P4	Apakah fitur-fitur pada <i>website</i> dapat diakses dengan mudah?	6	3	1			90%
Aspek Fungsionalitas							
P5	Apakah <i>user</i> dapat login dengan baik?	10					100%

P6	Apakah website tersebut sudah memberikan informasi dengan baik?	6	2	2			88%
P7	Apakah user dapat manajemen pesanan dengan baik?	7	2	1			92%
P8	Apakah website ini dapat mempermudah proses pemesanan pada UMKM Delta Cookies?	9	1				98%
Aspek Komunikasi Visual							
P9	Apakah tampilan website sudah baik?	7	2	1			92%

P10	Apakah jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca?	6	2	2			88%
P11	Apakah kombinasi warna pada tampilan sudah cukup baik?	5	4	1			88%
	Total Presentase (%)						92%

Selanjutnya berdasarkan hasil dari ketiga aspek pada pengujian *user acceptance test* (UAT) ini memperoleh hasil yaitu yang pertama, aspek rekayasa perangkat lunak terdiri dari 4 pertanyaan dari 11 poin pertanyaan memperoleh presentase tertinggi yaitu 100% menjelaskan bahwa kesepuluh responden sangat setuju jika aplikasi yang dikembangkan ini dapat berjalan dengan lancar. Kedua aspek fungsionalitas yang terdiri dari 4 pertanyaan dari 11 poin pertanyaan memperoleh presentase tertinggi yaitu 100% menjelaskan bahwa kesepuluh responden sangat setuju jika user dapat melakukan login dengan baik.

Ketiga aspek komunikasi visual terdiri dari 3 pertanyaan dari 11 poin pertanyaan, memperoleh presentase terbesar yaitu 92% menjelaskan bahwa tujuh dari sepuluh responden sangat setuju jika tampilan aplikasi mudah digunakan atau *user friendly*.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *user acceptance test* (UAT) dengan jumlah 11 poin pertanyaan dan diisi oleh sepuluh responden yang telah dilakukan pengujian dengan hasil presentase yaitu 92%. Dengan berdasarkan kriteria nilai kelayakan pada tabel 3.5 aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada UMKM Delta Cookies ini termasuk pada kriteria sangat layak.

E. *Operation and Maintenance*

Dalam tahap ini, sistem sudah dapat digunakan oleh para pengguna dan sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada UMKM Delta Cookies ini sudah berhasil dibuat sesuai dengan kebutuhan sistem yang diperlukan oleh pemilik UMKM Delta Cookies. Untuk berikutnya proses maintenance ini akan diserahkan sepenuhnya kepada pemilik UMKM Delta Cookies.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada UMKM Delta Cookies, maka dapat disimpulkan sebagai berikut ini :

1. Dalam perancangan aplikasi pemesanan makanan berbasis web ini, sistem dibuat dengan menggunakan metode *waterfall*, yang dimana metode ini terdiri dari *requirement analysis, desaign system, implementation and unit testing, integration and system testing*, dan *operation and maintenance*. Sistem informasi pemesanan makanan ini telah berhasil dijalankan sesuai dengan langkah – langkah yang terdapat pada metode *waterfall*. Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada UMKM Delta Cookies ini dapat digunakan untuk memudahkan customer dalam melakukan pemesanan serta dapat memudahkan pemilik usaha dalam melihat pesanan yang masuk.
2. Berdasarkan hasil pengujian dengan metode *black box* ini didapatkan kesimpulan bahwa Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada UMKM Delta Cookies berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhannya.
3. Berdasarkan hasil pengujian dengan UAT (*User*

Acceptance Test) yang melibatkan 10 orang responden terdiri dari 1 admin dan 9 customer, bahwa sistem mendapatkan hasil total presentase 92% dalam uji kelayakan, yang berarti jika merujuk pada tabel 3.5 kriteria nilai kelayakan, penelitian ini masuk dalam kategori sangat layak.

B. SARAN

Terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian penulis yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada UMKM Delta Cookies”, yang dapat diperbaiki untuk peneliti berikutnya. Berikut ini adalah beberapa saran yaitu :

1. Diharapkan untuk pengembang penelitian serupa dapat dilakukan dengan mengembangkan sistem yang lebih baik lagi serta melakukan penambahan fitur pembayaran serta upload bukti pembayaran.
2. Untuk pengembang kedepannya diharapkan *website* sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada UMKM Delta Cookies ini dapat lebih dimaksimalkan kembali keamanan sistem yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, M., Trimarsiah, Y., & Susantho, H. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website. *INTECH (Informatika Dan Teknologi)*, 3(2), 58–63.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Bagaskoro, E. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Catering Berbasis Website Pada Rahayu Catering Madiun. *Siminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Senatik)*, 5(1), 359–365.
<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/2867>
- Dadan Muhamad Ramdani dan Sanjaya, R. (2020). Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Dan Produksi UMKM Konveksi di CV. Idsopis. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 228–236.
- Desmayani, N. M. M. R., Wardani, N. W., Nugraha, P. G. S. C., & Mahendra, G. S. (2021). Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Salon Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan*

- Indonesia (JSIKTI)*, 4(2), 68–77.
<https://doi.org/10.33173/jsikti.118>
- Elda, E. S., Heri Mulyono, & Angri Yulio Pernanda. (2022). Perancangan Sistem Informasi Layanan Pengaduan Badan Eksekutif Mahasiswa Berbasis Web. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–11.
<https://doi.org/10.51454/decode.v3i1.67>
- Handayani, D., & Salam, M. (2023). Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Koperasi Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Media Online*, 3(5), 425–434.
<https://djournals.com/klik>
- Indrawan, A., #1, P., & Diana, A. (2021). Perancangan E-Commerce dengan Business Model Canvas untuk Peningkatan Penjualan pada Toko Parfum. *Jurnal Telematika*, 15(1), 19–28.
- Isnibati, S., Arwani, I., & Nugraha Putra, W. H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Point of Sales (POS) berbasis Website untuk Manajemen Home Industry (Studi Kasus: Gelsey Real Surakarta). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(4), 1789–1796. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10924>
- Kartini, K. S., Anindia Putra, I. N. T., Atmaja, K. J., & Widiani, N. P. S. (2022). Sistem Informasi Penjualan Pada Salad Yoo. *Jurnal Krisnadana*, 1(2), 45–53.

<https://doi.org/10.58982/krisnadana.v1i2.112>

Michelle Larassati Ayusmara Latukolan, Achmad Arwan, & Mahardeka Tri Ananta. (2019). Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram Ke Dalam Database. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 4058–4065. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

MILLIARTA, H., Murtiyasa, B., & Kom, M. (2022). *Sistem Informasi UMKM Olahan Ikan Di Kota Rembang Berbasis Website*.

[https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/96854%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/96854/1/Naskah Publikasi_Happy Tri Milliarta_L200170022 Final.pdf](https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/96854%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/96854/1/Naskah_Publikasi_Happy_Tri_Milliarta_L200170022_Final.pdf)

Pratama, F. A., Hermawan, R., & Sutrisno, S. (2022). Sistem Informasi Penjualan Pada CV. Bumen Tunggal Abadi Menggunakan Metode Sdlc. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 448–453.

<https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5749>

Putra, A. S. (2021). Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL (Studi Kasus pada Toko Surya). *Tekinfo: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika*, 22(1), 100–116.

<https://doi.org/10.37817/tekinfo.v22i1.1190>

Putri, A. E. (2019). Evaluasi Program Bimbingan Dan Konseling: Sebuah Studi Pustaka. *JBKI (Jurnal Bimbingan*

Konseling Indonesia), 4(2), 39.
<https://doi.org/10.26737/jbki.v4i2.890>

Ratino, A., Astri, R., & Anggraini, P. (2023). Implementasi Framework Laravel Dalam Pengembangan Aplikasi E-Commerce Untuk Toko Jago Software. *Journal Of Informatics And Busisnes*, 01(02), 33–43.

Rini agustina, D. supriant. (2019). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Website E-Rapat. *Stiki Informatika Jurnal*, 08(02), 67–73.

Rizki, W., Rayuwati, R., & Gemasih, H. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Mata Kuliah Dengan Metode Sdlc (Cystem Development Life Cycle). *Jurnal Teknik Informatika Dan Elektro*, 4(1), 36–45.
<https://doi.org/10.55542/jurtie.v4i1.113>

SANDORA, M. (2022). ANALISIS RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN PRODUK UMKM MAUGI BERBASIS WEBSITE. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4.

Soufitri, F. (2019). Perancangan Data Flow Diagram Untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada Smp Plus Terpadu). *Ready Star*, 2(1), 240–246.

Triyanto, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Waroeng Bola). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(1), 1–9.
<https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.670>

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun. (2008).
Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008. 1.
- Vira Adi Kurniyanti, D. M. (2022). *PERBANDINGAN MODEL WATERFALL DENGAN PROTOTYPE PADA PENGEMBANGAN SYSTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE. 2(8.5.2017), 2003–2005.*
- Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *J. Ilmu-Ilmu Inform. Dan Manaj. STMIK, No. November, 1–5.*
- Waliyansyah, R. R., Hermawan, G., & Herlambang, B. A. (2022). Sistem Informasi Pengelolaan Zakat Fitrah dan Donasi pada Masjid Jami' Al Jannah Menggunakan Metode Rule Based Berbasis Android. *Walisongo Journal of Information Technology, 4(1), 33–42.*
<https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.10350>
- Wijaya, W. W. W., & Susanto, E. (2021). New Normal: Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode SDLC (System Development Life Cycle). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan, 10(1), 1–9.*
<https://doi.org/10.31629/sustainable.v10i1.3190>
- Wulandari, T. M., Haryanti, I., Kunci, K., Keyakinan, K. ;, & Pembelian, K. (2022). *the Effect of Easy and Confidence Using E-Commerce on Online Purchase Decisions (Case*

Study on Using Shopee. 11(November), 477–496.
<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms>
Yanta, S., & Masturah, I. (2019). Perancangan Sistem Informasi
Jasa Katering Berbasis Website. *Bianglala Informatika*,
7(1), 9–15. <https://doi.org/10.31294/bi.v7i1.5809>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar persetujuan pembimbing

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk dilaksanakan. Disetujui pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 20 Maret 2024

Pembimbing I



Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T
M.Kom
NIP. 197312222006041001

Pembimbing II



Mokhamad Iklil Mustofa M.Kom
NIP. 198808072019031010

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknologi Informasi



Nur Cahyo Hendro Wibowo, S.T M.Kom
NIP. 197312222006041001

Lampiran 2 : Lembar pengesahan proposal

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

Judul Skripsi : Sistem Informasi Pembuatan aplikasi

Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada UMKM Delta Cookies

Nama : Riefanda Ayuni Syaputri

NIM : 2008096065

Program Studi : Teknologi Informasi

Telah diujikan dalam sidang komprehensif oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam program studi Teknologi Informasi.

Semarang, 03 Mei 2024

DEWAN PENGUJI

Penguji I



Hery Mustofa, M.Kom.
NIP. 198703172019031007

Penguji II



Mokhamad Ikliil Mustofa M.Kom.
NIP. 198808072019031010

Penguji III



Masy Ari Ulinuha, S.T.,M.T
NIP. 198108122011011007

Penguji IV



Siti Nur Aini, M.Kom.
NIP. 198401312018012001

Lampiran 3 : Hasil Wawancara

i. Wawancara

- a. Narasumber : Fidia Martini
- b. Jabatan : Pemilik UMKM Delta Cookies
- c. Pewawancara : Riefanda Ayuni Syaputri

ii. Waktu dan Tempat Kegiatan Wawancara

- a. Hari / Tanggal : 21 Agustus 2023
- b. Tempat : Rumah Pemilik UMKM Delta Cookies

iii. Keterangan

R : Pewawancara

F : Pemilik UMKM Delta Cookies

R	Bagaimana awal mula UMKM ini berdiri dan pada tanggal berapa UMKM ini berdiri?
F	Delta Cookies ini sebenarnya saya buat karena ingin mencari kesibukan karena kebetulan saya asli dari surabaya dan pindah ke jakarta, terus hobi saya itu memang suka masak dan baking, jadi saya mulai mencoba membuat cookies dengan beberapa bentuk mulai dari bentuk rumah, lalu orang, dan juga bentuk hati dengan dua varian rasa vanila sama coklat. Gak cuma cookies aja saya juga bikin masakan namanya nasi krawu itu khas gresik. Dari coba coba bikin itu tanggal 21 Juli 2016, menjadi awal mula saya

	mendirikan UMKM ini dengan berjualan dirumah saja.
R	Setelah itu bagaimana proses pemasaran dari UMKM ini sehingga peminat tertarik membeli?
F	Oke, awal awal setelah buka masih belum terlalu ramai, cuma respon dari para pembeli itu sangat memuaskan buat saya, semua itu proses dan waktu itu saya anggap ini adalah proses saya dan saya juga harus mikir gimana caranya biar produk saya ini dikenal lebih banyak orang lagi, pertama saya coba dengan memasukkan produk saya ke sekolah – sekolah yang ada di kota Depok, dengan mengantarkan 300 cookies setiap 2 minggu, saya juga mengikuti berbagai pameran yang diadakan disebuah event- event tertentu. Dengan cara ini lah UMKM saya berkembang, alhamdulillah banyak yang suka dan laris.
R	Untuk menu menunya itu di UMKM Delta Cookies ini ada apa saja ya bu? Boleh tolong disebutkan untuk menu dan harganya ibu?
F	Saat ini kalo saya tidak salah hitung ada sekitar 14 an menu 1. Nasi Krawu harga 15.000 2. Pie Susu Buah satu packnya isi 6, harga 20.000

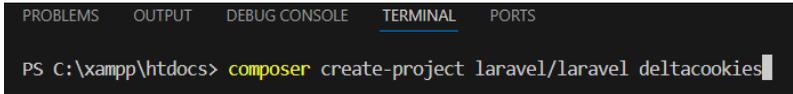
	<p>3. Broker satu packnya isi 10, harga 15.000</p> <p>4. Cookies Boneka Vanila satu packnya isi 5, harga 10.000</p> <p>5. Cookies Boneka Vanila satu packnya isi 5, harga 10.000</p> <p>6. Ayam Bakar Paket, harga 25.000</p> <p>7. Salad Buah itu 250ml, harga 15.000</p> <p>8. Kastangel 400gr, harga 55.000</p> <p>9. Nastar 400gr, harga 55.000</p> <p>10. Sagu Keju 400gr, harga 45.000</p> <p>11. Putri Salju 400gr, harga 50.000</p> <p>12. Kue Kacang 400gr, harga 45.000</p> <p>13. Paket Bundling 3 Kue Kering (Nastar, Kastangel, Sagu Keju), harga 151.000</p> <p>14. Toples Bundar Cantik, harga 50.000</p>
R	Menu yang menjadi favorite disini apa saja bu?
F	<p>Ada beberapa menu yang paling sering dipesen disini kak, jagoannya Nasi Krawu soalnya harga murah terus daging empalnya juga melimpah, ada pie susu buah juga biasanya pada beli buat snack, cookies nya yang coklat itu juga banyak dibeli, Ayam Bakar Paket biasanya dibuat kalo ada acara pertemuan atau apa, terus salad buah juga banyak peminatnya, untuk kue – kue lebarannya sendiri ada</p>

	beberapa yang jadi favorite pelanggan kayak kastangel,nastar, sama sago keju.
R	Kira kira hambatan apa yang pernah terjadi selama melakukan usaha ini?
F	Dalam hal pemesanan si kak, sama promosi makanannya juga, saya ada instagram dan juga WA untuk pelanggan yang mungkin nanti minat untuk membeli lagi terus mesen produk saya, cuma kadang pesan dari pelanggan ini tiba – tiba ilang sendiri karena memori hp full, dan kadang juga ada beberapa pesan yang ga dibaca karena saya sendiri jadi cukup repot.
R	Sistem yang saat ini berjalan itu seperti apa kira kira bu, mulai dari pemesanan, pembayaran, sampai media promosinya?
F	Untuk pemesanannya sendiri itu secara offline dan online juga si kak, jadi pelanggan dateng langsung kerumah saya dan bisa juga lewat WA, pembayarannya sendiri saya masih COD kak atau bayar ditempat sampai saat ini. Media promosi yang saya lakukan hanya melalui instagram aja kak.
R	Sistem informasi untuk pemesanan makanan pada UMKM Delta Cookies ini apakah boleh saya buat?

F	<p>Silahkan dengan senang hati, saya sendiri juga ingin toko Delta Cookies memiliki <i>website</i> agar pelanggan mudah untuk melakukan pemesanan makanan, karena masalah yang sedang dihadapi toko Delta Cookies adalah pada saat melakukan pemesanan makanan melalui WA ada beberapa pesan dari pelanggan yang tidak terbaca atau terhapus secara tiba-tiba, jadi kedepannya nanti juga bisa memudahkan saya.</p>
---	---

Lampiran 4 : *Instal Laravel, plugin laravel*, dan struktur *Laravel*

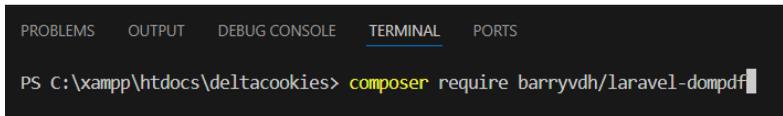
a. *Instal Laravel*



```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS  
PS C:\xampp\htdocs> composer create-project laravel/laravel deltacookies
```

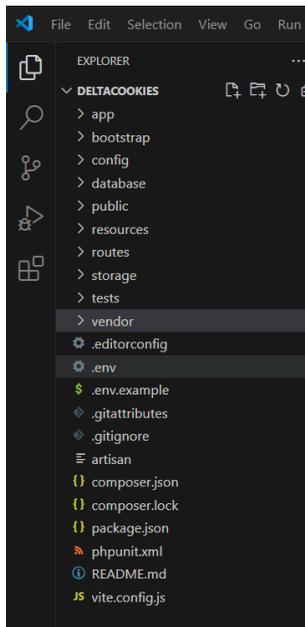
b. *Instal Plugin Laravel*

Penginstallan ini dilakukan untuk membuat file pdf



```
PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS  
PS C:\xampp\htdocs\deltacookies> composer require barryvdh/laravel-dompdf
```

c. Struktur Laravel



Lampiran 5 : Sourcode Delta Cookies

a. Route

Pada *laravel* route

```
routes.php
1 <?php
2
3 use Illuminate\Support\Facades\Route;
4 use App\Http\Controllers\Menu_Controller;
5 use App\Http\Controllers\LoginController;
6 use App\Http\Controllers\PesananController;
7
8 /*
9 |-----
10 | Web Routes
11 |-----
12 |
13 | Here is where you can register web routes for your application. These
14 | routes are loaded by the RouteServiceProvider for all of them will
15 | be assigned to the "web" middleware group. Make something great!
16 |
17 */
18
19
20 /*
21 |-----
22 | Login
23 |-----
24 */
25
26 Route::get('/masuk', [LoginController::class, 'login'])->name('masuk')
27     ->middleware('guest');
28 Route::post('/login', [LoginController::class, 'authenticate']);
29 Route::get('/logout', [LoginController::class, 'logout']);
30 Route::get('/Admin/tambahCustomer', [LoginController::class, 'tambah_customer'])->name('tambah.customer');
31 Route::post('/Akun/Simpan/Customer', [LoginController::class, 'simpanregister_customer'])->name('simpan.customer');
32
33 /*
34 |-----
35 | Admin
36 |-----
37 */
```

```
37
38
39 Route::group('middleware' => ['auth', 'cekjabatanAdmin'], function () {
40     Route::get('/Admin', [Menu_Controller::class, 'index'])->name('admin.landing');
41
42     /* -- Akun -- */
43     Route::get('/Akun/tambah/Admin', [LoginController::class, 'tambah_admin'])->name('tambah.admin');
44     Route::post('/Akun/Simpan/Admin', [LoginController::class, 'simpanregister_admin'])->name('simpan.admin');
45     Route::get('/Akun/Edit/{id}', [LoginController::class, 'edit_ad'])->name('edit.akun.admin');
46     Route::put('/Akun/update/{id}', [LoginController::class, 'update_ad'])->name('update.akun.admin');
47     Route::delete('/Akun/destroy/{id}', [LoginController::class, 'destroy'])->name('akun.destroy');
48
49     /* -- Menu -- */
50     Route::get('/Menu/tambah', [Menu_Controller::class, 'tambah'])->name('tambah.menu');
51     Route::post('/Menu/store', [Menu_Controller::class, 'store'])->name('store.menu');
52     Route::get('/Menu/Edit/Admin/{id}', [Menu_Controller::class, 'ubah_menu'])->name('ubah.menu');
53     Route::put('/Menu/update/Admin/{id}', [Menu_Controller::class, 'update'])->name('update.menu');
54     Route::put('/Menu/update/Stock/{id}', [Menu_Controller::class, 'updatestock'])->name('update.stock.menu');
55     Route::put('/Menu/update/Recommend/{id}', [Menu_Controller::class, 'update_recommend'])->name('ubah.recommend');
56     Route::delete('/Menu/destroy/{id}', [Menu_Controller::class, 'destroy'])->name('destroy.menu');
57
58     /* -- Pesanan -- */
59     Route::put('/Pesanan/update/Pesanan/{id}', [Menu_Controller::class, 'updateStatusPesanan'])->name('update.pesanan');
60     Route::post('/Pesanan/Selesai/{id}', [Menu_Controller::class, 'selesai'])->name('selesai.pesanan');
61 });
62
63
64 /*
65 |-----
66 | Customer
67 |-----
68 */
69 Route::get('/', [Menu_Controller::class, 'beranda'])->name('/');
70 Route::get('/Beranda', [Menu_Controller::class, 'beranda'])->name('/Beranda');
71 Route::group('middleware' => ['auth'], function () {
72     Route::get('/Home', [Menu_Controller::class, 'landing'])->name('menu.landing');
```

```

74 /*-- Akun --*/
75 Route::get('/Akun/Tambah/Customer/', [LoginController::class, 'tambah_cus'])->name('tambah_akun.customer');
76 Route::get('/Akun/Edit/Customer/{id}', [LoginController::class, 'edit_cus'])->name('edit_akun.customer');
77 Route::put('/Akun/Update/Customer/{id}', [LoginController::class, 'update_cus'])->name('update_akun.customer');
78
79 /*-- Pesanan --*/
80 Route::get('/Pesanan', [PesananController::class, 'index'])->name('pesanan');
81 Route::get('/Pesanan/Tambah', [PesananController::class, 'tambah'])->name('pesanan.tambah');
82 Route::post('/Pesanan/Tambah/Creata', [PesananController::class, 'create'])->name('pesanan.creata');
83 Route::put('/Pesanan/Update/{id}', [PesananController::class, 'update'])->name('pesanan.update');
84 Route::delete('/Pesanan/Destroy/{id}', [PesananController::class, 'destroy'])->name('pesanan.destroy');
85
86 /*-- Invoice --*/
87 Route::get('/Pesanan/Invoice/{id}', [PesananController::class, 'invoice'])->name('pesanan.invoice');
88 Route::get('/pesanan/invoice/{id}/download', [PesananController::class, 'PDF_Invoice'])->name('pesanan.invoice.pdf');
89
90 /*-- Checkout --*/
91 Route::post('/Pesanan/Checkout/{pesanan_id}', [PesananController::class, 'checkout'])->name('pesanan.checkout'); //proses
92 Route::get('/Pesanan/Checkout/Status', [PesananController::class, 'Status_checkout'])->name('Status_checkout'); //detail
93 Route::get('/Pesanan/Checkout/Status/{id}', [PesananController::class, 'detail_checkout'])->name('detail_checkout'); //id
94 Route::put('/Pesanan/Checkout/{id}/Update', [PesananController::class, 'updateStatusPesanan'])->name('update.checkout');
95
96
97
98
99

```

b. Models

```

1 namespace App\Models;
2
3 use Illuminate\Foundation\Auth\User as Authenticatable;
4 use Illuminate\Notifications\Notifiable;
5
6 class user_m extends Authenticatable
7 {
8     use Notifiable;
9
10    protected $table = 'users_tb';
11    protected $primaryKey = 'id';
12    public $timestamps = false;
13
14    protected $fillable = [
15        'id',
16        'username',
17        'password',
18        'alamat',
19        'no_telephone',
20    ];
21
22    public function pesanan()
23    {
24        return $this->hasMany(pesanan_m::class, 'user_id');
25    }
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99

```

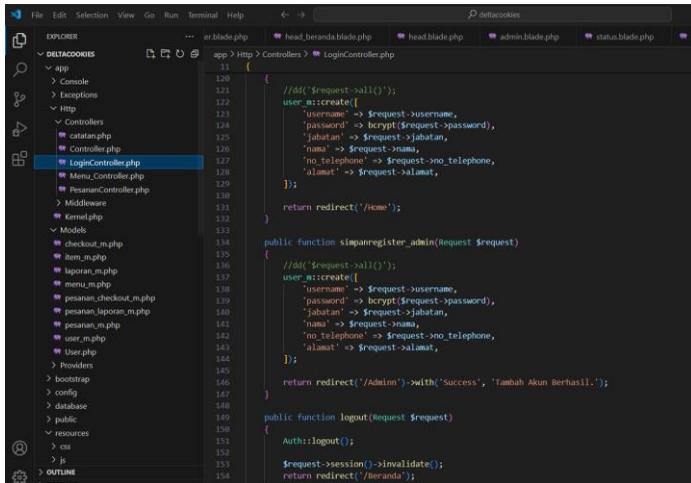
c. View

```

1 @extends('layouts.master')
2 @section('title', 'Hal Login')
3 @section('content')
4 <div class="container">
5     <div class="row">
6         <div class="col-md-6">
7             <div class="card">
8                 <div class="card-header">
9                     <h3 style="text-align: center;>Hal Login</h3>
10                </div>
11                <div class="card-body">
12                    <div style="text-align: center;>
13                        <input type="text" class="form-control" id="username" value="">
14                        <br>
15                        <input type="password" class="form-control" id="password" value="">
16                        <br>
17                        <input type="submit" value="Login" class="btn btn-primary">
18                    </div>
19                </div>
20            </div>
21        </div>
22    </div>
23 </div>
24 </section>
25 @endsection
26
27 @section('script')
28 <script>
29     $(document).ready(function() {
30         $('#login').click(function() {
31             $('#username').val('');
32             $('#password').val('');
33         });
34     });
35 </script>
36 </body>
37 </html>
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99

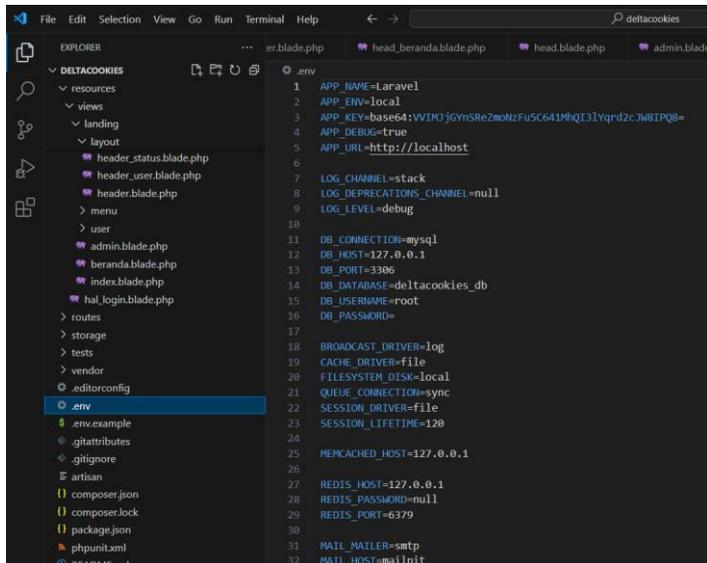
```

d. Controller



```
11 {
12     //dd($request->all());
13     user::create([
14         'username' => $request->username,
15         'password' => bcrypt($request->password),
16         'jabatan' => $request->jabatan,
17         'nama' => $request->nama,
18         'no_telepon' => $request->no_telephone,
19         'alamat' => $request->alamat,
20     ]);
21     return redirect('/home');
22 }
23
24 public function simpanregister_admin(Request $request)
25 {
26     //dd($request->all());
27     user::create([
28         'username' => $request->username,
29         'password' => bcrypt($request->password),
30         'jabatan' => $request->jabatan,
31         'nama' => $request->nama,
32         'no_telepon' => $request->no_telephone,
33         'alamat' => $request->alamat,
34     ]);
35     return redirect('/Admin')->with('Success', 'Tambah Akun Berhasil.');
```

e. env



```
1 APP_NAME=Laravel
2 APP_ENV=local
3 APP_KEY=base64:WVINOjGynSReZaonZFu5C64lMHQJ3lYqr2c3W8IPQ8=
4 APP_DEBUG=true
5 APP_URL=http://localhost
6
7 LOG_CHANNEL=stack
8 LOG_DEPRECATIONS_CHANNEL=null
9 LOG_LEVEL=debug
10
11 DB_CONNECTION=mysql
12 DB_HOST=127.0.0.1
13 DB_PORT=3306
14 DB_DATABASE=deltacookies_db
15 DB_USERNAME=root
16 DB_PASSWORD=
17
18 BROADCAST_DRIVER=log
19 CACHE_DRIVER=file
20 FILESYSTEM_DISK=local
21 QUEUE_CONNECTION=sync
22 SESSION_DRIVER=file
23 SESSION_LIFETIME=120
24
25 MEMCACHED_HOST=127.0.0.1
26
27 REDIS_HOST=127.0.0.1
28 REDIS_PASSWORD=null
29 REDIS_PORT=6379
30
31 MAIL_MAILER=smt
32 MAIL_HOST=mailpit
```

Lampiran 6 : Angket Pengujian *Black Box Testing* Admin

KUISIONER PENELITIAN DOKUMEN PENGUJIAN *BLACK BOX TESTING* PADA SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA UMKIM DELTA COOKIES

Nama Penguji : FIDIA
 Jabatan : ADMIN
 Tanggal Pengujian : 1 JUNI 2024
 Hak Akses : ADMIN

Kelas Uji :Login				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Login	Data kosong	Kembali ke halaman login		✓
	Salah satu kolom isian kosong	Kembali ke halaman login		✓
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan halaman utama		✓

Kelas Uji :Data Menu				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Tambah data menu	Data kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Salah satu kolom isian kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan kembali halaman data menu		✓
Tombol Ubah	Data Kosong	Muncul tampilan the field is required		✓

	Salah satu kolom isian data kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Semua kolom diisi dengan bernar	Menampilkan kembali halaman data menu		✓
Tombol habis	Menekan tombol habis	Akan berubah menjadi tombol "restock"		✓
Tombol restock	Menekan tombol restock	Akan berubah menjadi tombol "habis"		✓
Tombol ya	Menekan tombol ya	Akan berubah menjadi tombol "standar"		✓
Tombol standar	Menekan tombol standar	Akan berubah menjadi tombol "ya"		✓

Kelas Uji : Data Best Seller

Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Tombol Hapus Data Best Seller	Menekan tombol hapus	Kembali ke halaman data <i>best seller</i>		✓

Kelas Uji : Pesanan Masuk

Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Tombol diantar	Menekan tombol diantar	Diarahkan menuju halaman pesanan masuk dan ststus		✓

		pesanan berubah menjadi "diantar"		
Tombol selesai	Menekan tombol selesai	Menampilkan datanya ke halaman laporan penjualan		✓

Kelas Uji : Data User Registrasi				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Tambah data	Data kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Salah satu kolom isian kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan kembali halaman data <i>user registrasi</i>		✓
Tombol Ubah	Data kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Salah satu kolom isian kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan kembali halaman user registrasi		✓

Depok, 1 Juli 2024
 PENGUJI
Fidia
 FIDIA

Lampiran 7 : Angket Pengujian *Black Box Testing Customer*

KUISIONER PENELITIAN DOKUMEN PENGUJIAN *BLACK BOX TESTING* PADA SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA UMKIM DELTA COOKIES

Nama Penguji : FIRA
 Jabatan : CUSTOMER
 Tanggal Pengujian : 2 JUNI 2024
 Hak Akses : CUSTOMER

Kelas Uji : Daftar Akun				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Daftar akun	Data kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Salah satu kolom isian kosong	Muncul tampilan the field is required		✓
	Semua kolom diisi dengan benar	Akan kembali menuju halaman login untuk mengakses web		✓

Kelas Uji :Login				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Login	Data kosong	Kembali ke halaman login		✓
	Salah satu kolom isian kosong	Kembali ke halaman login		✓
	Semua kolom diisi dengan benar	Menampilkan halaman utama		✓

Kelas Uji : Daftar Menu Makanan				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Tambah pesanan	Menekan tombol "keranjang"	Menampilkan halaman keranjang belanjaan		✓

Kelas Uji : Keranjang Belanjaan				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Tombol Update	Menambah kan porsi makanan	Tombol Update		✓
Tombol lanjut belanja	Menambah kan pesanan	Tombol lanjut belanja		✓
Tombol silang	Menekan tombol silang	Menampilkan kembali halaman keranjang belanjaan		✓
Tombol selesaikan pesanan	Menekan tombol selesaikan pesanan	Akan diarahkan menuju halaman checkout		✓

Kelas Uji : Keranjang Belanjaan				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Tombol download PDF	Menekan tombol download pdf	Akan mengunduh invoice		✓
Tombol checkout	Menekan tombol checkout	Akan diarahkan kembali menuju		✓

		halaman keranjang belanja		
--	--	---------------------------	--	--

Kelas Uji : Status Pesanan				
Butir Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	
			Gagal	Berhasil
Tombol lihat	Menekan tombol lihat	Akan menampilkan halaman invoice		✓
Tombol pesanan diterima	Menekan tombol pesanan diterima	Menghilangnya tombol pesanan diterima apabila di klik		✓

Depuk, 2 Juni 2024

Penguji

(Firma)

EIRA

Lampiran 8 : Angket *User Acceptance Testing* (UAT) Admin

**KUISIONER PENELITIAN DOKUMEN PENGUJIAN *USER ACCEPTANCE TESTING* (UAT)
PADA SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB
PADA UMKM DELTA COOKIES**

Nama Penguji : FIDIA (ADMIN) .

Tanggal pengujian : 1 JUNI 2024.

Angka dalam skor adalah sebagai berikut :

- a. 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. 2 : Tidak Setuju (TS)
- c. 3 : Cukup (C)
- d. 4 : Setuju (S)
- e. 5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	C (3)	TS (2)	STS (1)
Aspek rekayasa perangkat lunak						
P1	Apakah <i>website</i> tersebut mudah untuk digunakan?	✓				
P2	Apakah <i>website</i> tersebut dapat berjalan dengan lancar?	✓				
P3	Apakah <i>website</i> cukup responsif?	✓				
P4	Apakah fitur-fitur pada <i>website</i> dapat diakses dengan mudah?	✓				
Aspek Fungsionalitas						
P5	Apakah <i>user</i> dapat login dengan baik?	✓				
P6	Apakah <i>website</i> tersebut sudah memberikan informasi dengan baik?	✓				
P7	Apakah <i>user</i> dapat manajemen pesanan dengan baik?	✓				
P8	Apakah <i>website</i> ini dapat mempermudah proses pemesanan pada UMKM Delta Cookies?	✓				
Aspek Komunikasi Visual						
P9	Apakah tampilan <i>website</i> sudah baik?	✓				
P10	Apakah jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca?		✓			
P11	Apakah kombinasi warna pada tampilan sudah cukup baik?		✓			

Dipok, 1 Juni 2024
Penguji
fidia
FIDIA

Lampiran 9 : Angket User Acceptance Testing (UAT) Customer

**KUISIONER PENELITIAN DOKUMEN PENGUJIAN USER ACCEPTANCE TESTING (UAT)
PADA SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB
PADA UMKM DELTA COOKIES**

Nama Penguji : FIRA (CUSTOMER)

Tanggal pengujian : 2 JUNI 2024

Angka dalam skor adalah sebagai berikut :

- a. 1 : Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. 2 : Tidak Setuju (TS)
- c. 3 : Cukup (C)
- d. 4 : Setuju (S)
- e. 5 : Sangat Setuju (SS)

No	Pertanyaan	Nilai Pengujian				
		SS (5)	S (4)	C (3)	TS (2)	STS (1)
Aspek rekayasa perangkat lunak						
P1	Apakah <i>website</i> tersebut mudah untuk digunakan?		✓			
P2	Apakah <i>website</i> tersebut dapat berjalan dengan lancar?	✓				
P3	Apakah <i>website</i> cukup responsif?	✓				
P4	Apakah fitur-fitur pada <i>website</i> dapat diakses dengan mudah?		✓			
Aspek Fungsionalitas						
P5	Apakah <i>user</i> dapat login dengan baik?	✓				
P6	Apakah <i>website</i> tersebut sudah memberikan informasi dengan baik?			✓		
P7	Apakah <i>user</i> dapat manajemen pesanan dengan baik?	✓				
P8	Apakah <i>website</i> ini dapat mempermudah proses pemesanan pada UMKM Delta Cookies?		✓			
Aspek Komunikasi Visual						
P9	Apakah tampilan <i>website</i> sudah baik?		✓			
P10	Apakah jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca?	✓				
P11	Apakah kombinasi warna pada tampilan sudah cukup baik?		✓			

DEK, 2 JUNI 2024

Penguji
FIRA

Lampiran 10 : Dokumentasi





Lampiran 11 : Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Riefanda Ayuni Syaputri
2. Tempat & Tanggal Lahir : Semarang, 29 Juni 2002
3. Alamat Rumah : Jl. Bukit Barisan DVI no 16,
RT 01 / RW 10
4. HP : 0895378100669
5. Email : vandayavanda@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Sekolah Dasar Negeri Ngaliyan 01 Semarang
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri 31 Semarang
3. Sekolah Menengah Kejuruan Islamic Centre
Baiturrahman Semarang

Semarang, 19 Juni 2024



Riefanda Ayuni Syaputri

NIM. 2008096065