SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

Oleh :

MUHAMMAD CHOVA REDIRA RAMADHANA

NIM C2257201003

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

2025

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

Oleh :

MUHAMMAD CHOVA REDIRA RAMADHANA

NIM C2257201003

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

2025

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Proposal Tugas Akhir Ini Disetujui Untuk Diseminarkan.

Pembimbing I	Pembimbing II
H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.	Drs. Sartana, M.Si
NIK. 198111272010107	NIK. 195906071995102

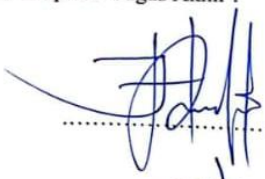
Mengetahui,	Menyetujui,
Ketua STMIK Palangkaraya	Ketua Program Studi
Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M.	Norhayati, M. Pd.
NIK. 196902021995004	NIK. 198805222011004

PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji Seminar Pada Tanggal 29 November 2025

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

1. Hafiz Riyadli, M. Kom.
   Ketua ..... 

2. H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   Sekertaris ..... 

3. Drs. Sartana, M.Si.
   Anggota ..... 

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN i
PENGESAHAN ii
DAFTAR ISI ii
DAFTAR TABEL iv
DAFTAR GAMBAR v
DAFTAR LAMPIRAN vi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 4
1.4.1 Tujuan Penelitian 4
1.4.2 Manfaat Penelitian 5
1.5 Sistematika Penulisan 6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
2.1 Kajian Teori 8
2.2 Penelitian yang Relevan 14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 19
3.1 Tinjauan Umum 19
3.2 Jenis Penelitian 20
3.3 Desain Penelitian 20
3.4 Instrumen Penelitian 22
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 24
3.6 Analisis Kebutuhan 27
3.7 Desain Sistem 29
3.8 Jadwal Penelitian 47
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case 12
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram 12
Tabel 2. 3 Skala Penilaian 14
Tabel 2. 4 Penelitian yang Relevan 15
Tabel 3. 1 Analisis PIECES 26
Tabel 3. 2 Tabel Admin 38
Tabel 3. 3 Tabel Jenis 38
Tabel 3. 4 Tabel Menu 38
Tabel 3. 5 Tabel Pesanan 39
Tabel 3. 6 Tabel View Menu Jenis 40
Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian 47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian 21
Gambar 3. 2 Use Case Diagram 29
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login (Admin) 30
Gambar 3. 4 Activity Diagram Logout (Admin) 31
Gambar 3. 5 Activity Diagram Kelola Menu (Admin) 32
Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Pesanan (Admin) 33
Gambar 3. 7 Activity Diagram Cetak Laporan (Admin) 34
Gambar 3. 8 Activity Diagram Lihat Daftar dan Detail Menu (Pengguna) 35
Gambar 3. 9 Activity Diagram Tambah dan Kirim Pemesanan (Pengguna) 36
Gambar 3. 10 ERD 37
Gambar 3. 11 Tampilan Daftar Menu 41
Gambar 3. 12 Tampilan Detail Menu 41
Gambar 3. 13 Tampilan Pemesanan 42
Gambar 3. 14 Tampilan Login 43
Gambar 3. 15 Tampilan Dashboard 44
Gambar 3. 16 Tampilan Kelola Menu 44
Gambar 3. 17 Tampilan Kelola Pesanan 45
Gambar 3. 18 Tampilan Laporan Penjualan 46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi pada saat ini telah berkembang sangat pesat dan menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Pemanfaatan teknologi komputer dalam berbagai bidang kehidupan sudah menjadi kebutuhan utama, baik untuk mendukung aktivitas individu maupun organisasi. Bahkan, kemampuan dalam menguasai teknologi informasi menjadi salah satu indikator penting untuk meningkatkan kualitas suatu bidang usaha sekaligus menjadi modal utama dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat di era digital. Perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini berlangsung sangat cepat dan sulit dibatasi. Kemajuan tersebut telah memberikan pengaruh yang luas terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Pada awalnya, teknologi diciptakan sebagai sarana untuk mempermudah aktivitas manusia, baik dalam bidang bisnis, pendidikan, maupun komunikasi. Namun seiring waktu, pemanfaatannya semakin meluas dan menjadi faktor penting dalam mendukung efektivitas serta efisiensi berbagai kegiatan di kehidupan modern (Segara & Nasution, 2025).

Kemampuan komunikasi dan pengolahan informasi yang cepat merupakan salah satu ciri utama dalam era globalisasi. Kunci utama dari perkembangan ini adalah teknologi komputer yang didukung oleh perangkat keras, perangkat lunak, jaringan internet, serta sumber daya manusia yang mampu memanfaatkannya. Perkembangan teknologi digital

juga telah membawa perubahan besar dalam dunia bisnis, termasuk usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM). Persaingan yang semakin kompetitif serta perubahan perilaku konsumen yang cenderung lebih menyukai kemudahan layanan berbasis online menuntut pelaku usaha untuk beradaptasi secara cepat dengan memanfaatkan sistem informasi. Pemanfaatan teknologi digital kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu operasional, tetapi juga sebagai pendorong utama perubahan dalam proses bisnis, model bisnis, serta cara pelaku usaha berinteraksi dengan pelanggan. Transformasi ini menjadi faktor penting bagi UMKM untuk tetap kompetitif dan mampu bertahan di tengah dinamika lingkungan bisnis yang terus berubah. Meskipun demikian, proses transformasi digital bukanlah hal yang mudah karena dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti keterbatasan sumber daya, kemampuan teknologi, dan kesiapan sumber daya manusia (Pradana, dkk, 2024).

Kedai CC merupakan salah satu usaha kuliner yang saat ini masih melayani pemesanan produk melalui media sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Instagram. Media sosial memang cukup efektif sebagai sarana promosi dan komunikasi, namun dalam praktiknya masih terdapat berbagai keterbatasan. Proses pemesanan melalui chat tidak terstruktur dengan baik, sehingga sering menimbulkan risiko kesalahan pencatatan pesanan maupun stok. Selain itu, data penjualan tidak tercatat secara otomatis sehingga menyulitkan pihak kedai dalam melakukan rekap penjualan maupun analisis laporan. Informasi produk yang tersedia juga

terbatas dan tidak tersaji secara terorganisir, sehingga pelanggan sering kali harus menanyakan detail produk berulang kali.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi berupa sistem informasi pemesanan berbasis web yang dapat digunakan oleh pelanggan maupun pengelola Kedai CC. Sistem ini diharapkan mampu menyajikan katalog produk, harga, serta ketersediaan stok secara langsung sehingga mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan. Selain itu, sistem ini juga dapat membantu pihak Kedai CC dalam mengelola data pemesanan, manajemen stok, serta pembuatan laporan penjualan secara otomatis. Dengan adanya sistem informasi pemesanan berbasis web, diharapkan pelayanan pada Kedai CC menjadi lebih cepat, dan profesional, sekaligus meningkatkan daya saing usaha di era digital. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Pada Kedai CC."**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: **"**Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemesanan berbasis web pada Kedai CC agar dapat meningkatkan efektivitas proses pemesanan, pengelolaan stok, serta penyusunan laporan penjualan?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan agar penulis dapat memberikan pemahaman yang terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Agar

pembahasan tidak menyimpang dari pokok rumusan masalah yang ada, maka permasalahan yang akan dibahas pada sistem ini antara lain:

a. Sistem informasi yang dibangun menyediakan 2 level pengguna, yaitu admin sebagai pengelola Kedai CC dan *user* sebagai konsumen ataupun pelanggan.
b. Teknologi pendukung yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah PHP**,** HTML**,** CSS**,** dan JavaScript**,** dengan MySQL sebagai basis data.
c. Sistem informasi ini menyediakan layanan meliputi katalog produk, pemesanan, pengelolaan data produk, pengelolaan stok, serta pembuatan laporan penjualan. Sistem tidak mencakup fitur pembayaran online, karena proses pembayaran dilakukan di luar sistem.
d. Sistem informasi pemesanan ini berbasis website dan dapat diakses secara online oleh konsumen.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dalam membuat sistem informasi pemesanan berbasis web pada kedai CC adalah sebagai berikut.

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi pemesanan berbasis web pada Kedai CC agar dapat meningkatkan efektivitas proses pemesanan, pengelolaan stok, serta penyusunan laporan penjualan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

a. Bagi Kedai CC

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu Kedai CC dalam menyediakan layanan pemesanan yang lebih cepat, praktis, dan profesional. Sistem ini juga akan mendukung pengelolaan data pemesanan dan stok produk secara terintegrasi sehingga dapat mengurangi risiko kesalahan pencatatan dan mempermudah pembuatan laporan penjualan. Dengan adanya sistem ini, pelayanan menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, khususnya dalam bidang analisis dan perancangan sistem informasi. Selain itu, penelitian ini juga melatih keterampilan praktis dalam merancang basis data, membangun aplikasi berbasis web, serta memahami kebutuhan pengguna secara nyata. Pengalaman ini akan menjadi bekal berharga bagi pengembangan karir penulis di bidang teknologi informasi, khususnya dalam pemrograman, analisis sistem, dan *problem solving*.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang ingin mengembangkan penelitian serupa, khususnya terkait sistem informasi pemesanan berbasis web untuk usaha kecil dan menengah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah

kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di lingkungan kampus, serta menjadi salah satu bentuk nyata penerapan teknologi informasi untuk mendukung kebutuhan bisnis.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini sesuai dan tertata dengan rapi, maka disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut ini:

BAB I: PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan tentang konsep dan prinsip dasar yang diperlukan untuk memecahkan masalah, meliputi teori sistem informasi, konsep pemesanan *online*, teknologi web, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis penelitian, metode yang digunakan, langkah-langkah penelitian, desain penelitian, serta teknik pengumpulan data. Pada bab ini juga dijelaskan kebutuhan penelitian meliputi kebutuhan informasi, pengguna, perangkat lunak, dan perangkat keras.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil analisis, perancangan, dan implementasi sistem informasi pemesanan Kedai CC berbasis web. Selain itu, pada bab ini juga dijelaskan pengujian sistem serta pembahasan terkait hasil yang diperoleh.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi diartikan sebagai komponen dalam sistem organisasi. Komponen ini merupakan perpaduan antara pengguna dengan berbagai sumber daya yang ada, termasuk teknologi dan sarana pengatur informasi, yang semuanya diarahkan untuk membentuk saluran komunikasi (Arafat, dkk., 2022).

Sistem informasi dapat diartikan sebagai sekumpulan komponen teknologi yang saling berhubungan dan berfungsi untuk mengumpulkan, menyimpan, serta mengolah data sehingga menghasilkan informasi, pengetahuan, maupun produk digital.(Ihramsyah, dkk, 2023)

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan suatu kesatuan komponen yang saling terintegrasi antara pengguna, teknologi, dan sumber daya lainnya untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, serta menyalurkan data menjadi informasi yang bermanfaat bagi organisasi dalam mendukung proses komunikasi dan pengambilan keputusan.

2.1.2 Pemesanan

Pemesanan dalam artian umum adalah kesepakatan resmi (*booking*) yang dibuat antara minimal dua pihak. Perjanjian pemesanan ini melibatkan permintaan terhadap suatu barang atau penyediaan tempat tertentu seperti ruangan, kamar, atau tempat duduk pada waktu yang disepakati, di mana permintaan tersebut selalu disertai dengan produk jasa yang relevan (Pasaribu, 2021).

Pemesanan merupakan aktivitas yang dilakukan oleh pelanggan sebelum melakukan pembelian. Kegiatan ini mencakup penyampaian informasi secara rinci mengenai pesanan, termasuk identitas pemesanan,

jenis barang atau jasa yang dipesan, serta jumlah yang diinginkan (Anggara, dkk, 2023).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemesanan merupakan suatu bentuk kesepakatan atau aktivitas yang dilakukan antara pelanggan dan penyedia layanan sebelum terjadinya transaksi pembelian, yang melibatkan permintaan terhadap barang atau jasa tertentu disertai dengan informasi rinci mengenai identitas, jenis, serta jumlah pesanan pada waktu yang telah ditentukan.

2.1.3 *Website (*Web)

Website (Web) pada mulanya diimplementasikan sebagai suatu sistem penyedia informasi yang didasarkan pada konsep *hyperlink*. Inovasi ini dirancang untuk memfasilitasi *surfer* (istilah bagi pengguna komputer yang melakukan penelusuran di internet) agar dapat mengakses informasi secara efisien. Secara operasional, pengguna cukup melakukan klik pada tautan yang dapat berupa teks atau elemen visual (gambar) untuk menampilkan sajian informasi yang lebih terperinci (Ihramsyah, dkk, 2023).

2.1.4 Kedai

Kedai adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada suatu tempat usaha yang menyediakan dan menjual berbagai produk, baik berupa minuman (panas atau dingin) maupun makanan ringan(Sukma, dkk., 2025).

2.1.5 Analisis PIECES

Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan *Service* (PIECES) adalah metode yang digunakan dalam analisis dan perancangan sistem untuk mengklasifikasikan dan mengidentifikasi masalah (*problems*), peluang (*opportunities*), dan arahan (*directives*) sistem (Prayogi, dkk, 2023.).

Penggunaan metode ini memungkinkan penulis menghasilkan rekomendasi atau hal-hal baru yang esensial dalam pengembangan sistem. Kerangka kerja PIECES mengukur sistem informasi berdasarkan enam variabel utama berikut:

1. *Performance* (Kinerja/Keandalan), Mengukur kemampuan sistem untuk beroperasi dengan baik. Kriteria utamanya adalah kecepatan pemrosesan data dan jumlah temuan data yang dihasilkan.
2. *Information and Data* (Data dan Informasi), Menganalisis kualitas dan kuantitas informasi yang disajikan sebagai hasil dari pemrosesan data, dengan fokus pada seberapa jelas dan lengkap informasi tersebut untuk pengguna.
3. *Economics* (Nilai Ekonomis), Menilai kelayakan sistem dari aspek finansial dan biaya. Analisis ini penting untuk memastikan bahwa sistem yang diterapkan memberikan nilai yang sepadan dengan investasi biaya yang dikeluarkan oleh organisasi atau lembaga.
4. *Control and Security* (Pengendalian dan Pengamanan), Mengevaluasi tingkat pengawasan dan kontrol yang ada dalam sistem. Tujuannya adalah memastikan sistem berjalan dengan baik, stabil, dan terjaga keamanannya dari risiko atau penyalahgunaan.
5. *Efficiency* (Efisiensi), Menentukan apakah sistem dapat beroperasi secara efisien dan efektif. Kriteria utamanya adalah kemampuan sistem untuk menghasilkan *output* yang memuaskan dengan kebutuhan *input* yang minimal (otomasi).

6. *Service* (Pelayanan), Menganalisis aspek layanan yang menyertai pemanfaatan sistem. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi masalah dan memastikan bahwa sistem yang diterapkan didukung oleh pelayanan yang baik agar fungsi sistem dapat berjalan optimal dan seimbang.

2.1.6 Basis Data

Basis data merupakan kumpulan data terstruktur yang tersimpan dalam sistem komputer, terdiri atas sejumlah tabel yang saling terhubung. Basis data ini dimanfaatkan untuk menyimpan, memantau, dan mengakses informasi dengan efisien(Gunawan, dkk., 2023).

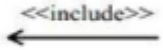
2.1.7 *Unified Modelling Language (*UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa standar yang dirancang untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun, dan mendokumentasikan berbagai *artifact* (bagian informasi) dari sebuah sistem (Ikhsan, dkk, 2024). *Artifact* yang didokumentasikan ini dapat berupa model, deskripsi, hingga perangkat lunak itu sendiri.

1. *Use Case*

   Use Case adalah teknik pemodelan yang berfokus pada perilaku atau fungsionalitas dari sistem informasi yang akan dikembangkan (Indah Nurlita & Reni Anggraini, 2023).

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case*

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Unit-unit yang saling bertukar pesan antar aktor.
Actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi.
Association 	Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi.
Ekstensi / extend 	Relasi *use case* tambahan.
Generalisasi / Generalized 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum–khusus).
Included 	Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankannya *use case* ini.

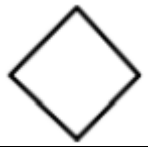
Sumber : (Indah Nurlita & Reni Anggraini, 2023)

2. *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah representasi grafis yang menjelaskan alirankerja (*workflow*) atau urutan aktivitas dari suatu sistem, proses bisnis, atau menu yang terdapat dalam perangkat lunak yang dikembangkan(Indah Nurlita & Reni Anggraini, 2023).

Tabel 2. 2 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
Status Awal / *Initial State* 	Status awal atau *initial state* adalah suatu keadaan awal pada saat sistem mulai hidup.
Status Akhir / *Final State* 	Status akhir atau *final state* adalah suatu keadaan akhir dari daur hidup.

Simbol	Deskripsi
Aktivitas 	Aktivitas adalah suatu kegiatan yang dilakukan di dalam sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / *Decision* 	Percabangan adalah suatu kegiatan di mana terdapat pilihan kegiatan di dalamnya.
Penggabungan / *Join* 	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabung menjadi satu.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber : (Indah Nurlita & Reni Anggraini, 2023)

2.1.8 *Entity Relationship Diagram (*ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan model berbentuk jaringan yang digunakan untuk menggambarkan struktur data yang tersimpan dalam suatu sistem secara terorganisir. ERD berfungsi untuk memperjelas serta menggambarkan keterkaitan antar entitas yang ada dalam sistem (Yonatan & Abdillah, 2024).

2.1.9 Skala likert

Skala Likert merupakan alat ukur yang digunakan untuk menilai persepsi, sikap, atau pendapat individu maupun kelompok terhadap suatu kejadian atau fenomena sosial. Skala ini terdiri atas dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif yang digunakan untuk menilai tanggapan positif, dan pernyataan negatif untuk menilai tanggapan negatif. Pada pernyataan positif, penilaian diberikan dengan skor 5, 4, 3, 2, dan 1, sedangkan untuk pernyataan negatif digunakan urutan skor sebaliknya, yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5 (Jureksi, dkk, 2024).

Tabel 2. 3 Skala Penilaian

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju (SS)	5	1
2	Setuju (S)	4	2
3	Netral (N)	3	3
4	Tidak Setuju (TS)	2	4
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Menghitung nilai rata-rata dari setiap pertanyaan dengan hasil jawaban responden. Dengan rumus:

$$\boldsymbol{Mean} = \frac{\sum(\boldsymbol{Nilai\ Skor} \times \boldsymbol{Jumlah\ Responden})}{\boldsymbol{Total\ Responden}}$$

Kemudian menghitung rata-rata keseluruhan dari pernyataan-pernyataan dengan perhitungan berikut:

$$\boldsymbol{Rata\text{ - }rata\ Keseluruhan} = \frac{\sum(\boldsymbol{Mean\ Pernyataan})}{\boldsymbol{Jumlah\ Pernyataan}}$$

Kemudian menggunakan rata–rata keseluruhan untuk menghitung indeks persen. Indeks ini digunakan untuk mengetahui interprestasi responden terhadap produk. Berikut perhitungannya:

$$\boldsymbol{Index}\% = \left(\frac{\boldsymbol{Rata\text{-}rata\ keseluruhan}}{\boldsymbol{Skor\ tertinggi\ pernyataan}}\right) \times \mathbf{100}$$

2.2 Penelitian yang Relevan

Pada bagian ini penelitian relevan mengacu pada penelitian yang mengandung informasi, seperti informasi yang secara sistematis menggambarkan hasil penelitian sebelumnya. Di bawah ini merupakan pencarian terkait berupa penelitian dengan topik yang sama, dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 2. 4 Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan	Perbedaan
1	(Suryono, dkk, 2023)	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KEDAI MTC 99	Penelitian membahas solusi digitalisasi untuk mengatasi proses pemesanan yang masih manual pada Kedai MTC 99 di Surabaya. Tujuannya adalah menciptakan sistem berbasis *website* agar transaksi, pengelolaan stok, dan pelaporan menjadi lebih efektif dan efisien, serta menghilangkan masalah antrean panjang dan kesulitan pelayan mencatat pesanan.	Perbedaannya terletak pada fokus sistem**.** Penelitian MTC 99 menekankan pada pengelolaan stok dan antrian pelanggan, sedangkan penelitian penulis lebih menitikberatkan pada proses pemesanan dan pencatatan pesanan secara digital untuk meningkatkan pemesanan di Kedai CC**.**
2	(Ardiasa, dkk, 2024)	SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN KINERJA PADA WARUNG SAHABAT	Jurnal ini membahas pengembangan sistem informasi pemesanan makanan berbasis *website* untuk Warung Sahabat, sebuah usaha UMKM makanan dan minuman yang masih menggunakan sistem penjualan manual atau melalui WhatsApp. Proses konvensional ini dianggap tidak efisien dan rawan kesalahan manusia, yang berpotensi menunda pelaporan keuangan. Tujuan utama penelitian adalah menciptakan sistem yang memungkinkan pelanggan memesan	Penelitian ini lebih menonjolkan integrasi pelaporan keuangan otomatis**.** Sementara penelitian penulis berfokus pada kemudahan pengguna (user-friendly interface) dan otomatisasi pencatatan pesanan pelanggan tanpa menitikberatkan pada aspek keuangan.

No	Penulis	Judul	Penjelasan	Perbedaan
			makanan secara *online* dengan mudah, sekaligus mempermudah karyawan melihat data pemasukan keuangan.	
3	(Pradifta & Widiati, 2023)	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN BERBASIS WEB PADA BURJO BEN KLATEN	Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi Burjo Ben Klaten—sebuah warung makan cepat saji—terkait proses transaksi dan pengelolaan yang masih manual, yang rentan memakan waktu dan menimbulkan kesalahan. Dengan menerapkan Metode *Prototype*, penulis merancang Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Berbasis Web yang efektif dan efisien. Hasil perancangan ini menghasilkan desain sistem yang responsif, memfasilitasi interaksi yang mudah bagi pelanggan dalam pemesanan, serta menyediakan akses cepat dan akurat terhadap stok menu dan data penjualan bagi pengelola, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional warung.	Penelitian Burjo Ben Klaten menggunakan metode *Prototype***,** sedangkan penelitian penulis menggunakan Metode XP**.** Selain itu, fokus penelitian penulis lebih sederhana pada otomatisasi pemesanan dan pengelolaan data menu**,** bukan pada sistem penjualan terintegrasi.

No	Penulis	Judul	Penjelasan	Perbedaan
4	(Ramadhan & Sutabri, 2023)	SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB	Jurnal ini berfokus pada pengembangan aplikasi untuk memenuhi tren pemesanan makanan secara *online* yang dianggap lebih cepat, praktis, dan nyaman bagi konsumen. Penelitian ini menggunakan Metode *Waterfall* untuk merancang sistem yang dibangun dengan PHP dan MySQL, yang bertujuan untuk menghilangkan kebutuhan konsumen datang langsung saat ingin memesan.	Penelitian ini memiliki kesamaan pada metode dan teknologi, namun berbeda pada lingkup dan penerapan**.** Penelitian penulis lebih menyesuaikan dengan kebutuhan Kedai CC, termasuk pengelolaan menu dan status pesanan, bukan hanya pada fitur pemesanan *online* saja.
5	(Msyahrudin, dkk, 2024)	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN KEDAI KOPI DALI BERBASIS WEBSITE	Jurnal "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Kedai Kopi Dali Berbasis Website" bertujuan untuk mengganti proses pemesanan dan pencatatan struk yang masih manual di Kedai Kopi Dali. Penelitian ini menggunakan Metode *Waterfall* dan dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP serta basis data MySQL untuk membangun sistem informasi berbasis web yang terkomputerisasi. Tujuannya adalah	Perbedaannya ada pada objek dan fitur utama sistem**.** Penelitian Kedai Kopi Dali fokus pada penggantian sistem struk manual**,** sementara penelitian penulis menitikberatkan pada proses pemesanan dan kemudahan pelanggan dalam berinteraksi dengan sistem di Kedai CC.

No	Penulis	Judul	Penjelasan	Perbedaan
			untuk memudahkan proses pemesanan bagi pelanggan, mengurangi kesalahan pencatatan, dan meningkatkan efisiensi kerja pelayan, sehingga mampu memberikan layanan yang lebih baik.	

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Penelitian ini dilakukan pada Kedai CC, sebuah usaha kuliner berbasis *online* yang berlokasi di Jl. Tumenggung Iman No. 13B, Kota Palangka Raya**.** Usaha ini bergerak di bidang penjualan makanan dan minuman ringan dengan sistem pemesanan yang dilakukan secara *Online* melalui berbagai platform media sosial seperti WhatsApp, Instagram, dan Facebook. Kedai CC tidak memiliki kedai fisik atau toko tetap sebagaimana usaha kuliner pada umumnya, melainkan seluruh aktivitas pemesanan dan komunikasi dengan pelanggan dilakukan secara digital. Produk yang dijual berupa jajanan, herbal, dan kosmetik.

Dalam pelaksanaannya, Kedai CC menerima pesanan melalui beberapa saluran utama, yaitu akun Instagram dengan nama pengguna @coll3ct10n halaman Facebook Kedai CC serta nomor WhatsApp +62 813-5103-0597. Namun, sistem pemesanan yang berjalan saat ini masih bersifat manual, di mana pelanggan mengirimkan pesan pemesanan secara langsung melalui chat, kemudian admin mencatat pesanan tersebut secara terpisah. Proses ini sering menimbulkan kendala seperti data pesanan yang tidak terstruktur, kesalahan pencatatan, kesulitan dalam rekapitulasi penjualan, serta keterlambatan dalam konfirmasi pesanan. Kedai CC memiliki potensi yang besar untuk berkembang sebagai usaha kuliner digital karena telah memiliki basis pelanggan tetap di media sosial, aktif dalam melakukan promosi secara daring, dan menawarkan variasi menu

yang cukup banyak sehingga membutuhkan sistem pengelolaan yang lebih rapi. Selain itu, penerapan sistem informasi berbasis web juga menjadi langkah nyata dalam mendukung transformasi digital pada sektor UMKM**,** khususnya di bidang kuliner online di Kota Palangka Raya. Dengan adanya sistem ini, diharapkan Kedai CC dapat meningkatkan efektivitas operasional, mempercepat proses transaksi, serta memberikan pengalaman pemesanan yang lebih praktis dan profesional bagi pelanggan.

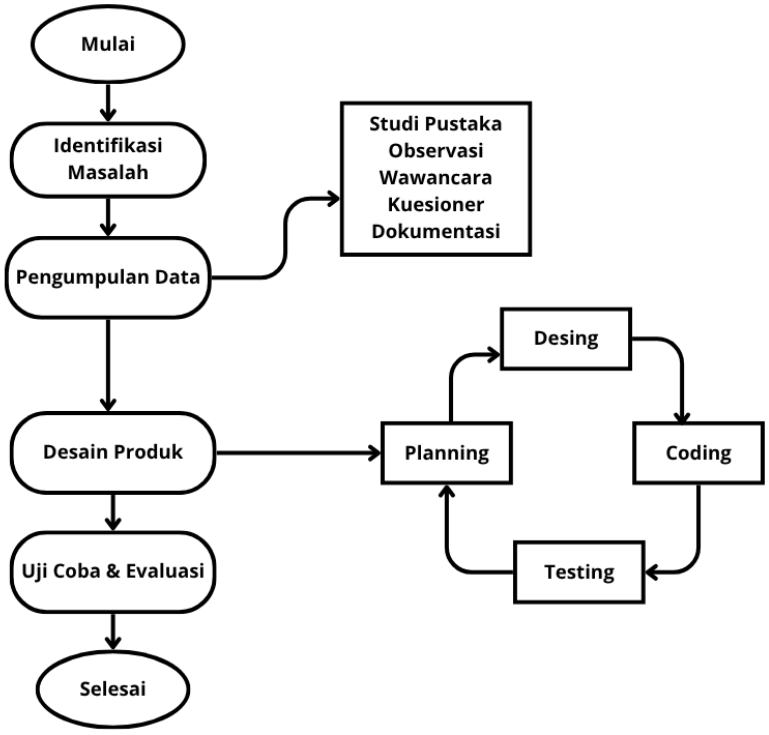
3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). R&D adalah pendekatan sistematis yang bertujuan menghasilkan produk spesifik dan dilanjutkan dengan menguji keefektifan dari produk yang dihasilkan tersebut (Sati, dkk, 2023). Penelitian jenis ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk dalam bentuk sistem informasi pemesanan berbasis web yang dapat digunakan secara langsung untuk meningkatkan efektivitas kegiatan operasional pada Kedai CC. Penelitian R&D tidak hanya berfokus pada pemahaman terhadap suatu fenomena, tetapi juga menitikberatkan pada proses penciptaan, pengujian, dan penyempurnaan produk yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pendekatan metode pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming* (XP) yang merupakan bagian dari metodologi *Research and Development* (R&D).

Metode yang dipilih untuk pengembangan sistem ini adalah *Extreme Programming (XP)*. Pendekatan *XP* digunakan karena menawarkan fleksibilitas dan memungkinkan tim pengembangan untuk mengimplementasikan dan memodifikasi fitur-fitur secara tanggap sesuai dengan kebutuhan pengguna yang mungkin berubah (Amalia, dkk, 2023).



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Tahapan Pengembangan sistem dengan XP ini dilakukan melalui empat tahapan utama:

a. Perencanaan (*Planning*), Tahap awal ini fokus pada penetapan kebutuhan dan penyusunan rencana proyek secara menyeluruh. Aktivitas kuncinya mencakup penentuan lingkup pekerjaan, prioritas fitur-fitur yang akan dikembangkan, dan pembuatan jadwal atau rencana waktu yang realistis.

b. Perancangan (*Design*), Tahapan ini meliputi pemodelan sistem, arsitektur, dan basis data. Pemodelan sistem diilustrasikan menggunakan diagram-diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML), seperti *Use Case Diagram*, dan *Activity Diagram*, Serta *Entity Relationship Diagram*.
c. Pengkodean (*Coding*), Tahap ini adalah realisasi sistem, di mana aplikasi dibuat dalam bentuk *User Interface* (UI). Proses pengkodean menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP), didukung oleh sistem manajemen basis data.
d. Pengujian (*Testing*), Setelah pengkodean, sistem menjalani pengujian untuk mengidentifikasi potensi kesalahan dan memverifikasi kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sarana yang digunakan penulis dalam proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Metode-metode tersebut digunakan agar data yang diperoleh bersifat valid dan relevan dengan perancangan sistem informasi pemesanan berbasis web pada Kedai CC.

3.4.1 Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis mengumpulkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian yang dilakukan, yaitu mengenai sistem informasi pemesanan berbasis web. Sumber yang digunakan berasal dari berbagai jurnal, artikel ilmiah, dan

referensi buku yang relevan. Hasil dari studi pustaka ini menjadi acuan dalam penyusunan proposal dan perancangan sistem yang akan dikembangkan pada Kedai CC.

3.4.2 Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara penulis datang langsung ke lokasi penelitian, yaitu Kedai CC. Melalui pengamatan secara langsung, penulis memperoleh data mengenai proses pemesanan dan pencatatan transaksi yang masih dilakukan secara manual. Hasil observasi ini digunakan untuk mengetahui kendala yang terjadi di lapangan serta kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibangun.

3.4.3 Wawancara

Metode wawancara dilakukan secara langsung dengan pemilik Kedai CC sebagai narasumber utama. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam terkait alur kerja pemesanan, pengelolaan stok menu, serta kebutuhan fitur yang diharapkan dari sistem informasi pemesanan berbasis web. Selain itu, wawancara juga digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang sering terjadi dalam proses pemesanan dan pencatatan penjualan.

3.4.4 Kuesioner

Metode kuesioner digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan sistem informasi pemesanan berbasis web yang dikembangkan. Kuesioner diberikan kepada pengguna yang terdiri dari pelanggan dan admin Kedai CC setelah sistem

diujicobakan.

Instrumen kuesioner disusun menggunakan skala Likert dengan lima pilihan jawaban. Hasil dari kuesioner ini digunakan untuk mengukur efektivitas sistem serta menjadi bahan evaluasi dalam penyempurnaan sistem yang dikembangkan.

3.4.5 Dokumentasi

Dalam metode dokumentasi, penulis mengumpulkan berbagai bukti dan data pendukung yang digunakan dalam penelitian, seperti daftar menu, data penjualan, serta hasil wawancara dengan pemilik Kedai CC. Selain itu, penulis juga melakukan dokumentasi dalam bentuk foto kegiatan selama proses observasi dan wawancara di lokasi penelitian sebagai bukti telah dilakukannya kegiatan penelitian, bukti foto cara pemesanan, dan foto katalog penjualan.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik analisis untuk mendukung jalannya proses penelitian. Teknik-teknik tersebut meliputi studi pustaka, observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Kelima metode ini digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling melengkapi, sehingga hasil penelitian yang diperoleh menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Setiap teknik memiliki peran penting, mulai dari pengumpulan teori dan referensi pendukung, pengamatan langsung di lapangan, penggalian informasi dari

narasumber, penilaian tingkat kepuasan pengguna, hingga pengumpulan bukti pendukung dalam bentuk dokumen dan foto kegiatan penelitian.

3.5.1 Teknik Analisis

Teknik analisis merupakan suatu proses untuk mengamati objek penelitian secara mendalam dengan tujuan memahami komponen-komponen yang membentuk sistem agar dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut. Analisis dilakukan terhadap rancangan dan sistem informasi pemesanan berbasis web pada Kedai CC, meliputi proses pemesanan, pengelolaan data menu, pencatatan transaksi, serta kendala yang dihadapi dalam sistem manual yang sedang berjalan. Untuk membantu proses analisis, digunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency,* dan *Service*). Metode ini bertujuan untuk menilai kinerja sistem yang ada serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki agar sistem informasi pemesanan yang dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pelayanan pada Kedai CC.

3.5.3 Analisis Kelemahan Sistem yang Sedang Berjalan

Untuk menganalisis Sistem pemesanan yang sedang berjalan pada Kedai CC, penulis menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency,* dan *Service*). Metode ini digunakan untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan dari sistem manual yang saat ini diterapkan, serta menjadi dasar dalam perancangan sistem informasi pemesanan berbasis web yang lebih efektif dan efisien.

Berikut hasil analisis terhadap sistem lama dan usulan sistem baru yang dikembangkan:

Tabel 3. 1 Analisis PIECES

No	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1	***Performance*** **(Kinerja)**	Proses pemesanan masih dilakukan secara manual melalui pesan di media sosial seperti WhatsApp dan Instagram, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk mencatat, mengonfirmasi, dan merekap pesanan pelanggan.	Sistem baru dirancang berbasis web agar pelanggan dapat melakukan pemesanan secara langsung melalui *form online*, dan data pesanan tersimpan otomatis dalam *database* sehingga mempercepat proses pemesanan dan pencatatan.
2	***Information*** **(Informasi)**	Informasi pesanan sering kali tidak terstruktur dan tersebar di berbagai platform, sehingga rawan terjadi kesalahan pencatatan atau kehilangan data pesanan.	Sistem baru menghasilkan informasi yang lebih akurat dan terpusat karena seluruh data pesanan, menu, dan pelanggan tersimpan dalam satu sistem, sehingga mudah diakses dan dikelola oleh admin.
3	***Economy*** **(Ekonomi)**	Biaya operasional memang rendah karena tidak memerlukan server atau sistem khusus, namun waktu dan tenaga admin yang banyak terbuang untuk mencatat dan merekap data menjadi biaya tidak langsung yang cukup besar.	Sistem berbasis web membutuhkan biaya awal untuk pengembangan, namun dalam jangka panjang mampu menghemat waktu kerja admin, mengurangi kesalahan pencatatan, serta meningkatkan efisiensi operasional Kedai CC.
4	***Control*** **(Kontrol)**	Tidak terdapat sistem validasi otomatis terhadap pesanan yang masuk, sehingga sering terjadi kesalahan input atau pesanan ganda. Selain itu, data pesanan mudah hilang karena hanya tersimpan di percakapan	Sistem baru memiliki fitur validasi data pesanan, pengelolaan akun admin, serta penyimpanan data yang aman di *database* sehingga kontrol terhadap transaksi dan data pelanggan menjadi lebih

No	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
		chat.	baik.
5	***Efficiency*** **(Efisiensi)**	Proses pencatatan dan rekap data pesanan membutuhkan waktu lama dan rawan kesalahan karena dilakukan secara manual oleh admin.	Dengan sistem baru, proses pencatatan, pencarian data, serta pembuatan laporan dapat dilakukan secara otomatis dan cepat melalui dashboard admin.
6	***Service*** **(Pelayanan)**	Pelayanan kepada pelanggan kurang maksimal karena konfirmasi pesanan sering terlambat dan tidak ada tampilan menu yang jelas atau terupdate di media sosial.	Sistem berbasis web memberikan pelayanan yang lebih baik dengan tampilan menu yang selalu terbarui, proses pemesanan yang cepat, serta konfirmasi otomatis yang meningkatkan kenyamanan pelanggan.

3.6 Analisis Kebutuhan

Dalam pengembangan sistem ini, analisis kebutuhan adalah kebutuhan sistem yang diperlukan dalam membuat sebuah sistem yang mumpuni dan membantu menyelesaikan masalah, antara lain sebagai berikut :

3.6.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang akan digunakan menyesuaikan dengan sistem yang akan dibuat:

Type : AMD Ryzen 7 7435HS (3.10 GHz)

Memori : 16 GB

Storage : 512 GB SSD

Sistem Operasi : Windows 11 *Home* 64-bit

Perangkat *Input* Internal : *Mouse* dan *Keyboard*

Perangkat *Output* : *Monitor* dan *Speaker*

3.6.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam merancang sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Laragon : Sebagai *local server* yang digunakan untuk menjalankan dan mengakses aplikasi berbasis web secara lokal (*localhost*) sebelum sistem diimplementasikan secara *online*.
2. MySQL : Sebagai sistem manajemen basis data yang digunakan untuk menyimpan seluruh data seperti data menu, pesanan, pelanggan, dan transaksi penjualan.
3. Adminer : Sebagai alat bantu pengelolaan *database* MySQL yang memiliki antarmuka sederhana dan mudah digunakan untuk membuat, mengedit, serta menghapus tabel dan data.
4. Visual Studio Code : Sebagai *text editor* utama yang digunakan untuk menulis kode program dengan bahasa HTML, CSS, JavaScript, dan PHP dalam proses pembuatan sistem.
5. *HyperText Markup Language* (HTML) : Digunakan untuk membangun struktur dasar halaman web pada sistem informasi pemesanan.
6. *Hypertext Preprocessor* (PHP) : Digunakan sebagai bahasa pemrograman utama untuk mengolah data secara dinamis dan menghubungkan tampilan web dengan *database.*
7. Canva : Digunakan untuk membuat desain grafis seperti banner, logo, dan elemen visual lainnya guna memperindah tampilan antarmuka sistem.

8. Draw.io : Digunakan untuk merancang diagram UML dan ERD sebagai panduan dalam pembuatan alur sistem dan struktur basis data.

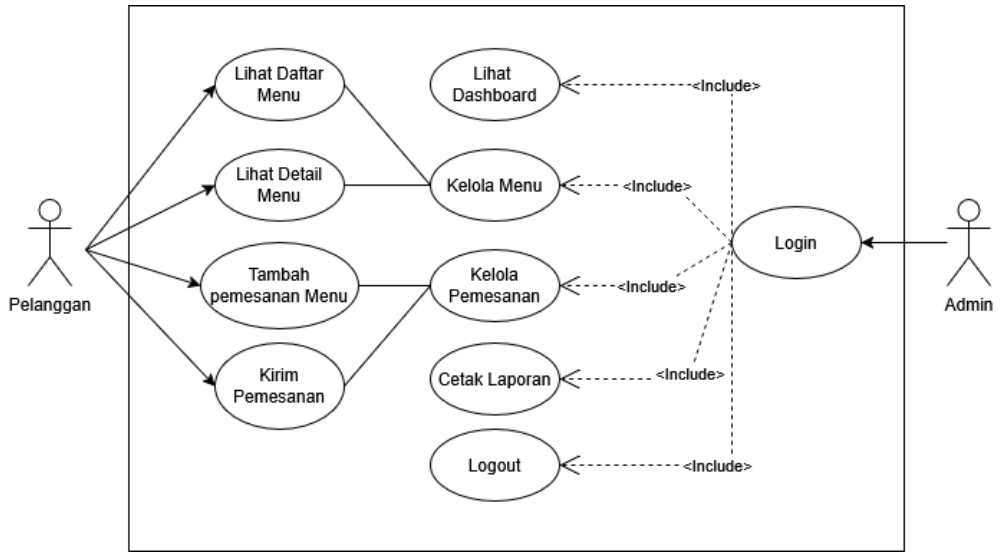
3.7 Desain Sistem

3.7.1 Desain Proses

Analisis proses yang pertama disini melakukan beberapa aktivitas seperti diagram *use case*, *activity diagram*, dan ERD. Untuk diagram dapat dilihat dibawah ini:

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang dibuat. *Use case diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara suatu atau lebih dengan sistem yang dibuat. *Use case diagram* digunakan untuk mengetahu fungsi yang ada disebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Dibawah adalah *use case diagram* yang ada dalam sistem yang penulis buat.



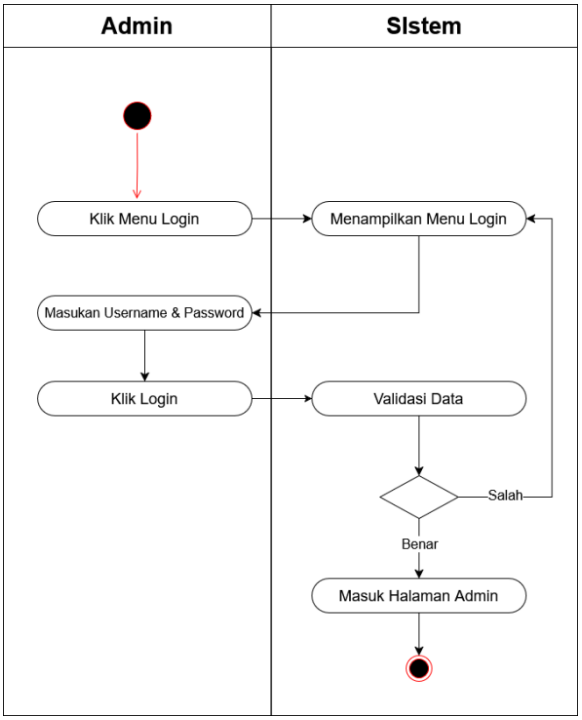
Gambar 3. 2 *Use Case Diagram*

Gambar di atas menunjukkan *Use Case Diagram* sistem pemesanan menu yang melibatkan dua aktor utama, yaitu pengguna dan admin. Pelanggan dapat melihat daftar menu, melihat detail menu, menambah pemesanan, dan mengirim pesanan. Sementara itu, admin dapat melihat dashboard, mengelola menu, mengelola pesanan, dan mencetak laporan. Setiap fungsi yang dijalankan oleh admin memerlukan proses *login* terlebih dahulu sebagai bentuk autentikasi sebelum mengakses fitur manajemen sistem.

b. *Activity Diagram*

Dalam pemodelan UML, *Activity Diagram* digunakan untuk menggambarkan proses bisnis dan alur kerja operasional suatu sistem secara bertahap. Diagram ini menampilkan keseluruhan aliran kontrol atau urutan aktivitas yang terjadi dalam sistem yang dirancang.

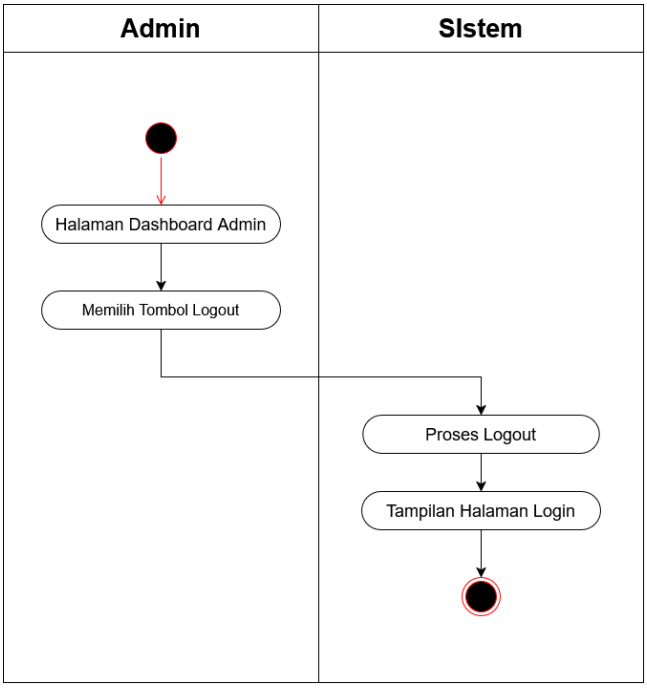
1) *Activity Diagram Login* (Admin)



Gambar 3. 3 *Activity Diagram Login* (Admin)

Activity Diagram di atas menggambarkan proses *login* admin pada sistem. Proses dimulai ketika admin memilih menu login, kemudian sistem menampilkan *form login*. Admin memasukkan *username* dan *password*, lalu menekan tombol login. Setelah itu, sistem melakukan validasi data yang dimasukkan. Jika data salah, sistem akan menampilkan kembali menu *login* untuk mengulangi proses. Namun, jika data benar, admin berhasil masuk ke halaman Admin atau dashboard Admin.

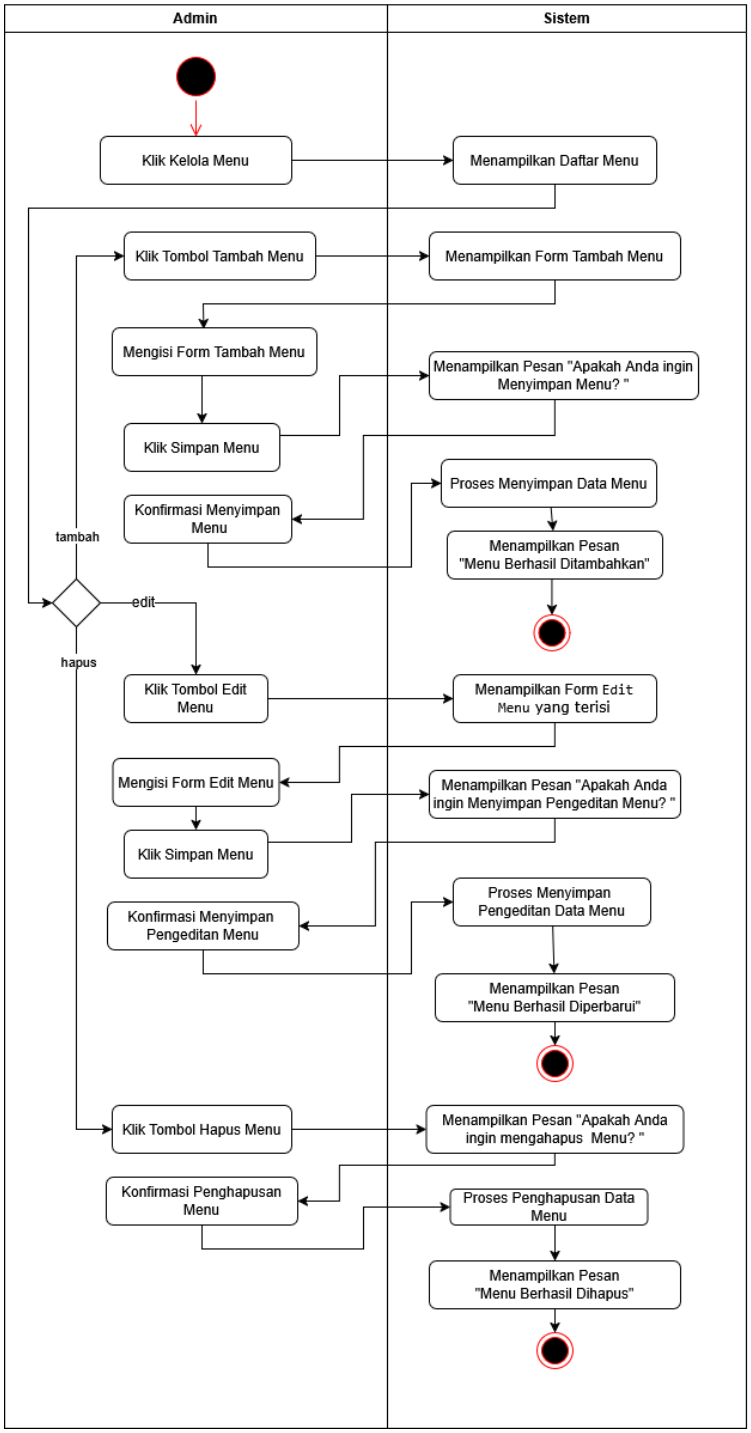
2) *Activity Diagram Logout* (Admin)



Gambar 3. 4 *Activity Diagram Logout* (Admin)

Activity Diagram di atas menggambarkan proses *logout* admin pada sistem. Admin berada di Halaman Dashboard, kemudian memilih tombol Logout**.** Sistem akan menerima aksi ini, melakukan proses mengakhiri sesi, lalu menampilkan halaman yang sesuai setelah *logout*, menandai bahwa admin telah keluar dari sistem.

3) *Activity Diagram* Kelola Menu (Admin)

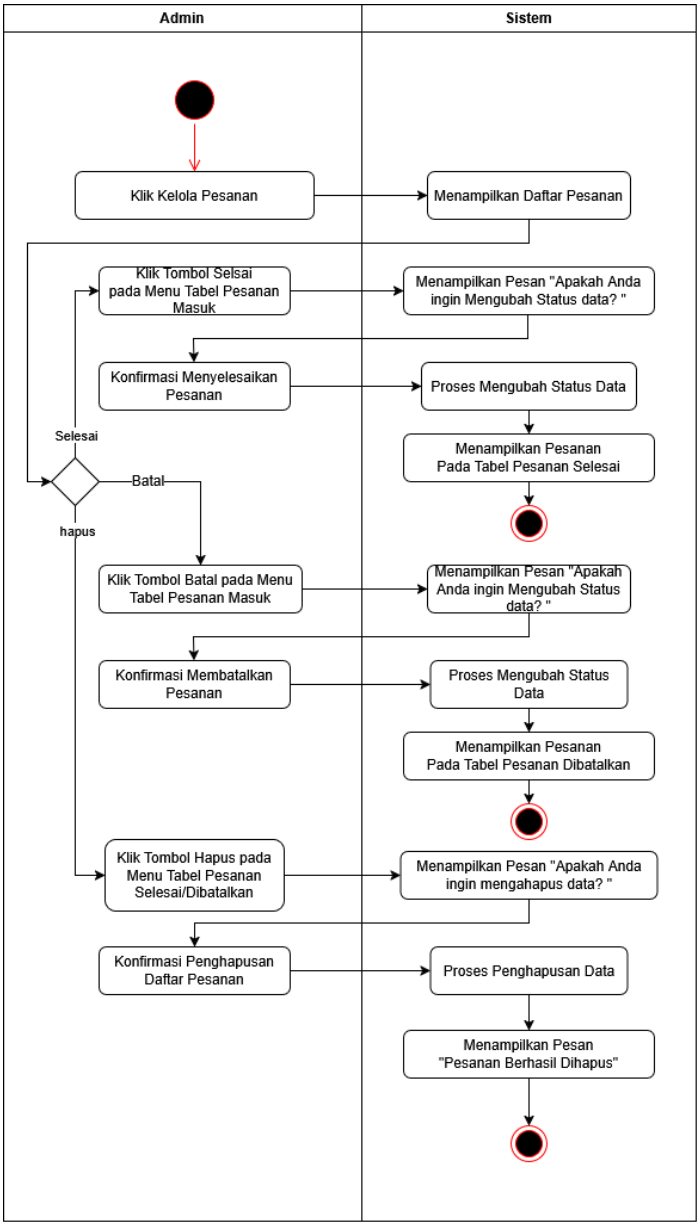


Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Kelola Menu (Admin)

Activity Diagram di atas menggambarkan proses Kelola Menu oleh Admin. Proses dimulai ketika admin membuka halaman kelola menu, kemudian

sistem menampilkan daftar menu yang ada. Admin dapat melakukan tiga tindakan utama, yaitu menambah, mengedit, dan menghapus menu.

4) *Activity Diagram* Kelola Pesanan (Admin)

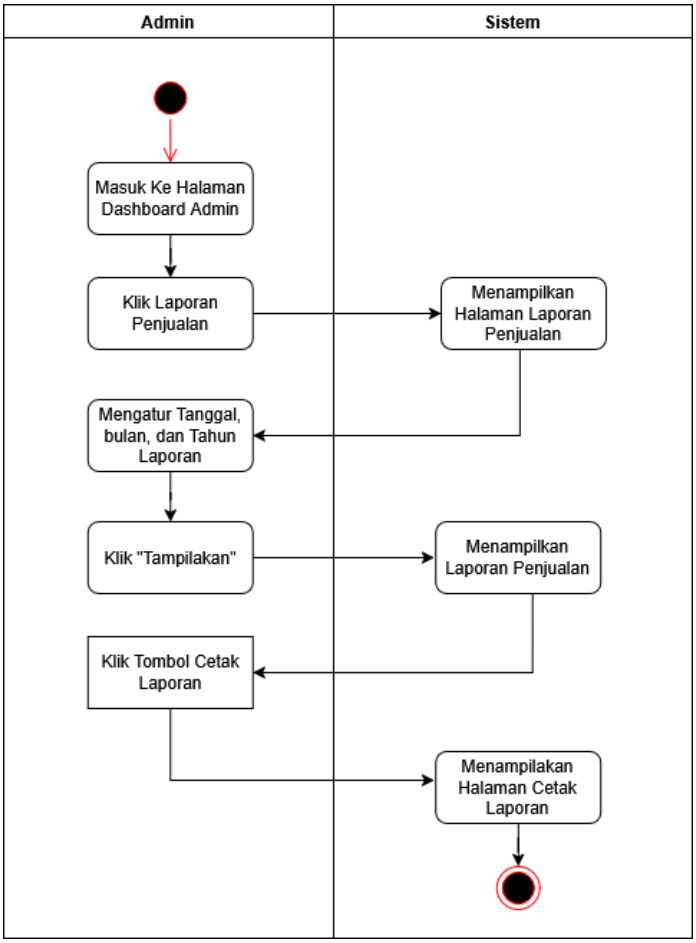


Gambar 3. 6 *Activity Diagram* Kelola Pesanan (Admin)

Activity Diagram di atas menjelaskan proses Kelola Pesanan oleh Admin**.** Proses dimulai saat admin membuka menu kelola pesanan, kemudian sistem

menampilkan daftar pesanan yang masuk. Admin dapat melakukan tiga tindakan utama, yaitu menyelesaikan**,** membatalkan**,** atau menghapus pesanan.

5) *Activity Diagram* Cetak Laporan (Admin)

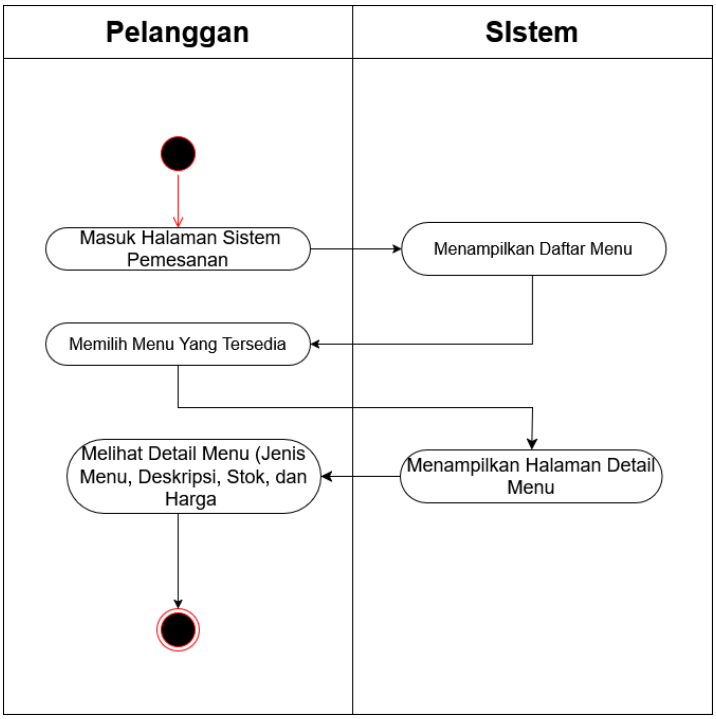


Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Cetak Laporan (Admin)

Activity Diagram tersebut menggambarkan proses cetak laporan penjualan oleh Admin. Proses dimulai ketika Admin masuk ke halaman Dashboard Admin dan memilih menu Laporan Penjualan, kemudian sistem menampilkan halaman laporan penjualan. Setelah itu, Admin mengatur tanggal, bulan, dan tahun laporan yang dibutuhkan, lalu menekan tombol “Tampilkan”**,** dan sistem menampilkan laporan penjualan sesuai filter tersebut. Selanjutnya, Admin menekan tombol

Cetak Laporan, dan sistem menampilkan halaman cetak laporan sebagai tahap akhir dari proses cetak laporan penjualan.

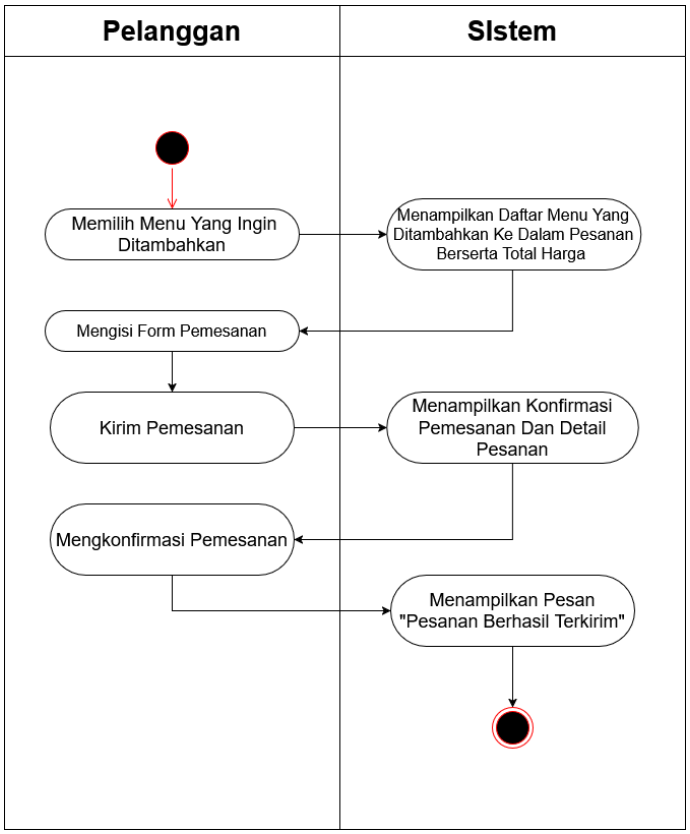
6) *Activity Diagram* Lihat Daftar dan Detail Menu (Pengguna)



Gambar 3. 8 *Activity Diagram* Lihat Daftar dan Detail Menu (Pengguna)

Activity Diagram di atas menggambarkan proses Lihat Daftar dan Detail Menu oleh Pengguna. Proses dimulai ketika pengguna masuk ke halaman sistem pemesanan, kemudian sistem menampilkan daftar menu yang tersedia. Pengguna dapat memilih salah satu menu dari daftar tersebut, dan sistem akan menampilkan halaman detail menu yang berisi informasi seperti jenis menu, deskripsi, stok, serta harga. Setelah melihat detail menu, proses berakhir.

7) *Activity Diagram* Tambah dan Kirim Pemesanan

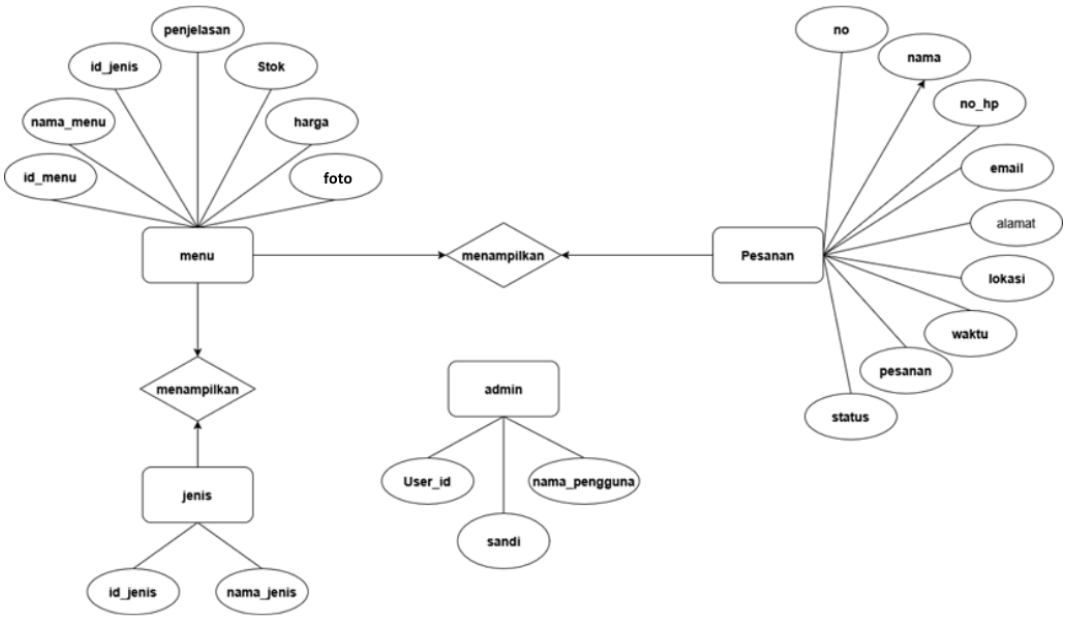


Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Tambah dan Kirim Pemesanan (Pengguna)

Activity Diagram di atas menjelaskan proses Tambah dan Kirim Pemesanan oleh Pengguna. Proses dimulai ketika pengguna memilih menu yang ingin ditambahkan ke daftar pesanan, kemudian sistem menampilkan daftar menu beserta total harga. Setelah itu, pengguna mengisi *form* pemesanan dan mengirim pesanan. Sistem menampilkan konfirmasi pemesanan serta detailnya, lalu pengguna mengonfirmasi pesanan tersebut. Setelah dikonfirmasi, sistem menampilkan pesan bahwa “Pesanan Berhasil Terkirim”, menandakan proses pemesanan telah selesai.

d. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Pada tahap ini penulis menjelaskan ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang menggambarkan hubungan antar entitas atau objek dalam sebuah *database*.



Gambar 3. 10 ERD

3.7.2 Desain Basis Data

Pada tahap ini, penulis menjelaskan Desain basis data yang digunakan pada sistem informasi pemesanan berbasis web Kedai CC. Basis data ini berfungsi untuk menyimpan seluruh data yang berkaitan dengan pengguna, jenis menu, data menu, serta data pemesanan pelanggan. Nama basis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah "KedaiCC". Adapun rancangan tabel-tabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Tabel Admin

Nama Tabel : admin

Primary Key : user_id

Keterangan : Digunakan untuk menyimpan data akun administrator yang memiliki akses untuk mengelola sistem.

Tabel 3. 2 Tabel Admin

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
user_id	varchar	50	*Primary Key*
sandi	varchar	50	Kata sandi administrator (terenkripsi)
nama_pengguna	varchar	50	Nama lengkap administrator

b. Tabel Jenis

Nama Tabel : jenis

Primary Key : id_jenis

Keterangan : Menyimpan data kategori atau jenis dari menu yang tersedia.

Tabel 3. 3 Tabel Jenis

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_jenis	int	11	*Primary Key, Auto Increment*
nama_jenis	varchar	20	Nama kategori menu, seperti Herbal, Kosmetik, dan Jajanan

c. Tabel Menu

Nama Tabel **:** menu

Primary Key **:** id_menu

Keterangan **:** Menyimpan informasi seluruh menu yang tersedia di Kedai CC.

Tabel 3. 4 Tabel Menu

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_menu	int	11	*Primary Key, Auto Increment*
nama_menu	varchar	50	Nama menu
id_jenis	int	11	Kode jenis menu (relasi dengan tabel jenis)
Penjelasan	text	-	Deskripsi singkat menu
Stok	int	-	Jumlah stok menu yang tersedia

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Harga	double	-	Harga per menu
Foto	varchar	100	Nama file gambar menu

d. Tabel Pesanan

Nama Tabel : pesanan

Primary Key : no

Keterangan : Digunakan untuk menyimpan data transaksi pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.

Tabel 3. 5 Tabel Pesanan

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
No	int	11	*Primary Key, Auto Increment*
Nama	varchar	30	Nama pelanggan
no_hp	varchar	25	Nomor telepon pelanggan
Email	varchar	25	Alamat email pelanggan
Alamat	text	-	Alamat lengkap pelanggan
Lokasi	text	-	Tautan lokasi pelanggan (Google Maps)
Waktu	datetime	-	Waktu pemesanan dilakukan
Pesanan	text	-	Detail item yang dipesan (format JSON)
Total	int	-	Total harga pesanan
Status	enum('masuk','batal','selesai')	-	Status pesanan pelanggan

e. *View* Menu Jenis

Nama *View* : view_menu_jenis

Keterangan : *View* ini digunakan untuk menampilkan data menu beserta jenisnya dengan melakukan *join* antara tabel menu dan jenis.

Tabel 3. 6 Tabel *View* Menu Jenis

Kolom *View*	**Asal Tabel**	**Keterangan**
id_menu	menu	ID menu
nama_menu	menu	Nama menu
id_jenis	menu	ID jenis menu
nama_jenis	jenis	Nama jenis/kategori menu
penjelasan	menu	Penjelasan menu
stok	menu	Stok menu
harga	menu	Harga menu
foto	menu	Nama file gambar menu

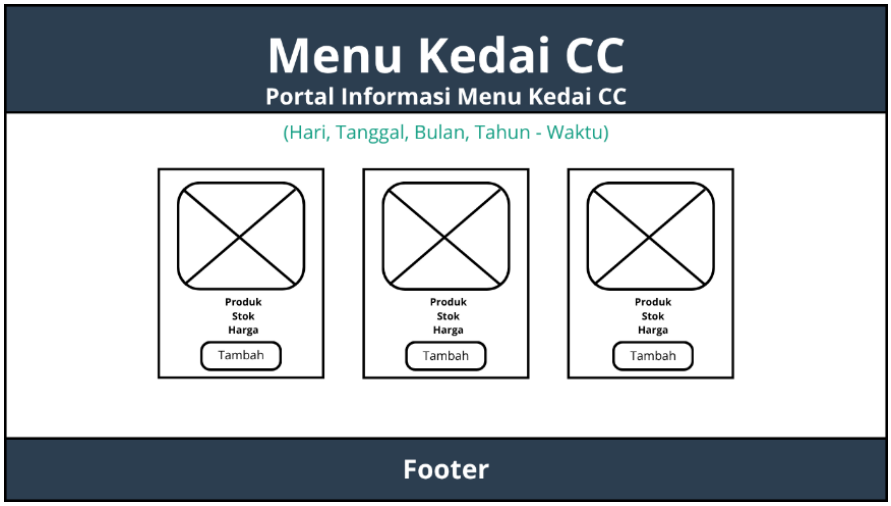
3.7.3 Desain Antarmuka

Pada tahap ini penulis akan menampilkan rancangan desain antarmuka atau interface pada setiap halaman yang ada pada sistem. Rancangan ini dibuat oleh penulis menggunakan Canva. Adapun rancangan desain *interface* sebagai berikut:

a) Tampilan Pelanggan

Pada bagian Tampilan Pelanggan, sistem dirancang agar pengguna umum atau pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi dan melakukan pemesanan menu di Kedai CC. Antarmuka dibuat sederhana dan interaktif agar pengguna dapat melihat daftar menu, memilih pesanan, serta mengirimkan data pemesanan dengan cepat dan jelas. Setiap halaman pada tampilan pelanggan memiliki fungsi spesifik untuk mendukung pengalaman pengguna mulai dari melihat informasi, memilih menu, hingga mengirim pesanan.

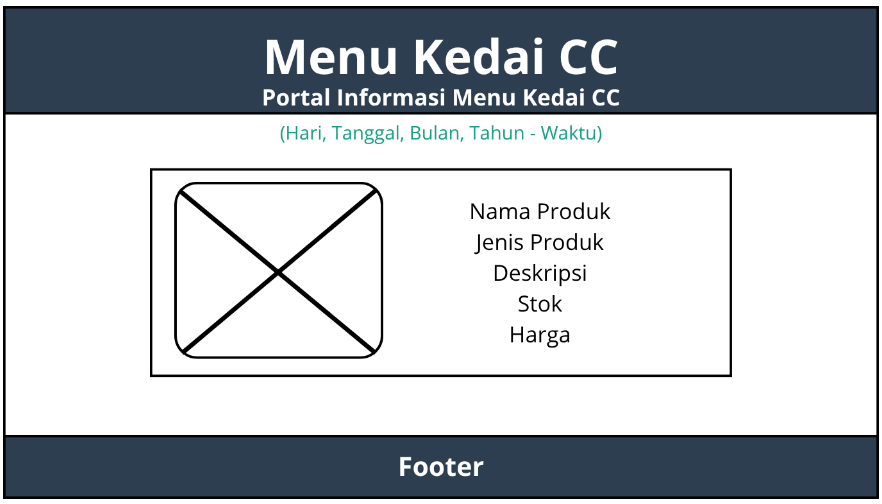
1) Tampilan Daftar Menu



Gambar 3. 11 Tampilan Daftar Menu

Halaman ini menampilkan daftar menu yang tersedia di Kedai CC. Setiap menu ditampilkan dalam bentuk kartu berisi gambar produk, nama, stok, dan harga**.** Pelanggan dapat menambahkan menu ke pesanan dengan menekan tombol “Tambah”. Bagian atas halaman menampilkan judul sistem serta tanggal dan waktu, sedangkan bagian bawah terdapat *footer* sebagai informasi tambahan.

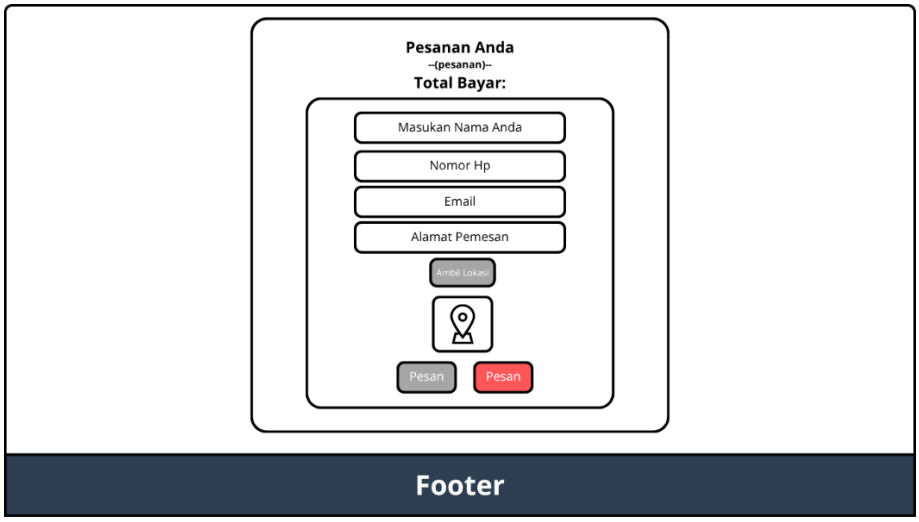
2) Tampilan Detail Menu



Gambar 3. 12 Tampilan Detail Menu

Halaman ini menampilkan informasi lengkap dari menu yang dipilih oleh pelanggan. Pada halaman ini ditampilkan gambar produk**,** nama produk**,** jenis produk**,** deskripsi**,** stok yang tersedia**,** dan harga. Tujuan halaman ini adalah agar pelanggan dapat melihat detail menu secara lebih jelas sebelum melakukan pemesanan.

3) Tampilan Pemesanan



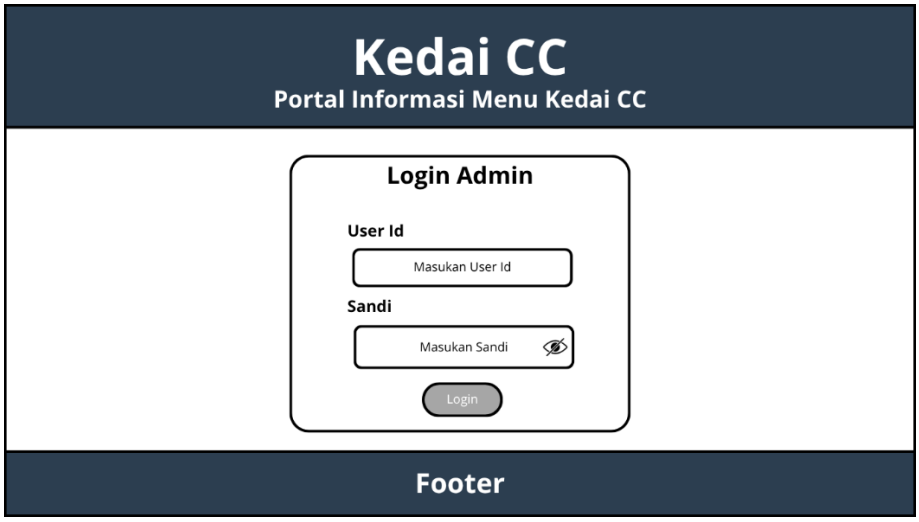
Gambar 3. 13 Tampilan Pemesanan

Halaman ini digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan setelah memilih menu. Di dalamnya terdapat *form* pengisian nama pelanggan, nomor HP, email, dan alamat pemesanan. Tersedia juga tombol “Ambil Lokasi” untuk mendeteksi lokasi pelanggan secara otomatis. Bagian atas menampilkan daftar pesanan beserta total bayar, sedangkan tombol “Pesan” digunakan untuk mengirim data pemesanan ke sistem.

b) Tampilan Admin

Pada bagian Tampilan Admin, sistem difokuskan untuk memudahkan pengelola Kedai CC dalam mengatur data dan memantau aktivitas pemesanan. Admin memiliki akses ke berbagai fitur seperti pengelolaan menu, pengelolaan pesanan, serta Cetak laporan. Setiap tampilan admin dibuat dengan struktur yang rapi dan informatif agar proses administrasi berjalan lebih efisien dan terkontrol.

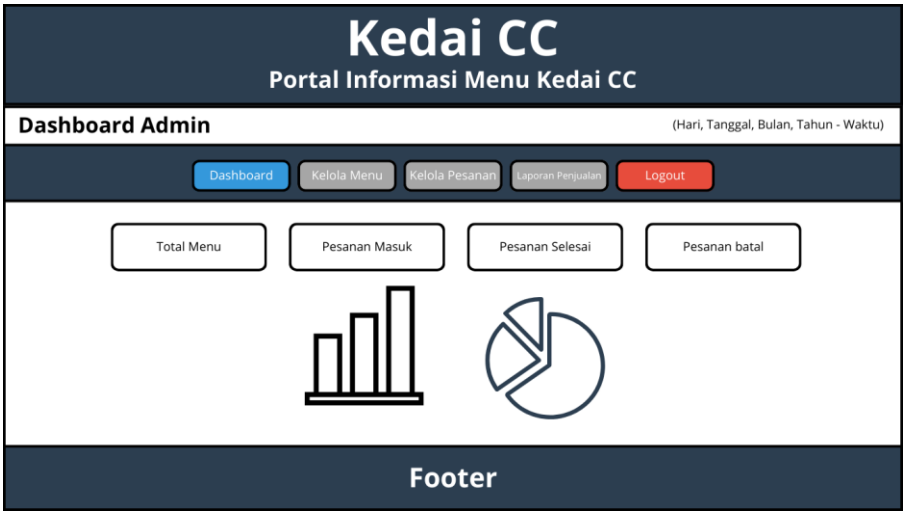
1) Tampilan *Login*



Gambar 3. 14 Tampilan Login

Halaman ini digunakan oleh admin untuk masuk ke sistem pengelolaan Kedai CC. Admin harus memasukkan *User* ID dan sandi pada form yang tersedia. Tombol *Login* berfungsi untuk memverifikasi data dan mengarahkan admin ke halaman dashboard. Desain halaman dibuat sederhana agar proses *login* cepat dan mudah dilakukan.

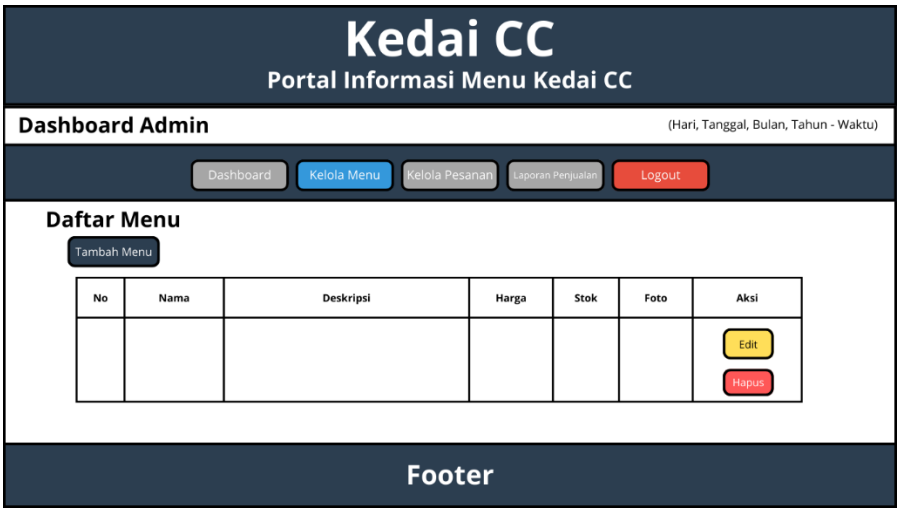
2) Tampilan Dashboard



Gambar 3. 15 Tampilan Dashboard

Halaman ini menampilkan ringkasan data utama dari sistem Kedai CC. Admin dapat melihat informasi seperti total menu**,** jumlah pesanan masuk**,** pesanan selesai**,** dan pesanan batal**.** Tersedia juga grafik batang dan grafik lingkaran untuk menampilkan data secara visual. Pada bagian atas terdapat menu navigasi untuk berpindah ke halaman Kelola Menu**,** Kelola Pesanan**,** Laporan Penjualan, dan tombol *Logout***.**

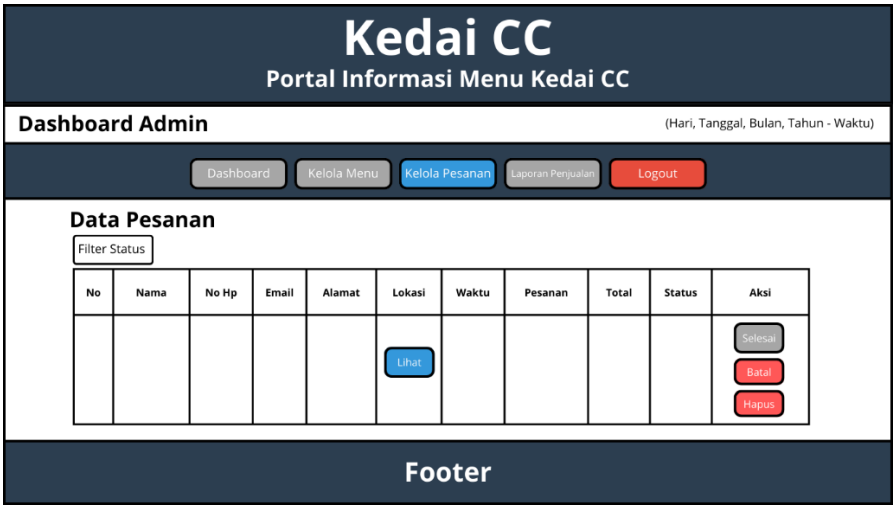
3) Tampilan Kelola Menu



Gambar 3. 16 Tampilan Kelola Menu

Halaman ini digunakan oleh admin untuk mengelola daftar menu yang tersedia di Kedai CC. Terdapat tombol “Tambah Menu” untuk menambahkan data menu baru, serta tabel yang menampilkan informasi menu seperti nama, deskripsi, harga, stok, dan foto produk. Setiap baris dilengkapi tombol Edit untuk memperbarui data dan Hapus untuk menghapus menu dari sistem.

4) Tampilan Kelola Pesanan

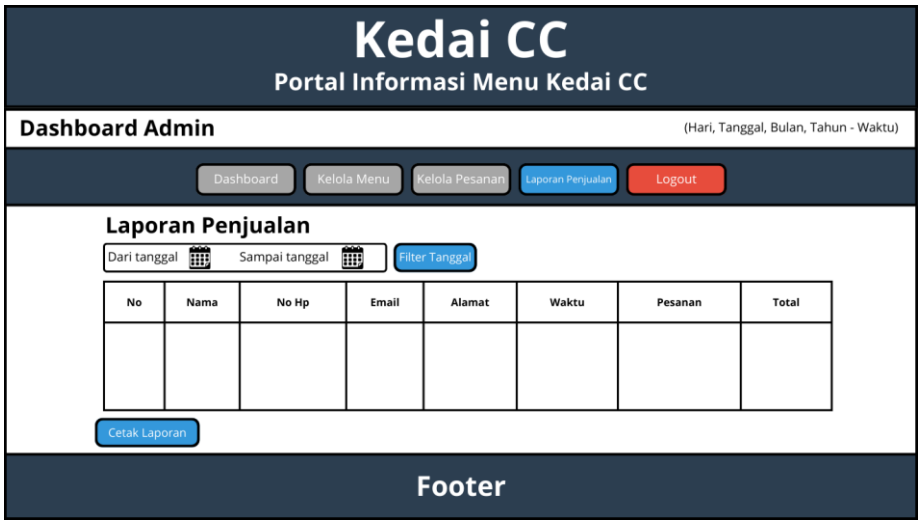


Gambar 3. 17 Tampilan Kelola Pesanan

Halaman ini digunakan admin untuk melihat dan mengelola seluruh pesanan dalam satu tabel terpadu, yang menampilkan informasi lengkap seperti nama pelanggan, kontak, alamat, lokasi, waktu pemesanan, detail pesanan, total harga, serta status pesanan. Admin dapat menggunakan fitur **“**Filter Status” untuk menampilkan pesanan berdasarkan kategori tertentu tanpa perlu berpindah halaman. Pada bagian Aksi, pilihan tombol disesuaikan dengan status pesanan: jika pesanan masih dalam status masuk, admin dapat memilih tombol **“**Selesai**”** untuk menandai pesanan telah diproses atau **“**Batal**”** untuk membatalkannya; sedangkan untuk pesanan yang statusnya sudah selesai atau batal, sistem hanya menampilkan tombol **“**Hapus**”** sebagai opsi untuk menghapus data tersebut dari

daftar. Dengan pengaturan ini, proses pengelolaan pesanan menjadi lebih ringkas, terarah, dan efisien dalam satu tampilan terpadu.

5) Tampilan Laporan Penjualan



Gambar 3. 18 Tampilan Laporan Penjualan

Tampilan ini digunakan admin untuk melihat rekap penjualan berdasarkan rentang tanggal tertentu. Pada bagian atas tersedia input Dari tanggal dan Sampai tanggal yang memungkinkan admin memfilter data laporan sesuai periode yang dibutuhkan. Setelah memilih tanggal, admin dapat menekan tombol “Filter Tanggal” untuk menampilkan data laporan pada tabel di bawahnya. Tabel laporan memuat informasi pelanggan, kontak, alamat, waktu pemesanan, rincian pesanan, serta total harga. Pada bagian bawah disediakan tombol “Cetak Laporan” yang berfungsi untuk mencetak laporan hasil filter sebagai arsip atau dokumentasi transaksi.

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang telah penulis rencanakan meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data, *planning*, *design*, *coding*, *testing*, uji coba & evaluasi, serta penyusunan laporan, seperti pada berikut:

Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian

No	Tahapan Penelitian	September 2025				Oktober 2025				November 2025				Desember 2025				Januari 2026				Februari 2026			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																								
2	Pengumpulan Data																								
3	*Planning*																								
4	*Design*																								
5	*Coding*																								
6	*Testing*																								
7	Uji Coba & Evaluasi																								
8	Penyusunan Laporan dan Penyelesaian																								

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, P., Fadillah, S. M., Syamsiah, N. O., & Diaz Arizona, N. (2023). *Extreme Programming* Dalam Pembangunan Sistem Informasi Akuntansi Simpan Pinjam. Artikel Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (AKASIA) (Vol. 3). https://jurnal.bsi.ac.id/index.php/akasia

Ambar Indraningtia Sukma, S., Ervin Arya Saputra, M., Fatna Maisaroh, S., Arif, M., & Roikhul Fatahillah, M. (2024). Agrimics *Journal* Volume 1 Nomor 1 Januari 2024 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pembelian Minuman di Kedai D`Jawi. https://journal.sativapublishing.org/index.php/aj/

Anggara, D., Luh, N., Ambaradewi, G., Putu, I., & Bawantara, Y. (2023). APLIKASI PEMESANAN MENU PADA EDERY CAFE BERBASIS ANDROID (Vol. 13, Issue 1). Online. https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jmti

Arafat, M., Trimarsiah, Y., Susantho, H., & Redaksi, D. (2022). INFORMATIKA DAN TEKNOLOGI (INTECH) Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website INFORMASI ARTIKEL A B S T R A K. JURNAL INTECH, *3*(2), 6–11.

Brahmantya Pradifta, D., & Widiati, I. S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web Pada Burjo Ben Klaten (Vol. 4, Issue 2).

Gita Segara, K., & Irwan Padli Nasution, M. (2025). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia: Tantangan dan Peluang. Jurnal *Sains Student Research*, *3*(1), 21–33. https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3128

Ihramsyah, Verdi Yasin, & Johan. (2023). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan. Jurnal Widya, *4*(1), 117–139. https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/awl

Ikhsan, M., Adhiatma, N., Sains dan Teknologi, F., & Muhammadiyah Jamb, U. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN UNDANGAN PADA DOLPHIN CORP. Jurnal Informatika, Sistem Informasi Dan Kehutanan (FORSINTA), 3(1).

Indah Nurlita, & Reni Anggraini. (2023). *Analysis and Design of Incoming and Outgoing Cash Accounting Information Systems at Kilometer 28 Laundry using the Pieces and Waterfall Methods with Unified Modeling Language (Uml) Tools*. *Formosa Journal of Applied Sciences*, *2*(6), 1065–1090. https://doi.org/10.55927/fjas.v2i6.4411

Made Dwi Ardiasa, S. I., Nyoman Supuwininngsih, N., Putu Nanik Hendayanti, N. (2024). Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kinerja Pada Warung Sahabat. Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer 2024 1 SPINTER. 1(3), 2024.

Jureksi, J., Anisah, N., & Puspasari, R. (2024). Sistem Informasi Kuesioner Materi Pembelajaran SMP Swasta Generasi Bangsa Martubung Menggunakan Skala Likert *Questionnaire Information System Learning*

Materials for Martubung Nation Generation Private Middle Schools Using a Likert Scale.

Msyahrudin, Endy Sudeska, Syafrizal Thaher, & Ainul Fadhillah. (2024). RANCANG BANGUN SISTEMINFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMANKEDAI KOPI DALI BERBASI WEBSITE.

Nidhi Suryono, M. N. R., Isnandar, A. Y., Tajuk Rizal, M. H., Simbolon, T. O., Sanni, B. T., & Fitri, A. S. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN KEDAI MTC 99. Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan, *11*(2). https://doi.org/10.23960/jitet.v11i2.2884

Pasaribu, J. S., & Piksi Ganesha Jln Gatot Subroto, P. (2021). PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN BANNER DI WARNA PRINT KOTA CIMAHI. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan (Vol. 7, Issue 2).

Arie Gunawan, Sari Ningsih., Dhieka Avrilia Lantana. (2023). PENGANTAR BASIS DATA. www.penerbitlitnus.co.id

Prayogi, R., Ramanda, K., Budihartanti, C., Rusman, A., Tinggi, S., Informatika, M., Komputer, &, & Mandiri, N. (2021.). Penerapan Metode PIECES Framework Dalam Analisis dan Evaluasi Aplikasi M-BCA. In *Jurnal* (Vol. 3, Issue 1). http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech7

Rafieq Adi Pradana, M., Parela, E., Pramana Putra, N., Junaidi. (2024). Dampak Transformasi Digital pada Kinerja UMKM di Indonesia.

Ramadhan, M. R., & Sutabri, T. (2023). SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB. *Cross-Border*, *6*(1), 350–359.

Sati, A. T., Tri Aditya, D., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN ORENS PENINGGARAN RAYA (OPERA) BERBASIS DESKTOP DENGAN JAVA SE & MYSQL MENGGUNAKAN METODE *RESEARCH AND DEVELOPMENT* (RND). JORAPI : *Journal of Research and Publication Innovation*, *1*(2). https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/index

Yonatan, C. N., & Abdillah, M. Z. (2024). ANALISIS & PERANCANGAN SISTEM INFORMASIUKM BERBASIS WEB UNIVERSITAS NASIONAL KARANGTURI. METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi. *8*(1). https://doi.org/10.46880/jmika.Vol8No1.pp26-35

L A M P I R A N

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 380/STMIK-3.C.1/AK/IX/2025

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   N I K : 198111272010107
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Drs. H. Sartana, M.SI.
   N I K : 195906071995102
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Muhammad Chova Redira Ramadhana
N I M : C2257201003
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Pada Kedai CC

Berlaku sampai dengan: 17 September 2026

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 17 September 2025
Program Studi Sistem Informasi
K e t u a,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

Nomor : 751/STMIK-C.1/Ltr/X/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepada Pemilik Kedai CC**

JL. TUMENGGUNG IMAN NO. 13 B
Palangka Raya, Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	MUHAMMAD CHOVA REDIRA RAMADHANA
NIM	:	C2257201003
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2025/2026 (7)
Lama Penelitian	:	09 Oktober 2025 s.d 09 November 2025
Tempat Penelitian	:	Kedai CC Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 09 Oktober 2025
Ketua,

Ir. Hj.Siti Maryamah, MM.
NIK. 196902021995004

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tety Ratna
Jabatan : Pemilik/Pengelola Kedai CC
Alamat : JL. TUMENGGUNG IMAN NO. 13 B

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Chova Redira Ramadhana
NIM : C2257201003
Program Studi : Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : STMIK Palangkaraya
Judul Penelitian : "Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC"

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di **Kedai CC** terhitung sejak tanggal 9 Oktober 2025 sampai dengan 9 November 2025. Selama melaksanakan penelitian, yang bersangkutan telah menunjukkan sikap sopan, kooperatif, dan menjaga etika dalam berinteraksi dengan pihak Kedai CC.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

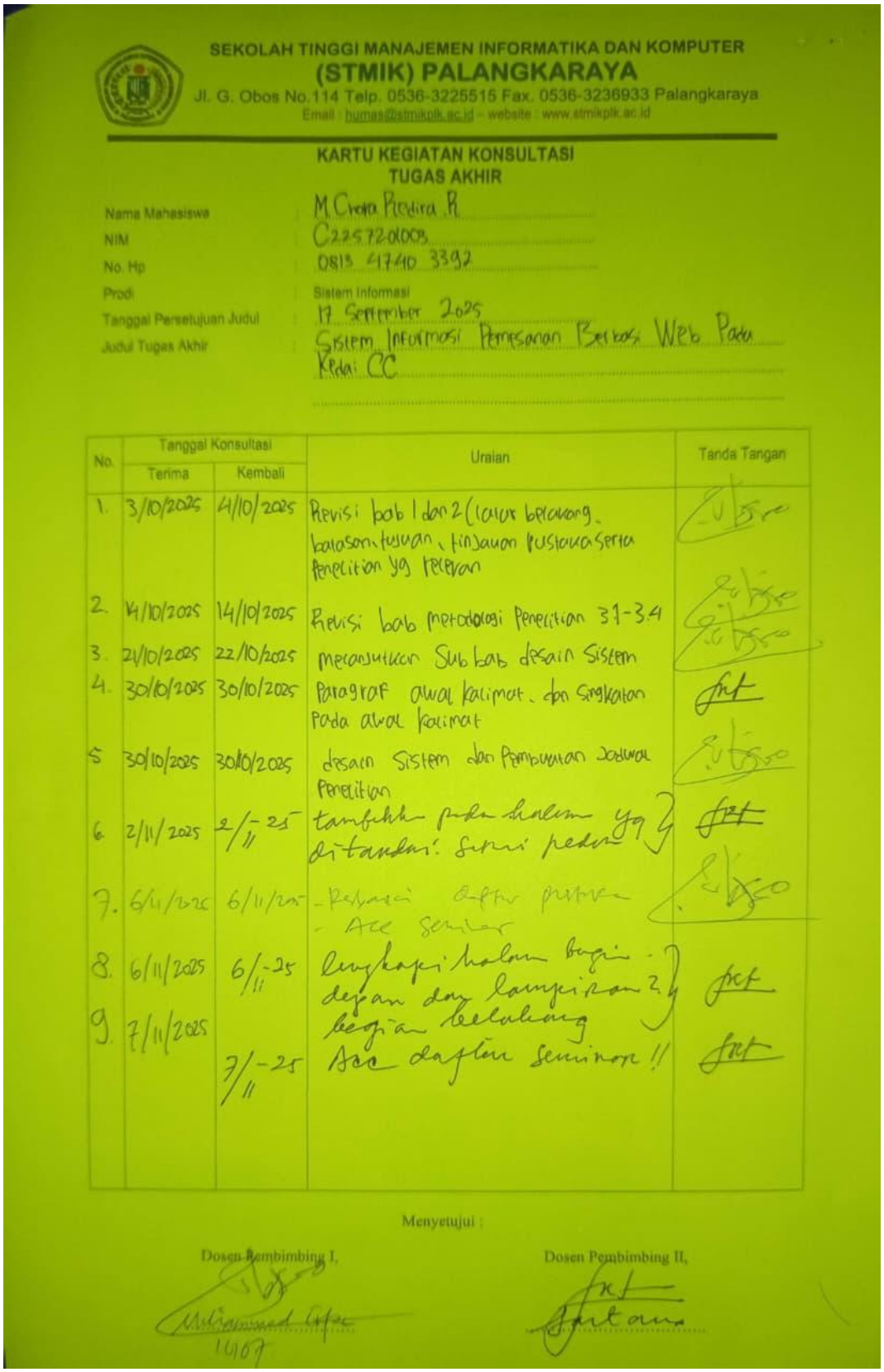
Palangka Raya, 09 Oktober 2025
Mengetahui,

Pemilik/Pengelola Kedai CC



Tety Ratna

Lampiran 4 Kartu Kegiatan Konsultasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : M. Cholid Ridwan R
NIM : C2257201003
No. Hp : 0813 4174 0 3392
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 17 September 2025
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Pada Kedai CC

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	3/10/2025	4/10/2025	Revisi bab 1 dan 2 (latar belakang, batasan, tujuan, tinjauan pustaka serta penelitian yg relevan	
2.	4/10/2025	14/10/2025	Revisi bab metodologi penelitian 3.1-3.4	
3.	21/10/2025	22/10/2025	menambahkan sub bab desain sistem	
4.	30/10/2025	30/10/2025	Paragraf awal kalimat, dan singkatan pada awal kalimat	
5	30/10/2025	30/10/2025	desain sistem dan pembuatan jadwal penelitian	
6.	2/11/2025	2/11-25	tambahkan pada bab yg ditandai: sumber pada	
7.	6/11/2025	6/11/25	- Revisi daftar pustaka - Acc seminar	
8.	6/11/2025	6/11-25	lengkapi halaman bagian depan dan lampiran 2 bagian belakang	
9.	7/11/2025	7/11-25	Acc daftar seminar !!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Muhammad Cholid
1607

Dosen Pembimbing II,

Sartana

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 415/STMIK-3.C.1/AK/XI/2025

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Ketua
2. Nama : H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   NIK : 198111272010107
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Drs. H. Sartana, M.Si.
   NIK : 195906071995102
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	MUHAMMAD CHOVA REDIRA RAMADHANA
NIM	:	C2257201003
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 29 Nopember 2025
Waktu	:	15.00 sd 16.30 WIB WIB
Judul Proposal	:	SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 21 November 2025
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Nofiayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 6 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Judul Penelitian : Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC
Tempat Observasi : Kedai CC
Alamat : JL. TUMENGGUNG IMAN NO. 13 B
Tanggal Observasi : 09 Okrober 2025
Nama Peneliti : Muhammad Chova Redira Ramadhana

Tujuan observasi untuk mengetahui proses pemesanan, pengelolaan data produk, serta pencatatan penjualan yang berjalan saat ini di Kedai CC sebagai dasar dalam perancangan sistem informasi pemesanan berbasis web.

Hasil Observasi :

No	Aspek yang Diamati	Kondisi Saat Ini	Keterangan
1	Proses pemesanan produk	Dilakukan secara manual melalui chat WhatsApp, Facebook, dan Instagram	Sering terjadi kesalahan pencatatan pesanan
2	Pencatatan stok produk	Dicatat di buku tulis secara manual	Tidak terupdate secara real-time dan sering tertukar
3	Pembuatan laporan penjualan	Dilakukan manual di akhir hari atau minggu	Memakan waktu lama dan rawan kesalahan perhitungan
4	Informasi produk kepada pelanggan	Diberikan lewat chat atau unggahan media sosial	Tidak terstruktur dan pelanggan sering harus menanyakan ulang
5	Pengelolaan data pelanggan	Tidak ada sistem penyimpanan khusus	Data pelanggan tidak terdokumentasi dengan baik
6	Kebutuhan sistem baru	Diperlukan sistem berbasis web yang menampilkan katalog produk, stok, dan laporan otomatis	Disetujui oleh pengelola Kedai CC

Dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa Kedai CC masih menggunakan cara manual dalam proses pemesanan dan pencatatan transaksi, sehingga sering menimbulkan kesalahan data dan keterlambatan laporan. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi pemesanan berbasis web yang mampu mengelola data pesanan, stok, dan laporan penjualan secara terintegrasi dan efisien.

Palangka Raya, 09 Okrober 2025
Mengetahui,

Pemilik/Pengelola Kedai CC



Tety Ratna

Lampiran 7 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Judul Penelitian : Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC
Tempat Wawancara : Kedai CC
Alamat : JL. TUMENGGUNG IMAN NO. 13 B
Tanggal Wawancara : 09 Oktober 2025
Nama Pewawancara : Muhammad Chova Redira Ramadhana
Nama Narasumber : Tety Ratna
Jabatan : Pemilik/Pengelola Kedai CC

Tujuan Wawancara untuk memperoleh informasi mengenai sistem pemesanan yang digunakan saat ini, kendala yang dihadapi, dan kebutuhan pengelola terhadap sistem informasi berbasis web.

Daftar Pertanyaan dan Jawaban :

No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Bagaimana proses pemesanan produk di Kedai CC saat ini?	Saat ini pesanan masuk melalui WhatsApp, Facebook, dan Instagram. Pelanggan mengirim pesan, lalu kami catat manual di buku.
2	Apakah metode tersebut efektif untuk melayani pelanggan?	Kurang efektif, terutama saat banyak pesanan bersamaan. Kadang ada pesanan yang terlewat atau salah catat.
3	Bagaimana cara Kedai CC mencatat stok produk?	Masih menggunakan catatan manual di buku stok. Jika produk habis, kami ubah catatan dan beritahu pelanggan secara langsung.
4	Apakah terdapat kendala dalam pengelolaan data pesanan dan stok?	Ya, sering terjadi ketidaksesuaian antara catatan pesanan dan stok sebenarnya karena pencatatan dilakukan setelah transaksi.
5	Apakah Kedai CC memiliki laporan penjualan rutin?	Ada, tapi masih dibuat manual di akhir minggu. Prosesnya cukup lama karena harus menghitung ulang dari catatan pesanan.
6	Menurut Anda, apakah diperlukan sistem informasi berbasis web untuk membantu proses tersebut?	Sangat perlu. Kalau ada sistem berbasis web, pelanggan bisa langsung pesan, lihat stok, dan kami juga bisa memantau laporan otomatis.
7	Apakah Anda bersedia mendukung dan bekerja sama selama proses penelitian ini?	Tentu, kami siap membantu agar sistem ini bisa digunakan dengan baik di Kedai CC.

Berdasarkan hasil wawancara, Kedai CC masih mengandalkan sistem sederhana dalam proses pemesanan dan pencatatan stok, yang menyebabkan ketidakefisienan dan risiko kesalahan data. Narasumber menyatakan bahwa sistem informasi berbasis web sangat dibutuhkan untuk membantu mempercepat proses pemesanan dan pelaporan.

Palangka Raya, 09 Okrober 2025
Mengetahui,

Pemilik/Pengelola Kedai CC

Tety Ratna

Lampiran 8 Dokumentasi



Foto dokumentasi observasi dan wawancara bersama pemilik Kedai CC.

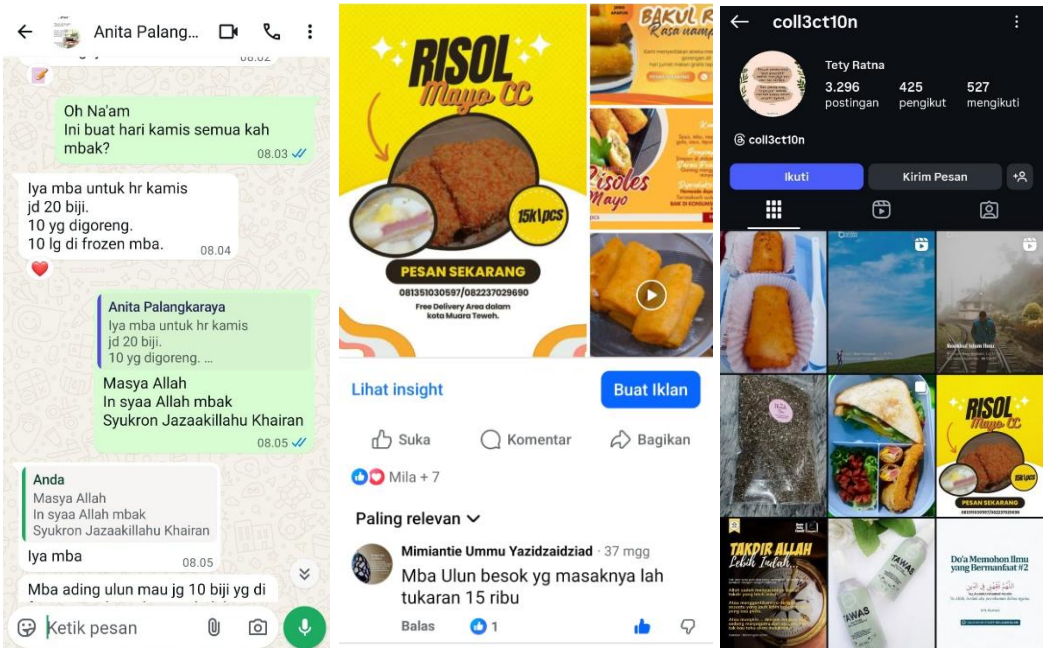
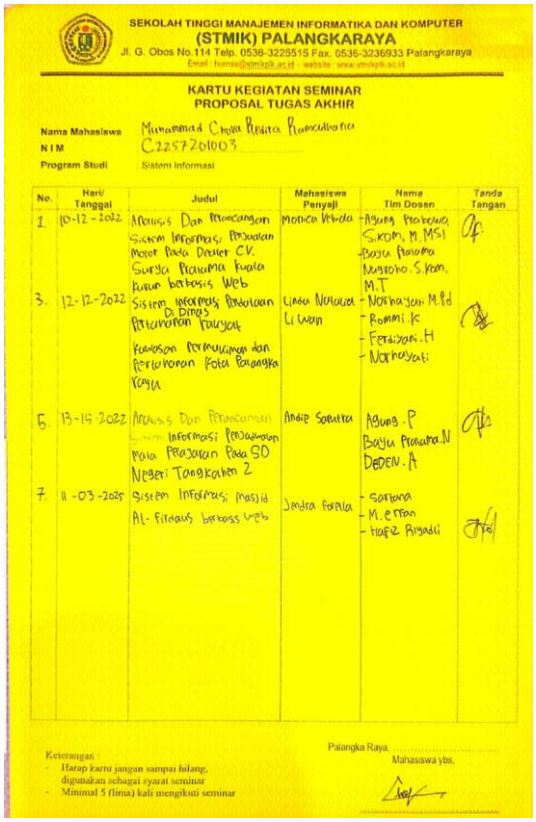


Foto pemesanan via WhatsApp dan Facebook serta katalog penjualan Instagram.

Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

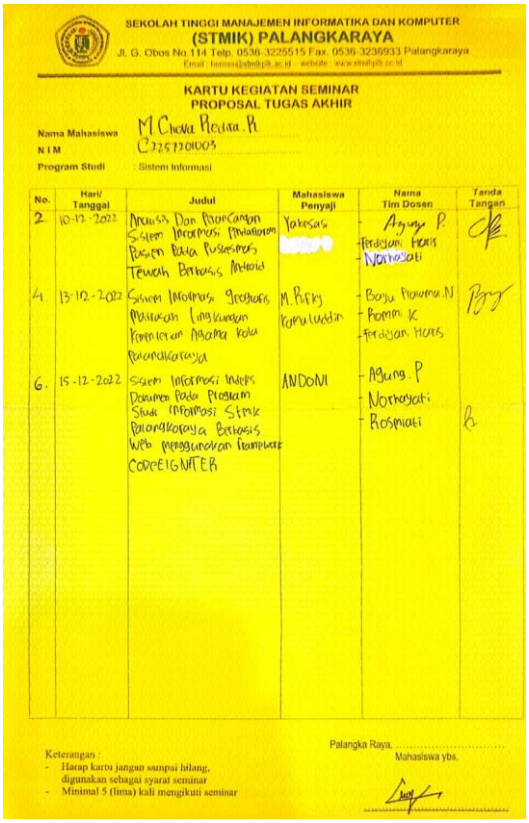
KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Muhammad Chevia Reviera Ramadhanie
N I M : C2257201003
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	10-12-2022	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Motor Pada Dealer CV. Surya Perkasa Kuala Kurun berbasis Web	Monica Pebela	- Agung Prabowo, S.Kom, M.MSI - Bayu Pratama Nugroho, S.Kom, M.T	
3.	12-12-2022	Sistem Informasi Pendataan di Dinas Perkebunan Palangka Raya Rancang Permukiman dan Perkembangan Kota Palangka Raya	Linda Nofiarni Li Iwan	- Norhayati, M.Pd - Rommi. K - Ferdiyan. H	
5.	13-12-2022	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Perjaan Pada SD Negeri Tangkahan 2	Andie Sobattra	Agung. P Bayu Pratama. N DEDEN. A	
7.	11-03-2025	Sistem Informasi masjid Al-Firdaus berbasis web	Jendra Fatrila	- Sarbana - M. erfan - Hafiz Riyadi	

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : M Chevia Reviera. R
N I M : C2257201003
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
2	10-12-2022	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pupuk Pada Pusatsmart Tewah Berbasis Android	Yokesas [redacted]	- Agung. P - Ferdiyan. Hens - Norhayati	
4	13-12-2022	Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lingkungan Kumuh Kecamatan Pahandut Kota Palangkaraya	M. Rizky Kurniawan	- Bayu Pratama. N - Rommi. K - Ferdiyan. Hens	
6.	15-12-2022	Sistem Informasi Inventaris Dokumen Pada Program Studi Informasi Stmik Palangkaraya Berbasis Web menggunakan framework CODEIGNITER	ANDONI	- Agung. P - Norhayati - Rosmiati	

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar