

**SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYBRID
COFFE BERBASIS WEB MOBILE**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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



OLEH :

**DINA HOLENZA
NIM C1857201036
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022**

**SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA
HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

Oleh :

DINA HOLENZA
NIM C1857201036
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2022**

PERSETUJUAN

SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE

Proposal Tugas Akhir ini telah Disetujui dan Disahkan
Pada 24 Januari 2022

Oleh :

Pembimbing I,

Ferdivani Haris, M.Kom
NIK. 198102232005104

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sartana, M.Si
NIK. 195906071995102



Mengetahui

Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom

NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE

Proposal Tugas Akhir Penelitian ini telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Seminar pada 24 Januari 2022

TIM PENGUJI SEMINAR PROPOSAL :

1. Deden Andriawan, M.Kom
Ketua Seminar



2. Ferdivani Haris, M.Kom
Anggota



3. Drs. Sartana, M.Si
Anggota



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karna atas kasih karunianya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Tugas Akhir dengan judul “SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE” sebagai salah satu syarat kelulusan pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Suparno, M.Kom selaku Ketua STMIK Palangkaraya.
2. Norhayati, M.Pd selaku Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya
3. Ferdiyani Haris, M.Kom selaku dosen pembimbing I yang banyak memberikan saran dan masukan serta bimbingan selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.
4. Drs. Sartana, M.Si selaku dosen pembimbing II yang juga banyak memberikan saran dan masukan dalam penulisan proposal tugas akhir.
5. Teman-teman Sistem Informasi Kelas A Angkatan 2018 yang selalu membantu, dan memberi dukungan kepada saya.

Penulis menyadari bahwasannya proposal tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk dapat memperbaiki dimasa yang akan datang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, insipirasi, dan menambah pengetahuan dalam bidang teknologi serta bisa menjadi bahan referensi bagi pihak yang membutuhkan.

Palangkaraya, 24 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
 BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
 BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Dasar Teori	7
2.2 Penelitian Yang Relevan	28
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	32
3.2 Desain Penelitian	33
3.3 Batasan Istilah	36
3.4 Data dan Sumber Data	38
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data	40
3.7 Tinjauan Umum.....	41
3.8 Desain Sistem	42
3.9 Jadwal Penelitian	93
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi pada <i>Use case Diagram</i>	17
Tabel 2.2 Notasi pada <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 2.3 Notasi pada <i>Sequence Diagram</i>	20
Tabel 2.4 Notasi pada <i>Class Diagram</i>	22
Tabel 2.5 Tabel pada <i>Penelitian Relavan</i>	29
Tabel 3.1 Bobot Nilai Skala Likert	39
Tabel 3.2 <i>Use case login</i>	44
Tabel 3.3 <i>Use Case home</i>	44
Tabel 3.4 <i>Use case Testimonial</i>	45
Tabel 3.5 <i>Use Case Keranjang Belanja</i>	45
Tabel 3.6 <i>Use case Transaksi</i>	46
Tabel 3.7 <i>Use Case Konfirmasi pembayaran</i>	46
Tabel 3.8 <i>Use case login</i>	47
Tabel 3.9 <i>Use case dashbord</i>	48
Tabel 3.10 <i>Use case Testimonial</i>	48
Tabel 3.11 <i>Use case Kategori</i>	48
Tabel 3.12 <i>Use Case Sub Kategori</i>	49
Tabel 3.13 <i>Produk</i>	50
Tabel 3.14 <i>Ongkir</i>	50
Tabel 3.15 <i>Pelanggan</i>	51
Tabel 3.16 <i>Transaksi</i>	51
Tabel 3.17 <i>Pembayaran</i>	52
Tabel 3.18 <i>Laporan</i>	52
Tabel 3.19 Tabel Admin	76
Tabel 3.20 Tabel <i>Keranjang</i>	77
Tabel 3.21 Tabel Konfirmasi pembayaran.....	78
Tabel 3.22 Tabel <i>Kota</i>	78
Tabel 3.23 Tabel Pelanggan.....	79
Tabel 3.24 Tabel Produk	79
Tabel 3.25 Tabel <i>Sub Kategori</i>	80
Tabel 3.26 Tabel <i>Testimonial</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pemodelan Metode <i>Extreme Programming</i>	13
Gambar 2.2 <i>Black Box</i>	23
Gambar 2.3. XAMPP	25
Gambar 2.4. <i>Notepad ++</i>	25
Gambar 2.5. <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	26
Gambar 2.6. <i>PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)</i>	27
Gambar 2.7. <i>HTML (Hyper Text Markup Language)</i>	27
Gambar 3.1. Pemodelan Metode <i>Extreme Programming</i>	35
Gambar 3.2. <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan	43
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Admin	43
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Login Pelanggan.....	53
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Home	54
Gambar 3.6. <i>Activity Diagram</i> cara belanja	55
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram</i> cart.....	56
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram</i> konfirmasi pembayaran	57
Gambar 3.9. <i>Activity Diagram</i> Akun	58
Gambar 3.10. <i>Activity Diagram</i> Login Admin	59
Gambar 3.11. <i>Activity Diagram</i> kategori	60
Gambar 3.12. <i>Activity Diagram</i> Sub kategori	61
Gambar 3.13. <i>Activity Diagram</i> Produk.....	62
Gambar 3.14. <i>Activity Diagram</i> Member	63
Gambar 3.15. <i>Activity Diagram</i> Transaksi	64
Gambar 3.16. <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.....	65
Gambar 3.17. <i>Activity Diagram</i> Laporan	66
Gambar 3.18. <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	66
Gambar 3.19. <i>Sequence Diagram</i> kontak	67
Gambar 3.20. <i>Sequence Diagram</i> cart.....	68
Gambar 3.21. <i>Sequence Diagram</i> konfirmasi pembayaran	69
Gambar 3.22. <i>Sequence Diagram</i> Akun	70
Gambar 3.23 <i>Sequence Diagram</i> Produk.....	71
Gambar 3.24. <i>Sequence Diagram</i> Transaksi	72
Gambar 3.25. <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.....	73
Gambar 3.26. <i>Sequence Diagram</i> Laporan	74
Gambar 3.27. <i>Class Diagram</i>	75
Gambar 3.28. <i>Interface</i> Admin Login.....	82
Gambar 3.29 <i>Interface</i> Admin Beranda	83
Gambar 3.30. <i>Interface</i> Admin Data Pemesanan.....	83
Gambar 3.31. <i>Interface</i> Admin tambah data	84
Gambar 3.32. <i>Interface</i> Admin Member.....	85
Gambar 3.33. <i>Interface</i> Admin Laporan	86
Gambar 3.34. <i>Interface</i> Pelanggan Login	87
Gambar 3.35. <i>Interface</i> Halaman Utama Pelanggan.....	88
Gambar 3.36. <i>Interface</i> Detail Pemesanan.....	89

Gambar 3.37. Interface Checkout	90
Gambar 3.38. <i>Interface</i> Pengunjung Beranda	91
Gambar 3.39. <i>Interface</i> Pengunjung Testimonial	92

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu kegiatan seminar proposal tugas akhir
- Lampiran 2. Kartu kegiatan konsultasi
- Lampiran 3. Lembaran berita acara seminar proposal tugas akhir
- Lampiran 4. Lembar daftar hadir peserta seminar proposal tugas akhir
- Lampiran 5. Data Kedai Hybrid Palangkaraya

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Hybrid Coffe merupakan salah satu dari café yang sudah dikenal khususnya di Kota Palangkaraya. Hybrid Coffe menjual berbagai macam makanan dan minuman, baik lokal maupun internasional. Biasanya untuk menikmati hidangan para pelanggan harus datang langsung ke tempat tersebut. Sesampainya mereka ke tempat tersebut, terkadang para pelanggan dalam menunggu pesanan membutuhkan waktu yang cukup lama. Sehingga pelayanan yang diberikan oleh pihak Hybrid Coffe kurang memuaskan.

Kebutuhan sistem ini ditandai dengan penggunaan komputer dalam perkembangan teknologi informasi. Sistem penjualan merupakan sistem inti yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan karena penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan perusahaan untuk dapat memperoleh keuntungan. Dengan tersedianya jaringan komputer maka suatu perusahaan tidak perlu lagi untuk tetap mempertahankan proses kerja administrasi secara manual melainkan sudah harus berproses secara terkomputerisasi. Karena dengan adanya sistem komputerisasi maka kebutuhan pekerjaan akan semakin mudah untuk dilakukan.

Seiring berjalannya waktu, pihak Hybrid Coffe pun mulai melakukan inovasi dalam hal pelayanan terhadap pelanggan. Inovasi yang diberikan oleh pihak Hybrid Coffe adalah dengan memanfaatkan teknologi yang kini sedang berkembang. Salah satu teknologi yang digunakan adalah teknologi mobile, yaitu smartphone berbasis Web Mobile

Saat ini pengguna smartphone mobile berkembang sangat pesat, terutama di Provinsi Kalimantan Tengah khususnya di kota Palangkaraya. Maka dari itu pihak *Hybrid Coffe* mencoba membuat suatu aplikasi berbasis web mobile dimana aplikasi ini nantinya dapat membantu pihak *Hybrid Coffe* dalam hal pelayanan terhadap pelanggan dan pelanggan diuntungkan dengan adanya aplikasi ini dalam hal pemesanan makanan atau minuman yang ada di *Hybrid Coffe*. Pelanggan cukup melakukan pemesanan melalui aplikasi yang telah disediakan oleh pihak *Hybrid Coffe*. Didalam aplikasi ini nantinya pelanggan tidak hanya bisa memesan makanan atau minuman tetapi pelanggan juga diberikan pelayanan lebih yaitu pesan antar, dimana nantinya pesanan para pelanggan langsung di antar ke tempat para pelanggan berada.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis membuat suatu aplikasi dengan judul “ SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE “.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut masalah yang diangkat oleh penulis adalah “Bagaimana Merancang dan Membangun Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada *Hybrid Coffe* Berbasis *Web Mobile*?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis melakukan pembatasan masalah, yang mana hal ini dimaksud agar pembahasan tidak menyimpang dari topik pembahasan maka penulis merasa perlu membatasi permasalahan yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Aplikasi pemesanan makanan dan minuman dengan berbasis web ini berlaku pada *Hybrid Coffe* yang ada di Kota Palangkaraya.
- 1.3.2 Aplikasi yang dibangun membahas tentang pemesanan makanan dan minuman serta informasi menu-menu yang dimiliki oleh *Hybrid Coffe*.
- 1.3.3 Sistem pembayaran pada pemesanan makanan dan minuman pada *hybrid coffe* ini dapat dilakukan pada Kasir dan transfer melalui ATM (Automatic Teller Mesin) dan di Upload Bukti Transfer pada *management* pelanggan.
- 1.3.4 Sistem Informasi yang ada pada *Hybrid Coffe* berupa
 - 1.3.4.1 Profile
 - 1.3.4.2 Data Karyawan
 - 1.3.4.3 Galeri, dan
 - 1.3.4.4 Management Pelanggan
- 1.3.5 Sistem ini di bangun dengan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML* 5 dan *MySQL*.

- 1.3.6 Sistem ini menggunakan *Library Mobile Twitter Bootsrap*
- 1.3.7 Perancangan sistem aplikasi ini menggunakan tool software *Notepad ++*
- 1.3.8 Sistem informasi ini dirancang dengan metode *Extreme Programing* dan menggunakan 3 diagram *Unifed Modeling Language* (UML) sebagai toolsnya yaitu, *Usecase Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.
- 1.3.9 Hak akses Bangun Sistem Pemesanan Makanan Pada Hybrid Coffe Berbasis *Web Mobile* adalah sebagai berikut:

1.3.9.1 Hak Akses Admin

Admin memiliki kendali penuh, karena dapat melakukan akses sistem secara keseluruhan pengolahan data.

1.3.9.2 Hak Akses User

Hak Akses User yaitu memberikan opini atau komentar

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yang ingin dicapai penulis adalah menghasilkan Sistem Pemesanan Pada Hybrid Coffe Berbasis *Web Mobile* ini agar mempermudah calon pelanggan dalam memesan makanan dan minuman tanpa harus datang ke rumah makan yang customer pilih. Sehingga Lebih efisien dalam menampilkan menu-menu makanan dan minuman pada tampilan web mobile yang user buka.

1.4.2 Manfaat

1.4.2.1 Penulis

Menambah pengetahuan, pengalaman, ketrampilan dalam mempraktikan ilmu pengetahuan yang didapat saat perkuliahan pada

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)
Palangkaraya.

1.4.2.2 *Hybrid Coffe*

Sistem informasi ini dapat memberikan kemudahan Konsumen dalam memesan makanan dan minuman tanpa harus datang ke kedai Hybrid Coffe.

1.4.2.3 STMIK Palangkaraya

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah referensi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga untuk rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Dan Manfaat, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan, dan Penjelasan Istilah Kunci.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan terdiri dari Tinjauan Pustaka, Dasar Teori, Pemodelan yang Digunakan, Perangkat Lunak Yang Digunakan dan Penelitian Yang Relevan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan terdiri dari Jenis Penelitian, Desain Penelitian, Batasan Istilah, Data dan Sumber data, Instrumen Penelitian, Teknis Analisis, Tinjauan Umum, dan Desain Sistem yang menguraikan tentang gambaran objek penelitian, data yang dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan terdiri dari Implementasi, Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

Menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan, dan perangkat lunak yang digunakan, seperti pada penjelasan di bawah ini.

Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

2.1.1 Sistem

Istilah sistem paling sering digunakan untuk menunjukkan pengertian metode atau cara dan himpunan dan unsur atau komponen yang saling terhubung satu sama lain menjadi kesatuan yang utuh.

Menurut Tantra (2016:1) sistem adalah entitas atau satuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau sub sistem (sistem yang lebih kecil) yang saling terhubung dan terkait untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Utami dan Hartanto (2016:4) sistem adalah sebuah tatanan yang terdiri sejumlah komponen fungsional (dengan tugas khusus) yang saling berhubungan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses/pekerjaan tertentu

2.1.2 Informasi

Menurut Anggraeni dan Irviani (2017:13) menjelaskan bahwa informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima.

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan

dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah di mengerti dan bermanfaat bagi penerimanya

2.1.3 Hybrid Coffe

Hybrid Coffe adalah kedai kopi atau coffee shop menurut Tri Puspa Rinjenia,dkk. (2020:53). Bisa diartikan “sebuah cafe kecil atau restoran kecil yang biasanya menjual kopi yang terkadang minuman non-alkohol, makanan sederhana atau snack, dengan fasilitas yang menunjang di tempat tersebut”. Para penikmat para penikmat kopi yang datang di kedai kopi dengan mudah dan menikmati secangkir kopi yang berkualitas. Tentunya hal ini perlu diperhatikan oleh perusahaan dalam menciptakan produk minuman kopi yang mempunyai kualitas baik sehingga akan berdampak pada kepuasan konsumen yang berada di kota Palangka Raya beralamatkan di Jln. Samratulangi No.51, Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya

2.1.4 Pemesanan

Menurut Tantri dan Thamrin (2016:3) Pemesanan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran.

Kegiatan Pemesanan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak atau transaksi. Oleh karena itu, kegiatan penjualan seperti halnya kegiatan penjualan seperti halnya kegiatan pembelian, terdiri dari serangkaian kegiatan yang meliputi penciptaan permintaan, menemukan si pembeli, nogosiasi harga,

dan syarat-syarat pembayaran dalam hal ini, penjualan ini, seperti penjual harus menentukan kebijaksanaan dan prosedur.

2.1.5 Coffe

Menurut Sugiyono (2018), *Coffe* adalah kopi adalah suatu jenis tumbuhan yang dibuat minuman dengan sifat *psikostimulant* sehingga menyebabkan seseorang yang meminumnya akan tetap terjaga (susah tidur), mengurangi kelelahan atau stress saat bekerja, serta mampu untuk memberikan efek *fisiologis* yakni energi.

2.1.6 MySQL

Menurut Arief, M. R.(2015:23), MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL AB* membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi *GNU General Public License (GPL)*, tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL dapat dilihat pada gambar 2.3

Tidak seperti PHP atau Apache yang merupakan software yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, *MySQL* dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu *MySQL AB*. *MySQL AB* memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan *MySQL AB* adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius

2.1.7 Web

Menurut Sidik dalam Winantu,dkk,(2013:12), situs Web (*Website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hiperlink* yang memudahkan *surfer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (*detail*).

Menurut Puspitosari dalam Arief & Virgi. 2015. menjelaskan bahwa *website* adalah halaman informasi yang disediakan

melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

2.1.8 Web Mobile

Web Mobile merupakan aplikasi akses internet menggunakan peralatan yang bersifat *mobile* berbasis *browser* yang bertujuan untuk mengakses layanan data secara wireless dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti handphone, PDA dan perangkat *portable* yang tersambung ke sebuah jaringan telekomunikasi seluler (Winantu,dkk, 2013: 21).

Secara *platform*, pengembangan sistem informasi penjualan kambing berbasis *web mobile* memiliki berbagai keunggulan dari pada *platform* web biasa. Pertama, sistem informasi berbasis *web mobile* menggunakan *browser* untuk mengakses sistem, sehingga tidak membebani memori perangkat untuk instalasi sistem. Kedua, sistem informasi berbasis *web mobile* menghasilkan tampilan yang lebih *user friendly* ketika diakses lewat perangkat *mobile*. Dan ketiga, perangkat

mobile yang digunakan untuk mengakses sistem ini memiliki fleksibilitas yang lebih tinggi dibanding perangkat akses web konvensional seperti PC dan Laptop.

2.1.9 Pemodelan yang Digunakan

Menurut Utomo (2010:7), Definisi pemodelan atau model adalah representasi yang disederhanakan dari suatu realitas kompleks, yang tujuannya adalah pemahaman realitas dan mempunyai seluruh fitur yang diperlukan untuk tugas atau pemecahan masalah yang diperlukan.

Untuk mendapatkan suatu definisi yang dapat dipahami dan dimengerti dengan baik dari tentang pemodelan sistem, maka perlu diketahui arti dari kedua kata tersebut, yaitu pemodelan (model) dan sistem.

Model adalah rencana, representasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, konsep yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik seperti maket, *prototype* dan lain sebagainya, dan dapat juga berupa model citra seperti gambar, grafis, komputerisasi, atau dapat juga berupa rumusan matematis. Sedangkan sistem merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau elemen-elemen yang dihubungkan bersama agar memudahkan suatu aliran informasi, materi ataupun energi.

Jadi, pemodelan sistem adalah suatu bentuk penyederhanaan dari sebuah komponen dan elemen yang sangat kompleks sehingga memudahkan pemahaman dan maksud dari informasi yang dibutuhkan.

Adapun konsep pemodelan sistem yang penulis gunakan untuk membangun “Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis *Web Mobile*”

2.1.10 *Agile Software Development*

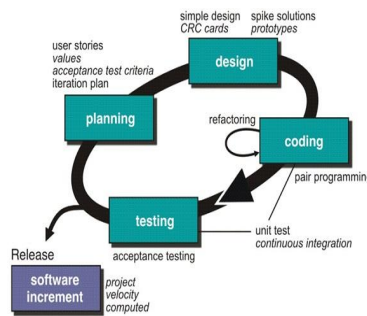
Menurut Ferdiana, Ridi (2016:17), *Agile Software Development* adalah sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan *interaktif*, dimana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir.

Menurut Ferdiana, Ridi. (2016:17), *Extreme Programming* (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan dimana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi.

Metode *Agile* umumnya mempromosikan disiplin proses manajemen proyek yang mendorong inspeksi dan adaptasi, filosofi kepemimpinan yang mendorong kerja sama tim atau individu, pengorganisasian dan akuntabilitas.

Unsur-unsur lain dari *Extreme Programming* meliputi *paired programming* pada tahapan *coding*, *unit testing* pada semua kode, penghindaran programan fitur kecuali benar-benar diperlukan, struktur manajemen yang datar, kode yang sederhana dan jelas, dan seringnya terjadi komunikasi antara *programmer* dan *user* ketika terjadi perubahan kebutuhan *user* seiring berlalunya waktu berlalu.

Adapun gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan proses *Agile Software Development* dengan model *Extreme Programming* (XP) dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 2.1 Pemodelan Metode *Extreme Programming*

Sumber : Ferdiana, Ridi. (2016:17).

2.1.10.1 Planning

Planning activities seperti kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan dimulai dengan team atau individu mengumpulkan segala sesuatu kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi. Setelah mengumpulkan kebutuhan, *team* mulai melakukan penyusunan *user stories* untuk menggambarkan *output* apa yang diperlukan, fitur dan kegunaan.

2.1.10.2 Desain

Proses desain pada XP seperti perancangan *prototype* dan tampilan serta menerapkan prinsip *Keep It Simple* (KIS). Desain yang sederhana biasanya lebih disukai dibandingkan dengan desain yang kompleks dan desain tersebut harus mengikuti *stories* yang telah dibuat sebelumnya.

2.1.10.3 Coding

Pada tahap ini, terdapat proses *refactoring* termasuk *penintegrasian*. *Refactoring* merupakan proses mengubah sistem perangkat lunak dimana struktur *code* berubah dan menjadi sederhana namun hasil akhir yang dihasilkan sama. Setelah penulis menyelesaikan tahap *planning* dan *design* sebaiknya penulis

melakukan pengetesan pada setiap unit terdapat pada *stories* terlebih dahulu sebelum memulai pengkodean.

2.1.10.4 Testing

Pada tahap akhir ini dimana pihak *user* yaitu pengguna aplikasi melakukan pengujian terhadap program yang telah selesai, perubahan terjadi dalam program dengan komunikasi antara *programmer* dan *user* jika terdapat kesalahan atau penambahan oleh permintaan *user* tersebut.

2.1.11 Analisis PIECES

Pengertian analisis pieces adalah suatu system yang di gunakan untuk analisis sistem kerja pada suatu perusahaan atau organisasi. Ada

6 kriteria analisis pieces yaitu kinerja (*Performance*), informasi (*Information*), ekonomi (*Economic*), kontrol (*Control*), efisiensi (*Efficiency*), dan pelayanan (*Services*). Analisis pieces juga sangat banyak diterapkan untuk penelitian pada suatu perusahaan atau organisasi. Selain mudah dan dapat dipahami analisis pieces juga bersifat ringan tidak membutuhkan data yang banyak. Berikut ini kriteria yang wajib ada pada analisis pieces menurut Suyono, Dkk. (2016:2).

2.1.11.1 Performance

Menilai apakah ada peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) pada sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari throughput dan response time. *Throughput* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu response untuk menangani

perkerjaan tersebut.

2.1.11.2 Information

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang disajikan menjadi semakin baik dan memiliki nilai yang berguna. Informasi dapat diukur dari *inputs* dan *outputs*. Pada bagian ini dideskripsikan pada situasi saat tentang kurangnya informasi yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan, baik itu dalam jumlah, informasi maupun dalam hal macam informasinya.

2.1.11.3 Economic

Menilai apakah prosedur yang saat ini masih ada peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

2.1.11.4 Control

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih ada peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi.

2.1.11.5 Efficiency

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih ada peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat diukur dari outputnya dibagi dengan inputnya.

2.1.11.6 Service

Pada bagian ini dideskripsikan situasi saat ini tentang layanan yang disediakan oleh sistem yang berjalan saat ini.

2.1.12 Unified Modelling Language (UML)

Menurut A. R. Pratama.2019. *Unified Modelling Language* (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan artifacts (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, artifact tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya. Selain itu UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi object.

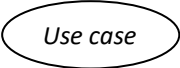
Unified Modelling Language (UML) mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembangkan.

2.1.12.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Use Case Diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat Menurut A. R. Pratama.2019.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam Use Case Diagram.

Tabel 2.1. Simbol *Use Case Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	2	3	4
1	<i>Use case</i>	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.	
2	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai actor.	
3	<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .	
4	Include & Extend	<p><i>Include</i> memungkinkan 1 <i>use case</i> menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lain.</p> <p>Extend memungkinkan 1 <i>use case</i> secara optional.</p>	<p><i>Include</i></p> <p>-----></p> <p><i>Extend</i></p> <p><-----</p>

1	2	3	4
5	<i>System</i>	Sistem yang digunakan yang digambarkan Kotak	

2.1.12.2 Activity Diagram

Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi - fungsi dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

Activity Diagram adalah diagram aktivitas yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak Menurut A. R. Pratama.2019).

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam Activity Diagram.dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1	2	3
1		Titik awal
2		Titik akhir
3		Activity

1	2	3
4		Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Fork</i> ; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6		<i>Rake</i> ; Menunjukkan adanya dekomposisi
7		Tanda waktu
8		Tanda pengiriman
9		Tanda penerimaan
10		Aliran akhir (<i>Flow Final</i>)

2.1.12.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence diagram* merupakan diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan. *Message* atau pesan apa yang dikirimkan dan kapan pelaksanaannya, diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek – objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya secara terurut Menurut A. R. Pratama.2019.

Berikut ini adalah symbol-simbol dalam *Sequence Diagram*. dapat dilihat pada tabel 2.3

Tabel 2.3. Simbol *Sequence Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	2	3	4
1	<i>Object</i>	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma	
2	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i>	
		juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .	
3	<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .	

1	2	3	4
4	<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.	
5	<i>Message</i>	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i>	

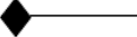
2.1.12.4 Class Diagram

Diagram kelas dibuat agar para pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai dengan rancangan yang ada di dalam diagram kelas sehingga antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Kelas terdiri dari atribut yang

mendeskripsikan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas dan operasi atau metode yang menjelaskan tentang fungsi-fungsi yang dimiliki oleh kelas A. R. Pratama.2019.

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Simbol-simbol *Class Diagram* seperti pada tabel 2.4

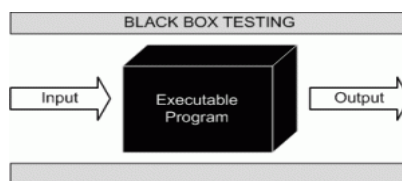
Tabel 2.4 Simbol pada *Class Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	2	3	4
1	<i>Class</i>	<i>Class</i> adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i> . Bagian tengah mendefinisikan <i>property/atribut class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> dari sebuah <i>class</i> .	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <i>Class name</i> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> + atribut + atribut + atribut </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> + method + method </div>
2	<i>Association</i>	Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis digunakan sebagai penghubung antara blok-blok <i>class</i> .	
3	<i>Agregasi</i>	Hubungan yang menyatakan bagian ("terdiri atas..") Atau biasa disebut relasi mempunyai sebuah.	
4	<i>Composition</i>	Sebuah kelas tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki <i>relasi composition</i> .	

1	2	3	4
5	<i>Dependency</i>	Hubungan yang menunjukkan operasi pada suatu kelas yang menggunakan <i>class</i> yang lain.	→
6	<i>Generalisasi / Pewarisan</i>	Hubungan hirarkis antar <i>class</i> . <i>Class</i> dapat diturunkan dari <i>class</i> lain dan mewarisi semua atribut dan metode <i>class</i> asalnya dan menambahkan fungsionalitas baru, sehingga ia disebut anak dari <i>class</i> yang diwarisinya.	←

2.1.13 Black Box

Menurut Jaya, Tri Snadhika (2018:3), Pengujian *Black Box* (*testing black box*) adalah verifikasi perilaku unit pengujian yang tampak dari luar. Karena itu pengujian *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. *Black box* dapat digambarkan seperti pada gambar 2.1



Gambar 2.2 *Black Box*
 Sumber: Jaya, Tri Snadhika (2018:3)

Disini terdapat adanya suatu “relasi transformasi” antara input dan output, yang seakan-akan dialihkan melalui elemen-elemen sistem yang tidak dikenal dan relasi-relasi mereka yang tidak dikenal. Jadi orang hanya memperhatikan input dan output sistem tersebut. Oleh sebab itu, orang menggunakan istilah “Black Box”. Pengujian black box nantinya dilakukan dengan membuat kuisioner yang diberikan kepada dosen yang nantinya menggunakan aplikasi ini mengenai kondisi atau tampilan program

2.1.14 Skala Likert

Menurut Budiaji, W. (2013:23), *skala likert* adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap pendapat dan presepsi seseorang tentang suatu gejala atau phenomena tertentu dan memberi peluang kepada responden untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam bentuk persetujuan terhadap suatu pertanyaan.

Dalam fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spsesifik oleh penelitian yang selanjutnya disebut sebagai *variable* penelitian. Maka *variable* yang akan diukur dijabarkan menjadi *indicator variable*. Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respons dalam skala ukur yang telah di sediakan.

Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pertanyaan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata kata sebagai berikut : Sangat setuju (SS) = 5, setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) = 3, tidak setuju (TS) = 2, sangat tidak setuju (STS) = 1, dengan contoh analisis respon menggunakan skala likert

2.1.15 Basis Data (*Database*)

Menurut Taufik (2018:10), *database* sekumpulan *file* yang saling berhubungan dan terorganisasi atau kumpulan *record-record* yang menyimpan data dan hubungan diantaranya.

Menurut Ladjamudin (2013), *database* adalah sekumpulan data store (bisa dalam jumlah yang sangat besar) yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *optical disk*, *magnetic drum*, atau media penyimpanan sekunder lainnya.

2.1.16 XAMPP

Menurut Winantu,dkk.(2013:12), XAMPP adalah paket PHP dan MySQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. XAMPP mengkombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket.

XAMPP berperan sebagai *server web* pada komputer. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel *server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*.dapat dilihat pada gambar 2.3



Gambar 2.3. XAMPP

2.1.17 Notepad ++

Menurut Madcoms (2015:2), Notepad ++ adalah software terkemuka untuk membangun dan mengedit *web* dengan menyediakan kemampuan *visual* dan tingkat kode, yang dapat digunakan untuk membuat *website* berbasis standar dan desain untuk dekstop, *mobile*, *smartphone*, *tablet*, dan perangkat lainnya.dapat dilihat pada gambar 2.4



Gambar 2.4. Notepad ++

Dengan ledakan di dunia browsing yang terus bergerak, perubahan pada versi Notepad ++ sekarang lebih besar dari sebelumnya. Notepad ++ telah menambahkan tool baru untuk bekerja dengan situs dengan skala dari desktop, *tablet*, *smartphone*, menggunakan beberapa fitur CSS. Sementara desain dan kode, dan dukungan untuk hampir semua teknologi *web authoring*.

2.1.18 *Star Unified Modelling Language (UML)*

Menurut A. R. Pratama (2019:21), *Star UML(Unified Modeling Language)*. adalah *platform* pemodelan perangkat lunak yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*).

StarUML adalah *software* permodelan yang mendukung UML (*Unified Modeling Language*). Berdasarkan pada UML version 1.4 dan dilengkapi 11 macam diagram yang berbeda, mendukung notasi UML 2.0 dan juga mendukung pendekatan MDA (*Model Driven Architecture*) dengan dukungan konsep UML. *Star UML (Unified Modeling Language)*. dapat memaksimalkan produktivitas dan kualitas dari suatu *software project*. dapat dilihat pada gambar 2.5 di bawah ini



Gambar 2.5 *UML (Unified Modeling Language)*

2.1.19 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Menurut Winantu,dkk, 2013, PHP (*PHP: Hypertext Proprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan *HTML (Hyper Text Markup Language)* untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP (*PHP: Hypertext Proprocessor*) merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP (*PHP: Hypertext Proprocessor*) merupakan akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam format

HTML (Hyper Text Markup Language). Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh *user* sehingga keamanan halaman web lebih terjamin.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP (*PHP: Hypertext Proprocessor*) merupakan adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan *HTML (Hyper Text Markup Language)*. dapat dilihat pada gambar 2.6



Gambar 2.6 . PHP (*PHP: Hypertext Proprocessor*)

Operator ini biasa disebut sebagai Operator Logika. Biasanya digunakan untuk menggabungkan kondisi berganda & menghasilkan sebuah ekspresi bernilai *TRUE & FALSE*. Dibawah ini adalah tabel daftar logic operator

2.1.20 (*Hyper Text Markup Language*) HTML

Menurut Winantu,dkk, 2013, HTML atau *Hyper Text Markup Language* adalah salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman *web*. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen *HTML (Hyper Text Markup Language)* merupakan dokumen yang disajikan pada *web browser*.dapat dilihat pada gambar 2.7.



Gambar 2.7. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa pengkodean untuk menghasilkan dokumen-dokumen hypertext untuk digunakan di World Wide Web. HTML (*Hyper Text Markup Language*) terlihat seperti bahasa pengkodean lama, yang diawali dan diakhiri dengan kode-kode html dimana menunjukkan

bagaimana keluarannya pada saat dijalankan pada sebuah web browser. Sintak HTML (*Hyper Text Markup Language*) selalu dibuka dengan kode <html> dan diakhiri dengan </html>

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat pada Tabel 2.5.

Tabel.2.5 Peneliti Relavan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1	Zia Rizki Saputri & dkk (2019)	Rancangan Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku	Waterfall	Hasil perancangan sistem informasi Pemesanan berbasis web ini, diharapkan dapat melakukan perhitungan dan proses data penjualan semakin cepat dan tidak terjadi kesalahan dalam pencatatan transaksi dan dalam pembuatan laporan	Perbedaan terletak pada sistem yang akan dikembangkan oleh penulis, dimana penulis mengembangkan sistem informasi Pemesanan Coffe ini berbasis <i>web mobile</i> .
2.	Handayani Tuti & dkk (2020)	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : Restoran Bukit Randu Bandara)	Waterfall	Penelitian ini diharapkan dapat memperluas area pemasaran sehingga dapat menambah jumlah customer. Penelitian ini diharapkan website dapat membantu memberikan informasi ke customer sehingga customer mendapatkan informasi yang update dan menjadi solusi bagi customer yang ingin membeli makanan.	Perbedaan terletak pada sistem <i>mobile</i> yang akan dikembangkan oleh penulis, dimana penulis mengembangkan sistem informasi Pemesanan Coffe ini berbasis <i>web mobile</i>
3	Adi Putra Nugraha & dkk (2019)	Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik)	DFD	hasil pengujian aplikasi pemesanan makanan berbasis mobile yang telah dilakukan, seluruh fungsi menu yang ada dalam aplikasi tersebut telah berhasil sesuai dengan fungsinya.	Perbedaan terletak pada sistem yang akan dikembangkan oleh penulis, dimana penulis mengembangkan sistem informasi Pemesanan Coffe ini berbasis <i>web mobile</i> .

1	2	3	4	5	6
4	Ferdika & Kuswara (2017)	Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi	Waterfall	Dalam dibangunnya sistem informasi ini, untuk lebih memudahkan dalam penjualan, melakukan transaksi dengan mudah, memudahkan pembeli dalam pembelian barang secara online jika jauh dengan memanfaatkan teknologi web.	Perbedaan terletak pada sistem yang akan dikembangkan oleh penulis, dimana penulis mengembangkan sistem informasi Pemesanan Coffe ini berbasis <i>web mobile</i> .
5	Wardani & Sari (2017)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Suku Cadang Mobil Berbasis Web Studi Kasus: Kreasi Auto Parts	Waterfall	Hasil perancangan sistem informasi penjualan berbasis web ini, diharapkan pemasaran suku cadang semakin luas, dalam melakukan perhitungan dan proses data penjualan semakin cepat dan tidak terjadi kesalahan dalam pencatatan transaksi dan dalam pembuatan laporan penjualan menjadi lebih cepat.	Perbedaan terletak pada hasil penelian yang dihasilkan, dimana pada penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sampai pada tahap membangun sistem informasi penjualan berbasis <i>web mobile</i> .
6	Dari Wulan & Prahartiwi (2018)	Sistem Informasi Penjualan Alat Musik Menggunakan Model Waterfall	Waterfall	Dengan sistem informasi yang berbasis web sebagai media penjualan dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi penjualan, melihat harga produk, dan bisa langsung transaksi tanpa harus bertemu dengan penjual dan tentunya membuat kinerja operasional pengusaha dapat terlaksana dengan efisien dan efektif.	Perbedaan sistem informasi yang dibuat oleh penulis dengan hasil penelitian tersebut adalah produk yang di jual, dimana disini penulis mengembangkan sistem informasi untuk Pemesanan Coffe berbasis <i>web mobile</i> .

1	2	3	4	5	6
7	Christian (2020)	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Rumah Berbasis Web	Waterfall	Dengan adanya rancangan <i>website e-commerce</i> diharapkan pengembang perumahan ini dapat mempermudah dan memperluas wilayah pemasaran penjualan rumahnya sehingga penjualan dapat ditingkatkan serta agar lebih mudah masyarakat dalam mendapatkan informasi dan booking rumah.	Perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Christian dengan penulis adalah dari hasil yang dicapai dimana penulis disini membangun sebuah sistem informasi untuk Pemesanan Coffe berbasis web mobile
8	Wulandari et al., (2021)	Rancangan Aplikasi Penjualan Hewan Ternak Untuk Qurban Dan Aqiqah Berbasis Web Pada Raisha Farm Guna Memperluas Area Penjualan	Prototype	Menghasilkan sebuah aplikasi penjualan dengan harapan sistem yang telah dibangun membuat raisha farm dapat memperluas area penjualan tidak hanya disekitaran daerahnya saja tetapi dapat menjangkau masyarakat luas. Dengan meningkatnya area penjualan tentunya akan meningkatkan omset perusahaan.	Perbedaan terletak pada sistem yang akan dikembangkan oleh penulis, dimana penulis mengembangkan sistem informasi untuk Pemesanan Coffe berbasis web mobile

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Pada dasarnya penelitian *Research and Development* memiliki karakteristik adanya produk yang dihasilkan dari penelitiannya. Produk yang dihasilkan ini diawali dari analisis kebutuhan dari lokasi penelitian. Pada bidang pendidikan, produk yang dihasilkan umumnya berupa media belajar. Namun, pada bidang lain dapat berupa produk yang dinilai lebih efisien dibandingkan produk yang sudah ada. Secara umum, model *Research and Development* telah dikembangkan oleh beberapa ahli salah satunya model yang dikembangkan oleh Bolt and gall yang mengembangkan model *Research and Development* melalui beberapa tahapan, yakni:

- 3.1.1 Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research & Information Collecting*).
- 3.1.2 Perencanaan Penelitian (*Planning*).
- 3.1.3 Pengembangan Desain (*Develop Preliminary of Product*).
- 3.1.4 Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*).
- 3.1.5 Merivisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*).
- 3.1.6 Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*).
- 3.1.7 Revisi Hasil Uji Lapangan (*Operational Product Revision*).
- 3.1.8 Uji Kelayakan (*Operational Field Testing*).
- 3.1.9 Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*).
- 3.1.10 Diseminasi dan Implementasi Produk (*Dissemination and Implementation*).

3.2 Desain Penelitian

Adapun dalam penelitian ini, untuk mempermudah proses membangun sistem informasi penjualan kambing ini maka penulis menggunakan sebuah kerangka kerja agar proses penelitian menjadi lebih terstruktur. Metode yang penulis gunakan sebagai kerangka kerja penelitian ini adalah metode *Extreme Programmimg*.

Menurut Utomo (2010:7), Definisi pemodelan atau model adalah refresentasi yang disederhanakan dari suatu realitas kompleks, yang tujuannya adalah pemahaman ralitas dan mempunyai seluruh fitur yang di perlukan untuk tugas atau pemecahan masalah yang di perlukan.

Untuk mendapatkan suatu definisi yang dapat dipahami dan dimengerti dengan baik dari tentang pemodelan sistem, maka perlu diketahui arti dari kedua kata tersebut, yaitu pemodelan (model) dan sistem.

Model adalah rencana, representasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, konsep yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik seperti maket, *prototype* dan lain sebagainya, dan dapat juga berupa model citra seperti gambar, grafis, komputerisasi, atau dapat juga berupa rumusan matematis. Sedangkan sistem merupakan suatu kesatuan yang terdiri dari komponen-komponen atau elemen-elemen yang dihubungkan bersama agar memudahkan suatu aliran informasi, materi ataupun energi.

Jadi, pemodelan sistem adalah suatu bentuk penyederhanaan dari sebuah komponen dan elemen yang sangat kompleks sehingga memudahkan pemahaman dan maksud dari informasi yang dibutuhkan. Adapun konsep pemodelan sistem yang penulis gunakan untuk membangun “Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis *Web Mobile*

3.2.1 *Agile Software Development*

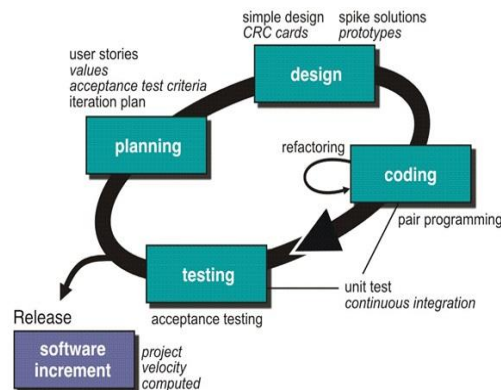
Menurut Supriyatna,A. (2018). *Agile Software Development* adalah sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan *interaktif*, dimana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir.

Menurut Supriyatna,A. (2018)., *Extreme Programming* (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan dimana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi.

Metode *Agile* umumnya mempromosikan disiplin proses manajemen proyek yang mendorong inspeksi dan adaptasi, filosofi kepemimpinan yang mendorong kerja sama tim atau individu, pengorganisasian dan akuntabilitas.

Unsur-unsur lain dari *Extreme Programming* meliputi *paired programming* pada tahapan *coding*, *unit testing* pada semua kode, penghindaran programan fitur kecuali benar-benar diperlukan, struktur manajemen yang datar, kode yang sederhana dan jelas, dan seringkali terjadi komunikasi antara *programmer* dan *user* ketika terjadi perubahan kebutuhan *user* seiring berlalunya waktu berlalu.

Adapun gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan proses *Agile Software Development* dengan model *Extreme Programming* (XP) dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Pemodelan Metode *Extreme Programming*
 Sumber : Supriyatna, A. (2018).

3.2.1.1 Planning

Planning activities seperti kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan dimulai dengan team atau individu mengumpulkan segala sesuatu kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi. Setelah mengumpulkan kebutuhan, *team* mulai melakukan penyusunan *user stories* untuk menggambarkan *output* apa yang diperlukan, fitur dan kegunaan.

3.2.1.2 Desain

Proses desain pada XP seperti perancangan *prototype* dan tampilan serta menerapkan prinsip *Keep It Simple* (KIS). Desain yang sederhana biasanya lebih disukai dibandingkan dengan desain yang kompleks dan desain tersebut harus mengikuti *stories* yang telah dibuat sebelumnya.

3.2.1.3 Coding

Pada tahap ini, terdapat proses *refactoring* termasuk *penintegrasian*. *Refactoring* merupakan proses mengubah sistem perangkat lunak dimana struktur

code berubah dan menjadi sederhana namun hasil akhir yang dihasilkan sama. Setelah penulis menyelesaikan tahap *planning* dan *design* sebaiknya penulis melakukan pengetesan pada setiap unit terdapat pada *stories* terlebih dahulu sebelum memulai pengkodean.

3.2.1.4 Testing

Pada tahap akhir ini dimana pihak *user* yaitu pengguna aplikasi melakukan pengujian terhadap program yang telah selesai, perubahan terjadi dalam program dengan komunikasi antara *programmer* dan *user* jika terdapat kesalahan atau penambahan oleh permintaan *user* tersebut.

3.3 Batasan Istilah

Adapun dalam penulisan penelitian ini, terdapat beberapa istilah-istilah, dan untuk memahami judul yang diangkat penulis, berikut penjelasan istilah - istilah tersebut:

3.3.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

3.3.2 Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah di proses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

3.3.1 Pemesanan

Pemesanan adalah bagian dari promosi dan promosi adalah salah satu bagian dari keseluruhan sistem pemasaran. Kegiatan Pemesanan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak atau transaksi.

3.3.2 Coffe

Coffe adalah kopi adalah suatu jenis tumbuhan yang dibuat minuman dengan sifat psikostimulant sehingga menyebabkan seseorang yang meminumnya akan tetap terjaga (susah tidur), mengurangi kelelahan atau stress saat bekerja, serta mampu untuk memberikan efek fisiologis yakni energi.

3.3.3 Hybrid Caffee Palangkaraya

Hybrid Coffe adalah kedai kopi atau coffee shop bisa diartikan “sebuah cafe kecil atau restoran kecil tempat kopi yang terkadang minuman non-alkohol, makanan sederhana atau snack, dengan fasilitas yang menunjang.

3.3.4 *Web Mobile*

Web mobile adalah sebuah kumpulan halaman html dengan berbasis *browser* yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat portabel seperti smartphone dan gadget/tablet.

3.4 Data dan Sumber Data

Data pada penelitian ini berupa data deskriptif sesuai dengan pendekatan kualitatif. Sumber data adalah subyek dari mana data di peroleh. Dalam penelitian ini, peneliti memiliki dua sumber data yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber data primer, yaitu sumber data utama dan langsung di gali dan di temukan peneliti dari sumber pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah pemilik Hybrid Coffe.
2. Sumber data sekunder yaitu sumber data penunjang yang langsung di temukan peneliti dari sumber pertamanya. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk soft file dan hard file. Dalam penelitian ini, dokumentasi, dokumen, dan buku menu hybrid coffe palangkaraya.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrument pengumpulan data yang di buat oleh penulis adalah studi wawancara dan kuisioner. Selain menjadikan peneliti sebagai instrumen dalam pengumpulan data, peneliti memanfaatkan sumber-sumber lain berupa catatan dan dokumen (non human resources). Menurut Lincoln dan Guba (1985 : 276-277), “catatan dan dokumen ini dapat dimanfaatkan sebagai saksi dari kejadian-kejadian tertentu atau sebagai bentuk pertanggung jawaban” .

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan berupa kuesioner yang diukur menggunakan skala *Likert*, yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang/ sekelompok orang dalam kejadian tertentu. Dalam skala *Likert* terdapat skor atau bobot terhadap jawaban yang

disediakan. Apabila menjawab sangat setuju memiliki skor 4, setuju memiliki skor 3, tidak setuju memiliki skor 2, dan jika menjawab sangat tidak setuju memiliki skor 1. Jawaban pada setiap item instrument memiliki bobot nilai yang tercantum pada Tabel 3.1

Tabel 3.1. Bobot
Nilai Skala Likert

No.	Alternatif Jawaban	Bobot Nilai
1	Sangat Setuju (SS)	4
2	Setuju (S)	3
3	Tidak Setuju (TS)	2
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Variabel yang diukur kemudian dijabarkan ke dalam beberapa indikator, dan dari masing-masing indikator memiliki sub indikator yang akan dijadikan pedoman untuk menyusun item-item instrument yang berupa pernyataan dalam sebuah kuesioner. Indikator-indikator yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2. Indikator Variabel Variasi Menu, Persepsi Harga dan Kualitas pelayanan terhadap keputusan pembelian pada kedai hybrid coffee

Variabel	Indikator	Sub indikator	No Butir
1	2	3	4
Variasi Menu (X ₁) Philip Kotler, 2015	1. Bentuk Produk	<ul style="list-style-type: none"> Bentuk visual produk bervariasi Ukuran yang tersedia beragam 	
	2. Fitur Produk	<ul style="list-style-type: none"> Produk memiliki keistimewaan baik hidangan kopi dan non kopi 	
	3. Kualitas Produk	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan bahan baku berkualitas 	
	4. Daya Tahan Produk	<ul style="list-style-type: none"> Produk memiliki daya tahan yang lama dan berkualitas 	
	5. Keandalan Produk	<ul style="list-style-type: none"> Produk dapat diandalkan sebagai penghilang kantuk 	
	6. Gaya Produk	<ul style="list-style-type: none"> Gaya produk sederhana namun dapat bersaing 	

1	2	3	4
Cipta Rasa (X ₂) Drummond KE & Brefere LM, 2010	1. Bau/ aroma	<ul style="list-style-type: none"> • Aroma mewakili rasa produk 	
	2. Rangsangan Mulut	<ul style="list-style-type: none"> • Produk memiliki cita rasa yang merangsang mulut • Produk dapat menciptakan rangsangan mulut yang berbeda bagi setiap konsumen 	
	3. Rasa	<ul style="list-style-type: none"> • Produk memiliki rasa yang bervariasi • Produk menghasilkan cita rasa yang unik 	
	4. Tekstur/ viskositas bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Tekstur produk terasa ringan atau berat • Produk memiliki kepadatan 	
Lokasi Penjualan(X ₃) Fandy Tjiptono, 2016	1. Akses	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi mudah dijangkau • Lokasi berada di pinggir jalan 	
	2. Visibilitas	<ul style="list-style-type: none"> • Kedai kopi mudah dicari • Kedai kopi memiliki papan nama/<i>signage</i> 	
	3. Lalu lintas/ <i>traffic</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Terhindar dari kepadatan kendaraan 	
	4. Tempat parkir yang luas	<ul style="list-style-type: none"> • Lahan parkir yang luas untuk motor dan mobil • Lokasi parkir yang aman 	
	5. Ekspansi	<ul style="list-style-type: none"> • Tersedia lahan cukup luas untuk memperbesar usaha 	
	6. Lingkungan	<ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan berada ditempat yang aman • Keadaan sekitar bersih dan nyaman 	

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Adapun teknik analisis dan prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1 Pengamatan(*Observation*)

Metode pengamatan adalah proses pengumpulan data dengan langsung ke Hybrid Caffe untuk mengetahui data yang akan diperlukan untuk pembuatan penelitian tugas akhir.

3.6.2 Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara adalah metode yang di gunakan penulis untuk mengumpulkan data dengan cara bertanya secara langsung pada pimpinan atau karyawan pada Hybrid Caffe yang berupa, permasalahan–permasalahan yang terjadi, serta sistem atau cara kerja yang ada sekarang.

3.6.3 Kepustakaan

Kepustakaan adalah metode dengan mengambil acuan dari data-data yang ada berkaitan dengan penelitian melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi dari internet.

3.6.4 Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang mempelajari dokumen-dokumen dengan cara mengumpulkan data yang berbentuk dokumen yang berhubungan dengan Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis *Web Mobile*.

3.6.5 Kuisisioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dapat diberikan secara langsung atau melalui pos atau internet. Jenis angket ada dua, yaitu tertutup dan terbuka. Kuesioner yang

digunakan dalam hal ini adalah kuesioner tertutup yakni kuesioner yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih dan menjawab secara langsung.

3.7 Tinjauan Umum

Kedai hybrid diawali merantaunya seorang pemuda ke jogja melihat kehidupan di jogja yang begitu sederhana tapi istimewa dan jogja merupakan kota yang tidak pernah tidur karna disana selalu ramai, disana saya melihat banyak sekali kedai kedai coffee shop ataupun tempat nongkrong lainnya dari yang sederhana sampai yang paling mewah, riset dan mencari lokasi yang strategis di palangka raya akhirnya pemilik kedai memberanikan diri untk membuka kedai di palangka raya, proses pembangunan dilakukan sekitar 2 bulan dan kedai diberi nama Hybrid Coffee, kenapa kami memberi nama hybrid karna hybrid memiliki arti yaitu perpaduan, atau bisa diartikan persatuan perbedaan tapi memiliki tujuan yang sama, karna dikedai kami karyawan kami pun memiliki suku dan agama yg berbeda beda, kedai dibuka untuk pertama kali tgl 20 juni 2021, Hybrid Coffe adalah kedai kopi atau coffee shop menurut Wiktionary (2017:22) bisa diartikan “sebuah cafe kecil atau restoran kecil yang biasanya menjual kopi yang terkadang minuman non-alkohol, makanan sederhana atau snack, dengan fasilitas yang menunjang di tempat tersebut”. Para penikmat para penikmat kopi yang datang di kedai kopi dengan mudah dan menikmati secangkir kopi yang berkualitas. Tentunya hal ini perlu diperhatikan oleh perusahaan dalam menciptakan produk minuman kopi yang mempunyai kualitas baik sehingga akan berdampak pada kepuasan konsumen yang berada di kota Palangka Raya beralamatkan di Jln.

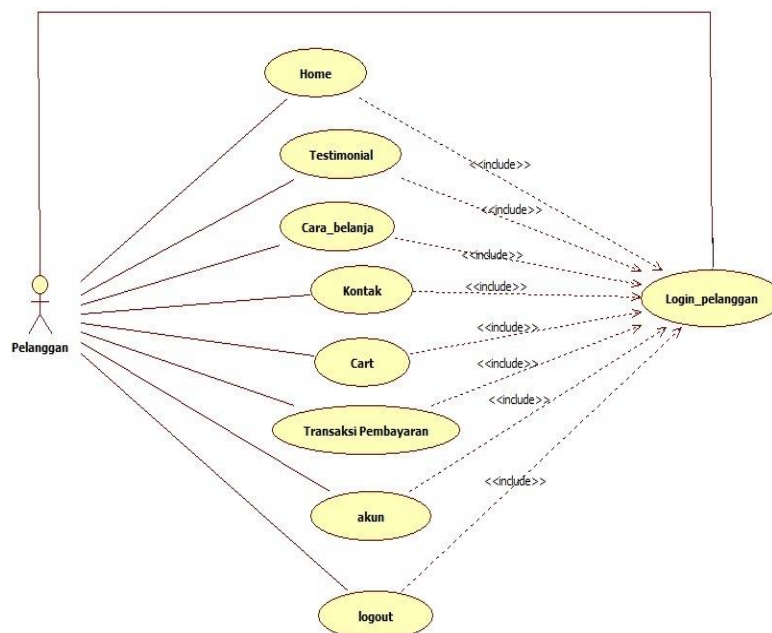
Samratulangi No.51, Kecamatan Jekan Raya, Kota Palangka Raya.

3.8 Desain Sistem

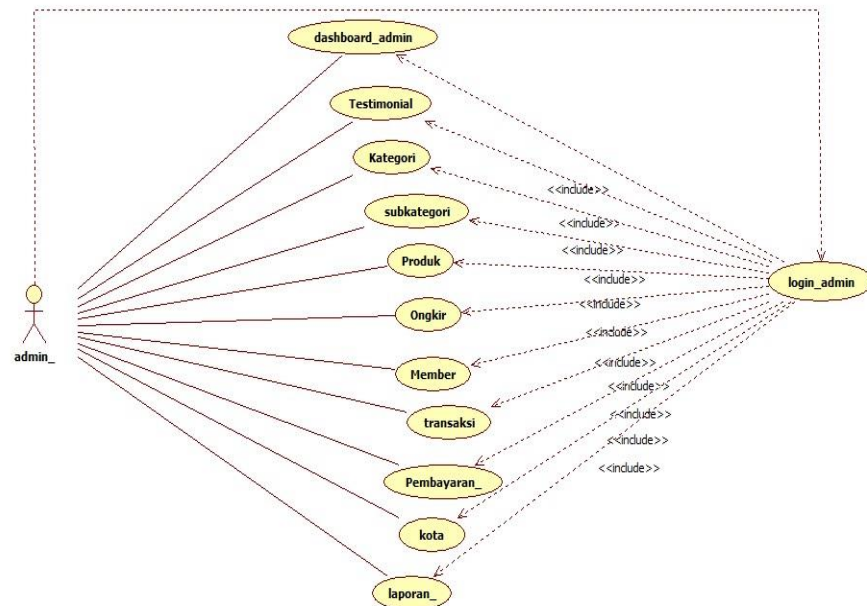
Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)*. Pada tahapan ini akan menguraikan dalam beberapa diagram yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

3.8.1 Use Case Diagram

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid coffe, yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *use case Pelanggan dan Admin*



Gambar 3.2. Use Case Diagram Pelanggan



Gambar 3.3. Use Case Diagram Admin

Untuk menjelaskan *use case diagram* dideskripsikan sebagai berikut :

3.8.1.1 Login Pelanggan

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language (UML)* yang menampilkan login pengguna.

Use Case Title : Login Pelanggan

Tabel 3.2. Use case login

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i>	-
Menekan tombol <i>login</i>	Cek <i>pelanggan name</i> dan <i>password</i> di <i>database</i>
-	Menampilkan <i>form Member</i> atau <i>login</i>

3.8.1.2 Home

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan login home

Use Case Title : Home

Tabel 3.3 *Use Case home*

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Menekan tombol <i>home</i>	Menampilkan <i>formhome</i>

3.8.1.3 Testimonial

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan testimonial.

Use Case Title : Testimonial

Tabel 3.4 *Use case Testimonial*

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Mengisi Testimonial	-
Menekan tombol Testimonial	Cek Testimonialdi <i>database</i>
-	Menampilkan <i>form</i> Testimonial

3.8.1.4 Keranjang Belanja

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman keranjang belanja.

Use Case Title : Keranjang Belanja

Tabel 3.5 *Use Case* Keranjang Belanja

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Menekan tombol Keranjang Belanja	Menampilkan <i>form</i> Keranjang Belanja
Menekan tombol batal	Menghapus <i>list</i> Keranjang Belanja
Menekan tombol tambah belanja	Menampilkan <i>form</i> <i>pelanggan</i> untuk melanjutkan belanja
Menekan tombol beli	Untuk memproses barang yang ingin dibeli

3.8.1.5 Transaksi

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language*(UML) yang menampilkan halaman transaksi belanja .

Use Case Title : Transaksi

Tabel 3.6 *Use case* Transaksi

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Mengisi <i>Transaksi</i>	-
Menekan tombol <i>Transaksi</i>	Cek <i>Transaksi</i> di <i>database</i>
-	Menampilkan <i>form</i> <i>Transaksi</i>

3.8.1.6 Konfirmasi pembayaran

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman konfirmasi pembayaran.

Use Case Title :Konfirmasi pembayaran

Tabel 3.7 *Use Case* Konfirmasi pembayaran

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Menekan tombol Konfirmasi pembayaran	Menampilkan <i>form</i> Konfirmasi pembayaran
Mengisi <i>Invoice Id</i>	-
Mengisi <i>Amount Transferred</i>	-
Menekan Tombol Konfirmasi pembayaran	Memanggil <i>form history</i> dan mengubah status <i>unpaid</i> menjadi <i>menunggu_confirmasi</i>

3.8.1.7 Login Admin

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan login administrator.

Use Case Title : Login Admin

Tabel 3.8 *Use case login*

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Mengisi <i>Username</i> dan <i>Password</i>	-
Menekan tombol <i>login</i>	Cek <i>pelangganname</i> dan <i>password</i> di <i>database</i>
-	Menampilkan <i>form admin</i>

3.8.1.8 Dashbord Admin

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unifield Modelling Language(UML)* yang menampilkan dashboard administrator.

Use Case Title : dashboard

Tabel 3.9 *Use case dashboard*

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Menekan tombol <i>dashboard</i>	Menampilkan <i>formdashboard</i>

3.8.1.9 Testimonial

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unifield Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data testimonial.

Use Case Title : Testimonial

Tabel 3.10 *Use case Testimonial*

<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Menekan tombol <i>Testimonial</i>	Menampilkan <i>formtestimonial</i>
Menekan tombol hapus	Menghapus testi members

3.8.1.10 Kategori

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data kategori.

Use Case Title : Kategori

Tabel 3.11 *Use case* Kategori

<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Menekan tombol kategori	Menampilkan <i>form</i> kategori
1	2
Menekan tombol tambah	Menampilkan form tambah data kategori
Menekan tombol <i>edit</i> data	Menampilkan <i>form edit</i> data kategori
Menekan tombol <i>delete</i>	Menampilkan pesan <i>delete data kategori</i>

3.8.1.11 Sub Kategori

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data sub kategori.

Use Case Title :Sub Kategori

Tabel 3.13 *Use Case* Sub Kategori

<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Menekan tombol sub kategori	Menampilkan <i>form</i> sub kategori
Menekan tombol pilih tambah	Menampilkan tambah kategori

1	2
Menekan tombol pilih <i>edit</i>	Menampilkan <i>edit</i> kategori
Menekan tombol pilih hapus	Menampilkan hapus kategori

3.8.1.12 Produk

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language (UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data produk.

Use Case Title : Produk

Tabel 3.13 *Use case* Produk

<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Menekan tombol produk	Menampilkan <i>form</i> produk
Mengisi produk nama	-
Mengisi description	-
Mengisi harga	-
Mengisi stok	-
Upload Gambar	-
Potongan	Potongan harga
Harga Jual	Harga Modal Pembelian
Harga beli	Harga Penjual Produk
Tekan tombol tambah	Data produk akan disimpan
	kedalam <i>database</i>

3.8.1.13 Ongkir

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data ongkir

Use Case Title :Ongkir

Tabel 3.14 Deskripsi *Use Case* Ongkir

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Menekan tombol <i>Ongkir</i>	Menampilkan <i>formOngkir</i> berupa <i>list</i> belanjaan

3.8.1.14 Pelanggan

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data pelanggan.

Use Case Title : pelanggan

Tabel 3.15 *Use case* pelanggan

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Menekan tombol pelanggan	Menampilkan <i>form pelanggan</i>
Menekan tombol <i>disable</i>	Menampilkan pesan yakin <i>disable</i>
-	<i>Disable</i>
Menekan tombol <i>aktif</i>	Menampilkan pesan yakin <i>aktif</i>
-	<i>aktif pelanggan</i>
Menekan tombol <i>profil pelanggan</i>	Menampilkan <i>form profil</i>

3.8.1.15 Transaksi

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data transaksi

Use Case Title : Transaksi

Tabel 3.16 *Use case Transaksi*

<i>Actor Action</i>	<i>Sistem Response</i>
Mengisi <i>Transaksi</i>	-
Menekan tombol <i>Transaksi</i>	Cek <i>Transaksi</i> di <i>database</i>
-	Menampilkan <i>form Transaksi</i>

3.8.1.16 Pembayaran

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data pembayaran.

Use Case Title : Pembayaran

Tabel 3.17 *Use case Pembayaran*

<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Menekan tombol pembayaran	Menampilkan <i>form</i> pembayaran dan menampilkan daftar table pembayaran
Menekan tombol detail	Menampilkan <i>form</i> detail
Menekan tombol Setuju	Menampilkan pesan untuk Menyetujui Konfirmasi
Menekan Tombol Tidak	Menampilkan pesan untuk tidak menyetujui.

3.8.1.17 Laporan

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unified Modelling Language(UML)* yang menampilkan halaman pengolahan data laporan.

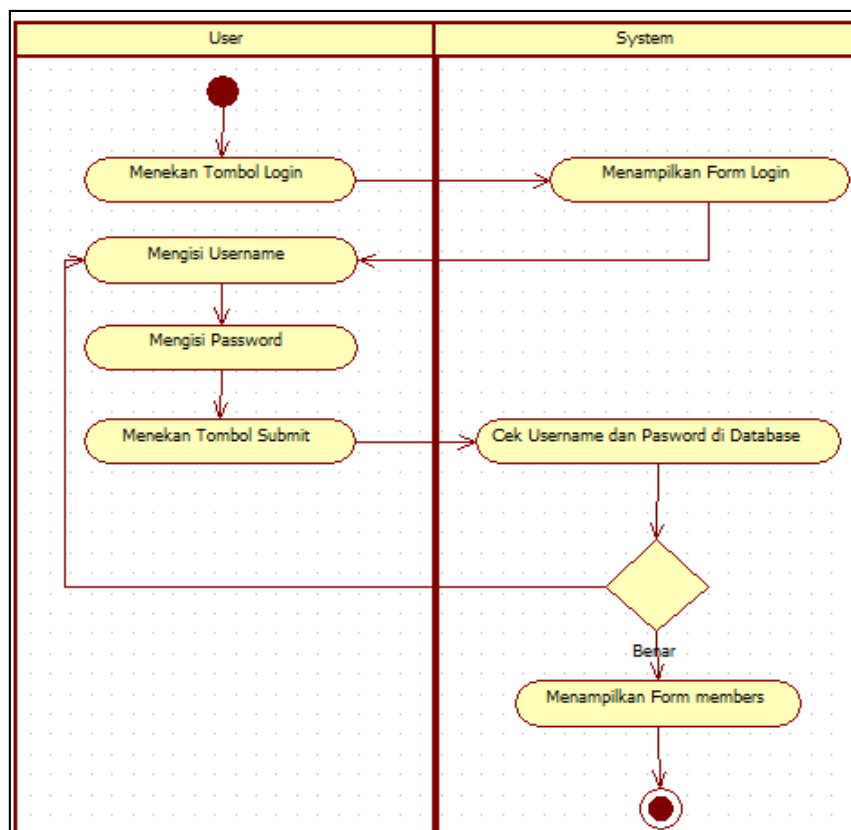
Use Case Title : Laporan

Tabel 3.18 *Use case* Laporan

<i>Actor Action</i>	<i>System Response</i>
Menekan tombol Laporan	Menampilkan form Laporan

3.8.2 Activity Diagram

3.8.2.1 Activity Diagram Login Pelanggan

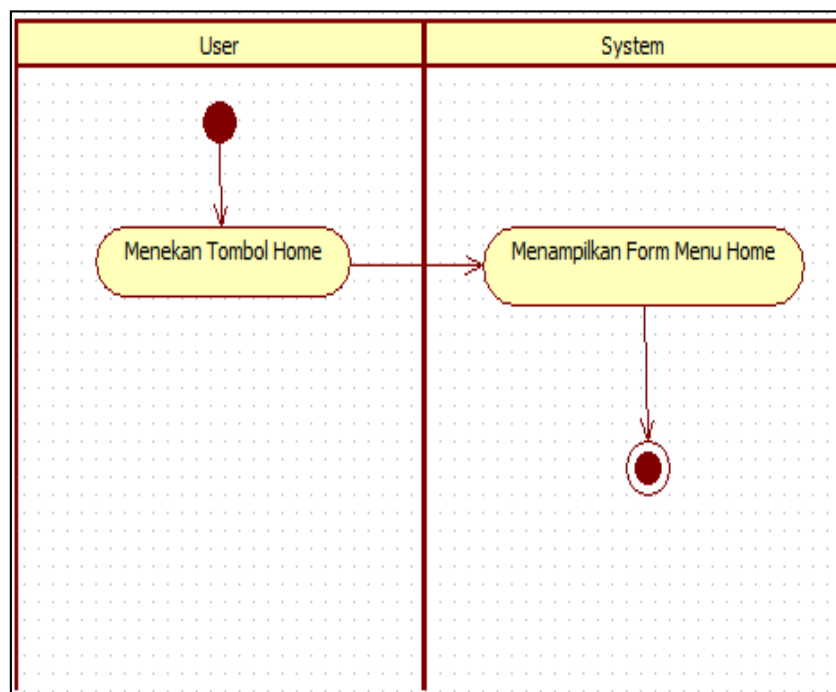


Gambar 3.4. Activity Diagram Login Pelanggan

Deskripsi :

Activity Diagram Login Pelanggan dimana *pelanggan* mengisi *username* dan *password* setelah itu menekan tombol *Submit* selanjutnya sistem akan mengecek *username* dan *password* di *database* jika benar maka *pelanggan* akan masuk ke form utama *pelanggan* jika salah akan kembali ke *form Login*

3.8.2.2 Activity Diagram Home

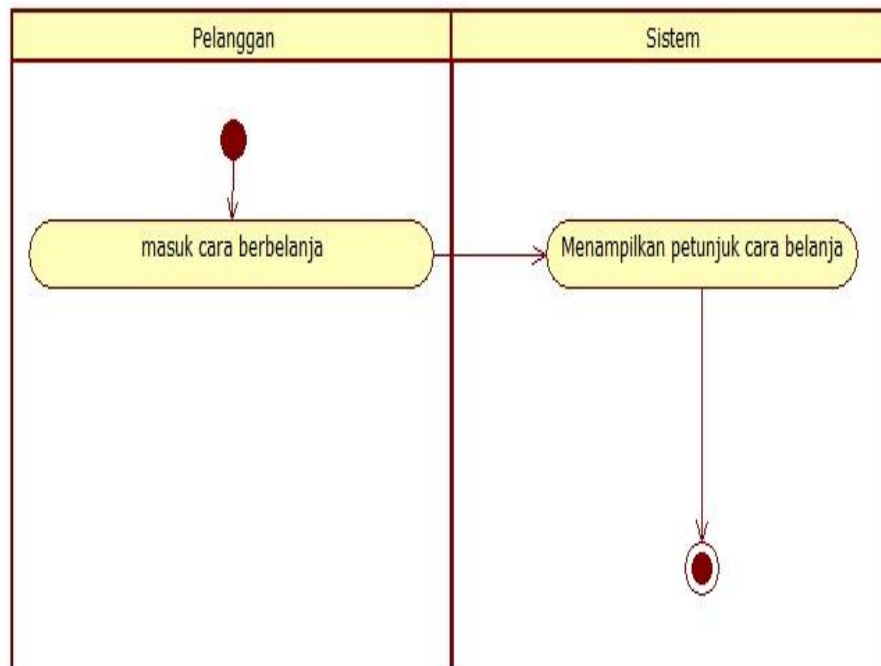


Gambar 3.5. Activity Diagram Home

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Home*, *pelanggan* akan memasukkan *link* alamat *website Ecommerce* pada *web server* secara otomatis akan masuk ke form home.

3.8.2.3 Activity Diagram Cara Belanja

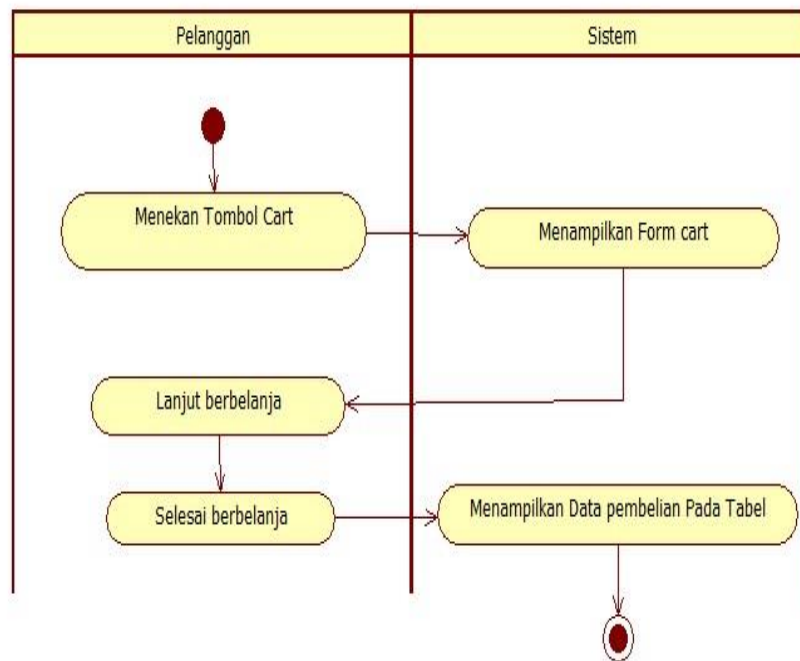


Gambar 3.6. Activity Diagram cara belanja

Deskripsi :

Untuk mengakses form Cara Belanja *pelanggan* menekan tombol keranjang belanja kemudian *sistem* akan menampilkan Cara Belanja. Selanjutnya *pelanggan* akan diberikan petunjuk belanja di Hybrid Coffe Kota Palanngkaraya

3.8.2.4 Activity Diagram cart

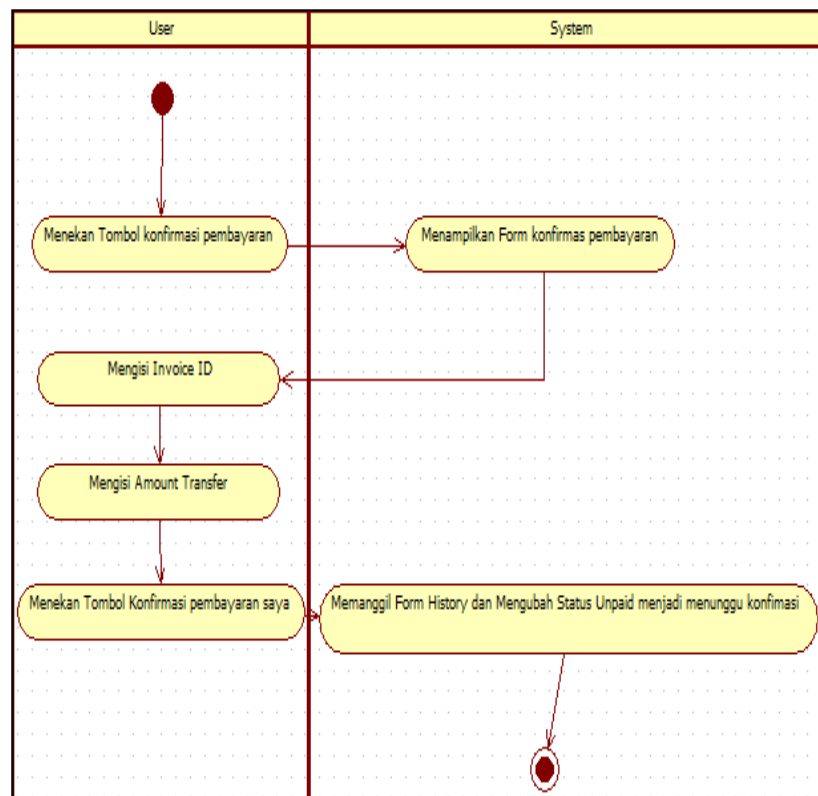


Gambar 3.7. Activity Diagram cart

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram cart*, admin menekan tombol *cart* kemudian sistem akan menampilkan *form cart*. Setelah itu pelanggan akan menekan tombol detail, sistem otomatis menampilkan form history belanja, atau menekan tombol selesai berbelanja untuk menyelesaikan belanja.

3.8.2.5 Activity Diagram konfirmasi pembayaran

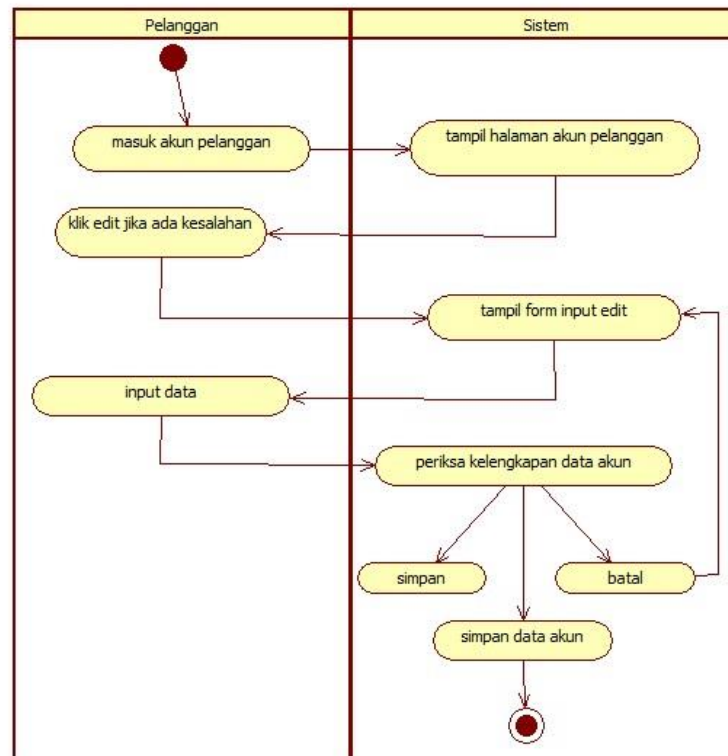


Gambar 3.8. Activity Diagram konfirmasi pembayaran

Deskripsi :

Pada *activity diagram* konfirmasi pembayaran *pelanggan* menekan tombol konfirmasi pembayaran kemudian *sistem* akan menampilkan konfirmasi pembayaran. Setelah itu *pelanggan* akan mengisi *invoice id*, *amount transfer* dan menekan tombol konfirmasi pembayaran, *sistem* otomatis menampilkan *form history* mengubah status *unpaid* menjadi menunggu konfirmasi.

3.8.2.6 Activity Diagram Akun

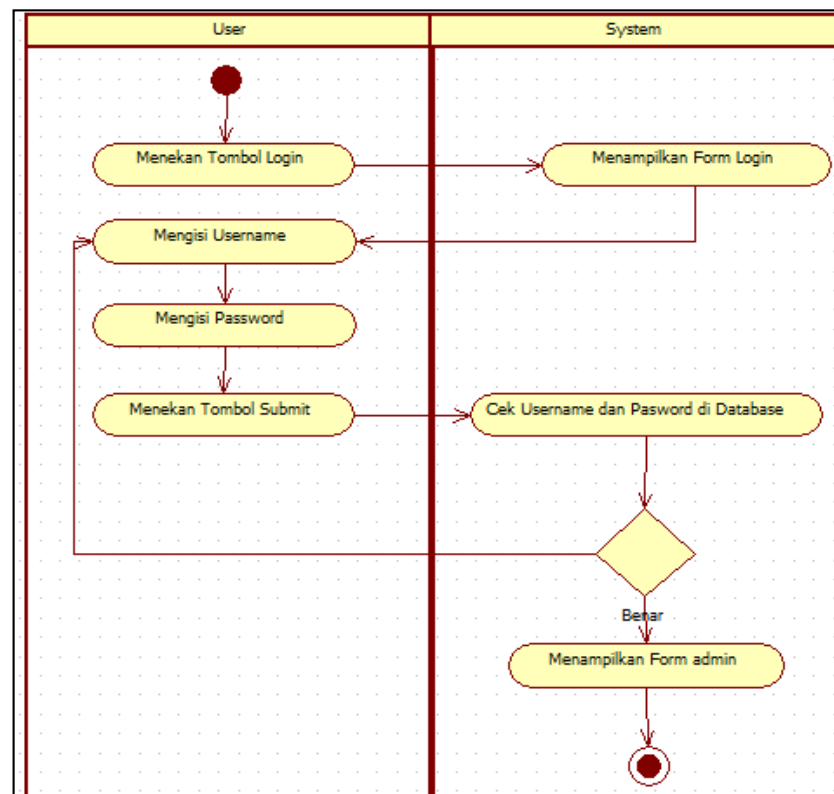


Gambar 3.9. Activity Diagram Akun

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Akun*, admin menekan tombol *Akun* kemudian *sistem* akan menampilkan *form Akun* . untuk mengubah data apabila ada kesalahan dalam input data ataupun yang lain nya.

3.8.2.7 Activity Diagram Login Admin

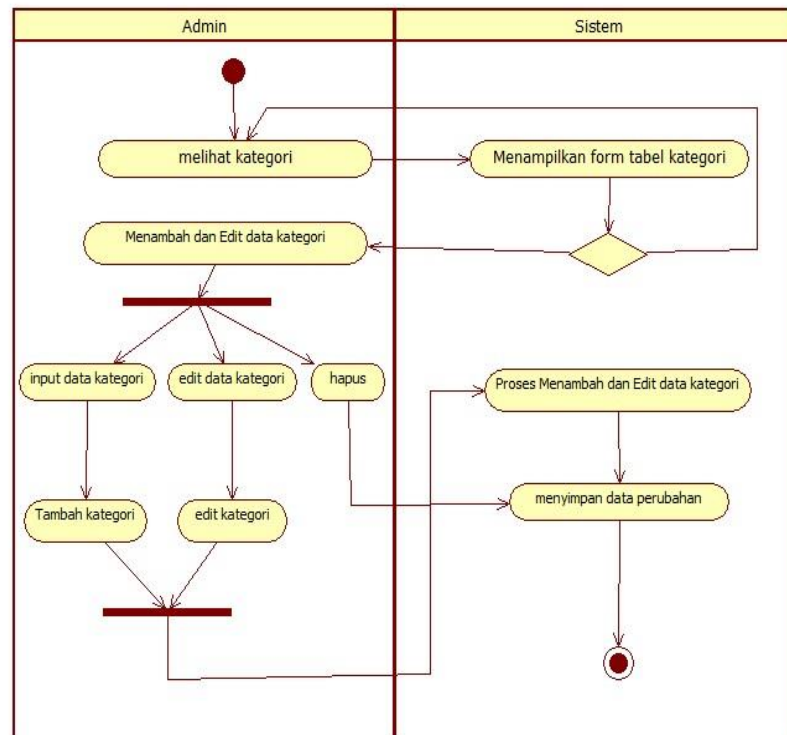


Gambar 3.10 Activity Diagram Login Admin

Deskripsi :

Activity Diagram Login Admin dimana *admin* mengisi *username* dan *password* kemudian menekan tombol *Submit* selanjutnya *sistem* akan mengecek *username* dan *password* di *database* jika benar maka *admin* akan masuk ke halaman utama form utama *admin* jika salah akan kembali ke *form Login*.

3.8.2.8 Activity Diagram kategori

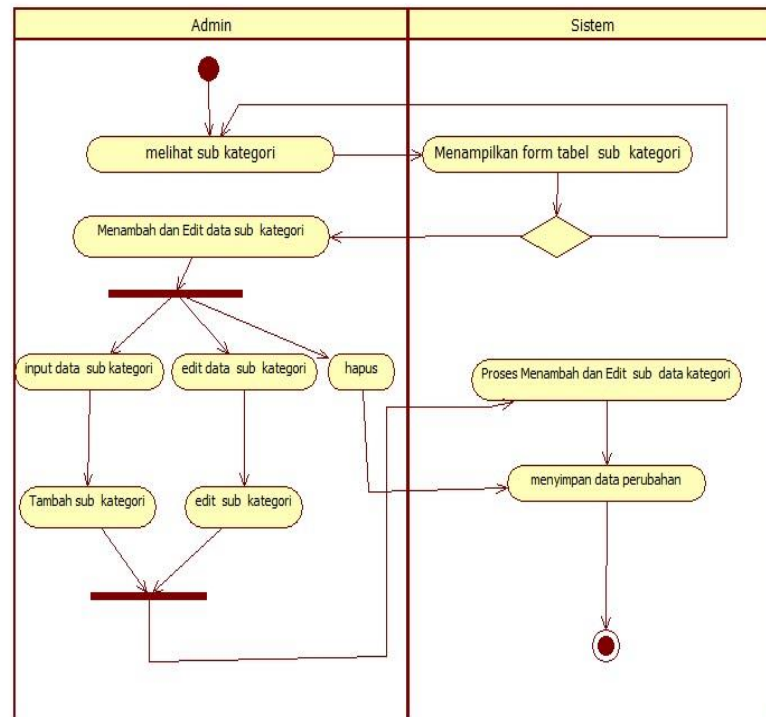


Gambar 3.11. Activity Diagram kategori

Deskripsi :

Activity Diagram kategori dimana *admin* mengisi *form input kategori barang* kemudian menekan tombol *Submit* selanjutnya *sistem* akan mengecek di *database* jika benar maka *admin* akan masuk ke halaman utama form utama *admin*.

3.8.2.9 Activity Diagram Sub kategori

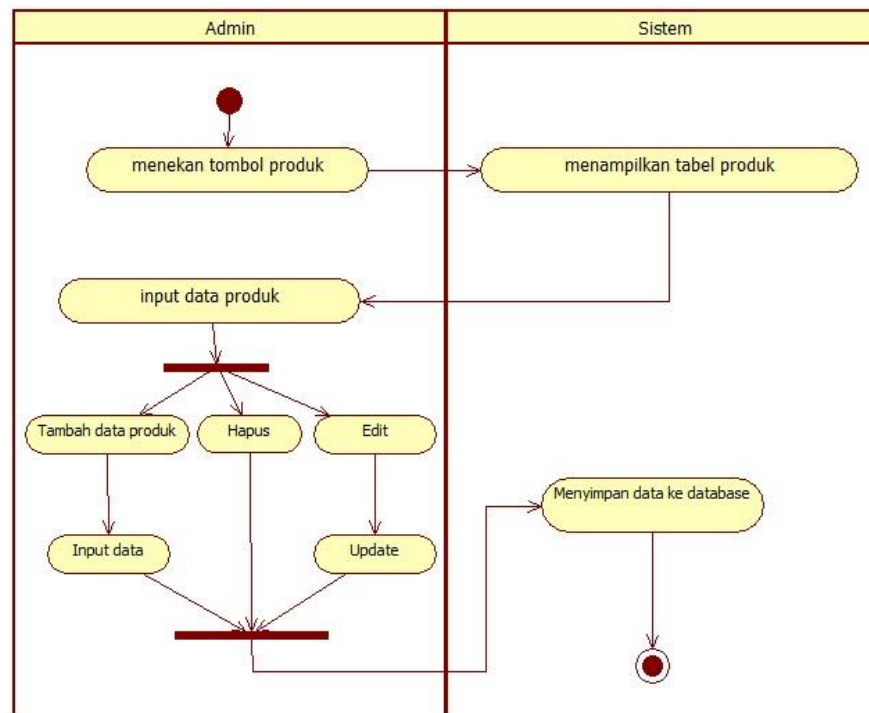


Gambar 3.12. Activity Diagram Sub kategori

Deskripsi :

Activity Diagram Sub kategori dimana admin mengisi form input Sub kategori barang kemudian menekan tombol Submit selanjutnya sistem akan mengecek di database jika benar maka admin akan masuk ke halaman utama form utama admin.

3.8.2.10 Activity Diagram Produk

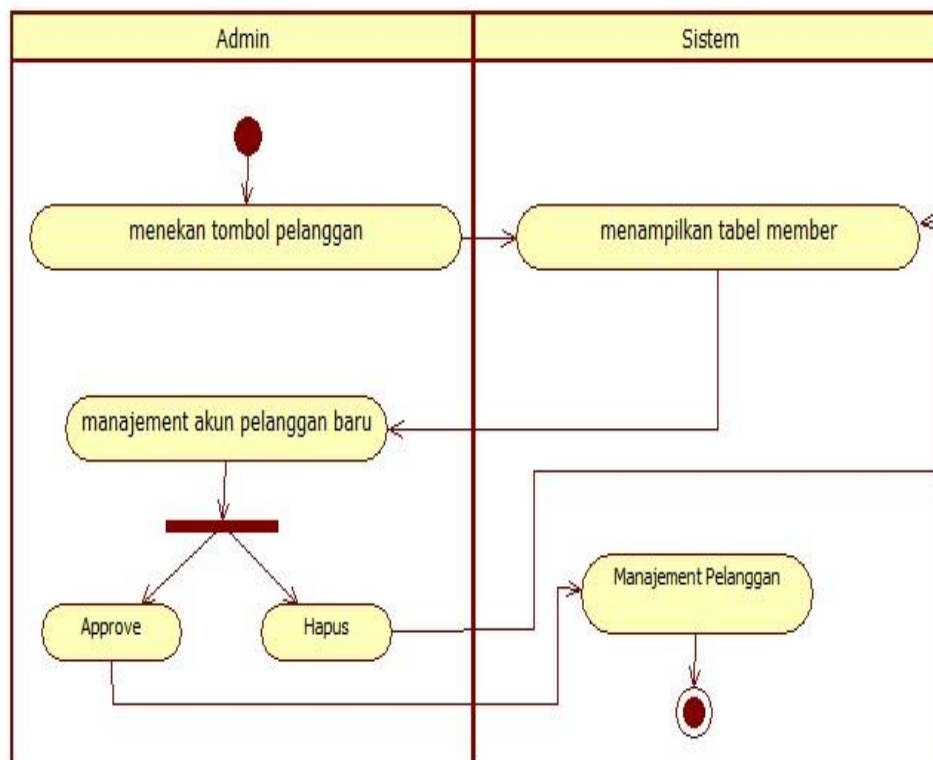


Gambar 3.13 Activity Diagram Produk

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Produk* Admin menekan tombol *Produk* baru kemTokoian *sistem* akan menampilkan *form Produk* baru. Di form ini terdapat 3 opsi untuk menambah, *update* dan *deleted* dimana menambahkan untuk kategori barang baru, *Update* memperbaiki jika ada kesalahan dalam input data produk, dan *delete* digunakan untuk menghapus jika barang tidak ada atau belum sesuai dengan ketersediaan barang.

3.8.2.11 Activity Diagram Akun

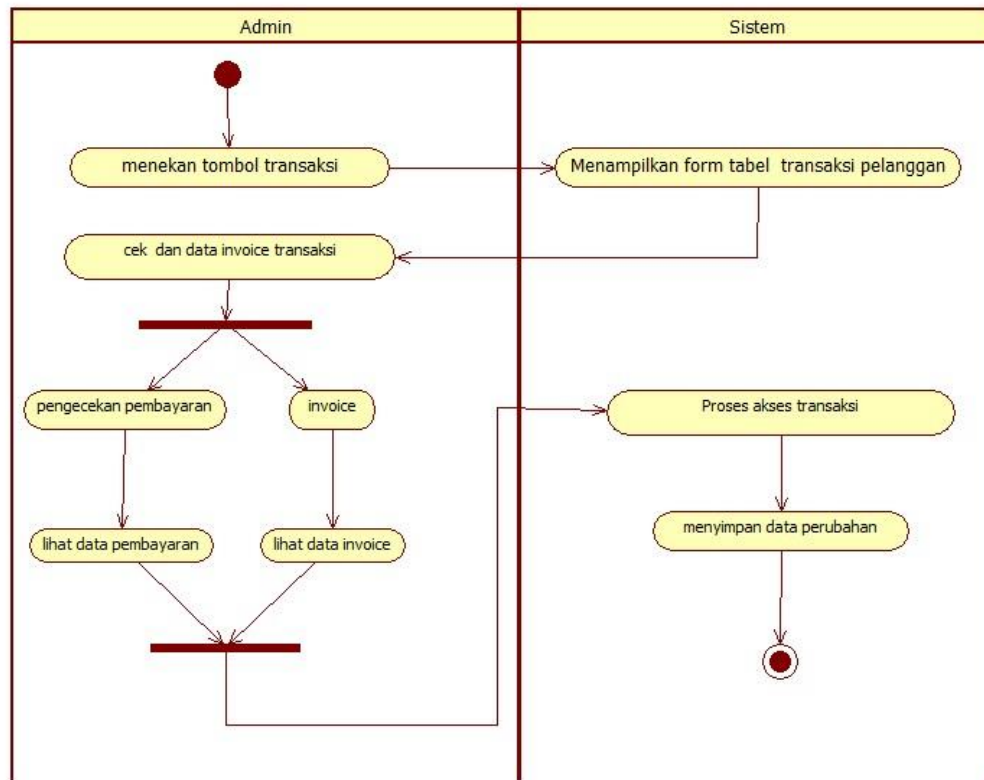


Gambar 3.14. Activity Diagram Member

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Member*, admin menekan tombol *Member* kemTokoian *sistem* akan menampilkan *formMember*. Di form ini terdapat 3 opsi untuk meng update pelanggan baru untuk aktifvasi member untk dapat melanjutkan belanja di Hybrid Coffe

3.8.2.12 Activity Diagram Transaksi

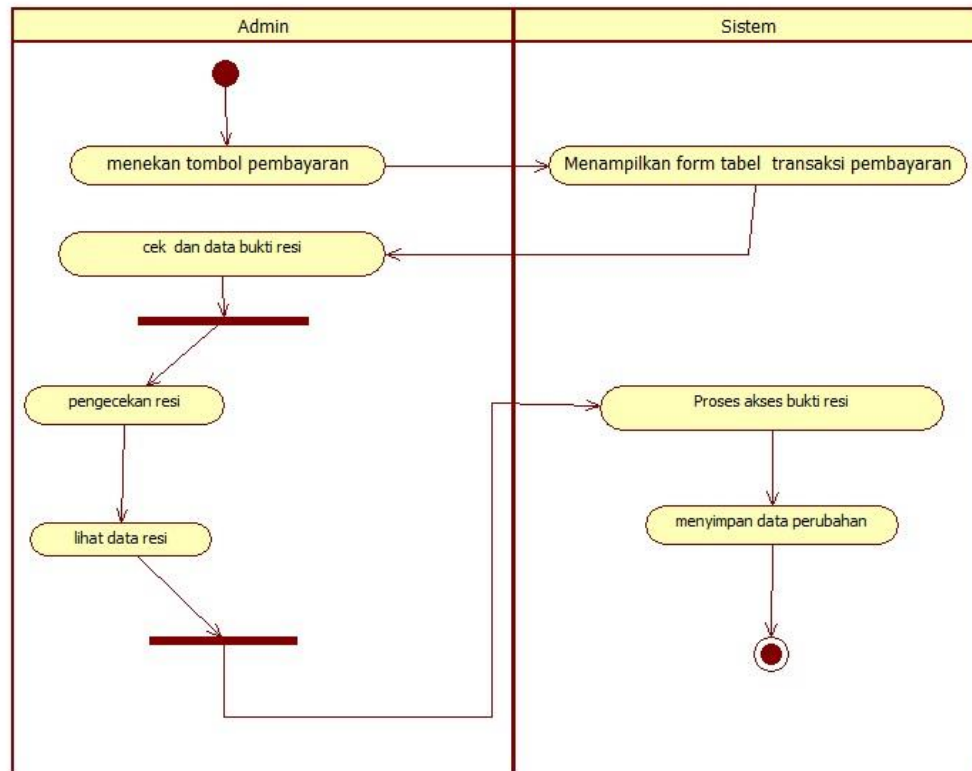


Gambar 3.15 Activity Diagram Transaksi

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Transaksi*, admin menekan tombol *Transaksi* kemudiansistem akan menampilkan *formTransaksi*. Di form ini terdapat 2 opsi untuk meng update dan melihat produk yang telah di beli oleh pelanggan di Hybrid Caffee

3.8.2.13 Activity Diagram Pembayaran

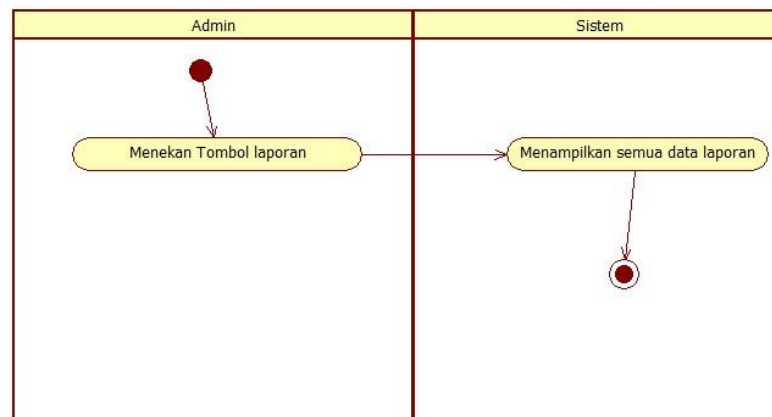


Gambar 3.16. Activity Diagram Pembayaran

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Pembayaran*, admin menekan tombol *Pembayaran* kemudiannya *sistem* akan menampilkan *formTransaksi*. Di form ini terdapat 2 opsi untuk meng update dan melihat Resi pengiriman atau bukti pembayaran produk yang telah di beli oleh pelanggan di Hybrid Caffee

3.8.2.14 Activity Diagram Laporan



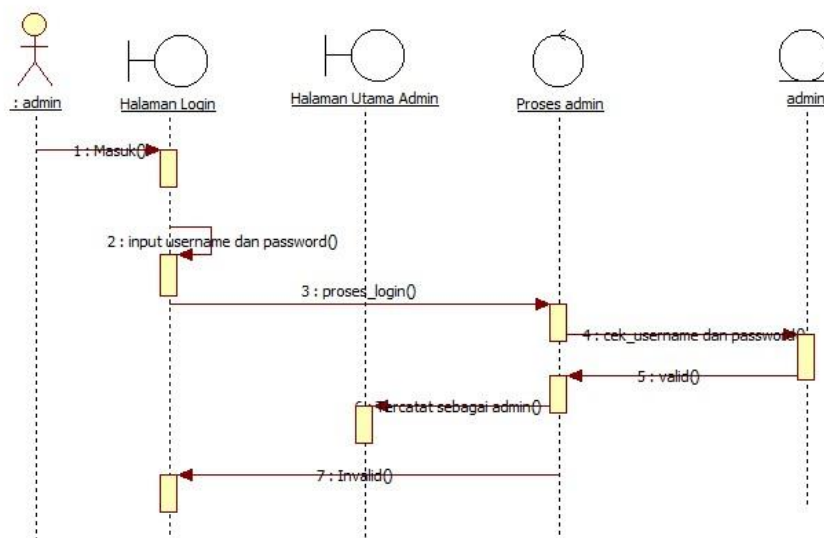
Gambar 3.17. Activity Diagram Laporan

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Laporan Admin* menekan tombol *Laporan* baru kemudian *sistem* akan menampilkan *form* laporan baru.

3.8.3 Sequence Diagram

3.8.3.1 Activity Diagram Login Admin

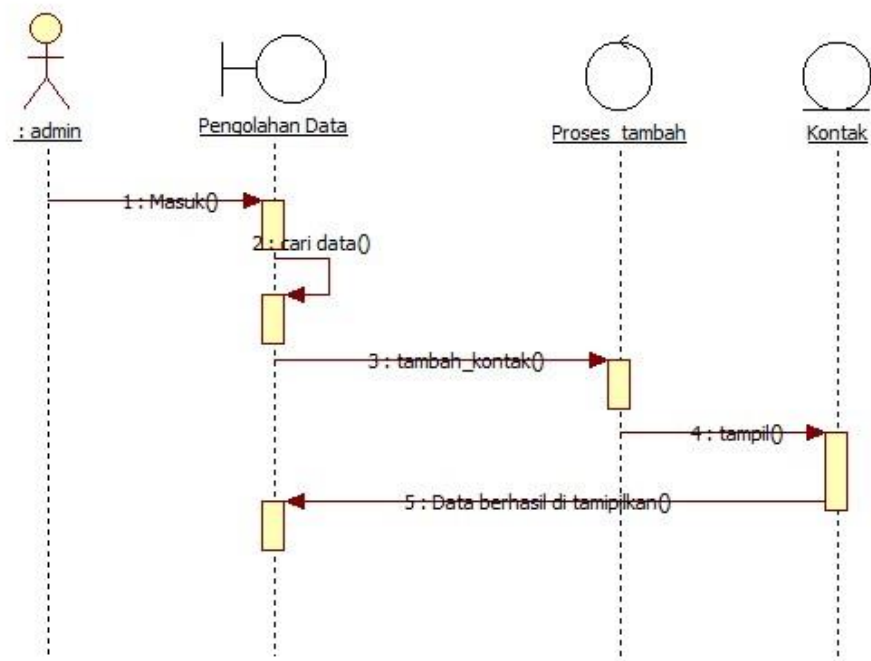


Gambar 3.18. Sequence Diagram Login Admin

Deskripsi :

Sequence Diagram Login Admin dimana *admin* mengisi *username* dan *password* kemudian menekan tombol *Submit* selanjutnya *sistem* akan mengecek *username* dan *password* di *database* jika benar maka *admin* akan masuk ke halaman utama form utama *admin* jika salah akan kembali ke *form Login*

3.8.3.2 *Sequence Diagram kontak*

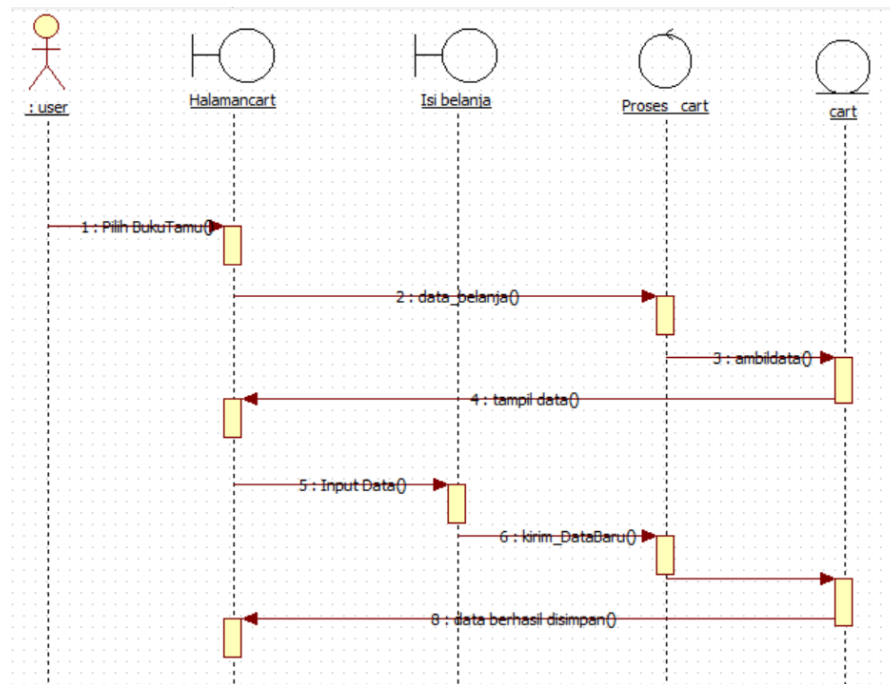


Gambar 3.19 *Sequence Diagram kontak*

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram kontak*, *pelanggan* akan menekan tombol *kontak* dan *sistem* akan menampilkan *kontak*

3.8.3.3 Sequence Diagram cart

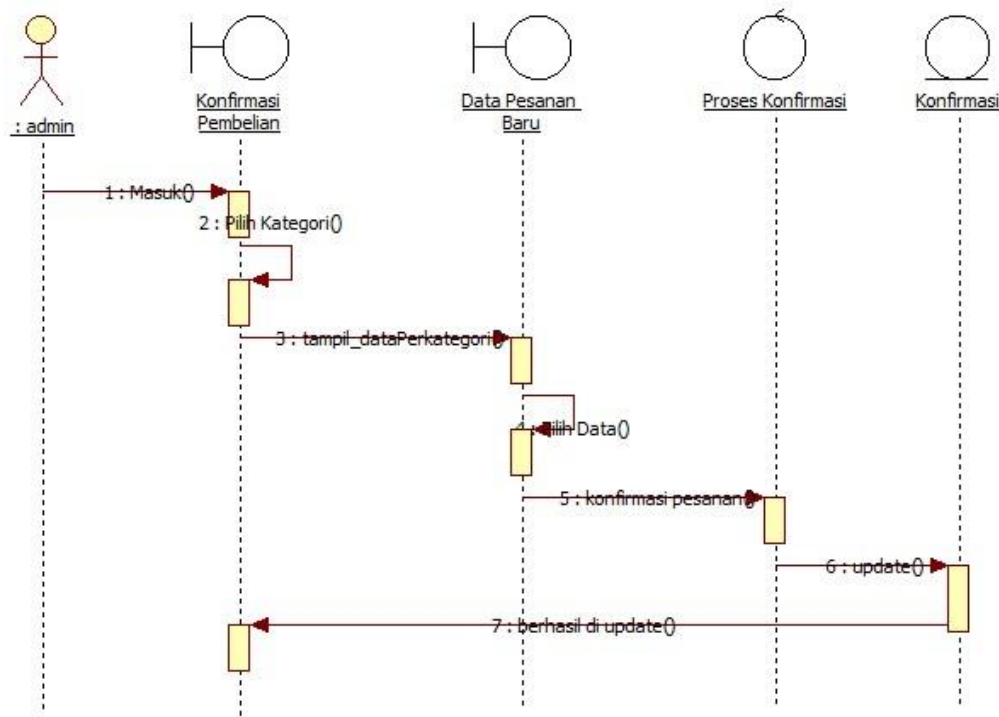


Gambar 3.20. Sequence Diagram cart

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram cart*, admin menekan tombol *cart* kemudian *sistem* akan menampilkan *formcart*. Setelah itu pelanggan akan menekan tombol detail, sistem otomatis menampilkan form history belanja, atau menekan tombol selesai berbelanja untuk menyelesaikan belanja.

3.8.3.4 Sequence Diagram konfirmasi pembayaran

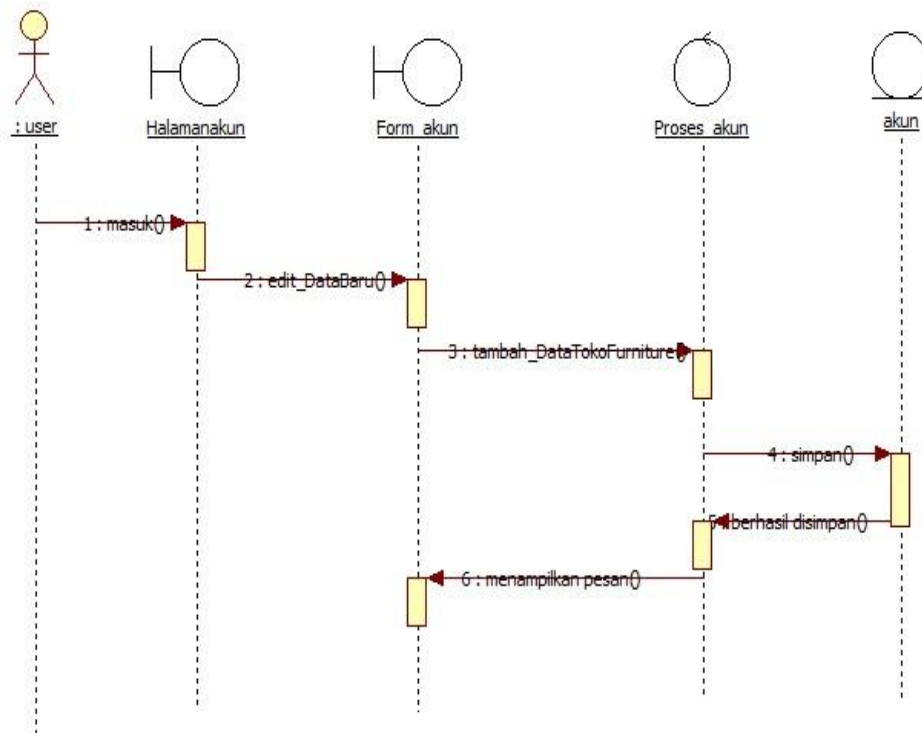


Gambar 3.21. *Sequence Diagram* konfirmasi pembayaran

Deskripsi :

Pada *Sequence diagram* konfirmasi pembayaran *pelanggan* menekan tombol konfirmasi pembayaran kemudian *sistem* akan menampilkan konfirmasi pembayaran. Setelah itu *pelanggan* akan mengisi *invoice id*, *amount transfer* dan menekan tombol konfirmasi pembayaran, *sistem* otomatis menampilkan *form history* mengubah status *unpaid* menjadi menunggu konfirmasi.

3.8.3.5 Sequence Diagram Akun

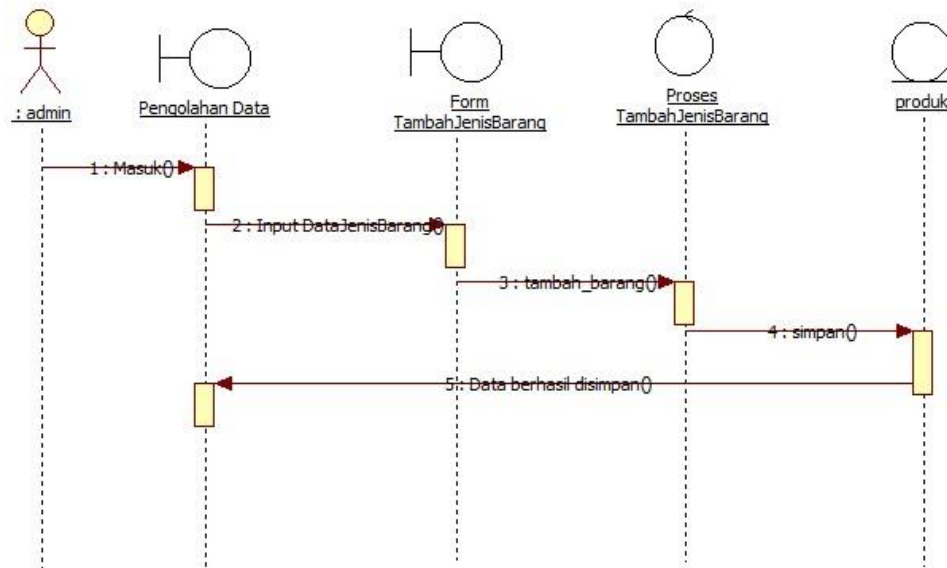


Gambar 3.22. *Sequence Diagram Akun*

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Akun*, admin menekan tombol *Akun* kemudian *sistem* akan menampilkan *form Akun* . untuk mengubah data apabila ada kesalahan dalam input data ataupun yang lain nya.

3.8.3.6 Sequence Diagram Produk

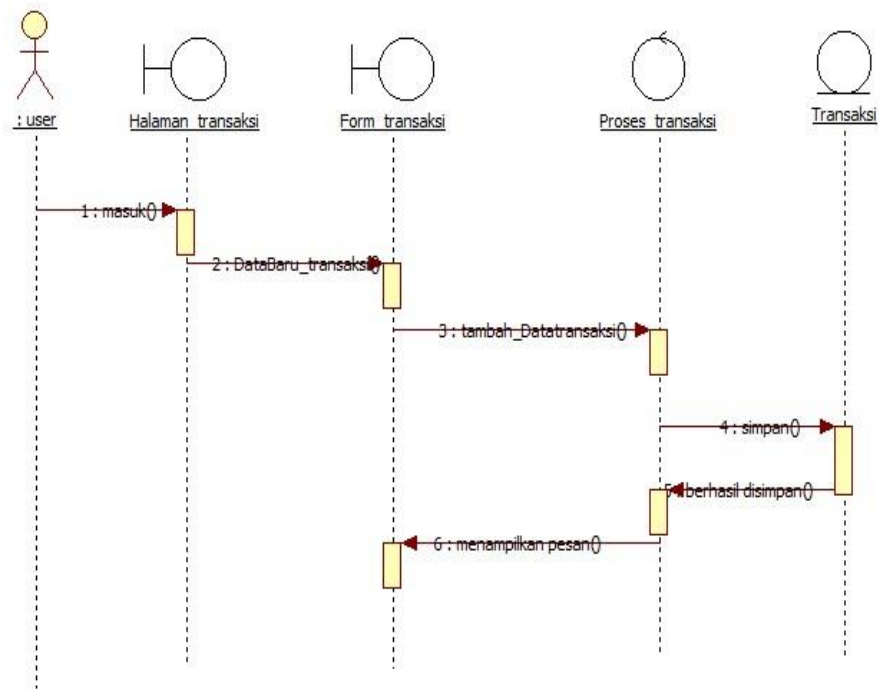


Gambar 3.23. *Sequence Diagram Produk*

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Produk Admin* menekan tombol *Produk* baru kemTokoian sistem akan menampilkan *form Produk* baru. Di form ini terdapat 3 opsi untuk menambah, *update* dan *delete* dimana menambahkan untuk kategori barang baru, *Update* memperbaiki jika ada kesalahan dalam input data produk, dan *delete* digunakan untuk menghapus jika barang tidak ada atau belum sesuai dengan ketersediaan barang.

3.8.3.7 Sequence Diagram Transaksi

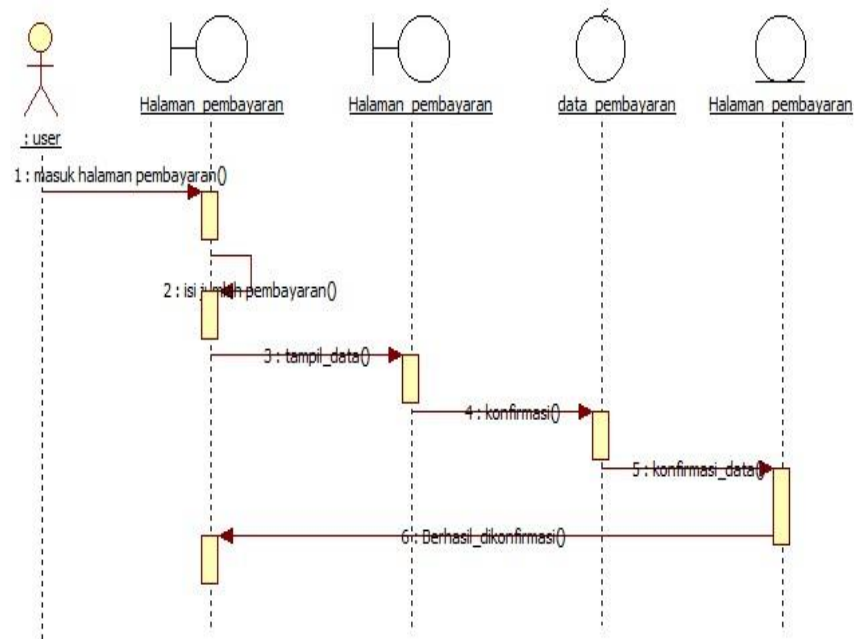


Gambar 3.24. Sequence Diagram Transaksi

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Transaksi*, admin menekan tombol *Transaksi* kemudian *sistem* akan menampilkan *formTransaksi*. Di form ini terdapat 2 opsi untuk meng update dan melihat produk yang telah di beli oleh pelanggan di Hybrid Coffe

3.8.3.8 Sequence Diagram Pembayaran

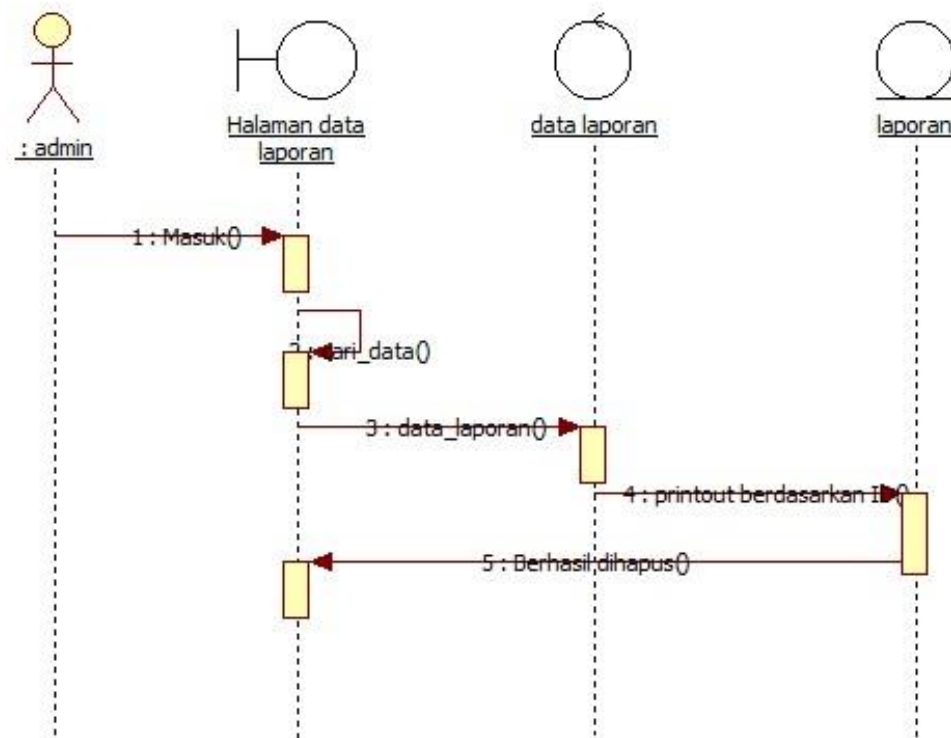


Gambar 3.25. Sequence Diagram Pembayaran

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Pembayaran*, admin menekan tombol *Pembayaran* kemudian sistem akan menampilkan *formTransaksi*. Di form ini terdapat 2 opsi untuk meng update dan melihat Resi pengiriman atau bukti pembayaran produk yang telah di beli oleh pelanggan di Hybrid Coffe

3.8.3.9 Sequence Diagram Laporan



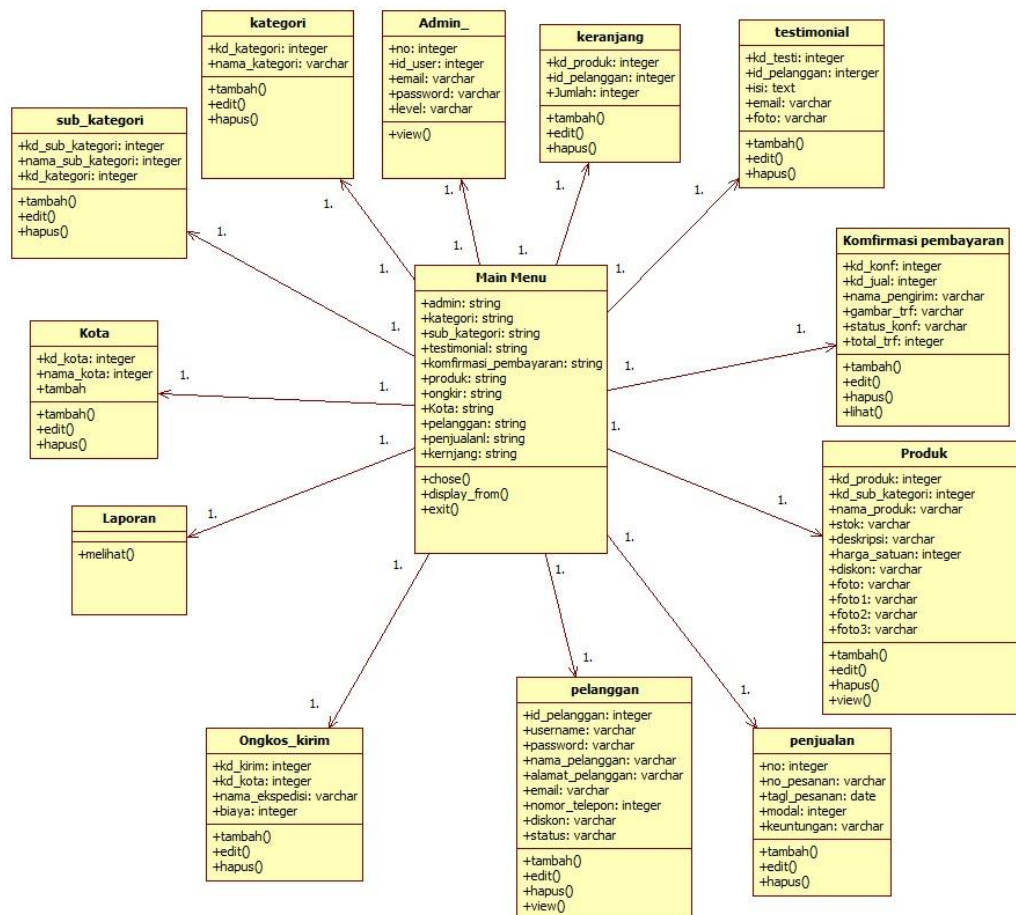
Gambar 3.26. Sequence Diagram Laporan

Deskripsi :

Pada *Sequence Diagram Laporan* Admin menekan tombol *Laporan* baru kemudian sistem akan menampilkan *form* laporan baru.

3.8.4 Class Diagram

Class diagram untuk sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe adalah sebagai berikut



Gambar 3.27. Class Diagram

Deskripsi :

Ini adalah *class diagram* yang di gunakan dalam pembuatan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe.

3.8.5 Desain Basis Data

Pada tahapan desain basis data ini dibuat relasi antar entitas dan perancangan tabel sebagai penunjang Kelayakan Ekonomi Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada *Hybrid Coffe* Berbasis *Web Mobile* ini.

3.8.5.1 Perancangan Database

Dalam perancangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *database* sehingga aplikasi yang dihasilkan memiliki suatu sistem pengolahan *database* yang dapat digunakan dengan baik. Berikut ini adalah rancangan *database* yang digunakan pada sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe

1. Tabel *Login Admin*

Nama Tabel : login admin

Primary Key : id_admin

Foreign Key : -

Keterangan : tabel ini digunakan untuk mengelola data admin.

Tabel 3.19 Tabel *Admin*

Field	Type	Size	Keterangan
id_admin	Int	11	<i>Primary key</i> pada tb_admin
username_admin	Varchar	60	Username admin
password_admin	Varchar	60	Kata kunci
nama_admin	Varchar	60	Nama admin

2. Tabel Keranjang

Nama Tabel : keranjang Belanja

Primary Key : kd_produkA

Foreign Key :

Keterangan : tabel ini digunakan untuk mengolah data keranjang member.

Tabel 3.20 Tabel Keranjang Belanja

Field	Type	Size	Keterangan
1	2	3	4
kd_produk	Varchar	10	Primary key dalam table keranjang
id_pelanggan	Int	11	Id pelanggan
kd_warna	Int	11	Warna
kd_	Int	11	
kd_ukuran	Int	11	Ukuran
Jumlah	Int	11	Jumlah

3. TabelKonfirmasi_bayar

Nama Tabel :konfirmasi bayar

Primary Key : kd_konf

Foreign Key : -

Keterangan : table ini berfungsi untuk mengolah data konfirmasi belanja member.

Tabel 3.21 Tabel Konfirmasi Pembayaran

Field	Type	Size	Keterangan
1	2	3	4
kd_konf	Int	11	<i>Primarykey</i> pada tb_konfirmasi
kd_jual	Varchar	10	Namafaktur
nama_pengirim	Varchar	50	Nama pengirim
gambar_trf	Varchar	50	Gambar/Bukti pembayaran
status_konf	Varchar	100	Konfirmas pembayaran
total_transfer	Int	11	Total transfer

4. Tabel Kota

Nama Tabel : kota

Primary Key : kd_kota

Foreign Key :

Keterangan : tabel ini digunakan untuk mengolah data kota tujuan

Tabel 3.22 Tabel Kota

Field	Type	Size	Keterangan
kd_kota	Int	11	<i>Primary key</i> dalam table kota
nama_kota	Varchar	50	Nama kota

5. Tabel Pelanggan

Nama Tabel : pelanggan

Primary Key : id_pelanggan

Foreign Key :

Keterangan : tabel ini digunakan untuk mengolah data pelanggan

Tabel 3.23 Tabel Pelanggan

Field	Type	Size	Keterangan
1	2	3	4
id_pelanggan	Int	16	<i>Primary key</i> dalam table produk
username_pelanggan	Varchar	60	Kategori produk
password_pelanggan	Varchar	60	Nama produk
nama_pelanggan	Varchar	60	
alamat_pelanggan	Varchar	100	Stok produk
Email	Varchar	50	Ukuran produk
nomor_telepon	Varchar	15	Keterangan produk
Diskon	Int	11	Diskon produk
Status	Varchar	100	Foto produk

6. Tabel Produk

Nama Tabel : Produk

Primary Key : kd_produk

Foreign Key :

Keterangan : tabel ini digunakan untuk mengolah data *products*

Tabel 3.24 Tabel Produk

Field	Type	Size	Keterangan
1	2	3	4
kd_produk	Int	16	<i>Primary key</i> dalam table produk
kd_sub_kategori	Int	11	Kategori produk
nama_produk	Varchar	35	Nama produk

1	2	3	4
Stok	Int	3	Stok produk
Ukuran	Varchar	10	Ukuran produk
deskripsi_produk	Text		Keterangan produk
harga_satuan	Int	11	Harga produk
Diskon	Int	11	Diskon produk
Foto	Varchar	100	Foto produk
foto2	Varchar	255	Foto produk
foto3	Varchar	255	Foto produk
foto4	Varchar	255	Foto produk

7. Tabel Sub Kategori

Nama Tabel : sub kategori

Primary Key : kd_subkategori

Foreign Key :

Keterangan : tabel ini digunakan untuk mengolah data sub kategori

Tabel 3.25 Tabel Sub Kategori

Field	Type	Size	Keterangan
1	2	3	4
kd_sub_kategori	Int	11	Primary key dalam table sub kategori
nama_sub_kategori	Varchar	50	Nama sub kategori
kd_kategori	Int	11	Kategori

8. Tabel *Testimonial*

Tabel : *Testimonial*

Primary Key : kd_testimonial

Foreign Key :

Keterangan : tabel ini berfungsi untuk mengolah data *Testimonial*

Tabel 3.26 Tabel *Testimonial*

Field	Type	Size	Keterangan
kd_testi	Int	16	Primary key pada tb_ <i>Testimonial</i>
tgl_testi	Int	11	Tanggal komentar
Isi	Text	25	Isi komentar
Email	Varchar	30	Email pengirim komentar
id_pelanggan	Int	11	Identitas pelanggan
Foto	Varchar	255	Foto pengirim komentar

3.8.6 *Desain Interface/Antar muka*

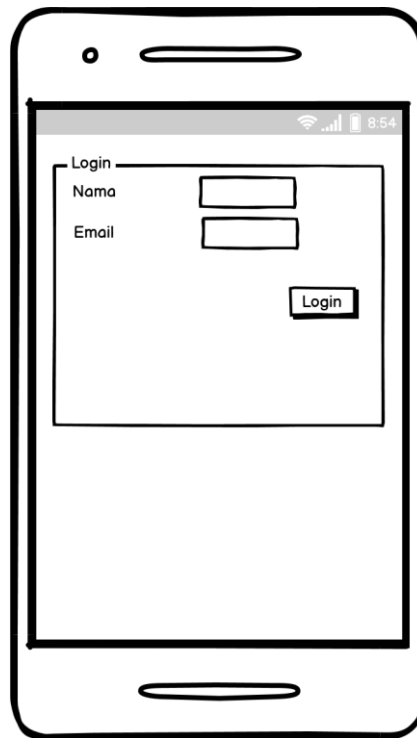
Tahap ini di bangun pandangan abstrak pada *user interface* (UI) dari aplikasi web.

Alat yang digunakan adalah *presentation clas*.

3.8.6.1 *Desain Interface/Antar muka*

1. *InterfaceAdmin Login*

Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman login yang menampilkan username dan password untuk dapat masuk ke halaman dashboard administrator.dapat di lihat pada gambar 3.33

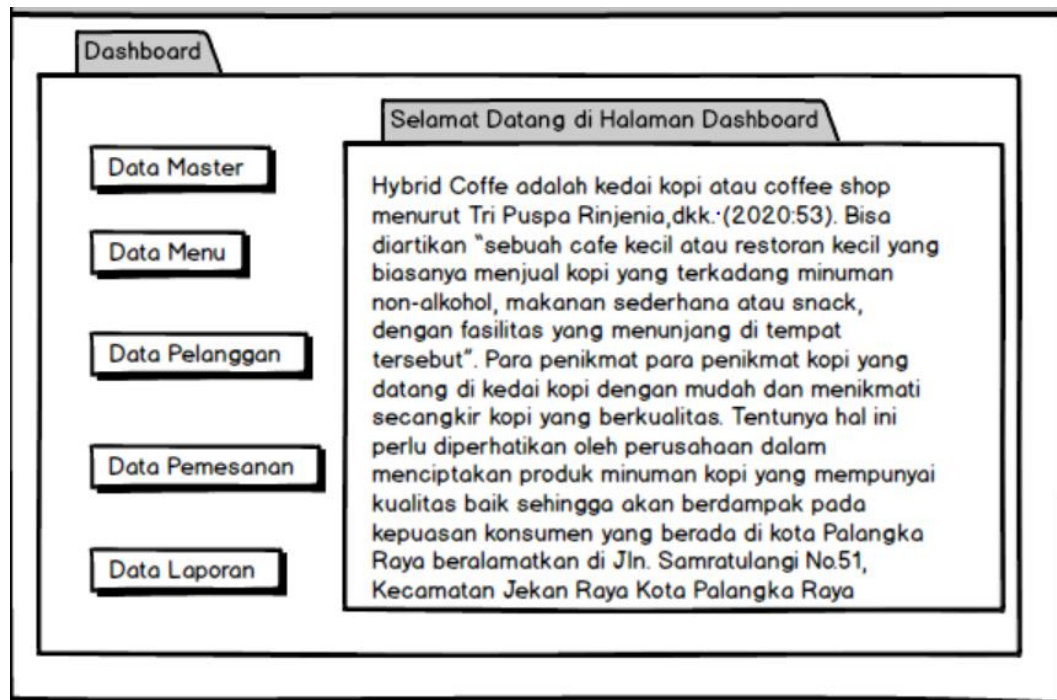


Gambar 3.28. *InterfaceAdmin Login*

merupakan *Interface* admin yang menggambarkan desain *web* halaman pertama yang di akses oleh admin sebelum login.

2. *Interface* Admin Beranda

Dalam perancangan desain *interface* sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid *caffe* diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman dashboard administrator, dapat dilihat pada gambar 3.34



Gambar 3.29. *Interface Admin Beranda*

Interface dimana admin mendapatkan notifikasi berupa pemberitahuan member baru, pemesanan baru, konfirmasi pembayaran, kirim pemesanan dan pemesanan terkirim, tukat point, laporan, pengaturan, ongkos kirim.

3. *Interface Admin Data Pemesanan*

Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid coffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman dashboard administrator yang meliputi pengolahan data pemesanan makanan yang sudah tersimpan dari pemesanan pelanggan, dapat dilihat pada gambar 3.35

No	Invoice	Tanggal	Menu	Jumlah	Harga	Pembayaran	Pelanggan	action
1	Hybrid13	13/12/2021	Kopi Aceh	3	45.000	cash	Dina	EDIT/HAPUS

Gambar 3.30. *Interface* Admin Data Pemesanan

Interface admin pemesanan dimana admin dapat mengelola data pemesanan.

4. *Interface* Admin Data Tambah data

Dalam perancangan desain *interface* sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman dashboard administrator yang meliputi penambahan data produk berupa makanan dan minuman. dapat dilihat pada gambar 3.36.

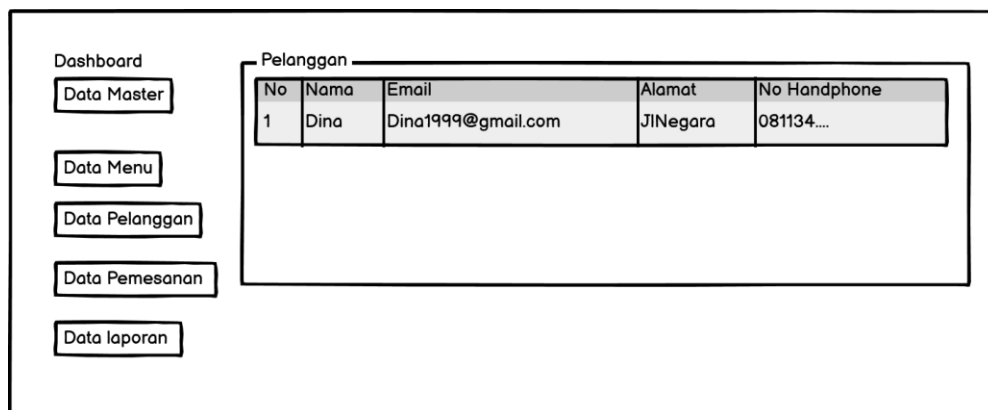
Nama produk	Harga	Satuan	Kategori	Keterangan	Gambar
-------------	-------	--------	----------	------------	--------

Gambar 3.36. *Interface* Admin tambah data

Pada gambar 3.36 merupakan *Interface* dimana admin dapat mengelola data produk yang ada pada menu kedai Hybrid coffe palangkaraya

5. InterfaceAdmin Data Member

Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman dashboard administrator yang meliputi pengelolaan data member, dapat dilihat pada gambar 3.37.



Gambar 3.32. *Interface Admin Member*

Pada gambar 3.37 merupakan Interface dimana admin dapat melihat data member.

6. *Interface Admin Kelola Halaman Laporan*

Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman dashboard administrator yang meliputi pengolahan data laporan ataupun backup data tahunan, bulanan dan harian., dapat dilihat pada gambar 3.38

Laporan		
Nama	<input type="text" value="/ /"/>	<input type="text"/>
Harga	<input type="text" value="/ /"/>	<input type="text"/>
Satuan	<input type="text"/>	
<input type="button" value="simpan"/> <input type="button" value="batal"/>		

Nama produk	Harga	action

Gambar 3.33. *Interface Admin Laporan*

Pada gambar 3.38 merupakan Interface dimana admin dapat mencetak laporan penjualan

3.8.6.2 Interface Pendaftaran Pelanggan

1. *Interface Pendaftaran Pelanggan Login*

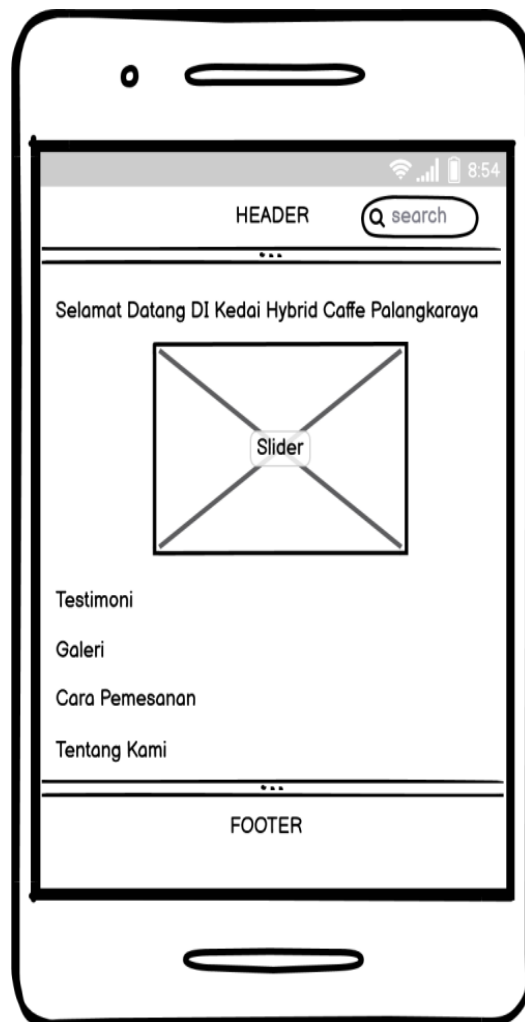
Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman pendaftaran pelanggan dapat dilihat pada gambar 3.39

Gambar 3.34. *Interface* Pelanggan Login

Interface yang menggambarkan desain *web* halaman yang di akses oleh pelanggan sebelum login pada halaman akun , sebelum menjadi member terlebih dahulu registrasi untuk mendapatkan no kode member lewat email.

2. *Interface* Halaman Utama

Dalam perancangan desain *interface* sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid *caffe* diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman utama pelanggan.

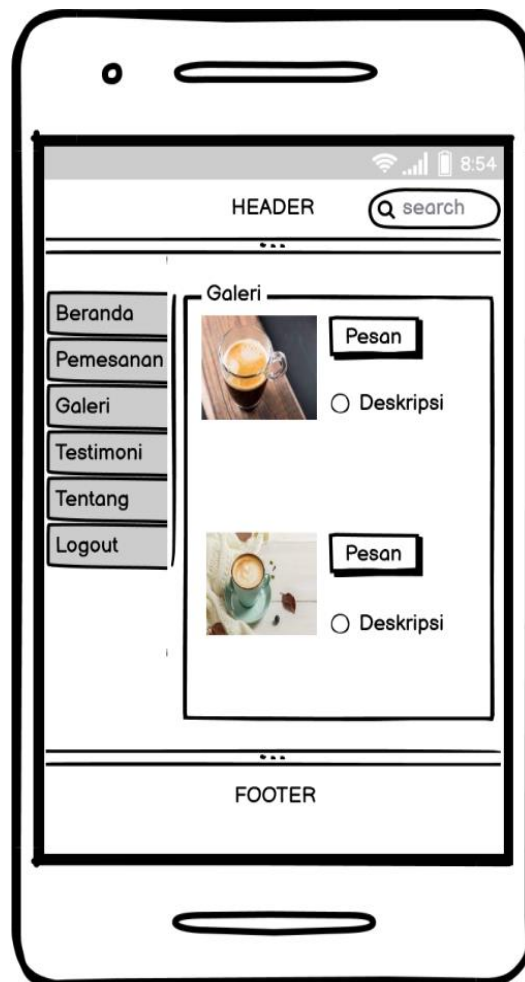


Gambar 3.35. *Interface* Halaman Utama

Pada gambar 3.40 merupakan *Interface* yang menggambarkan desain web halaman yang di akses oleh member pada halaman utama.

3. *Interface pemesanan*

Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman pelanggan pemesana.

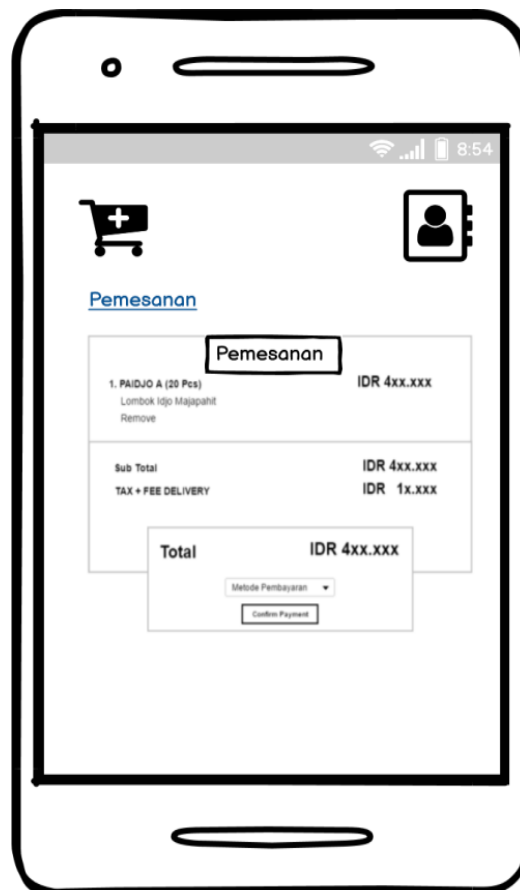


Gambar 3.36. *Interface* Detail Pemesanan

Pada gambar 3.41 merupakan Interface yang menggambarkan desain web halaman yang di akses oleh member sebelum memutuskan untuk membeli komputer pada halaman detail.

4. *Interface Checkout*

Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman checkout pemesanan.

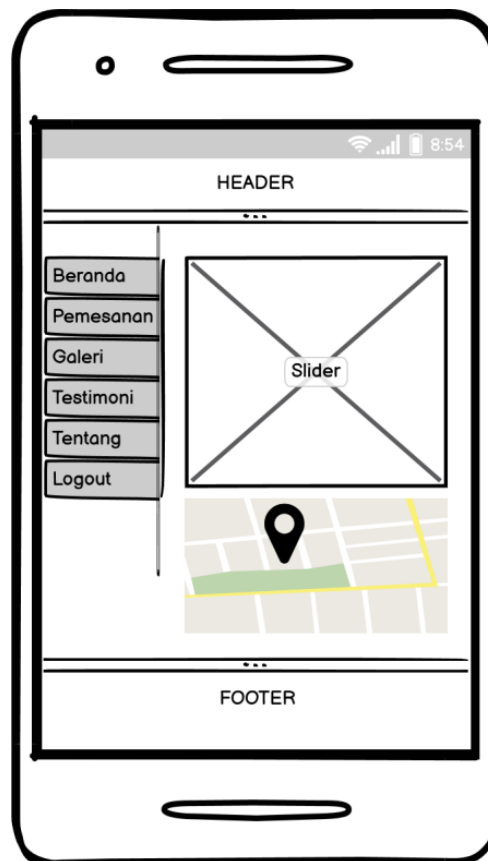


Gambar 3.37. *Interface Checkout*

Pada gambar 3.42 merupakan Interface yang menggambarkan desain web halaman yang di akses oleh pelanggan saat memilih menu yang akan di beli tersimpan pada halaman keranjang dan akan di lanjutkan ke halaman checkout.

5. *Interface Pengunjung Beranda*

Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman interface beranda.

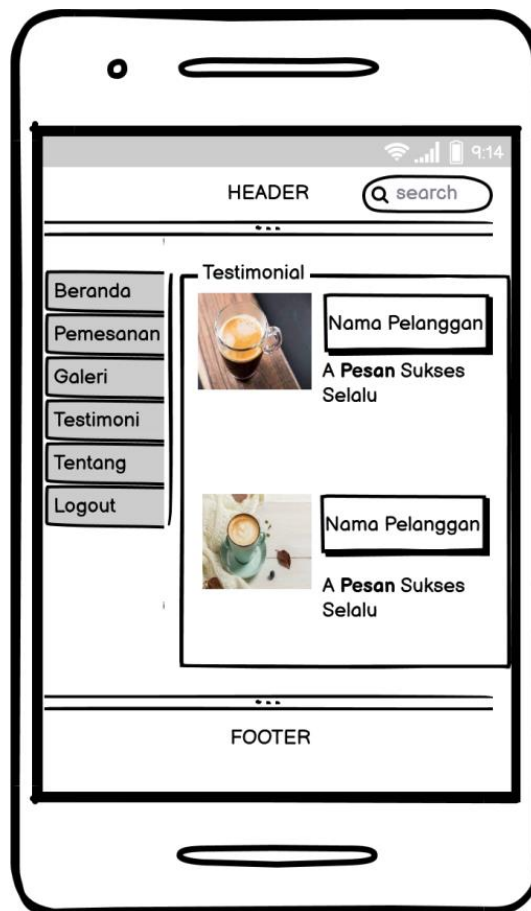


Gambar 3.38. *Interface Pengunjung Beranda*

Pada gambar 3.43 merupakan *Interface* yang menggambarkan desain web halaman beranda pelanggan yang meliputi button pemesanan, galeri, testimonial, tentang dan logout

6. *Interface Pengunjung Testimonial*

Dalam perancangan desain interface sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman testimonial.



Gambar 3.39. *Interface Pengunjung Testimonial*

Pada gambar 3.43 merupakan *Interface* yang menggambarkan desain web halaman testimonial pelanggan terhadap kepuasan pelanggan kepada kedai Hybrid coffe palangkaraya.

DAFTAR PUSTAKA

- A. R. Pratama.2019. “*Belajar UML - Sequence Diagram*,” *CodePolitan.com*.
[Online]. Available: <https://www.codepolitan.com/belajar-uml-sequence->
Alatas, Husein. 2017. *Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap*.
Yogyakarta.
- Arief, M. R. 2015. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*,
Andi. Yogyakarta.
- Anggraeni dan Irviani. 2017. *Cepat Mahir Pemrograman Web dengan PHP dan
MySQL (Level Dasar Sampai Mahir)*, Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Arief & Virgi. 2015. *Cepat Mahir Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL
(Level Dasar Sampai Mahir)*, Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Budiaji, W. 2013. *Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert*. *Jurnal Ilmu
Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127-133.
- Ferdiana, Ridi. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak yang Dinamis dengan Global
eXtreme Programming*. Yogyakarta: Andi.
- Ginanjjar Gunung Arifin,dkk.2015. *Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan
Kamar Hotel Berbasis Web Menggunakan Metodologi Rapid Application
Development*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.Bandung
- Handayani Tuti & dkk. 2015. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan
Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : Restoran Bukit Randu
Bandara)*. Universitas Muhhamadiyah.Tangerang.
- Manajemen Informatika Dan Komputer
Amikom. Yogyakarta
- Jaya, Nitra. 2014. “Aplikasi Pengolahan Data Rekam Medis pada Klinik Karigas
Menggunakan Microsoft Visual 6.0”.
- Jaya, Tri Snadhika 2018. “*Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing
Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Kantor Digital Politeknik Negeri
Lampung)*”, *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*. Vol.03,
pp. 45-48,

- Jogiyanto, 2016. *Analisis & Desain Sistem Informasi*, Edisi IV, ANDI. Yogyakarta.
- Khairullah. 2016. *Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap*. Yogyakarta.
- Madcoms. 2016. *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi.Nova Oktavia.2015.
- STMIK Palangkaraya Raya. 2014. *Pedoman Penulisan Proposal Skripsi dan Skripsi*. Palangka Raya
- Sutabri.2015. *Pendekatan Praktisi Edisi 7: Rekayasa Perangkat Lunak*. ANDI.Yogyakarta.
- Sugiyono, 2016:407. *Research and Development / R&D*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Sugiyono.2018. *Aplikasi Pemesanan Minuman dan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: RM Lesehan Coffe Berkah Ilaahi Gresik)*.Univeristas Narotama.surabaya.
- Sukmadinata.(2015).*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Sutanta, Eddy. 2015. *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual*. ANDI, Yogyakarta.
- Tantra. 2016. *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. ANDI, Yogyakarta.
- Tantri dan Thamrin. 2016. *Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap*. Yogyakarta.
- Taufik.2018. *Sistem Basis Data Menggunakan Microsoft SQL Server 2005*. ANDI, Yogyakarta
- Tri Puspa Rinjenia,dkk.2020. Implementasi Gamification pada Aplikasi Marketplace Penjualan Olahan Biji Kopi Berbasis Website. Universitas Dinamika,Surabaya

Utami dan Hartanto, 2016. *Sistem Basis Data Menggunakan Microsoft SQL Server 2005*. ANDI, Yogyakarta.

Utomo, Wiranto Herry. 2016. *Pemodelan Basis Data Berorientasi Objek*. ANDI, Yogyakarta.

Wardana. 2016. *Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.

Winantu, Asih dan Saputro, Wahyu T. 2010. *Pemrograman Web dengan HTML, XHTML, CSS, Star UML, Javascript*. Yogyakarta

Zia Rizki Saputri & dkk (2019), *Rancangan Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku* , Bandung

LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data Untuk Tugas Akhir

 **SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : *HS*/STMIK-GI.../AK.../XII/2021
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Pemilik Hybrid Coffe**
Jln. Samratulangi No.51 Palangkaraya
Provinsi 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 : DINA HOLENZA
NIM : C1857201036
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2021/2022 (7)
Lama Penelitian : 04 Desember 2021 s.d 04 Januari 2022
Tempat Penelitian : Hybrid Coffe

Dengan judul Tugas Akhir:

**SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYBRID COFFE
BERBASIS WEB MOBILE**

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, 04 Desember 2021


Suparno M. Kom.
NIK. 196901041995105

2. Kartu Kegiatan Seminar Proposal Tugas Akhir


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

**KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Dina Holenza
 NIM : C1857201036
 Jurusan : Sistem Informasi/ Teknik Informatika

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	25-03-2021	Sistem Informasi Turnamen Serak Bola Mangkarap CUP Berbasis Web	Wahyu Elsa Indrayono	- Susi Hendarti, M.kom Sherry Jazanti - Rommi Kaestria, M.kom - Sherry Jazanti, ST.MCS	
2	1-04-2021	Analisis Dan Perancangan Aplikasi Bimbingan Konseling Pada Yayasan Trinitas	Meilin Ardini	- Bayu Pratama Mugroho, S.kom, MT - Rosmiah, M.kom - Ferry Tedi Hidayat, S.kom, MT	
3	16/4/2021	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi stok Obat Pada Apotek Sehat Insani	Marta Noliawati Da Lopez	- Bayu Pratama Mugroho, S.kom, MT - Rosmiah, M.kom - Suci Hidayati S.kom, M.CS.	
4	07/05/2021	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemca- han Paket Pernikahan berbasis Web Studi kasus Rajenta Wedding Organizer	Rada Maria Sari Samsi	- Bayu Pratama Mugroho, S.kom, MT - Rosmiah, M.kom - Ferry Tedi Hidayat, S.kom, MT	
5	09/12/2022	Analisis & Perancangan Aplikasi Pengiriman Surat Pada Kantor Korwasi Pendidikan di Desa Teluk Mauten Kecamatan Lahai Barat berbasis Android.	Asta Ganihati	- Rendiati, M.kom - Asung Prabawa S.kom, M.msi - Deden Adrialan M.kom	

Palangka Raya, 22.02.2023
Mahasiswa ybs,

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


Dina Holenza

3. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



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

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Dina Holenza
 NIM : C135720036
 No. Hp : 085551127445
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : 3 Desember 2021
 Judul Tugas Akhir : SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
PADA HYBRID COFFEE BERBASIS WEB MOBILE

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1	2-12-2021		Konsultasi Judul TA	
2	3-12-2021		ACC Judul TA	
3	4-12-2021		Konsultasi Bab I (Revisi) - Latar belakang - batasan Masalah - Tujuan dan Manfaat	
4	6-12-2021		- Nomor 1.3.1 sd 1.3.9 kurang masuk tak sesuai dengan 1.3. - Perincian a.b.c adalah pada urutan ke 5 jadi 1.3.4.5 dst jadi 1.3.4.1 dst juga 1.3.9.1 dan 1.3.9.2 bukan a.b. - No. 1.4 tujuan diganti 1.4.1 dst.	
5	14-12-2021		- Latar belakang (Bab I) - batasan masalah - Tujuan dan manfaat - Dasar Teori (Bab II) - Hybrid coffee - coffee shop - use case Diagram	
6	14-12-2021		- Bab 3 dibetulkan dan di lengkapi - semua kata asing diketik miring - jika sub bab dirinci letaknya agak masuk 1 tab dst contoh 1.3.9.1, 1.3.9.2 dst.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



Feri Yudi Hary M. Kom

Dosen Pembimbing II,



Drs. Sardaana, M.Si



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya

Email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : DINA HOLENZA
NIM : C1851201036
No. Hp : 085351127445
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 3 Desember 2021
Judul Tugas Akhir : SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
PADA HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1. 7. 5-11-2021			<ul style="list-style-type: none">- Pada 1.4.3.1 Syarat kelulusan ditulis krn sdh ada cover di depan- Sistematika Penulisan rata kiri masuk 2 tab.- Bab 2 dan bab 3 Perinciannya karan maka dibetulkan- Halaman 13 itu a) tdk blh huruf setoran 4 diawal angka- Sub Bab tdk boleh di singkat- Awal kalimat tdk blh singkat- Skala ukur Pengertian dan atribut saja.- Bab 3 Perinciannya banyak dobel- ACC Catatan :- Penulisan dirapikan dan di lengkapi naskah seperti daft. Pustaka, lampiran, daft. Isi, daft. tabel dll.	
2. 8. 5-11-2021			<ul style="list-style-type: none">- Hal 5 tujuan adalah menghadirkan sistem dpt bkan membuat- Hal 6 Sistematika Penulisan- Tata Penulisan bab II beda dengan bab I (yg benar)	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ferdinani Haris M. Kom

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sarjana M. Si



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 : Dina Holenzu
NIM : C185720636
No. Hp : 085351127445
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 3 Desember 2021
Judul Tugas Akhir : SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
PADA HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
9	6-12-2021		<ul style="list-style-type: none">- Penulisan bab I & II tak sesuai tapi atas bawahan Bab III benar- Hal 17 dan hal 28 Pada sub bab tak boleh disingkat- Pada awal kalimat tak boleh disingkat- Bab III isinya disesuaikan dgn Pedoman itu ranchu dg bab II- Hal 32 itu ada di bab II jadi kacau, bab II hanya semua dasar teori yg digunakan dan yg relevan Sedangkan bab III isinya tinjauan umum dan analisis "dri Permasalahan yg diangkat."- Point 2.4 belum revisi- Halaman 17 UML belum ditubuh- lengkapi hal bagian depan daftar isi dan- Jadwal Penulisan- Daftar Pustaka semua referensi di matikan.	
10	8 Januari 2022		<ul style="list-style-type: none">- ACC seminar Proposal Dosen Pembimbing I- ACC seminar Proposal Dosen Pembimbing II	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Peldyanti Haris M. Kom

Dosen Pembimbing II,

Ors Sartana M. Sin

4. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi wawancara, observasi penelitian, peraturan laporan kegiatan, foto-foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

a. Diskusi bersama pemilik kedai hybrid Coffe





b. Halaman Kedai Hybrid Coffe Palangkaraya



5. Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama : Dina Holenza
 NIM : C1857201036
 Siklus Pengamatan : Kedai Hybrid Coffe Palangkaraya

No	Indikator		Ya	Tidak	Keterangan
1	Minuman & Makanan	Warna minuman			
		Takaran saji makanan			
		Kadaluarsa produk makanan dan minuman			
		Kondisi Air			
		Tempat Penyajian Makanan dan Minuman			
		Kebersihan penyajian makanan dan minuman			
		Kondisi makanan saat penyajian			
		Tekstur pada coffe			
		Kenikmatan coffe			
		Cita rasa pada makanan			
		Variant Rasa Coffe			

1	2	3	4	5	6
2	Fasilitas	Wifi			
		Meja			
		Wifi			
		Kursi			
		Musik			
3	Pelayanan	Ketepatan waktu			
		Ramah tamah			
		Harga Terjangkau			

Mengetahui

Observasi

DINA HOLENZA

6. Lembar Wawancara

Wawancara

1. Bagaimana Sistem Pencatatan data pengunjung di kedai hybrid coffe saat ini ?

Jawab : Masih Manual dengan Buku Jurnal

2. Apakah sistem pembayaran menggunakan Debit atau Kredit pada kedai hybrid coffe ?

Jawab : system di sini masih secara cash atau bayar di tempat

3. Apakah Fasilitas Produk Makanan dan Minuman pada kedai hybrid coffe ini sudah memadai untuk konsumen ?

Jawab Iya, sesuai dengan pemilihan dari konsumen

4. Apakah Pernah kedai hybrid coffe ini di buatkan Aplikasi website pemesanan dan minuman secara online?

Jawab : Tidak Pernah

5. Apakah keinginan anda kegiatan Virtual akun pada kedai hybrid coffe ini perlu adanya e-bisnis (*e-business*) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (*supply chain management*) ?

Jawab : Iya, Karena dengan sistem transfer dana, akan mempermudah pembayaran.

Palangkaraya, 13 Desember 2021

TTD

Saprinando
Pemilik kedai hybrid coffe

6. Lembar Kuisisioner

KUESIONER RESPONDEN

**SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA
KEDAI HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE**

Nama :

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		Sangat Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
1.	Bagaimana fitur pendukung untuk kinerja dari rancangan web mobile untuk Layanan Pemesanan dan Makanan pada Kedai Hybrid Coffe Palangkaraya ?					
2.	Bagaimana sistem baru pelaksanaan Pemesanan makanan dan minuman pada Kedai Haybrid Coffe Palangkaraya					
3.	Bagaimana Tampilan pada halaman User Interface Konsemen ?					
4.	Bagaimana keinginan anda kegiatan Virtual akun pada Hybrid Coffe ini perlu adanya e-bisnis (e-business) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (supply chain management) ?					
5.	Bagaimana hasil proses pengiriman SMS kepada Konsumen ?					
6.	BagaimanaProses pada halaman pengunjung dalam mengakses halaman dashboard Administrator ?					

Keterangan :

Berikan tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang anda anggap paling sesuai.

Keterangan bobot penilaian :

Keterangan	Nilai
SangatBaik	5
Baik	4
CukupBaik	3
KurangBaik	2
TidakBaik	1

Palangkaraya, 27 Januari 2022

Responden

(.....)