SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan pada Program Strata - 1
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

2026

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan pada Program Strata - 1
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

2026

LEMBARAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : MUHAMMAD CHOVA REDIRA RAMADHANA
NIM : C2257201003

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul:

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 17 April 2026

Yang Membuat Pernyataan



Muhammad Chova Redira Ramadhana

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan.

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

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

PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir Pada Tanggal 17 April 2026

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Ferdiyani Haris, M. Kom.
   Ketua ..... 

2. Rommi Kaestria, M.Kom.
   Sekretaris ..... 

3. Sherly Jayanti, ST., M.Cs.
   Anggota ..... 

4. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   Anggota ..... 

5. Drs. Sartana, M.Si.
   Anggota ..... 

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Aku tidak akan menarik kembali kata-kataku, karena itulah jalan ninjaku."
— Naruto Uzumaki

"Kekuatan sejati bukan berasal dari bakat, tetapi dari latihan dan usaha yang dilakukan setiap hari."
— Saitama (*One Punch Man*)

"Glory, Glory Man United – semangat untuk terus berjuang sampai akhir."
— Manchester United

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. **Kedua orang tua tercinta**, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti, serta menjadi sumber semangat terbesar dalam perjalanan pendidikan saya.
2. **Keluarga dan saudara**, yang selalu memberikan motivasi, dukungan, dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
3. **Dosen pembimbing dan seluruh dosen STMIK Palangkaraya**, yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta arahan selama proses perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.
4. **Teman-teman seperjuangan**, yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta kebersamaan selama menjalani masa perkuliahan.

INTISARI

Muhammad Chova Redira Ramadhana, C2257201003, 2026. *Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC.* Pembimbing I: Muhammad Erfan, S.Kom., M.E., Pembimbing II: Drs. Sartana, M.Si.

Perkembangan teknologi informasi mendorong pelaku usaha untuk memanfaatkan sistem digital dalam mendukung kegiatan operasional bisnis. Kedai CC sebagai salah satu usaha kuliner masih melayani proses pemesanan melalui media sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Instagram. Proses pemesanan melalui media tersebut masih bersifat manual dan tidak terstruktur sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan pesanan, kesulitan dalam mengelola stok produk, serta keterbatasan dalam penyusunan laporan penjualan. Selain itu, informasi produk yang tersedia belum tersaji secara terorganisir sehingga pelanggan sering harus menanyakan detail produk secara berulang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi pemesanan berbasis web yang dapat membantu proses pemesanan menjadi lebih terstruktur dan efisien.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan Extreme Programming (XP). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Analisis sistem menggunakan metode PIECES untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem yang berjalan. Sistem dirancang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang meliputi use case diagram dan activity diagram. Implementasi sistem dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan JavaScript dengan MySQL sebagai basis data.

Hasil penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC yang menyediakan fitur katalog produk, pemesanan menu, pengelolaan data menu, pengelolaan stok, serta pembuatan laporan penjualan. Sistem ini memungkinkan pelanggan melihat informasi produk dan melakukan pemesanan secara lebih mudah, sementara pihak admin dapat mengelola data pesanan dan stok secara terintegrasi. Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi menggunakan kuesioner dengan Skala Likert, diperoleh tingkat keberhasilan sistem sebesar 92,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, sistem yang dikembangkan mampu memenuhi kebutuhan pengguna, meningkatkan efektivitas proses pemesanan, serta membantu pengelolaan data penjualan menjadi lebih terorganisir. Dengan adanya sistem ini diharapkan pelayanan kepada pelanggan menjadi lebih cepat, tepat, dan profesional, serta mampu meningkatkan daya saing usaha Kedai CC di era digital.

Kata kunci: kedai, pemesanan, sistem Informasi, web.

ABSTRACT

Muhammad Chova Redira Ramadhana, C2257201003, 2026. *Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC.* Pembimbing I: Muhammad Erfan, S.Kom., M.E., Pembimbing II: Drs. Sartana, M.Si.

The development of information technology encourages business owners to utilize digital systems to support operational activities. Kedai CC, as one of the culinary businesses, still handles ordering processes through social media such as WhatsApp, Facebook, and Instagram. The ordering process through these platforms is still manual and unstructured, which may cause errors in recording orders, difficulties in managing product stock, and limitations in generating sales reports. In addition, the available product information is not presented in an organized manner, so customers often need to repeatedly ask about product details. Therefore, a web-based ordering information system is needed to make the ordering process more structured and efficient.

The research method used in this study is Research and Development (R&D) with the Extreme Programming (XP) approach. Data collection techniques include observation, interviews, and literature study. System analysis uses the PIECES method to identify problems in the existing system. The system is designed using Unified Modeling Language (UML), including use case diagrams and activity diagrams. The system implementation uses PHP, HTML, CSS, and JavaScript programming languages with MySQL as the database.

The result of this research is a Web-Based Ordering Information System at Kedai CC that provides product catalog features, menu ordering, menu data management, stock management, and sales report generation. This system allows customers to view product information and place orders more easily, while administrators can manage order and stock data in an integrated manner. Based on the testing and evaluation results using a Likert Scale questionnaire, the system achieved a success rate of 92.2%, which falls into the very good category. Therefore, the developed system is able to meet user needs, improve the effectiveness of the ordering process, and support better data management. The implementation of this system is expected to enhance service quality, making it faster, more accurate, and more professional, while also increasing the competitiveness of Kedai CC in the digital era.

Keywords: information system, kedai, ordering, web.

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Chova Redira Ramadhana
NIM : C2257201003
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangka Raya
Pada tanggal : 17 April 2026

Yang menyatakan

Muhammad Chova Redira Ramadhana

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul "Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC" dengan baik dan tanpa kendala yang berarti.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada:

1. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Pemilik Kedai CC, Tety Ratna, selaku pihak yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Muhammad Erfan, S.Kom., M.E, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta saran dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Drs. Sartana, M.Si, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta saran dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Kedua orang tua, keluarga, dan saudara-saudara penulis yang selalu memberikan doa, dukungan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Bapak dan Ibu dosen STMIK Palangkaraya yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Teman-teman seperjuangan (Maskha, Andri, dan Refi) dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan laporan ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Palangka Raya, 17 April 2026

Penulis

Muhammad Chova Redira Ramadhana

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERNYATAAN i
PERSETUJUAN i
PENGESAHAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iii
INTISARI v
ABSTRACT vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
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 16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 21
3.1 Tinjauan Umum 21
3.2 Jenis Penelitian 22
3.3 Desain Penelitian 22
3.4 Instrumen Penelitian 24
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 26
3.6 Analisis Kebutuhan 29
3.7 Desain Sistem 31
3.8 Jadwal Penelitian 49
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN 50
4.1 Implementasi Sistem 50
4.2 Pembahasan 66
BAB V PENUTUP 79
5.1 Kesimpulan 79
5.2 Saran 79
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case 13
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram 13
Tabel 2. 3 Skala Penilaian 15
Tabel 2. 4 Penelitian yang Relevan 17
Tabel 3. 1 Analisis PIECES 28
Tabel 3. 2 Tabel Admin 40
Tabel 3. 3 Tabel Jenis 40
Tabel 3. 4 Tabel Menu 40
Tabel 3. 5 Tabel Pesanan 41
Tabel 3. 6 Tabel View Menu Jenis 42
Tabel 3. 7 Jadwal Penelitian 49
Tabel 4. 1 Rencana Pengujian Tampilan Pelanggan 68
Tabel 4. 2 Rencana Pengujian Tampilan Login 68
Tabel 4. 3 Rencana Pengujian Tampilan Admin 69
Tabel 4. 4 Pengujian Tampilan Pelanggan 70
Tabel 4. 5 Pengujian Tampilan Login Admin 71
Tabel 4. 6 Pengujian Dashboard Admin 71
Tabel 4. 7 Pengujian Kelola Menu Admin 72
Tabel 4. 8 Tampilan Kelola Pesanan Admin 72
Tabel 4. 9 Laporan Penjualan Admin 73
Tabel 4. 10 Skala Likert 74
Tabel 4. 11 Daftar Responden 75
Tabel 4. 12 Poin-poin Pernyataan 75
Tabel 4. 13 Hasil Jawaban Responden 75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian 23
Gambar 3. 2 Use Case Diagram 31
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login (Admin) 32
Gambar 3. 4 Activity Diagram Logout (Admin) 33
Gambar 3. 5 Activity Diagram Kelola Menu (Admin) 34
Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Pesanan (Admin) 35
Gambar 3. 7 Activity Diagram Cetak Laporan (Admin) 36
Gambar 3. 8 Activity Diagram Lihat Daftar dan Detail Menu (Pengguna) 37
Gambar 3. 9 Activity Diagram Tambah dan Kirim Pemesanan (Pengguna) 38
Gambar 3. 10 ERD 39
Gambar 3. 11 Tampilan Daftar Menu 43
Gambar 3. 12 Tampilan Detail Menu 43
Gambar 3. 13 Tampilan Pemesanan 44
Gambar 3. 14 Tampilan Login 45
Gambar 3. 15 Tampilan Dashboard 46
Gambar 3. 16 Tampilan Kelola Menu 46
Gambar 3. 17 Tampilan Kelola Pesanan 47
Gambar 3. 18 Tampilan Laporan Penjualan 48
Gambar 4. 1 Tampilan Daftar Menu 61
Gambar 4. 2 Tampilan Detail Menu 61
Gambar 4. 3 Tampilan Pemesanan 62
Gambar 4. 4 Tampilan Login 63
Gambar 4. 5 Tampilan Dashboard 64
Gambar 4. 6 Tampilan Kelola Menu 65
Gambar 4. 7 Tampilan Kelola Pesanan 65
Gambar 4. 8 Tampilan Laporan Penjualan 66

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 Sidang Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Berita Acara Pengujian Sistem
Lampiran 10 Lembar Kuesioner

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., 2024).

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, 2021).

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 *Extreme Programming* (XP)

Extreme Programming (XP) merupakan salah satu metode dalam pengembangan perangkat lunak yang termasuk ke dalam pendekatan Agile. Metode ini menekankan pada pengembangan sistem yang cepat, fleksibel, serta mampu beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan berlangsung. Extreme Programming (XP) adalah metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada peningkatan kualitas sistem dan kemampuan untuk merespon perubahan kebutuhan pengguna secara cepat melalui siklus pengembangan yang pendek dan berulang atau iteratif. (Amalia, dkk, 2023)

Tahapan dalam metode Extreme Programming (XP) meliputi:

1. *Planning*

   Tahap *planning* merupakan proses awal untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem yang diinginkan oleh pengguna. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan cerita pengguna, penentuan prioritas fitur, serta penyusunan rencana pengembangan.

2. *Design*

   Tahap *design* berfokus pada penyusunan rancangan awal sistem secara sederhana namun fungsional. XP mengutamakan desain yang tidak berlebihan agar mudah dipahami dan mudah diubah ketika ada kebutuhan baru.

3. *Coding*

Tahap *coding* merupakan proses mengimplementasikan desain ke dalam bentuk kode program.

4. *Testing*

Tahap *testing* dilakukan untuk memastikan setiap fungsi berjalan sesuai harapan. XP menempatkan pengujian sebagai bagian penting dalam setiap iterasi, baik melalui pengujian unit maupun pengujian fungsional.

2.1.7 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).

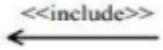
2.1.8 *Unified Modelling Language (*UML)

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

Simbol	Deskripsi
	suatu keadaan akhir dari daur hidup.
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)

2.1.9 *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).

2.1.10 Black Box Testing

Black-box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang menilai fungsi sistem tanpa melihat struktur atau logika internalnya. Pengujian ini berfokus pada pemberian *input* dan pemeriksaan *output* untuk memastikan sistem bekerja sesuai spesifikasi yang ditetapkan. Pendekatan ini hanya menilai perilaku sistem dari sisi pengguna tanpa memperhatikan proses internal yang terjadi (Rachmanto, dkk, 2024)

2.1.11 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

Untuk menghitung nilai rata-rata dari setiap pertanyaan berdasarkan jawaban responden, digunakan metode mean dalam pengolahan data kuesioner. Penggunaan metode ini juga mengacu pada penelitian sebelumnya yang menggunakan pendekatan serupa dalam analisis data (Ihsan, dkk, 2024).

Rumus mean yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

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.

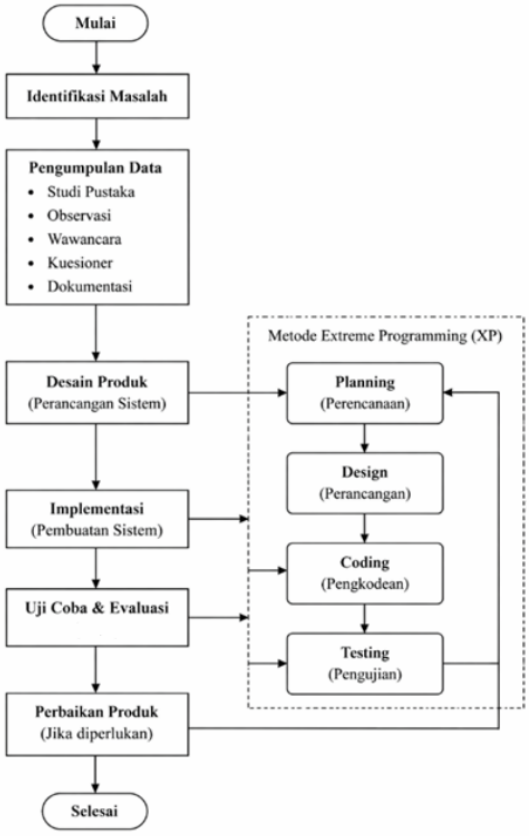
3.2 Jenis Penelitian

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.

3.5.2 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 chat.	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 baik.

No	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
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 dalam penelitian:

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. PHP *Hypertext Preprocessor* : 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.

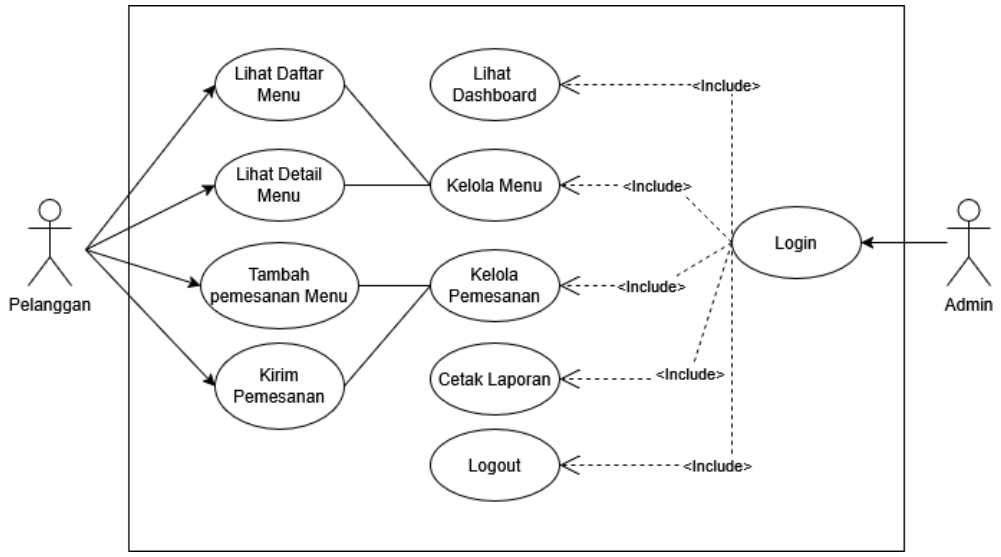
3.7 Desain Sistem

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.



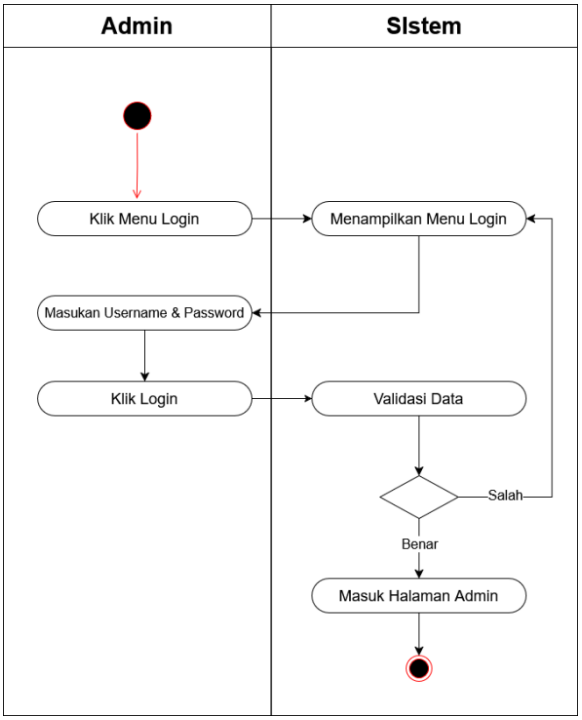
Gambar 3. 2 *Use Case Diagram*

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.

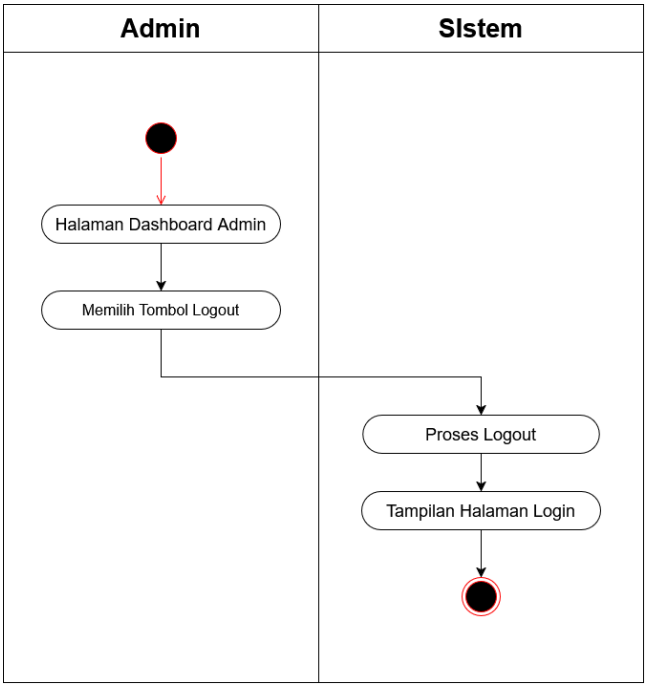
1) *Activity Diagram Login* (Admin)



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.

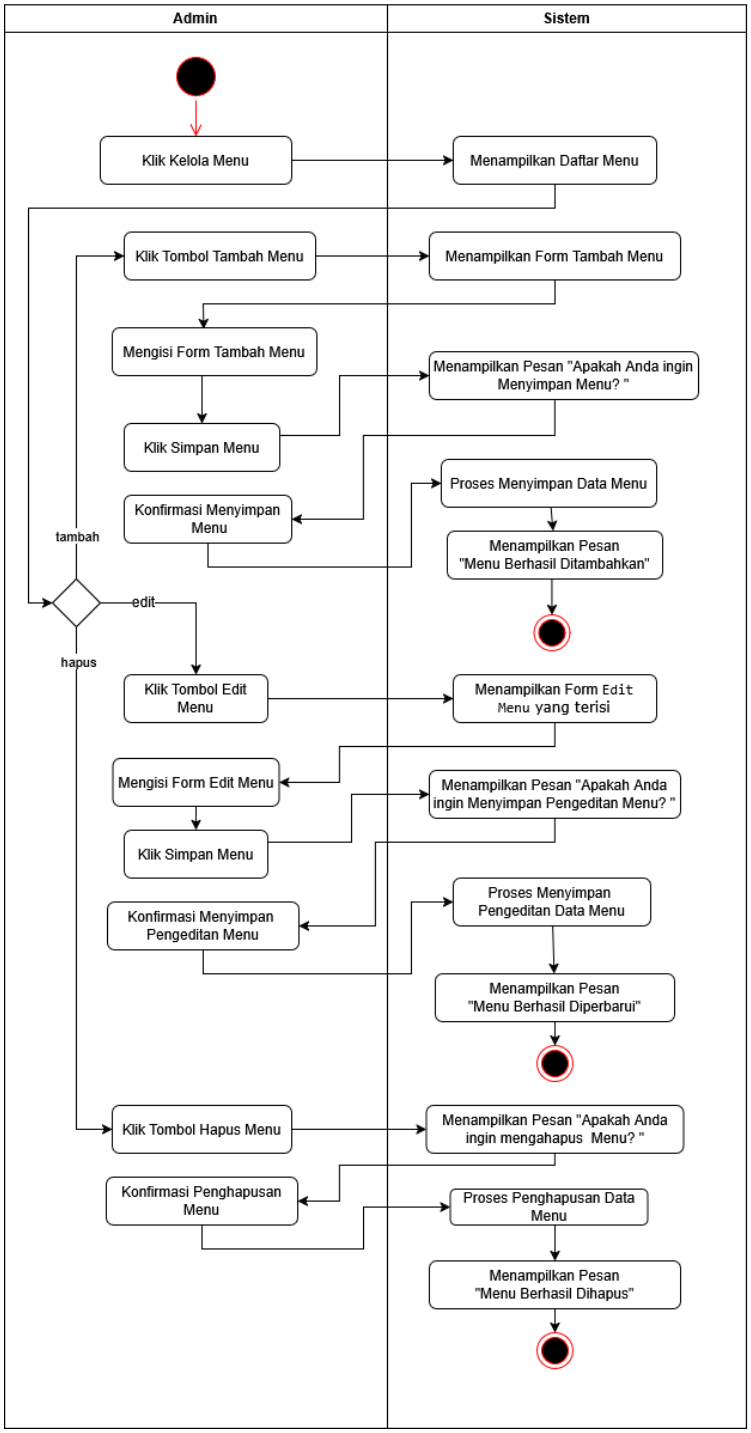
2) *Activity Diagram Logout* (Admin)



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)

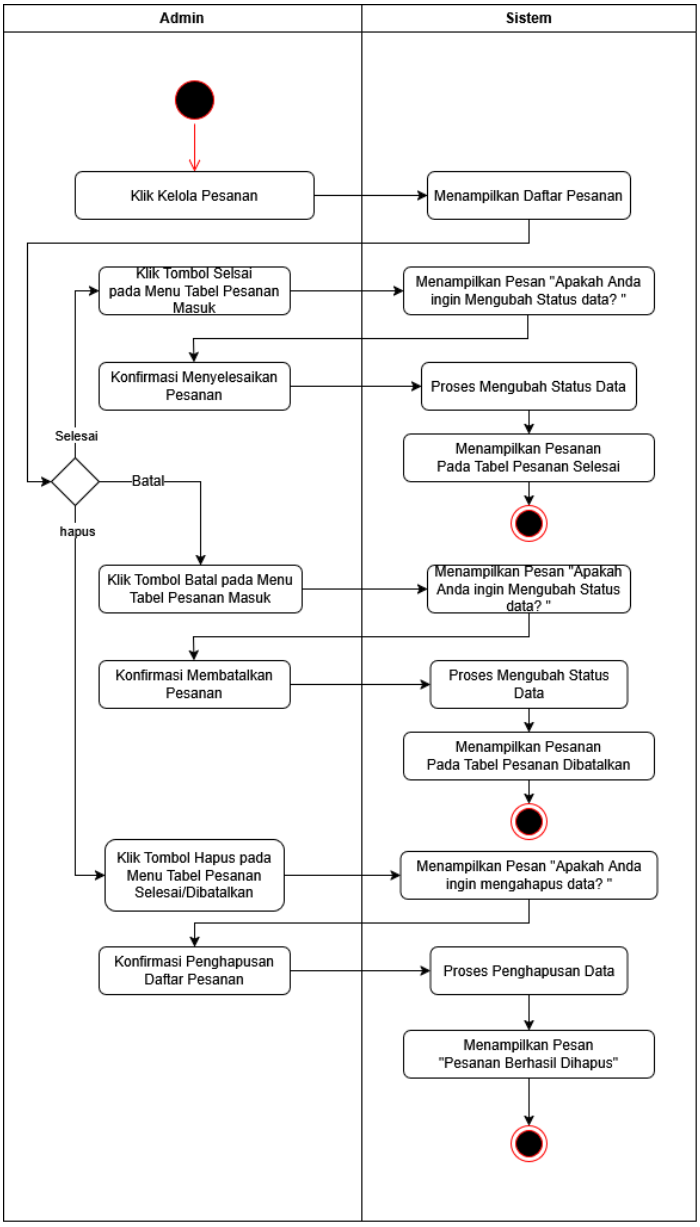


Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Kelola Menu (Admin)

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)

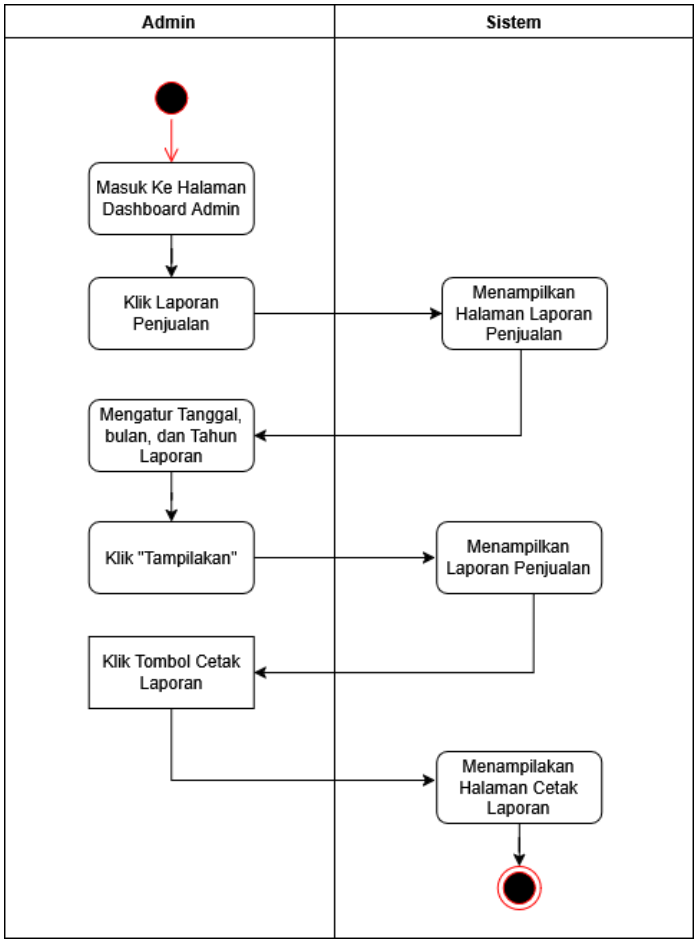


Gambar 3. 6 *Activity Diagram* Kelola Pesanan (Admin)

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)

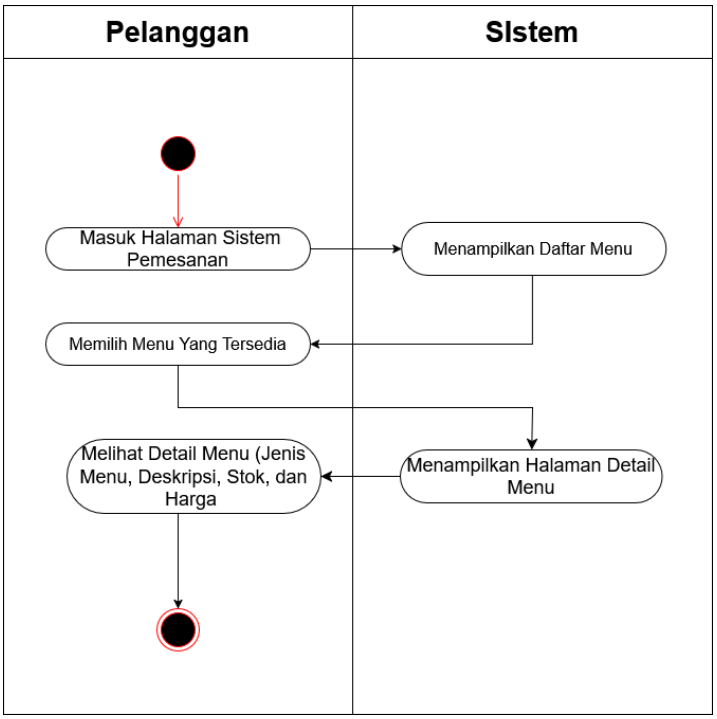


Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Cetak Laporan (Admin)

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.

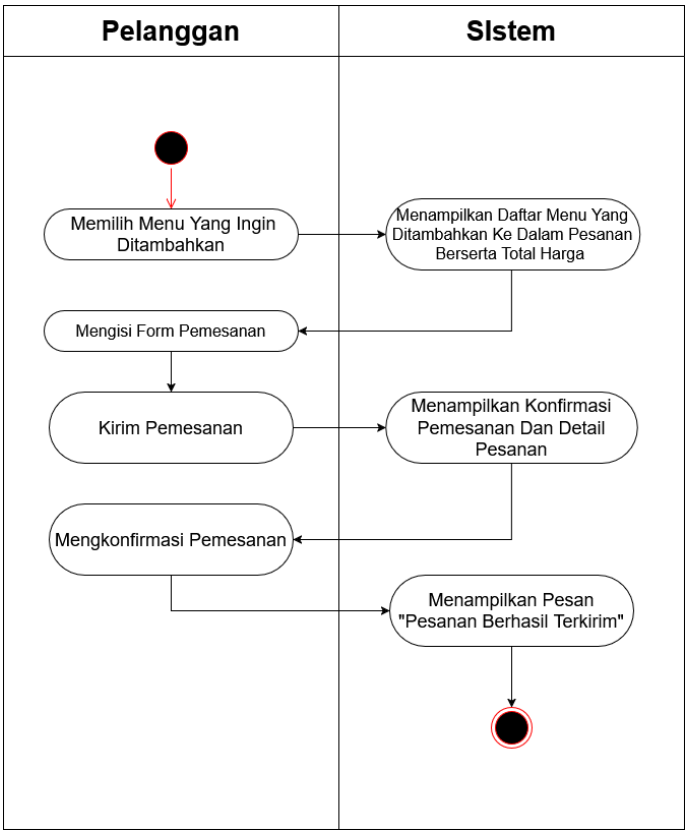
6) *Activity Diagram* Lihat Daftar dan Detail Menu (Pengguna)



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

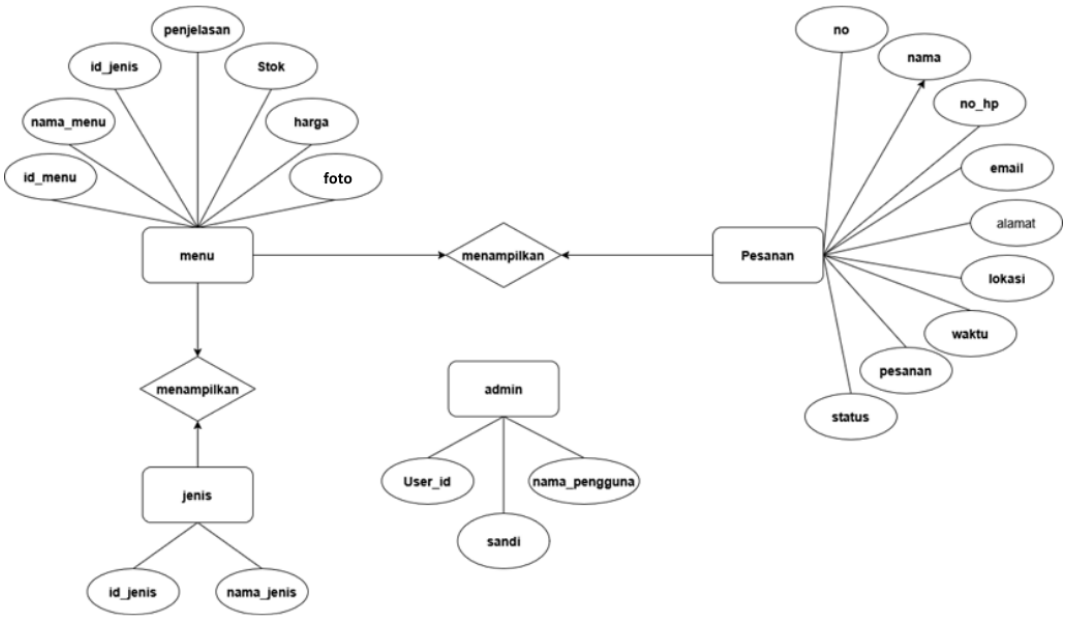


Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Tambah dan Kirim Pemesanan (Pengguna)

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.

c. *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)

Nama *Field*	Tipe Data	Panjang	Keterangan
Penjelasan	text	-	Deskripsi singkat menu
Stok	int	-	Jumlah stok menu yang tersedia
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

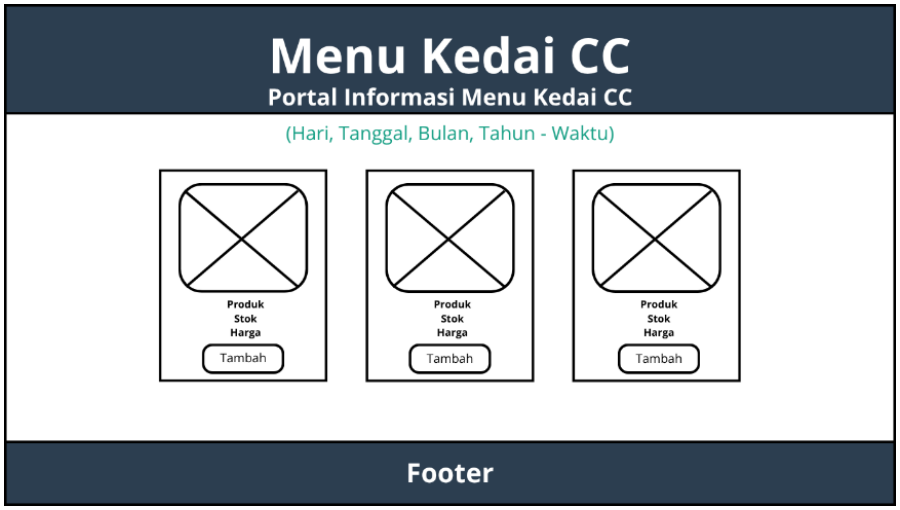
3.7.3 Desain Antarmuka

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.

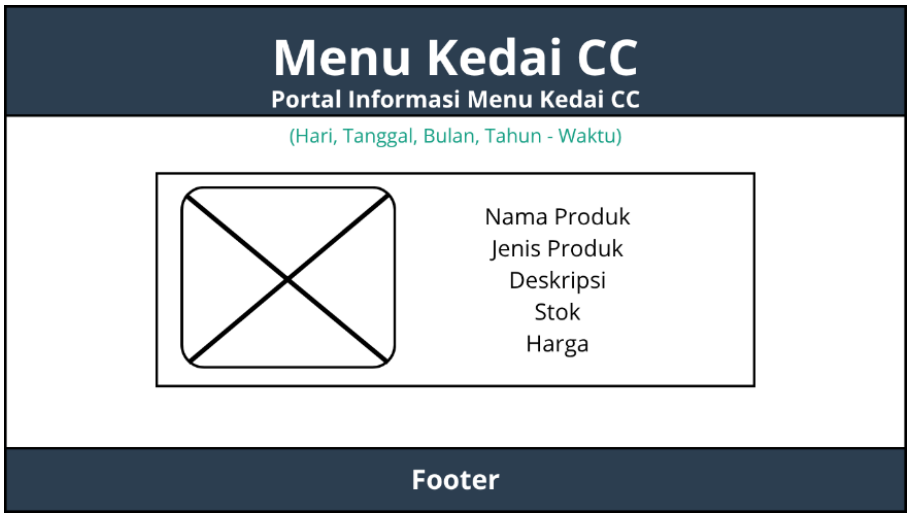
1) Tampilan Daftar Menu



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.

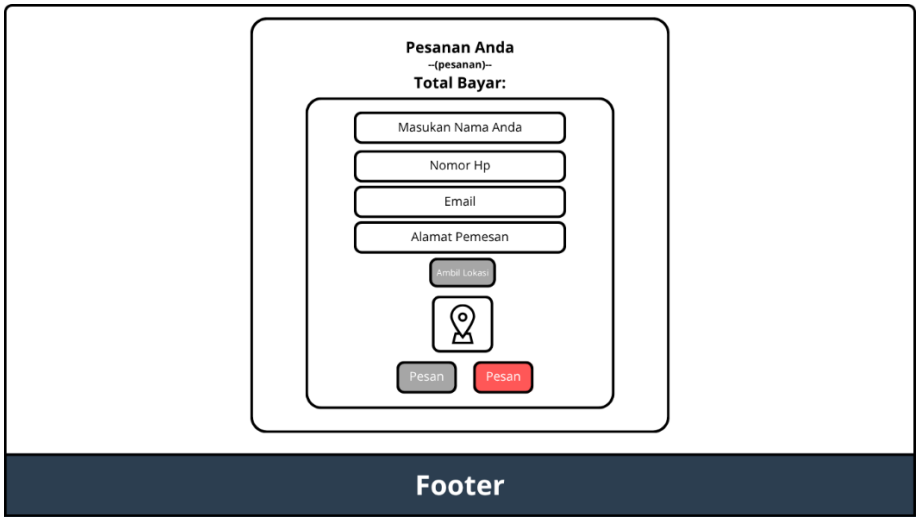
2) Tampilan Detail Menu



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

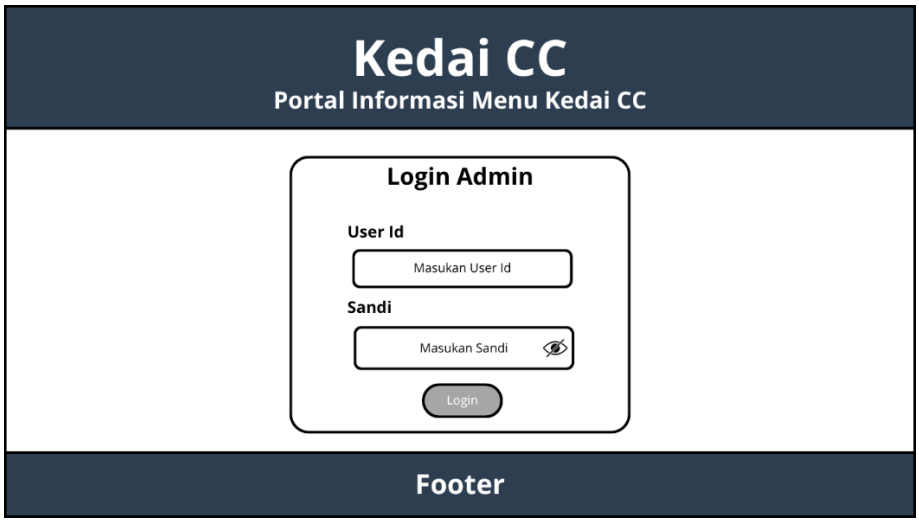
Halaman ini digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan setelah memilih menu. Di dalamnya terdapat *form* pengisian nama pelanggan, nomor HP, email, dan alamat pemesanan. Tersedia juga tombol “Ambil Lokasi” untuk mendeteksi lokasi pelanggan secara otomatis. Bagian atas menampilkan daftar pesanan beserta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

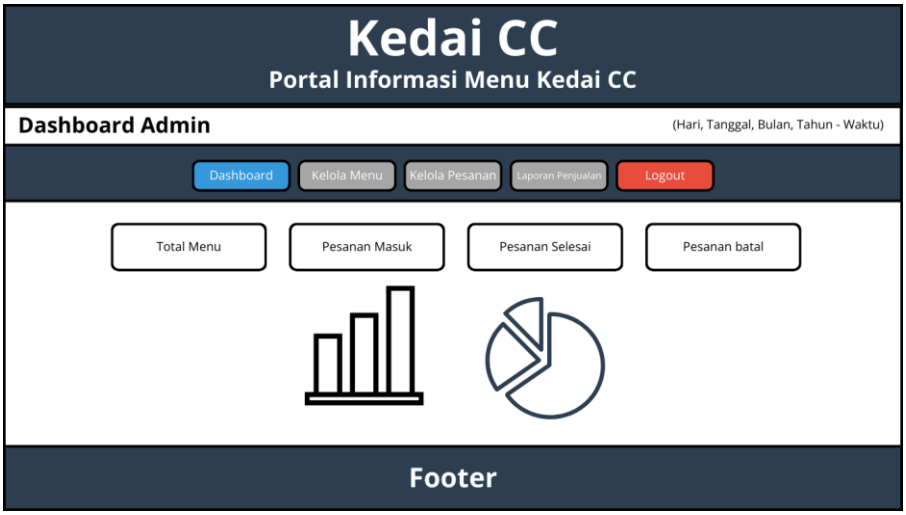
1) Tampilan *Login*



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.

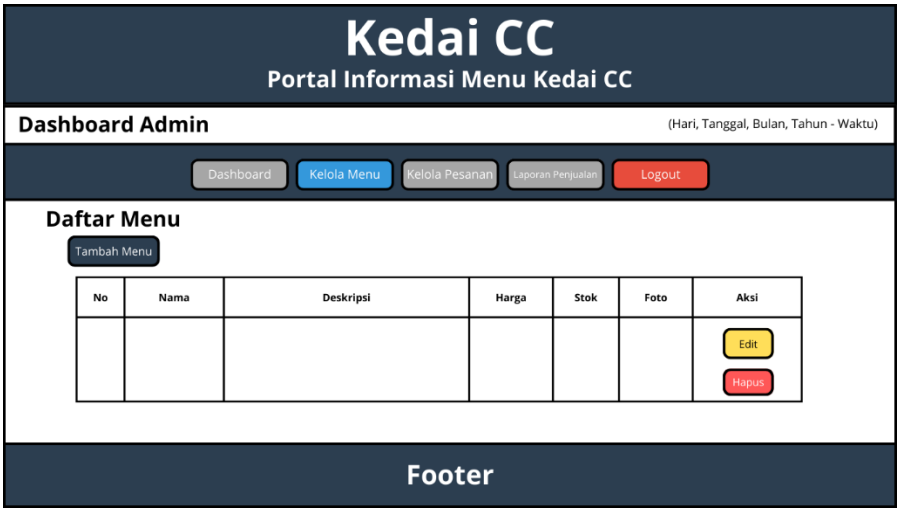
2) Tampilan *Dashboard*



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***.**

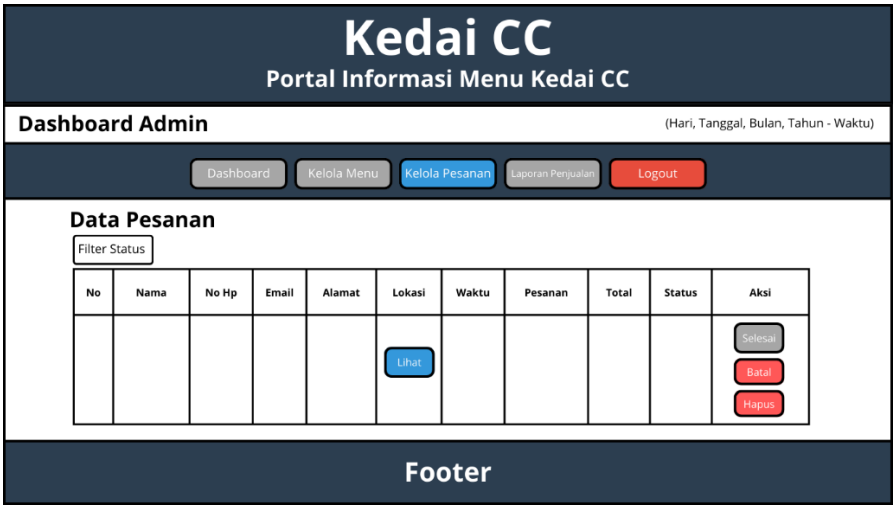
3) Tampilan Kelola Menu



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

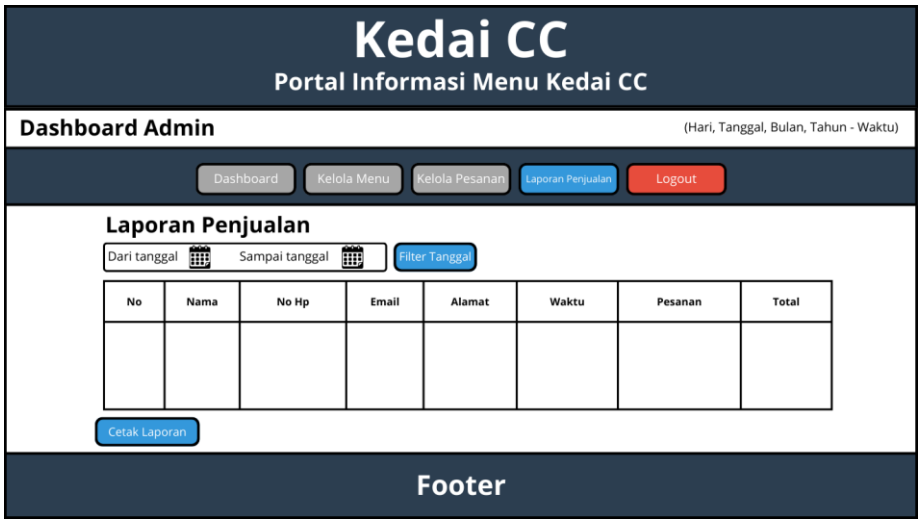


Gambar 3. 17 Tampilan Kelola Pesanan

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				Maret 2026				April 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	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																																

BAB IV
IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

Tahap implementasi merupakan tahap yang menjelaskan bagaimana sistem yang telah dirancang dapat bekerja sesuai dengan kebutuhan pengguna serta dapat dijalankan dengan baik pada lingkungan nyata. Pada tahap ini dilakukan proses penerapan hasil perancangan sistem ke dalam bentuk aplikasi berbasis web yang siap digunakan oleh admin maupun pelanggan Kedai CC.

4.1.1 Implementasi Program

Implementasi program menjelaskan proses pembuatan serta fungsi dari beberapa bagian *source code* yang digunakan dalam membangun Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC. Pada bagian ini tidak seluruh *source code* dibahas secara rinci, melainkan hanya kode–kode yang dianggap penting dan dapat menjadi referensi dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, khususnya yang berkaitan dengan proses koneksi basis data, pengolahan data, serta transaksi pemesanan.

1. *Source Code* Koneksi

Source code koneksi merupakan kode program yang digunakan untuk menghubungkan aplikasi berbasis web dengan basis data MySQL menggunakan PDO **(**PHP *Data Objects***)** pada bahasa pemrograman PHP. Melalui koneksi ini, sistem dapat melakukan berbagai operasi basis data seperti menampilkan data (*select*), menambahkan data (*insert*), mengubah data (*update*), serta menghapus data (*delete*).

```
<?php
$db_host = 'localhost';
$db_user = 'root';
$db_pass = '';
$db_name = 'KedaiCC';
try {
    $koneksi = new
PDO("mysql:host=$db_host;port=3306;dbname=$db_name;cha
rset=utf8", $db_user, $db_pass);
    $koneksi->setAttribute(PDO::ATTR_ERRMODE,
PDO::ERRMODE_EXCEPTION);
} catch (PDOException $e) {
    // Tampilkan pesan error jika gagal koneksi
    die("Koneksi gagal: " . $e->getMessage());
}
?>
```

2. *Source Code Login*

Source code login merupakan kode program yang berfungsi untuk melakukan proses autentikasi admin sebelum dapat mengakses sistem informasi pemesanan pada Kedai CC. Melalui proses ini, sistem akan memeriksa kesesuaian *username/User Id* dan *password* yang dimasukkan oleh pengguna dengan data yang tersimpan pada basis data. Letak file *code login* pada admin/index.php dan membuka tab baru ketika diklik pada tombol *login*.

```
<?php
include_once "../fungsi.php";
include_once "header.php";
?>
<!doctype html>
<html lang="id">
<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width,
initial-scale=1">
  <main>
  <div class="card">
    <h2>Login Admin</h2>
    <?php
    if (isset($_POST['login'])) {
```

```
      $user_id = $_POST['user_id'];
      $sandi = md5($_POST['sandi']);
      cekLogin($user_id, $sandi);
    }
    ?>
    <form action="" method="post">
      <div class="form-group">
        <label for="user_id">User ID</label>
        <input type="text" id="user_id" name="user_id"
placeholder="Masukkan User ID" required>
      </div>
      <div class="form-group">
        <label for="sandi">Sandi</label>
        <div class="pw-wrap">
          <input type="password" id="sandi" name="sandi"
placeholder="Masukkan sandi" required>
          <button type="button" class="toggle-btn"
id="togglePw" aria-label="Tampilkan sandi">
            <svg id="iconEye"
xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" width="20" height="20"
                 viewBox="0 0 24 24" fill="none"
stroke="currentColor" stroke-width="1.5"
                 stroke-linecap="round" stroke-
linejoin="round">
              <path d="M2 12s4-7 10-7 10 7 10 7-4 7-10 7S2
12 2 12z"></path>
              <circle cx="12" cy="12" r="3"></circle>
            </svg>
          </button>
        </div>
      </div>
      <button type="submit" class="btn"
name="login">Login</button>
    </form>
  </div>
</main>
</div>
<?php include_once "footer.php"; ?>itle>Login Admin</title>
```

3. *Source Code* Tambah Menu

Source code tambah menu merupakan bagian program yang digunakan oleh admin untuk menambahkan data menu baru ke dalam Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC. Proses ini dilakukan melalui

halaman admin/menu-kedai-add.php yang berisi formulir input data menu serta mekanisme penyimpanan data ke dalam basis data.

```
    <h2>Tambah Menu Kedai</h2>
    <!-- Tambahkan #menu di action agar tetap diarahkan ke
section menu -->
    <form   id="menuForm"   action="menu-kedai-save.php#menu"
method="post" enctype="multipart/form-data">
   <div class="form-row">
        <div class="form-group">
          <label>Nama Menu</label>
          <input type="text" name="nama_menu"
placeholder="Nama menu kedai" required>
        </div>
        <div class="form-group">
          <label>Foto Menu</label>
          <input type="file" name="foto" required>
        </div>
      </div>
      <div class="form-row">
        <div class="form-group">
          <label>Jenis Menu</label>
          <select name="id_jenis" required>
            <option value="">Pilih jenis</option>
            <?php
            $sql = "SELECT * FROM jenis";
            $query = $koneksi->prepare($sql);
            $query->execute();
            while($data = $query->fetch(PDO::FETCH_OBJ)) {
                echo "<option value='{$data-
>id_jenis}'>{$data->nama_jenis}</option>";
            }
            ?>
          </select>
        </div>
        <div class="form-group">
          <label>Harga</label>
          <input type="number" name="harga"
placeholder="Tanpa titik dan koma" required>
        </div>
      </div>
      <div class="form-row">
        <div class="form-group" style="grid-column:1/-1;">
          <label>Deskripsi</label>
          <textarea name="penjelasan" rows="3"
```

```
placeholder="Deskripsi menu..."></textarea>
        </div>
      </div>
      <div class="form-row">
        <div class="form-group">
          <label>Stok</label>
          <input type="number" name="stok"
placeholder="Masukkan jumlah stok" min="0" required>
        </div>
      </div>
      <div class="form-actions">
        <button type="submit" class="btn btn-primary">Simpan
Menu</button>
        <button type="reset" id="btnReset" class="btn btn-
warning">Batal</button>
      </div>
    </form>
  </div>
</div>
<script>
```

4. *Source Code* Proses Pemesanan

Source code proses pemesanan pada Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Kedai CC diimplementasikan pada halaman utama (index) yang berfungsi sebagai antarmuka pelanggan dalam memilih menu serta melakukan transaksi pemesanan. Pada bagian awal program dilakukan inisialisasi sesi**,** pemanggilan file koneksi basis data, serta pemanggilan fungsi dan tampilan header untuk menyiapkan lingkungan sistem sebelum data ditampilkan kepada pengguna.

```
function tambahPesanan(id, nama, harga, stok) {
  const idx = pesanan.findIndex(p => p.id === id);
  if (idx !== -1) {
    if (pesanan[idx].jumlah < stok) pesanan[idx].jumlah++;
    else Swal.fire({ icon: 'error', title: 'Stok habis',
text: 'Jumlah pesanan melebihi stok tersedia.' });
  } else {
    pesanan.push({ id, nama, harga, jumlah: 1, stok });
```

```
  }
  simpanPesanan();
  renderPesanan();
  updateMenuButtons(); // Panggil untuk update tampilan
counter
}
function kirimPesanan() {
  const nama =
document.getElementById('namaPemesan').value.trim();
  const no_hp =
document.getElementById('noHpPemesan').value.trim();
  const email =
document.getElementById('emailPemesan').value.trim();
  const alamat =
document.getElementById('alamatPemesan').value.trim();
  const total = pesanan.reduce((sum, item) => sum +
item.harga * item.jumlah, 0);
  const pesananData = JSON.stringify(pesanan);

  if (pesanan.length === 0 || !nama || !no_hp || !email ||
!alamat) {
    Swal.fire('Peringatan', 'Lengkapi semua data dan pilih
menu!', 'warning');
    return;
  }

  // Buat ringkasan pesanan
  let ringkasanHTML = '<ul style="text-align:left;">';
  pesanan.forEach(item => {
    ringkasanHTML += `<li>${item.nama} — ${item.jumlah} x Rp
${item.harga.toLocaleString()} = Rp ${(item.harga *
item.jumlah).toLocaleString()}</li>`;
  });
  ringkasanHTML += `</ul><hr><p><strong>Total Bayar: Rp
${total.toLocaleString()}</strong></p>`;

  // Jika shareloc diisi, tampilkan map langsung
  let mapHTML = '';
  if (shareloc) {
    const match = shareloc.match(/q=(-?\d+\.\d+),(-
?\d+\.\d+)/);
    if (match) {
      const lat = match[1];
      const lng = match[2];
      const embedURL =
`https://maps.google.com/maps?q=${lat},${lng}&hl=id&z=15&out
put=embed`;
```

```
      mapHTML = `
        <div style="margin-top:10px;">
          <iframe
            width="100%"
            height="200"
            style="border:0; border-radius:8px;"
            loading="lazy"
            allowfullscreen
            src="${embedURL}">
          </iframe>
        </div>`;
    } else {
      mapHTML = `<p><em>Lokasi tidak valid</em></p>`;
    }
  } else {
    mapHTML = `<p><em>Lokasi tidak diisi</em></p>`;
  }
```

5. *Source Code* Kelola Pesanan

Source code kelola pesanan merupakan bagian program yang digunakan oleh admin untuk melihat, memproses, serta mengelola seluruh data pesanan pelanggan pada Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Kedai CC. Implementasi fitur ini terdapat pada file admin/menu-kedai.php yang menampilkan data pesanan dalam bentuk tabel terstruktur beserta informasi lengkap transaksi.

```
<!-- PESANAN -->
<section id="pesanan" class="page" style="display:none">
<?php
$allOrders = $koneksi->query("
  SELECT * FROM pesanan
  ORDER BY
    CASE
      WHEN status='masuk' THEN 1
      WHEN status='selesai' THEN 2
      WHEN status='batal' THEN 3
    END, waktu DESC
")->fetchAll(PDO::FETCH_ASSOC);
?>
  <div class="card-table">
```

```
    <h3>Data Pesanan</h3>
    <!-- FILTER STATUS -->
    <div style="text-align:right;margin-bottom:12px;">
      <select id="filterStatus" onchange="applyFilter()"
        style="padding:8px 12px;border-radius:6px;border:1px
solid #bbb;">
        <option value="semua">Semua</option>
        <option value="masuk">Masuk</option>
        <option value="selesai">Selesai</option>
        <option value="batal">Batal</option>
      </select>
    </div>
    <!-- TABLE -->
    <table>
      <thead>
        <tr>
          <th>No</th><th>Nama</th><th>No
HP</th><th>Email</th>
          <th>Alamat</th><th>Lokasi</th><th>Waktu</th>

<th>Pesanan</th><th>Total</th><th>Status</th><th>Aksi</th>
        </tr>
      </thead>
      <tbody id="pesananBody">
<?php if(empty($allOrders)): ?>
  <tr><td colspan="11" style="text-align:center;font-
style:italic;">Belum ada pesanan</td></tr>
<?php else: $n=1; foreach($allOrders as $p): ?>
  <tr
    id="row-<?= $p['no'] ?>"
    data-status="<?=
strtolower(htmlspecialchars($p['status'])) ?>"
    class="order-row"
    data-no="<?= htmlspecialchars($p['no']) ?>"
  >
    <td><?= $n++ ?></td>
    <td><?= htmlspecialchars($p['nama']) ?></td>
    <td><?= htmlspecialchars($p['no_hp']) ?></td>
    <td><?= htmlspecialchars($p['email']) ?></td>
    <td><?= htmlspecialchars($p['alamat']) ?></td>
    <td>
      <?= $p['lokasi']
        ? "<a href='".htmlspecialchars($p['lokasi'])."'
target='_blank' class='btn btn-primary'>Lihat</a>"
        : "-" ?>
    </td>
    <td><?= htmlspecialchars($p['waktu']) ?></td>
```

```
    <td>
      <?php
        $items = json_decode($p['pesanan'], true);
        if(is_array($items)){
          foreach($items as $m){
            echo htmlspecialchars($m['nama'])."
(".htmlspecialchars($m['jumlah']).")<br>";
          }
        } else {
          echo htmlspecialchars($p['pesanan']);
        }
      ?>
    </td>
    <td><?= formatHarga($p['total']) ?></td>

    <td class="status-cell" style="text-
transform:capitalize;">
      <?= htmlspecialchars($p['status']) ?>
    </td>

    <td class="action-cell">
      <?php if($p['status'] == 'masuk'): ?>
        <button class="btn btn-primary"
onclick="ubahStatus(<?= $p['no']
?>,'selesai')">Selesai</button>
        <button class="btn btn-danger"
onclick="ubahStatus(<?= $p['no'] ?>,'batal')">Batal</button>
      <?php else: ?>
        <button class="btn btn-danger"
onclick="hapusPesanan(<?= $p['no'] ?>)">Hapus</button>
      <?php endif; ?>
    </td>
  </tr>
<?php endforeach; endif; ?>
</tbody>
```

6. *Source Code* Cetak Laporan

Source code cetak laporan digunakan untuk menampilkan ringkasan data transaksi penjualan pada Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Kedai CC berdasarkan periode tanggal tertentu. Fitur ini membantu admin atau

pemilik kedai dalam melakukan pemantauan penjualan harian maupun bulanan secara lebih terstruktur.

```
<!-- Laporan -->
<section id="laporan" class="page" style="display:none;
padding:15px;">
    <div class="card-table">
        <h3>Laporan Penjualan Kedai CC</h3>
        <p style="color:#555;font-size:0.9rem;">
            Ringkasan data penjualan harian/bulanan.
        </p>
        <form style="display:flex; gap:10px; margin-
bottom:15px; align-items:center;">
            <label for="tgl_mulai">Dari Tanggal:</label>
            <input type="date" id="tgl_mulai"
name="tgl_mulai" value="<?= date('Y-m-01') ?>"
                style="padding:8px; border:1px solid #ccc;
border-radius:4px;">
            <label for="tgl_akhir">Sampai Tanggal:</label>
            <input type="date" id="tgl_akhir"
name="tgl_akhir" value="<?= date('Y-m-d') ?>"
                style="padding:8px; border:1px solid #ccc;
border-radius:4px;">
            <button type="button" class="btn btn-secondary"
onclick="generateLaporan()" style="border:none;">
                Tampilkan
            </button>
        </form>
        <div id="laporanKonten" style="border:1px solid
#eee; padding:15px; border-radius:8px; min-height:200px;">
            <p style="text-align:center;
color:#777;">Silahkan pilih periode dan klik 'Tampilkan'
untuk melihat laporan.</p>
        </div>
        <a href="#" id="cetakLaporanBtn" class="btn btn-
primary"
   style="margin-top:15px; display:inline-block;
color:#fff;">
    🖨 Cetak Laporan
</a>
    </div>
</section>
```

4.1.2 Implementasi Sistem

Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC yang dihasilkan dalam penelitian ini diimplementasikan berdasarkan rancangan desain antarmuka. Implementasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap tampilan yang telah dirancang dapat berfungsi dengan baik serta mendukung proses pemesanan dan pengelolaan data secara optimal.

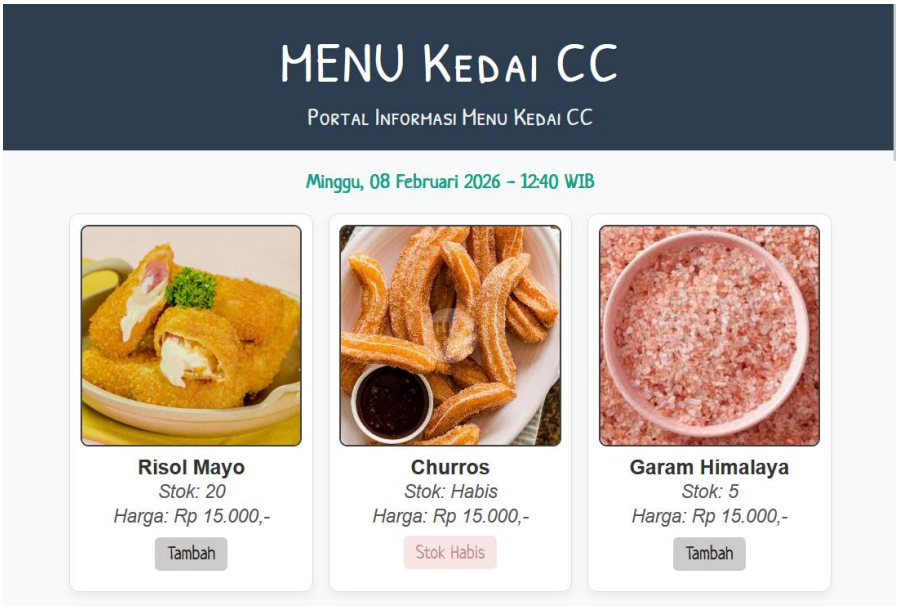
Sistem terdiri dari dua bagian utama, yaitu tampilan pelanggan dan tampilan admin.

1. Implementasi Tampilan Pelanggan

Pada bagian tampilan pelanggan, sistem diimplementasikan agar pengguna umum dapat dengan mudah melihat informasi menu dan melakukan pemesanan**.** Antarmuka dibuat sederhana, interaktif, dan responsif sehingga proses pemesanan dapat dilakukan secara cepat dan jelas.

1) Tampilan Daftar Menu

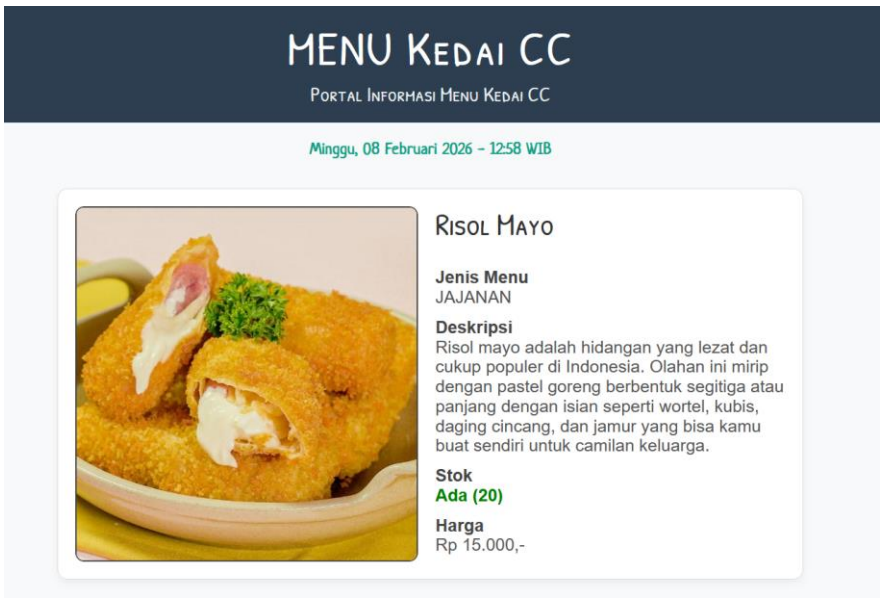
Halaman daftar menu menampilkan seluruh menu yang tersedia di Kedai CC dalam bentuk kartu produk yang berisi gambar, nama menu, stok, dan harga. Pelanggan dapat menambahkan menu ke dalam pesanan melalui tombol “Tambah”.



Gambar 4. 1 Tampilan Daftar Menu

2) Tampilan Detail Menu

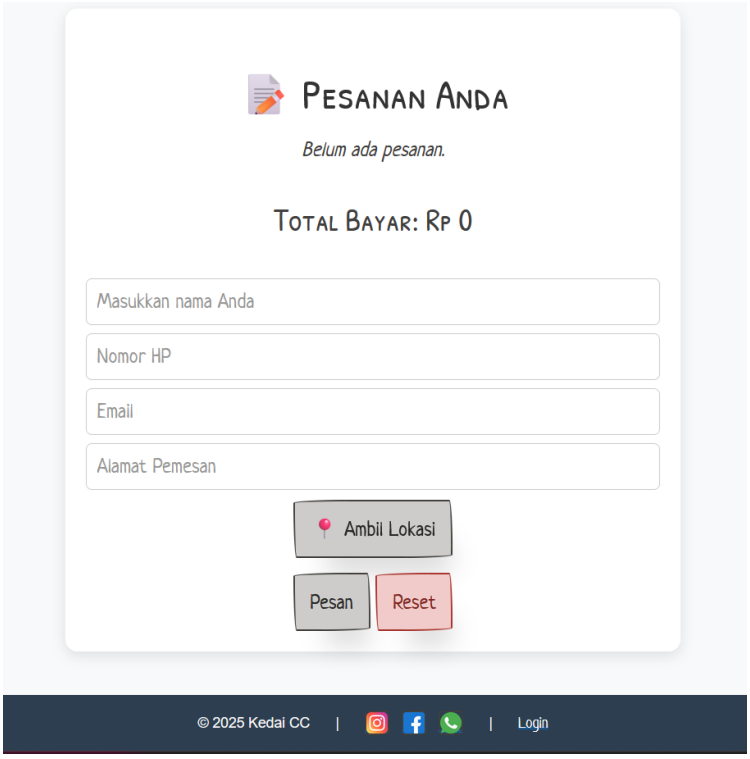
Halaman detail menu menampilkan informasi lengkap dari menu yang dipilih, meliputi gambar produk, nama, jenis, deskripsi, stok, dan harga**.**



Gambar 4. 2 Tampilan Detail Menu

3) Tampilan Pemesanan

Halaman pemesanan digunakan pelanggan untuk melakukan transaksi setelah memilih menu. Pada halaman ini terdapat form identitas pelanggan yang meliputi nama, nomor HP, email, dan alamat. Sistem juga menyediakan fitur ambil lokasi otomatis untuk mendeteksi posisi pelanggan.



Gambar 4. 3 Tampilan Pemesanan

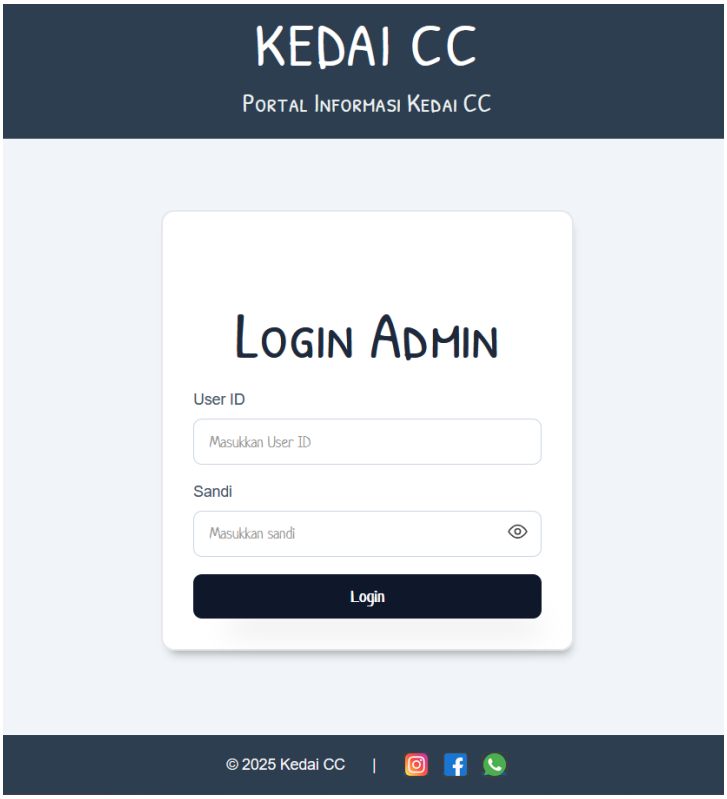
2. Implementasi Tampilan Admin

Pada bagian tampilan admin, sistem diimplementasikan untuk membantu pengelola Kedai CC dalam mengatur data menu, memproses pesanan, serta melihat laporan penjualan**.** Setiap halaman admin dirancang

dengan struktur yang rapi dan informatif agar proses administrasi berjalan lebih efisien dan terkontrol.

1) Implementasi Tampilan *Login*

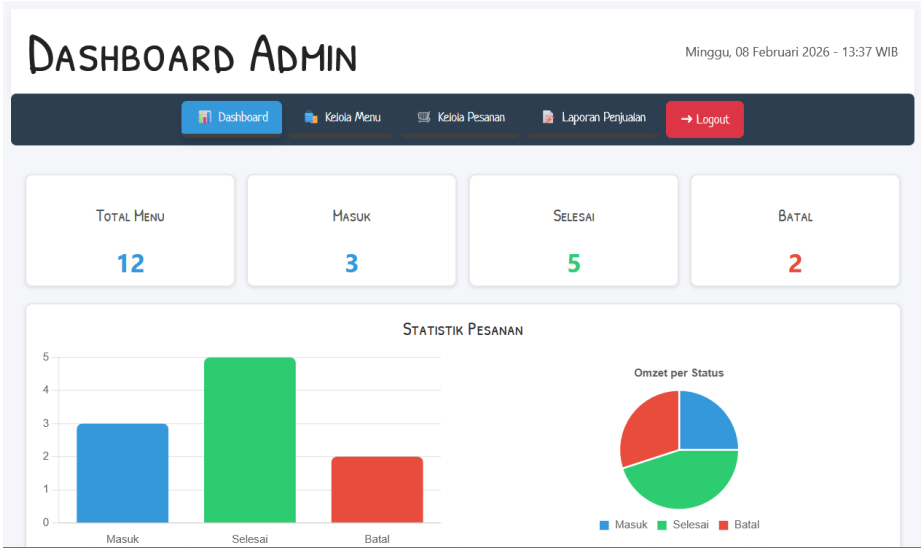
Halaman *login* digunakan admin untuk masuk ke dalam sistem dengan memasukkan *username/User Id* dan *password*. Apabila data tidak sesuai, sistem menampilkan pesan kesalahan. Jika data benar, admin diarahkan ke halaman *dashboard*. Implementasi ini berfungsi sebagai pengamanan akses sistem agar hanya admin yang berwenang yang dapat mengelola data.



Gambar 4. 4 Tampilan *Login*

2) Tampilan *Dashboard*

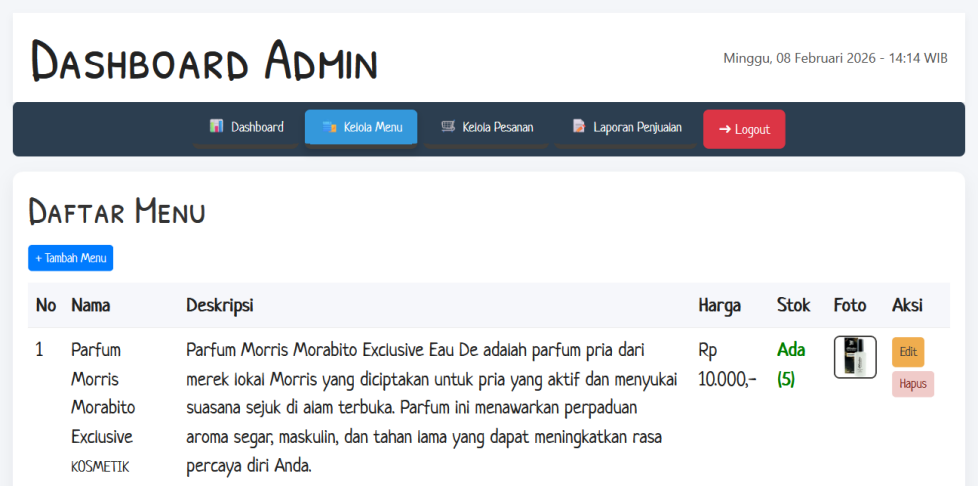
Halaman *dashboard* menampilkan ringkasan informasi utama sistem, seperti total menu, jumlah pesanan masuk, pesanan selesai, dan pesanan batal. Selain itu, ditampilkan juga grafik batang dan grafik lingkaran untuk visualisasi data. Menu navigasi pada bagian atas memudahkan admin berpindah ke halaman Kelola Menu, Kelola Pesanan, Laporan Penjualan, dan *Logout*.



Gambar 4. 5 Tampilan *Dashboard*

3) Tampilan Kelola Menu

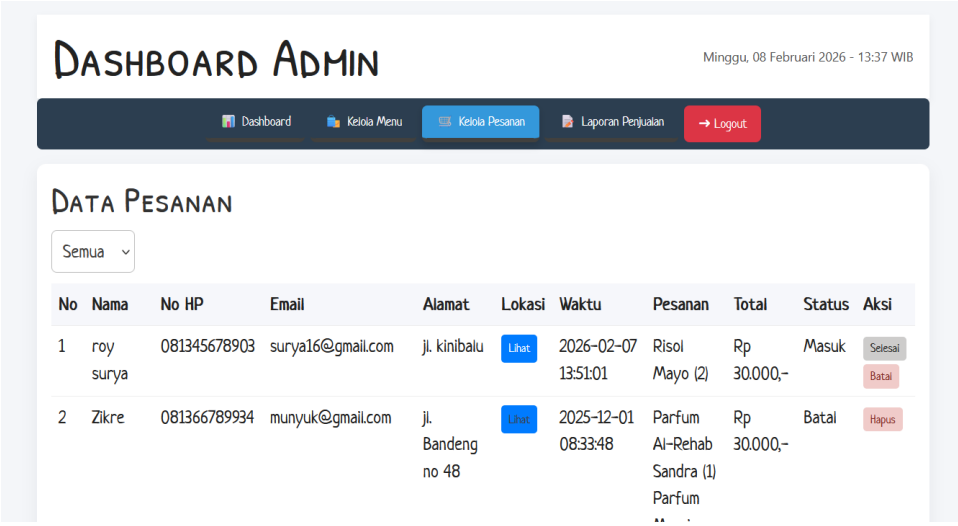
Halaman kelola menu digunakan admin untuk menambah, mengubah, dan menghapus data menu. Tabel menu menampilkan informasi seperti nama, deskripsi, harga, stok, dan foto produk. Dengan implementasi ini, data menu yang ditampilkan kepada pelanggan selalu terbaru dan sesuai ketersediaan stok.



Gambar 4. 6 Tampilan Kelola Menu

4) Tampilan Kelola Pesanan

Halaman kelola pesanan menampilkan seluruh transaksi pelanggan dalam satu tabel terpadu yang memuat nama pelanggan, kontak, alamat, lokasi, waktu pemesanan, detail pesanan, total harga, serta status pesanan. Admin dapat menggunakan filter status untuk menampilkan pesanan tertentu.



Gambar 4. 7 Tampilan Kelola Pesanan

5) Tampilan Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan digunakan untuk menampilkan rekap transaksi berdasarkan rentang tanggal tertentu. Admin dapat memilih tanggal mulai dan tanggal akhir, kemudian sistem menampilkan data laporan pada tabel. Fitur Cetak Laporan disediakan untuk mencetak hasil rekap sebagai arsip dokumentasi transaksi.



Gambar 4. 8 Tampilan Laporan Penjualan

4.2 Pembahasan

Sebuah sistem yang telah dibangun tentunya perlu diuji terlebih dahulu untuk mengetahui apakah sistem sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian juga dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan sistem yang dibangun sehingga dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan sistem di kemudian hari.

4.2.1 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak merupakan tahapan krusial dalam pengembangan sebuah sistem. Pengujian ini bertujuan untuk mendeteksi kesalahan sebelum sistem dioperasikan oleh pengguna. Hal tersebut diperlukan guna meminimalkan kesalahan pada sistem yang dapat mengganggu fungsionalitas maupun kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Pada penelitian ini, metode pengujian yang digunakan adalah *Black Box Testing*. Metode ini berfokus pada pengujian fungsi sistem berdasarkan masukan (*input*) dan keluaran (*output*) tanpa melihat struktur kode program di dalamnya. Dengan metode ini, dapat diketahui apakah setiap fitur pada sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang sebelumnya. Pengujian sistem pada program ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dan bagaimana hasil keluaran dari sistem berdasarkan data tersebut. Pengujian ini dilakukan menggunakan browser goggle chrome/Firefox. Berikut tahap pengujian sistem pemesanan pada Kedai CC ini:

1. Rencana Pengujian

Tahapan ini dibuat dan disusun berupa pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan menu-menu dan fungsi sistem, untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi tersebut dapat berjalan sebagaimana mestinya. Berikut rencana pengujian sistem :

1) Tampilan Pelanggan

Tabel 4. 1 Rencana Pengujian Tampilan Pelanggan

Kelas Uji	Butir Uji
Fungsionalitas halaman utama	Memastikan seluruh menu navigasi pelanggan berfungsi dengan baik.
	Memastikan daftar menu tampil sesuai data pada database.
Detail menu	Memastikan informasi detail menu (gambar, nama, jenis, deskripsi, harga, stok) tampil dengan benar.
	Memastikan jumlah pesanan tidak melebihi stok yang tersedia.
Proses pemesanan	Memastikan pelanggan dapat menambah, mengurangi, dan menghapus pesanan.
	Memastikan total harga dihitung secara otomatis dan benar.
	Memastikan validasi form berjalan ketika data pelanggan belum lengkap.
	Memastikan data pesanan berhasil dikirim dan tersimpan ke database.
	Memastikan fitur pengambilan lokasi pelanggan dapat digunakan.

2) Tampilan *Login* Admin

Tabel 4. 2 Rencana Pengujian Tampilan *Login*

Kelas Uji	Butir Uji
Login berhasil	Pengujian *login* dengan *username* dan *password* yang benar dan Sistem mengarahkan admin ke halaman *dashboard*.
Login gagal	Pengujian *username* salah dan *password* benar.
	Pengujian *username* benar dan *password* salah.
	Pengujian *username* dan *password* salah.
	Pengujian ketika field *login* dikosongkan.

3) Tampilan Admin

Tabel 4. 3 Rencana Pengujian Tampilan Admin

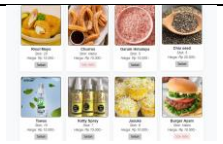
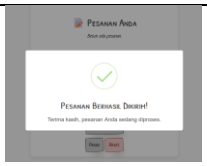
Kelas Uji	Butir Uji
Dashboard admin	Memastikan jumlah menu, pesanan masuk, pesanan selesai, dan pesanan batal tampil sesuai database.
	Memastikan grafik statistik dapat ditampilkan dengan baik.
Kelola menu	Pengujian tambah data menu.
	Pengujian edit data menu.
	Pengujian hapus data menu.
	Pengujian tampilan data menu.
Kelola pesanan	Memastikan data pesanan pelanggan tampil lengkap.
	Pengujian perubahan status pesanan menjadi selesai.
	Pengujian perubahan status pesanan menjadi batal.
	Pengujian penghapusan data pesanan.
	Pengujian filter pesanan berdasarkan status.
Laporan penjualan	Pengujian filter laporan berdasarkan rentang tanggal.
	Memastikan data laporan sesuai dengan database.
	Pengujian fungsi cetak laporan.

2. Hasil Pengujian

Hasil pengujian merupakan tahapan untuk melihat apakah program yang diuji sudah sesuai dengan rencana pengujian yang diharapkan. Hasil pengujian ini ditulis berdasrkan hasil uji ang dilakukan oleh bapak Deden Andriawan, M.Kom sebagai tester. setiap skenario pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa fungsi pada tampilan telah berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Kolom status pada tabel diisi dengan tanda centang (✓) untuk menandakan bahwa fitur atau fungsi yang diuji telah berhasil dijalankan tanpa mengalami kesalahan dan tanda (✗) menujukan sebaliknya. Berikut ini hasil pengujian sistem sesuai tampilannya.

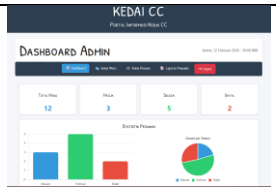
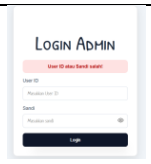
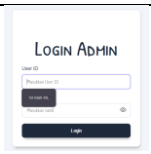
1) Pengujian Tampilan Pelanggan

Tabel 4. 4 Pengujian Tampilan Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/✗)
1	Membuka halaman utama pelanggan	Halaman tampil dengan baik dan menu navigasi berfungsi		✓
2	Menampilkan daftar menu	Data menu sesuai database		✓
3	Membuka detail menu	Informasi menu tampil lengkap		✓
4	Menambah jumlah pesanan	Jumlah bertambah sesuai stok		✓
5	Mengurangi/menghapus pesanan	Jumlah berkurang atau terhapus		✓
6	Perhitungan total harga	Total dihitung otomatis dan benar		✓
7	Validasi form pemesanan	Muncul peringatan jika data belum lengkap		✓
8	Mengirim pesanan	Data tersimpan ke database		✓
9	Mengambil lokasi pelanggan	Lokasi berhasil ditampilkan		✓

2) Pengujian Tampilan *Login* Admin

Tabel 4. 5 Pengujian Tampilan *Login* Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/✗)
1	*Login* dengan data benar	Masuk ke *dashboard* admin		✓
2	*Username* salah & *password* benar	Akses ditolak dan muncul pesan error		✓
3	*Password* salah & *Username* benar	Akses ditolak dan muncul pesan error		✓
4	*Username* & *password* salah	Akses ditolak dan muncul pesan error		✓
5	*Field* kosong	Muncul peringatan wajib isi		✓

3) Pengujian Tampilan Admin

a) *Dashboard* Admin

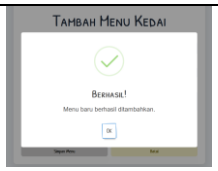
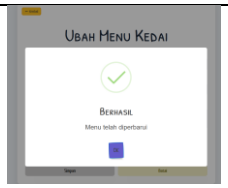
Tabel 4. 6 Pengujian *Dashboard* Admin

No	Skenario	Hasil Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/✗)
1	Melihat ringkasan data	Jumlah menu & pesanan tampil benar		✓

2	Melihat grafik statistik	Grafik tampil dengan baik		✓

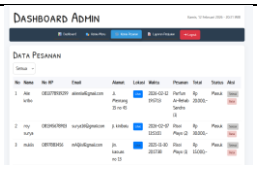
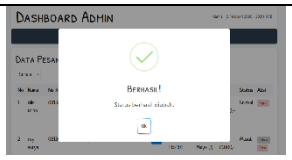
b) Kelola Menu Admin

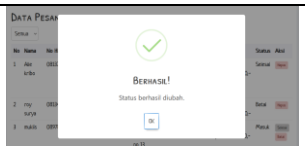
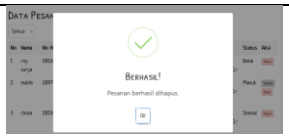
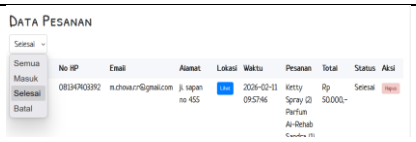
Tabel 4. 7 Pengujian Kelola Menu Admin

No	Skenario	Hasil Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/X)
1	Tambah menu	Data tersimpan		✓
2	Edit menu	Data berubah sesuai input		✓
3	Hapus menu	Data terhapus dari sistem		✓
4	Tampilan menu	Data menu sesuai database		✓

c) Kelola Pesanan Admin

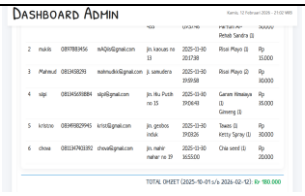
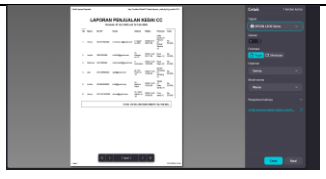
Tabel 4. 8 Tampilan Kelola Pesanan Admin

No	Skenario	Hasil Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/X)
1	Melihat data pesanan	Data tampil lengkap		✓
2	Ubah status selesai	Status berubah menjadi selesai		✓

No	Skenario	Hasil Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/✗)
3	Ubah status batal	Status berubah menjadi batal		✓
4	Hapus pesanan	Data pesanan terhapus		✓
5	Filter status pesanan	Data tampil sesuai filter		✓

d) Laporan Penjualan Admin

Tabel 4. 9 Laporan Penjualan Admin

No	Skenario	Hasil Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/✗)
1	Filter tanggal laporan	Data tampil sesuai periode		✓
2	Menampilkan laporan	Data sesuai database		✓
3	Cetak laporan	Dokumen laporan berhasil dicetak		✓

4.2.2 Hasil Responden

Selain dilakukan pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*, peneliti juga mengumpulkan data tanggapan pengguna terhadap

sistem yang telah dibangun. Pengambilan data responden ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC, baik dari segi kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, maupun fungsi sistem yang tersedia.

Untuk mengetahui tingkat kepuasan tersebut, peneliti melakukan perhitungan berdasarkan jawaban responden terhadap sejumlah pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan sistem. Pengukuran tingkat kepuasan pengguna dilakukan menggunakan *Skala Likert*, dengan skala postif. Berikut adalah daftar poin-poin pernyataan yang telah diberikan kepada responden, adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 10 *Skala Likert*

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

Berikut ini merupakan daftar responden yang telah mengisi kuesioner kepuasan pengguna terhadap sistem yang dibangun. Responden pada penelitian ini diambil dari pengguna yang berada di lingkungan Kedai CC, pengumpulan data kuesioner dilakukan secara langsung dengan membagikan lembaran kertas (*hardcopy*) yang meliputi pelanggan serta pihak yang pernah menggunakan sistem pemesanan berbasis web tersebut.

Tabel 4. 11 Daftar Responden

No	Kelas/Jabatan	Jumlah
1	Admin/Pengelola	1
2	Pelanggan/Pengguna	14
Total Resesponden		15

Tabel 4. 12 Poin-poin Pernyataan

No	Pernyataan Yang Diajukan
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.

Selanjutnya akan dilakukan perhitungan untuk mendapatkan hasil akhir pada penelitian ini penulis| mendapatkan 15 responden dari 1 Admin/Pengelola dan 14 Pelanggan/Pengguna sebagai pengisi kuisioner.

Kemudian untuk mendapatkan hasil akhir maka penulis melakukan perhitungan dengan mencari skor ideal dengan mengolah pernyataan kuesioner di atas dengan menghitung jumlah responden sesuai kriterianya, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 13 Hasil Jawaban Responden

No	Pernyataan	Jumlah Responden				
		5	4	3	2	1
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Teknologi web cocok	9	6	0	0	0

No	Pernyataan	Jumlah Responden				
		5	4	3	2	1
		Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	digunakan untuk sistem ini.					
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.	10	5	0	0	0
3	Fungsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.	10	5	0	0	0
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.	10	5	0	0	0
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.	5	10	0	0	0
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.	11	4	0	0	0

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

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

Berikut ini tabel pernyataan dengan jawaban responden dan hasil Perhitungannya:

1. Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.

$$\boldsymbol{Mean1} = \frac{(5 \times 9) + (4 \times 6)}{15} = \frac{45 + 24}{15} = \frac{69}{15} = 4{,}6$$

2. Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.

$$\boldsymbol{Mean2} = \frac{(5 \times 10) + (4 \times 5)}{15} = \frac{50 + 20}{15} = \frac{70}{15} = 4{,}67$$

3. Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.

$$\boldsymbol{Mean3} = \frac{(5 \times 10) + (4 \times 5)}{15} = \frac{50 + 20}{15} = \frac{70}{15} = 4{,}67$$

4. Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.

$$\boldsymbol{Mean4} = \frac{(5 \times 10) + (4 \times 5)}{15} = \frac{50 + 20}{15} = \frac{70}{15} = 4{,}67$$

5. Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.

$$\boldsymbol{Mean5} = \frac{(5 \times 5) + (4 \times 10)}{15} = \frac{25 + 40}{15} = \frac{65}{15} = 4{,}33$$

6. Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.

$$\boldsymbol{Mean6} = \frac{(5 \times 11) + (4 \times 4)}{15} = \frac{55 + 16}{15} = \frac{71}{15} = 4{,}73$$

Kemudian Hitung rata-rata keseluruhan dari pernyataan-pernyataan diatas dengan perhitungan berikut :

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

$$\boldsymbol{Rata\text{ - }rata\ Keseluruhan} = \frac{4{,}6 + 4{,}67 + 4{,}67 + 4{,}67 + 4{,}33 + 4{,}73}{\boldsymbol{6}} = \frac{27{,}67}{6} = 4.61$$

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

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

$$\boldsymbol{Index}\% = \left(\frac{4.61}{5}\right) \times 100 = 0.922 \times 100 = 92.2\%$$

Kemudian lihat interpretasi skor berdasarkan intervalnya yang sudah ditentukan, yaitu:

1) Angka 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju
2) Angka 20% - 39,99% = Tidak Setuju
3) Angka 40% - 59,99% = Netral
4) Angka 60% - 79,99% = Setuju
5) Angka 80% - 100% = Sangat Setuju

Berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,61, selanjutnya dilakukan perhitungan indeks persentase untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem. Perhitungan indeks dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata keseluruhan dengan skor tertinggi pada skala Likert, yaitu 5, kemudian dikalikan 100%. Hasil perhitungan menunjukkan nilai indeks sebesar 92,2%. Nilai tersebut berada pada kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC sangat diterima oleh pengguna dan mampu memberikan kemudahan dalam proses pemesanan.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian dimulai dengan melakukan wawancara, kuesioner, observasi, dan dokumentasi untuk mengidentifikasi permasalahan serta menganalisis sistem pemesanan yang sedang berjalan di Kedai CC. Desain Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC dibuat menggunakan pemodelan UML, kemudian dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dengan bantuan Visual Studio Code dan Laragon. Sistem diuji menggunakan metode Black Box Testing sebelum diimplementasikan, dan kepuasan pengguna diukur menggunakan Skala Likert melalui kuesioner yang dibagikan secara langsung kepada 15 responden. Hasil perhitungan menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 92,2% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan membantu mempermudah proses pemesanan serta pengelolaan data penjualan.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web pada Kedai CC di masa yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Fitur Sistem

   Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur pendukung, seperti notifikasi otomatis kepada pelanggan terkait status pesanan (pesanan masuk, diproses, hingga selesai), fitur pembatalan pesanan secara mandiri oleh pelanggan, serta fitur riwayat dan pelacakan (tracking)

pesanan secara real-time. Penambahan fitur-fitur ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan, transparansi, dan kenyamanan pengguna.

2. Integrasi Pembayaran Digital

   Sistem disarankan untuk dikembangkan dengan menambahkan metode pembayaran digital melalui integrasi dengan payment gateway, seperti transfer bank maupun e-wallet, sehingga proses transaksi menjadi lebih praktis, cepat, dan efisien.

3. Pengembangan Laporan Sistem

   Sistem dapat ditingkatkan dengan menyediakan laporan yang lebih lengkap dan detail, seperti laporan penjualan berdasarkan periode, produk terlaris, serta analisis data lainnya yang dapat membantu pengambilan keputusan oleh pihak kedai.

4. Pengujian dan Evaluasi Lanjutan

   Berdasarkan hasil pengujian yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna dalam kategori sangat baik, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah responden yang lebih banyak dan beragam agar hasil evaluasi lebih representatif.

5. Perbaikan Struktur Basis Data

   Disarankan untuk memperbaiki struktur basis data dengan memisahkan penyimpanan detail pesanan yang saat ini masih dalam format JSON ke dalam tabel terpisah (master-detail). Hal ini bertujuan agar sesuai dengan prinsip First Normal Form (1NF) serta mempermudah pengolahan dan analisis data di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

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

Anggara, D., Ambaradewi, N. L., & Bawantara, I. P. Y. (2023). Aplikasi Pemesanan Menu pada Edery Cafe Berbasis Android, 13(1). https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jmti

Arafat, M., Trimarsiah, Y., Susantho, H., & Redaksi, D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website. Jurnal Intech, 3(2), 6–11.

Ardiasa, M. D., Supuwininngsih, N., & Hendayanti, P. N. (2024). Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Website untuk Meningkatkan Kinerja pada Warung Sahabat. Prosiding SPINTER, 1(3).

Gunawan, A., Ningsih, S., & Lantana, D. A. (2023). Pengantar Basis Data. www.penerbitlitnus.co.id

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

Ihsan, M., Riyadi, A. S., & Wardhani, I. P. (2024). Rancangan Aplikasi E-Payment Restoran Sop Duren 97 Berbasis Web dengan Implementasi Algoritma FCFS Menggunakan React JS dan PostgreSQL. Jurnal Ilmu Teknik dan Komputer, 8(1), 7–19. https://doi.org/10.22441/jitkom.v8i1.002

Ikhsan, M., Adhiatma, N., & Sains dan Teknologi, F. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Undangan pada Dolphin Corp. Jurnal Forsinta, 3(1).

Jureksi, J., Anisah, N., & Puspasari, R. (2024). Sistem Informasi Kuesioner Materi Pembelajaran Menggunakan Skala Likert.

Msyahrudin., Sudeska, E., Thaher, S., & Fadhillah, A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Kedai Kopi Dali Berbasis Website.

Nurlita, I., & Anggraini, R. (2023). Analysis and Design of Incoming and Outgoing Cash Accounting Information Systems Using PIECES and Waterfall Methods with UML Tools. Formosa Journal of Applied Sciences, 2(6), 1065–1090. https://doi.org/10.55927/fjas.v2i6.4411

Pasaribu, J. S. (2021). Pembuatan Aplikasi Pemesanan Banner di Warna Print Kota Cimahi. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, 7(2).

Pradana, R. A., Parela, E., Putra, N. P., & Junaidi. (2024). Dampak Transformasi Digital pada Kinerja UMKM di Indonesia.

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

Prayogi, R., Ramanda, K., Budihartanti, C., & Rusman, A. (2021). Penerapan Metode PIECES Framework dalam Analisis dan Evaluasi Aplikasi M-BCA. Jurnal Infortech, 3(1). http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech7

Rachmanto, S. C. M., Agatha, H. A., Ramdani, T., Ardiyansyah, A. Y., Pratama, I. A., & Sholehudin, A. (2024). Pengujian Aplikasi Sapawarga (Jabar Super Apps) Menggunakan Metode Black Box Testing. Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET), 12(3). http://dx.doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4741

Ramadhan, M. R., & Sutabri, T. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web. Cross-Border, 6(1), 350–359.

Sati, A. T., Aditya, D. T., Azzahra, N. L., & Djutalov, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Keuangan OPERA Berbasis Desktop. JORAPI, 1(2). https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/JORAPI/index

Segara, K. G., & Nasution, I. P. (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

Sukma, A. I., Saputra, E. A., Maisaroh, F., Arif, M., & Fatahillah, R. (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/

Suryono, N., Isnandar, A. Y., 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

Yonatan, C. N., & Abdillah, M. Z. (2024). Analisis & Perancangan Sistem Informasi UKM Berbasis Web Universitas Nasional Karangturi. Methomika, 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,

Nomayati, 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 / bm/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.

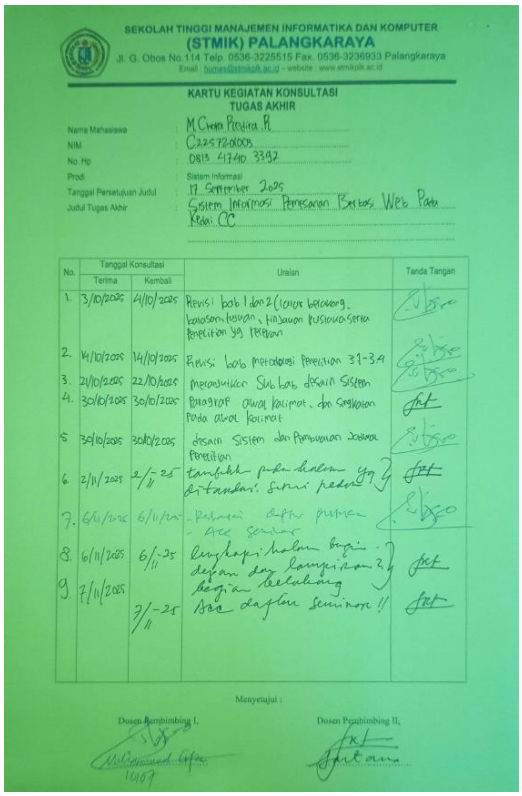
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

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@stmikpk.ac.id – website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

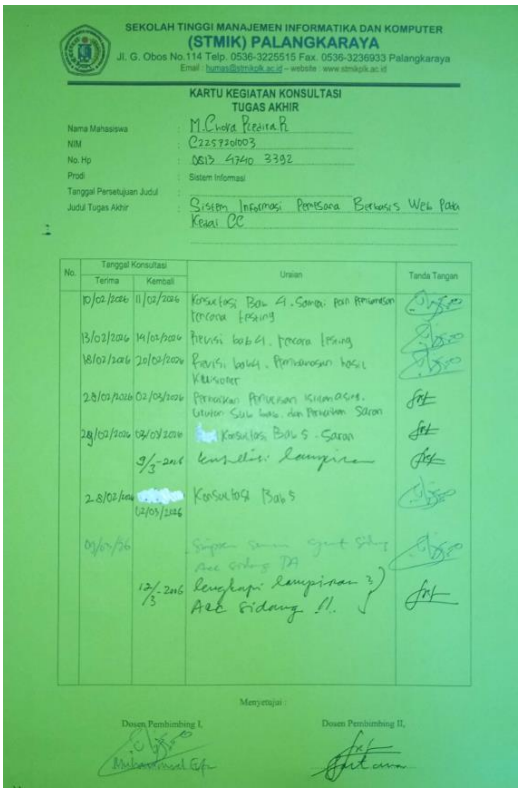
Nama Mahasiswa : M. Chiva Pereira Pt
NIM : C2257301003
No. Hp : 0813 4740 3392
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 17 September 2025
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Pada Kedai CC

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	3/10/2025	4/10/2025	Revisi: bab 1 dan 2 (latar belakang, batasan masalah, tinjauan pustaka sesuai penelitian yg terdahulu)	
2.	4/10/2025	14/10/2025	Revisi: bab 3 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	Prototype awal kelimat. dan simulasi pada awal kelimat	
5	30/10/2025	30/10/2025	desain sistem dan pembuatan soalan penelitian	
6.	2/11/2025	2/11-25	tambahkan pada bab 3 yg ditambah: saran pada	
7.	6/11/2025	6/11/25	- Pahami daftar pustaka - Acc seminar	
8.	6/11/2025	6/11-25	lengkapi bab 3 bagian - dapan dan lampiran 2	
9.	7/11/2025	7/11-25	bagian belakang Acc daftar seminar !!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, Muhammad Cipta

Dosen Pembimbing II,



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 KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : M. Chiva Pereira Pt
NIM : C2257301003
No. Hp : 0813 4740 3392
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pemesanan Berbasis Web Pada Kedai CC

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	10/02/2026	11/02/2026	Konsultasi Bab 4. Saran: pen Pemaparan Terpisah Tesing	
	13/02/2026	14/02/2026	Revisi bab 4. Pecara Tesing	
	18/02/2026	20/02/2026	Revisi: bab 4. Pemaparan hasil Kuesioner	
	28/02/2026	02/03/2026	Pemaparan Perhitungan Kuesioner. Untuk Sub bab. dan Penulisan Saran	
	28/02/2026	03/03/2026	Konsultasi Bab 5 - Saran	
		9/3-2026	konsultasi: lampiran	
	28/02/2026	12/03/2026	Konsultasi Bab 5	
	09/03/26		Siapkan Semua Syarat Sidang Acc Cetak DA	
		12/3-2026	lengkapi lampiran 3) Acc Sidang !!.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, Muhammad Cipta

Dosen Pembimbing II,

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Sidang 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 TUGAS AKHIR
No.065/STMIK-3.C.1/AK/IV/2026

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

1. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Ketua
2. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
   NIK : 198803142014103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Anggota
4. Nama : H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   NIK : 198111272010107
   Sebagai Anggota
5. Nama : Drs. H. Sartana, M.Si.
   NIK : 195906071995102
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	MUHAMMAD CHOVA REDIRA RAMADHANA
NIM	:	C2257201003
Hari/ Tanggal	:	Jum'at,17 April 2026
Waktu	:	07.00 sd 09.00 WIB WIB
Judul Tugas Akhir	:	SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

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

Palangka Raya, 09 April 2026
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Mahayati, M.Pd.
NIK. 107810102006003

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

*) Harap Diberitahukan 3 (Satu) Hari Sebelumnya Setiap Dosen Penguji 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.

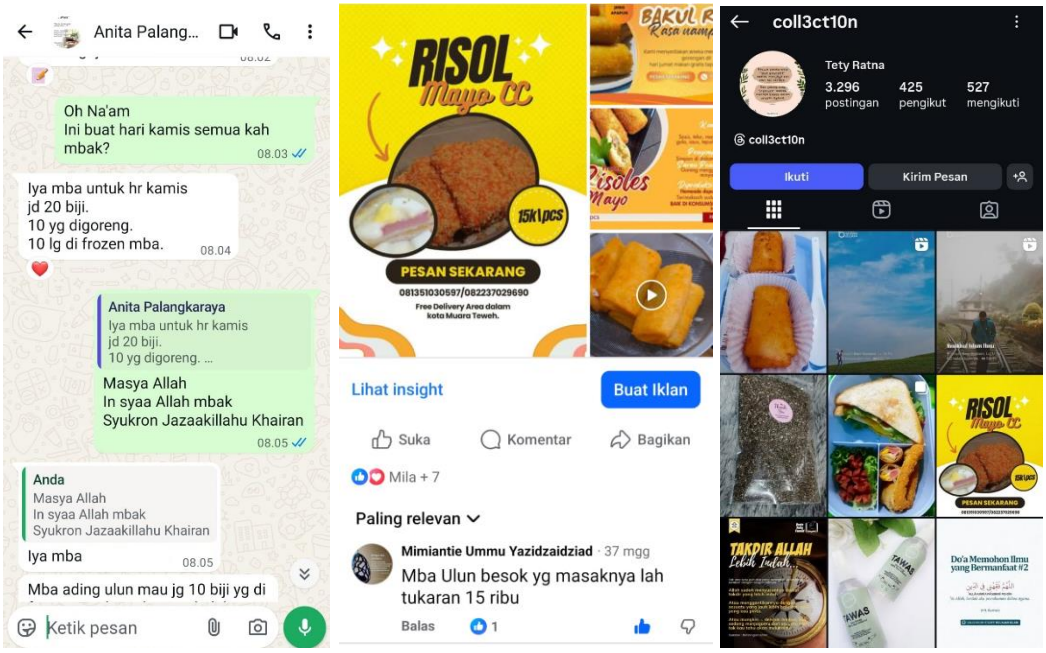


Foto pemesanan via WhatsApp dan Facebook serta katalog penjualan Instagram.

Lampiran 9 Berita Acara Pengujian Sistem

LEMBAR PENGUJIAN SISTEM
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Penguji : Deden Andriawan, M.Kom
Tanggal Pengujian : 11-02-2026
TTD : Deden Andriawan

A. Pengujian Tampilan Pelanggan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/X)
1	Membuka halaman utama pelanggan	Halaman tampil dengan baik dan menu navigasi berfungsi		✓
2	Menampilkan daftar menu	Data menu sesuai database		✓
3	Membuka detail menu	Informasi menu tampil lengkap		✓
4	Menambah jumlah pesanan	Jumlah bertambah sesuai stok		✓
5	Mengurangi/menghapus pesanan	Jumlah berkurang atau terhapus		✓
6	Perhitungan total harga	Total dihitung otomatis dan benar		✓
7	Validasi form pemesanan	Muncul peringatan jika data belum lengkap		✓
8	Mengirim pesanan	Data tersimpan ke database		✓
9	Mengambil lokasi pelanggan	Lokasi berhasil ditampilkan		✓

B. Pengujian Halaman Login Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status (✓/X)
1	Login dengan data benar	Masuk ke dashboard admin		✓
2	Username salah	Akses ditolak dan muncul pesan error		✓
3	Password salah	Akses ditolak dan muncul pesan error		✓
4	Username & password salah	Login gagal		✓
5	Field kosong	Muncul peringatan wajib isi		✓

Lampiran 10 Lembar Kuesioner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : Ciwanso

TTD : Ciw

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.				✓	
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.				✓	
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.					✓
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.				✓	

Saran/Kritik :

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : M. Humairy

TTD :

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.				✓	
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.				✓	
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.				✓	

Saran/Kritik :

Peningkatan System Terhubung dgn AI agar System Respon lebih cepat dan Terkontrol.

CS Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : Fransiskus Nakale

TTD :

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.				✓	
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.				✓	
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.				✓	

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : Gusteleno

TTD :

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.				✓	
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.				✓	
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.				✓	
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.				✓	
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.				✓	

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : Cinta El Cayda Aquary

TTD :



Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.				✓	
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : Maskha Fatella

TTD :

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.				✓	
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : Muhiddin

TTD : Muhiddin

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.				✓	
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.				✓	
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : Suhendra Wantu

TTD :

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.				✓	
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

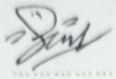
.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : NASRUN

TTD : 

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : ANDRI NOVENSA RAMADANI

TTD :

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

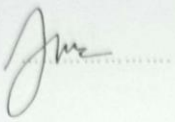
.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : TETY RATNA

TTD :



Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.				✓	
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : ADHISTY RAHMATUL UMMAH

TTD : 

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.				✓	
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.				✓	
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.				✓	
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.					✓
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

Sistem sudah bagus dan mudah dipahami.

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : RESTI DWI PRATIWI

TTD :

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.				✓	
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.					✓
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : M. Refisyah

TTD : 

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.					✓
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.					✓
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.					✓
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

.....

.....

.....

.....

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR KUESIONER PENGGUNA
SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA KEDAI CC

Nama Responden : EKO SAPUTRA

TTD :

Petunjuk :

a. Beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia berdasarkan pendapat Anda mengenai penggunaan sistem pemesanan berbasis web pada kedai CC.
b. Keterangan pilihan jawaban :

STS = Sangat Tidak Setuju	TS = Tidak Setuju	N = Netral	S = Setuju	SS = Sangat Setuju

c. Responden dimohon memberikan saran/kritik terhadap sistem ini pada kolom yang telah disediakan untuk pengembangan lebih lanjut.

NO	PERTANYAAN	PILIH JAWABAN				
		1	2	3	4	5
		STS	TS	N	S	SS
1	Teknologi web cocok digunakan untuk sistem ini.				✓	
2	Sistem ini mudah digunakan dan user friendly.					✓
3	Funsionalitas sistem ini berjalan dengan normal dan sesuai kebutuhan.				✓	
4	Sistem ini meminimalisir waktu pengecekan stok dan proses pemesanan.					✓
5	Komposisi warna sesuai dengan kenyamanan pengguna.					✓
6	Pengguna setuju desain/sistem ini diterapkan.					✓

Saran/Kritik :

/

Dipindai dengan CamScanner