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

**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

**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**

Tugas Akhir ini disetujui untuk diujikan
Pada Tanggal 21 Juni 2022

Pembimbing I,

Ferdiyani Haris, M.Kom
NIK. 198102232005104

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sartana, M.Si
NIK. 195906071995102

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

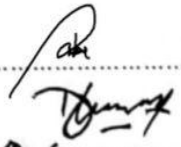
Suparno,M.Kom
NIK. 196901041995105

**PENGESAHAN**

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

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 21 Juni 2022

Tim Penguji Tugas Akhir

1. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI .....
   Ketua
2. Christia Putra, S.Kom., M.MSI ..... 
   Sekretaris
3. Deden Andriawan, M.Kom .....
   Anggota
4. Ferdiyani Haris, M.Kom .....
   Anggota
5. Drs. Sartana, M.Si .....
   Anggota



iv

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : DINA HOLENZA
NIM : C1857201036

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

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

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

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

Palangka Raya, 21 Juni 2022
Yang Membuat Pernyataan,

**DINA HOLENZA**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Janganlah hendaknya kamu kuatir tentang apapun juga, tetapi nyatakanlah dalam segala hal keinginanmu kepada Allah dalam doa dan permohonan dengan ucapan syukur. Damai sejahtera Allah, yang melampaui segala akal, akan memilihara hati dan pikiranmu dalam Kristus Yesus**. (Filipi 4 :6-7)**

**Ku Persembahkan untuk :**

- Ayah dan Ibu tercinta, yang tidak kenal lelah berdo'a mendidik dan membesarkan saya hingga sekarang.
- Suami dan Anak tercinta, yang selalu mendukung dan berdoa sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan
- Teman-teman Sistem Informasu SI A Angkatan 2018
- Teman-teman SI Angkatan 2018
- Dosen-dosen
- STMIK Palangkaraya

## ABSTRAK

**Dina Holenza, C1857201036, 2022**. *Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile*, **Pembimbing I** Ferdiyani Haris, M.Kom. **Pembimbing II** Drs.Sartana,M.Si.

Hybrid Coffe merupakan salah satu dari café yang sudah dikenal khususnya di Kota Palagkaraya. 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.

Metode-metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data (observasi, kepustakaan, dokumentasi dan survei) metode pengembangan perangkat lunak menggunakan Extreme Programing dan metode pengujian perangkat lunak menggunakan Black Box Testing.

Hasil penelitian ini adalah sebuah Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile yang dapat menampilkan Penjualan Makanan dan Minuman berdasarkan tempat dan dapat bermanfaat bagi masyarakat. Berdasarkan responden yang berhasil mendapat nilai rata-rata 81,71 % yang berarti sangat baik



**Kata Kunci :** Penjualan, Hybrid Coffe,Pemesanan, Web Mobile.

## ABSTRACT

**Dina Holenza, C1857201036, 2022.** *Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile*, **Supervisor I** Ferdiyani Haris, M.Kom. **Advisor II** Drs. Sartana, M.Sc.

Hybrid Coffee is one of the cafes that is well known, especially in Palagkaraya City. Hybrid Coffee sells a variety of food and beverages, both local and international. Usually to enjoy the food the customers have to come directly to the place. Arriving at the place, sometimes the customers in waiting for orders take quite a long time. So the service provided by Hybrid Coffee is not satisfactory.

This system requirement is characterized by the use of computers in the development of information technology. The sales system is a core system that has a major influence on the success of a company because sales are a business activity carried out by the company to be able to make a profit. With the availability of a computer network, a company no longer needs to maintain manual administrative work processes, but must have computerized processes. Due to the existence of a computerized system, the work needs will be easier to do.

The writing methods used in this research include data collection methods (observation, literature, documentation and surveys) software development methods using Extreme Programming and software testing methods using Black Box Testing.
The result of this research is a Food and Beverage Ordering System on Mobile Web-Based Hybrid Coffee that can display Food and Beverage Sales based on place and can be useful for the community. Based on the respondents who managed to get an average score of 81.71% which means very good



**Keywords**: Sales, Hybrid Coffee, Ordering, Mobile Web.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa, karna atas kasih karunianya penulis dapat menyelesaikan penyusunan 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 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. Saprinando selaku Pemilik Kedai Hybrid Coffe Palangkaraya
3. Norhayati,M.Pd selaku Ketua Prodi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya
4. Ferdiyani Haris, M.Kom selaku dosen pembimbing I yang banyak memberikan saran dan masukkan serta bimbingan selama penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.
5. Drs. Sartana, M.Si selaku dosen pembimbing II yang juga banyak memberikan saran dan masukkan dalam penulisan proposal tugas akhir.
6. Teman-teman Sistem Informasi Kelas A Angkatan 2018 yang selalu membantu, dan memberi dukungan kepada saya.

Penulis menyadari bahwasannya 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, Juni 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
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN
4.1 Implementasi ..... 113
4.2 Manual Operasi ..... 131
4.3 Manual Instalasi ..... 141
4.4 Pemeliharaan Sistem ..... 148
4.5 Pembahasan Implementasi Sistem ..... 38
4.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data ..... 40
4.7 Tinjauan Umum ..... 41
4.8 Desain Sistem ..... 42

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN
5.1 Implementasi ..... 113
5.2 Saran .....

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL


Tabel 2.1 Notasi pada Use case Diagram ..... 17
Tabel 2.2 Notasi pada Activity Diagram ..... 18
Tabel 2.3 Notasi pada Sequence Diagram ..... 20
Tabel 2.4 Notasi pada Class Diagram ..... 22
Tabel 2.5 Tabel pada Penelitian Relavan ..... 29
Tabel 3.1 Bobot Nilai Skala Likert ..... 39
Tabel 3.2 Use case login ..... 44
Tabel 3.3 Use Case home ..... 44
Tabel 3.4 Use case Testimonial ..... 45
Tabel 3.5 Use Case Keranjang Belanja ..... 45
Tabel 3.6 Use case Transaksi ..... 46
Tabel 3.7 Use Case Konfirmasi pembayaran ..... 46
Tabel 3.8 Use case login ..... 47
Tabel 3.9 Use case dashbord ..... 48
Tabel 3.10 Use case Testimonial ..... 48
Tabel 3.11 Use case Kategori ..... 48
Tabel 3.12 Use Case Sub Kategori ..... 49
Tabel 3.13 Produk ..... 50
Tabel 3.14 Ongkir ..... 50
Tabel 3.15 Pelanggan ..... 51
Tabel 3.16 Transaksi ..... 51
Tabel 3.17 Pembayaran ..... 52
Tabel 3.18 Laporan ..... 52
Tabel 3.19 Tabel Admin ..... 76
Tabel 3.20 Tabel Keranjang… ..... 77
Tabel 3.21 Tabel Konfirmasi pembayaran ..... 78
Tabel 3.22 Tabel Kota ..... 78
Tabel 3.23 Tabel Pelanggan ..... 79
Tabel 3.24 Tabel Produk ..... 79
Tabel 3.25 Tabel Sub Kategori ..... 80
Tabel 3.26 Tabel Testimonial ..... 81
Tabel 4.1 Rencana pengujian member ..... 94
Tabel 4.2 Rencana pengujian Administrator ..... 95
Tabel 4.3 Hasil pengujian Daftar member ..... 96
Tabel 4.4 Hasil pengujian login member ..... 97

Tabel 4.5 Pengujian Keranjang Belanja.....102
Tabel 4.6 Pengujian Konfirmasi Pembayaran.....103
Tabel 4.7 Pengujian Login Administrator.....104
Tabel 4.8 Hasil Pengujian .....106
Tabel 4.9 Lihat Semua Produk .....108
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Halaman Data Pelanggan..... 109
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Halaman Order .....110
Tabel 4.12 Skor Maksimum.....128
Tabel 4.13 Kriteria Skor.....129
Tabel 4.14 Pernyataan .....131
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Penguji .....132

## DAFTAR GAMBAR


Gambar 2.1. Pemodelan Metode Extreme Programming ..... 13
Gambar 2.2 Black Box ..... 23
Gambar 2.3. XAMPP ..... 25
Gambar 2.4. Notepad ++ ..... 25
Gambar 2.5. UML (Unified Modeling Language) ..... 26
Gambar 2.6. PHP (PHP: Hypertext Proprocessor) ..... 27
Gambar 2.7. HTML (Hyper Text Markup Language) ..... 27
Gambar 3.1. Pemodelan Metode Extreme Programming ..... 35
Gambar 3.2. Use Case Diagram Pelanggan ..... 43
Gambar 3.3 Use Case Diagram Admin ..... 43
Gambar 3.4. Activity Diagram Login Pelanggan ..... 53
Gambar 3.5. Activity Diagram Home ..... 54
Gambar 3.6. Activity Diagram cara belanja ..... 55
Gambar 3.7. Activity Diagram cart ..... 56
Gambar 3.8. Activity Diagram konfirmasi pembayaran ..... 57
Gambar 3.9. Activity Diagram Akun ..... 58
Gambar 3.10. Activity Diagram Login Admin ..... 59
Gambar 3.11. Activity Diagram kategori ..... 60
Gambar 3.12. Activity Diagram Sub kategori ..... 61
Gambar 3.13. Activity Diagram Produk ..... 62
Gambar 3.14. Activity Diagram Member ..... 63
Gambar 3.15. Activity Diagram Transaksi ..... 64
Gambar 3.16. Activity Diagram Pembayaran ..... 65
Gambar 3.17. Activity Diagram Laporan ..... 66
Gambar 3.18. Squence Diagram Login Admin ..... 66
Gambar 3.19. Squence Diagram kontak ..... 67
Gambar 3.20. Squence Diagram cart ..... 68
Gambar 3.21. Squence Diagram konfirmasi pembayaran ..... 69
Gambar 3.22. Squence Diagram Akun ..... 70
Gambar 3.23 Squence Diagram Produk ..... 71
Gambar 3.24. Squence Diagram Transaksi ..... 72
Gambar 3.25. Squence Diagram Pembayaran ..... 73
Gambar 3.26. Squence Diagram Laporan ..... 74
Gambar 3.27. Class Diagram ..... 75

Gambar 3.28. Interface Admin Login ..... 82
Gambar 3.29 Interface Admin Beranda..... 83
Gambar 3.30. Interface Admin Data Pemesanan ..... 83
Gambar 3.31. Interface Admin tambah data..... 84
Gambar 3.32. Interface Admin Member ..... 85
Gambar 3.33. Interface Admin Laporan..... 86
Gambar 3.34. Interface Pelanggan Login..... 87
Gambar 3.35. Interface Halaman Utama Pelanggan ..... 88
Gambar 3.36. Interface Detail Pemesanan ..... 89
Gambar 3.37. Interface Checkout..... 90
Gambar 3.38. Interface Pengunjung Beranda..... 91
Gambar 3.39. Interface Pengunjung Testimonial..... 92
Gambar 4.1 Implemetasi Hasil Daftar member belum lengkap ..... 97
Gambar 4.2 Implemetasi data SMS masuk ke No pengguna ..... 97
Gambar 4.3 Implemetasi Hasil Daftar Member Lengkap ..... 98
Gambar 4.4 Implemetasi Username dan Password gagal login user..... 99
Gambar 4.5 Implementasi Berhasil Login Masuk Ke Halaman Member . 100
Gambar 4.6 Implementasi Pemesanan produk ..... 101
Gambar 4.7 Implementasi detail produk ..... 102
Gambar 4.8 Implementasi Invoice ..... 103
Gambar 4.9 Implementasi Sistem kasir..... 104
Gambar 4.10 Implementasi Sudah Lengkap Konfirmasi Pembayaran..... 104

## 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 Palagkaraya. 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 pelanggan menunggu pesanan.

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 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 pelanggan tidak hanya bisa memesan makanan atau minuman tetapi pelanggan juga diberikan pelayanan lebih yaitu secara *Cash On Delivery* (COD), dimana nantinya pesanan para pelanggan langsung di antar dan bayar ditempat berdasarkan alamat dan no telepon.

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

Bedasarkan 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 (Autometic Teller Mesin) dan di Upload Bukti Transfer pada management pelanggan.

1.3.4 Sistem Informasi Penjualan yang ada pada Hybrid Coffe berupa

1.3.4.1 Profile Hybrid Coffe

1.3.4.3 Galeri Penjualan

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 kemudahkan Konsumen dalam memesan makanan dan minuman 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 Penelitin, Teknis Analisis, Tinjuan

Umum, dan Desain Sistem yang menguraikan tentang gambaran obejek 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
# LANDASAN TEORI

## 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. Jumlah kunjungan pelanggan perhari berjumlah 25 orang, antri 5 orang pelanggan. Hybrid Coffe ini 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 saar 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. menjelakan 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 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*"

### ***2.1.10*** *Agile Software Development*

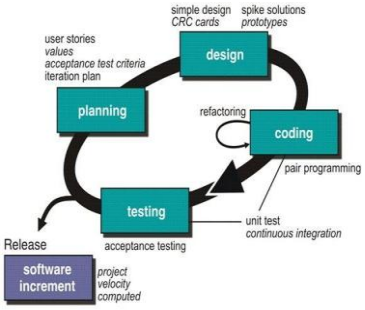
Menurut Ferdiana, Ridi (2016:17), *Agile Software Development* adalah sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan *interaktif*, dimana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir.

Menurut Ferdiana, Ridi. (2016:17), *Extreme Programming* (XP) adalah metodelogi 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 mengambarkan *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.

*2.1.10.4Testing*

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 permintaaan *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. Salain 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 efesiensi operasi, efesiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efesiensi 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.

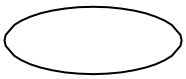
*Unified Modelling Language* (UML) mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembangkan.

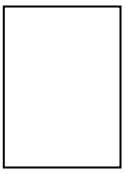
### *2.1.12.1 Use Case Diagram*

*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 | *Use case* | *Use case* digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama *use case* dituliskan didalam elips tersebut. |  *Use case* |
| 2 | *Actor* | *Actor* adalah pengguna sistem. *Actor* tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan *input* atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai actor. | |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| 3 | *Association* | Asosiasi digunakan untuk menghubungkan *actor* dengan *use case*. Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara *Actor* dengan *Use Case*. |  |
| 4 | Include & Extend | *Include* memungkinkan 1 *use case* menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lain.<br><br>Extend memungkinkan 1 use case secara optional. | *Include*<br><br>*Extend*<br> |
| 5 | *System* | 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 pemodela 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* |
| 4 | | Pilihan untuk mengambil keputusan |
| 5 |  | *Fork*; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu. |
| 6 | | *Rake*; Menunjukkan adanya dekomposisi |
| 7 | | Tanda waktu |
| 8 | | Tanda pengiriman |
| 9 | | Tanda penerimaan |
| 10 | | Aliran akhir (*Flow* Final) |

### *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 berkaiatan 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 | *Object* | *Object* merupakan *instance* dari sebuah *class* dan dituliskan tersusun secara *h*<br>*orizontal*.<br>Digambarkan sebagai sebuah *class* (kotak) dengan nama *object* didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma. | |

| 1 | *2* | *3* | 4 |
|---|---|---|---|
| 2 | *Actor* | *Actor* juga dapat berkomunikasi dengan *object,* maka *actor* | |
| | | juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol *Actor* sama dengan simbol pada *Actor Use Case Diagram.* | |
| 3 | *Lifeline* | *Lifeline* mengindikasikan keberadaan sebuah *object* dalam basis waktu. Notasi untuk *Lifeline* adalah garis putus-putus *vertikal* yang ditarik dari sebuah *object.* |  |
| 4 | *Activation* | *Activation* dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah *lifeline.* mengindikasikan<br>sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi. | |
| 5 | *Message* | *Message*, digambarkan dengan anak panah *horizontal* antara *Activation Message* mengindikasikan komunikasi antara<br>*object -object* | |

### *2.1.12.4 Class Diagram*

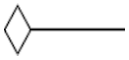
Diagram kelas dibuat agar para pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai dengan rancangan yang ada di dalam diagram kelas sehingga antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Kelas terdiri dari atribut yang

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*

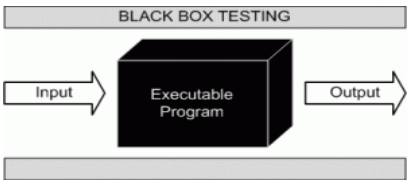
| No | Nama Komponen | Keterangan | Simbol |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | *Class* | *Class* adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah *class* digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari *class.* Bagian tengah mendefinisikan *property/atribut class.* Bagian akhir mendefinisikan *method-method* dari sebuah *class.* | *Class name*<br>+ atribut<br>+ atribut<br>+ atribut<br>+ method<br>+ method |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| 2 | *Association* | Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis digunakan sebagai penghubung antara blok-blok *class*. |  |
| 3 | *Agregasi* | Hubungan yang menyatakan bagian (“terdiri atas..”) Atau biasa disebut relasi mempunyai sebuah. |  |
| 4 | *Composition* | Sebuah kelas tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari *class* yang lain, maka *class* tersebut memiliki *relasi composition*. | |
| 5 | *Dependency* | Hubungan yang menunjukan operasi pada suatu kelas yang menggunakan *class* yang lain. |  |
| 6 | *Generalisasi* / Pewarisan | Hubungan hirarkis antar *class*. *Class* dapat diturunkan dari *class* lain dan mewarisi semua atribut dan metode *class* asalnya dan menambahkan fungsionalitas baru, sehingga ia disebut anak dari *class* 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 dinginkan 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, oftical disk, magnetic drum*, atau media penyimpanan sekunder lainya.

### **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)*. Dengann 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 relavan 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 relavan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Tabel.2.5 Penelitin 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 *web mobile*. |
| 2. | Handayani Tuti & dkk ( 2020) | Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web ( Studi Kasus : Restoran Bukit Randu Bandara ) | Waterfall | Hasil perancangan ini diharapkan dapat memperluas area pemasaran sehingga dapat menambah jumlah customer. Penelitian ini diharapkan website dapat membantu memberikan informasi ke customer sehingga | Perbedaan terletak pada sistem *mobile* yang akan dikembangkan oleh penulis,dimana penulis mengembangkan sistem informasi Pemesanan Coffe ini berbasis *webmobile*. |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 | Adi Putra Nugraha & dkk (2019) | Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik) | DFD | Hasil perancangan 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 *web mobile.* |
| 4 | Ferdika & Kuswara (2017) | Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi | Waterfall | Hasil perancangan 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 *web mobile.* |
| 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 | Perbedaan terletak pada hasil penelitan yang dihasilkan, dimana pada penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sampai pada tahap membangun sistem informasi penjualan berbasis *web mobile.* |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| 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 | 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 web mobile. |
| 7 | Christian (2020) | Perancangan Sistem Informasi Penjualan Rumah Berbasis Web | Waterfall | Dengan adanya rancangan *website e- commerce* 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 |

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|
| 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 pengembangkan 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 andImplementation*).

## **3.2** Desain Penelitian

Adapun dalan 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*

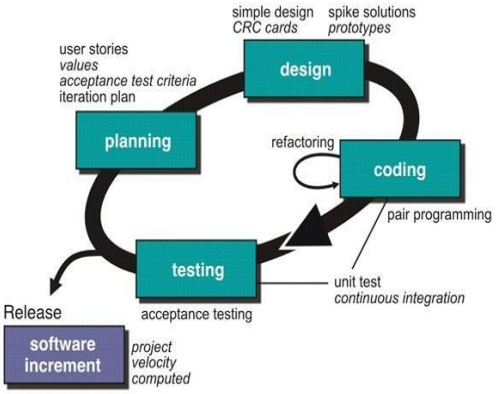
Menurut Supriyatna,A. (2018). *Agile Software Development* adalah sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan *interaktif*, dimana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir.

Menurut Supriyatna,A. (2018)., *Extreme Programming* (XP) adalah metodelogi 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 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 mengambarkan *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 permintaaan *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 saar bekerja, serta mampu untuk memberikan efek fisiologis yakni energi.

3.3.3 Hybrid Caffe 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) | 5 |
| 2 | Setuju (S) | 4 |
| 3 | Netral (N) | 3 |
| 4 | Tidak Setuju (TS) | 2 |
| 5 | 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 Indikator Variabel Variasi Menu,Persepsi Harga dan Kualitaspelayanan terhadap keputusan pembelian pada kedai hybrid coffee

| Variabel | Indikator | Sub indikator |
|---|---|---|
| Variasi Menu ($X_1$)<br>Philip Kotler, 2015 | 1. Bentuk Produk | • Bentuk visual produk bervariasi<br>• Ukuran yang tersedia beragam |
| | 2. Fitur Produk | • Produk memiliki keistimewaan baikhidangan kopi dan non kopi |
| | 3. Kualitas Produk | • Menggunakan bahan baku berkualitas |
| | 4. Daya Tahan Produk | • Produk memiliki daya tahan yanglama dan berkualitas |
| | 5. Keandalan Produk | • Produk dapat diandalkan sebagaipenghilang kantuk |
| | 6. Gaya Produk | • Gaya produk sederhana namun dapatbersaing |
| Cipta Rasa ($X_2$)<br>Drummond KE & Brefere LM, 2010 | 1. Bau/ aroma | • Aroma mewakili rasa produk |
| | 2. Rangsangan Mulut | • Produk memiliki cita rasa yang merangsang mulut<br>• Produk dapat menciptakan rangsangan mulut yang berbeda bagi setiap konsumen |
| | 3. Rasa | • Produk memiliki rasa yang bervariasi<br>• Produk menghasilkan cita rasa yangunik |
| | 4. Tekstur/ visko bahan sitas | • Tekstur produk terasa ringan atauberat<br>• Produk memiliki kepadatan |
| Lokasi Penjualan($X_3$)<br>Fandy Tjiptono, 2016 | 1. Akses | • Lokasi mudah dijangkau<br>• Lokasi berada di pinggir jalan |
| | 2. Visiabilitas | • Kedai kopi mudah dicari<br>• Kedai kopi memiliki papan nama/s*ignage* |
| | 3. Lalu lintas/ *traffic* | • Terhindar dari kepadatan kendaraan |
| | 4. Tempat parkir yang luas | • Lahan parkir yang luas untuk motordan mobil<br>• Lokasi parkir yang aman |
| | 5. Ekspansi | • Tersedia lahan cukup luas untukmemperbesar usaha |
| | 6. Lingkungan | • Lingkungan berada ditempat yangaman<br>• Keadaan sekitar bersih dan nyaman |

## **3.6** Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Adapun teknik analisis dan prosedur pungumpulan 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* Kuisioner

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

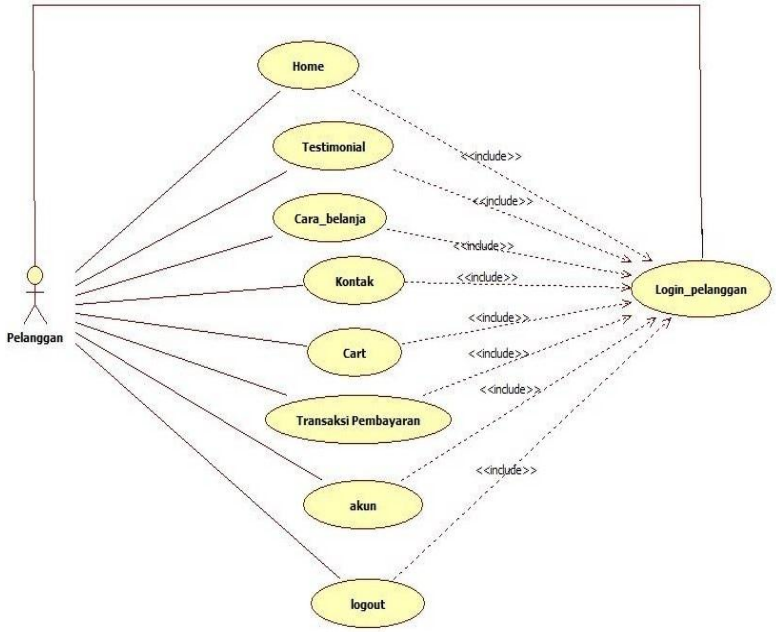
perbedaan tapi memiliki tujuan yang sama, karna dikedai kami karyawan kami pun meliliki suku dan agama yg berbeda beda, kedai dibuka untuk pertama kali tgl 20 juni 2021, Hybrid Coffe adalah kedai kopi atau coffee shop menurut Wiktionary (2017:22) bisa diartikan "sebuah cafe kecil atau restoran kecil 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

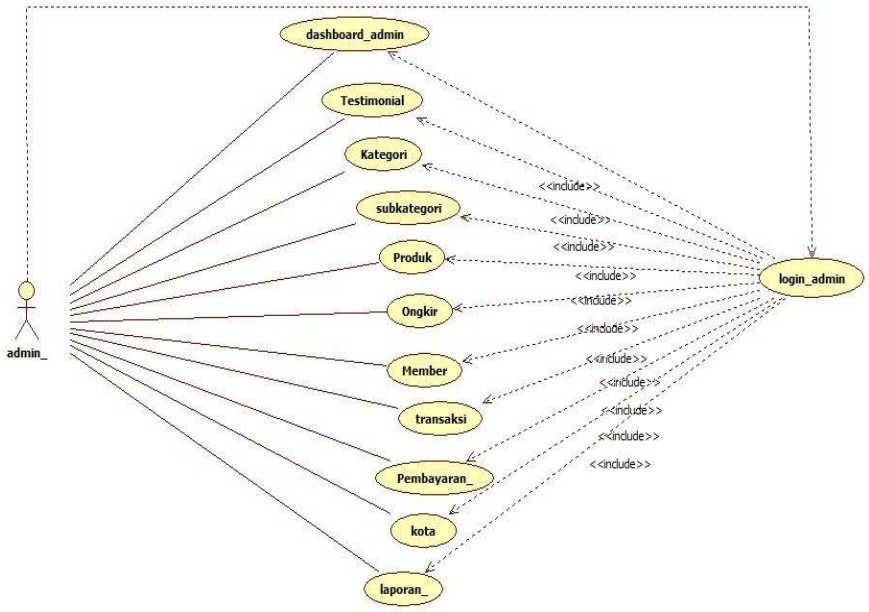
Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unifield Modelling Language(UML)*. Pada tahapan ini akan menguraikan dalam beberapa diagram yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

### *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 *Unifield Modelling Language(UML)* yang menampilan login pengguna.

*Use Case Title* : Login Pelanggan

Tabel 3.2.*Use case login*

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Mengisi *Usename* dan *Password* | - |
| Menekan tombol *login* | Cek *pelanggan name* dan *password* di *database* |
| - | Menampilkan *form Member* atau *login* |

3.8.1.2 Home

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

*Use Case Title* : Home

Tabel 3.3 *Use Case home*

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol *home* | Menampilkan *formhome* |

3.8.1.3 Testimonial

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

*Use Case Title* : Testimonial

Tabel 3.4 *Use case Testimonial*

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Mengisi Testimonial | - |
| Menekan tombol Testimonial | Cek Testimonialdi *database* |
| - | Menampilkan *form* Testimonial |

3.8.1.4 Keranjang Belanja

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

*Use Case Title* : Keranjang Belanja

Tabel 3.5 *Use Case* Keranjang Belanja

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol Keranjang Belanja | Menampilkan *form* Keranjang Belanja |
| Menekan tombol batal | Menghapus *list* Keranjang Belanja |
| Menekan tombol tambah belanja | Menampilkan *form pelanggan*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 *Unifield Modelling Language(UML)* yang menampilan halaman transaksi belanja .

*Use Case Title* : Transaksi

Tabel 3.6 *Use case Transaksi*

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Mengisi *Transaksi* | - |
| Menekan tombol*Transaksi* | Cek *Transaksi* di *database* |
| - | Menampilkan *form Transaksi* |

3.8.1.6 Konfirmasi pembayaran

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskan tentang *Unifield Modelling Language(UML)* yang menampilan halaman komfirmasi pembayaran.

*Use Case Title* :Konfirmasi pembayaran

Tabel 3.7 *Use Case* Konfirmasi pembayaran

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

3.8.1.7 Login Admin

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

*Use Case Title* : Login Admin

Tabel 3.8 *Use case login*

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Mengisi *Usename* dan *Password* | - |
| Menekan tombol *login* | Cek *pelangganname* dan *password* di *database* |
| - | Menampilkan *form admin* |

3.8.1.8 Dashbord Admin

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

*Use Case Title* : dashbord

Tabel 3.9 *Use case dashbord*

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol *dashboard* | Menampilkan *formdashboard* |

3.8.1.9 Testimonial

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

*Use Case Title* : Testimonial

Tabel 3.10 *Use case Testimonial*

| ***Actor Action*** | ***System Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol *Testimonial* | Menampilkan *formtestimonial* |
| Menekan tombol hapus | Menghapus testi members |

3.8.1.10 Kategori

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

*Use Case Title* : Kategori

Tabel 3.11 *Use case* Kategori

| ***Actor Action*** | ***System Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol kategori | Menampilkan *form* kategori |
| Menekan tombol tambah | Menampilkan form tambah data kategori |
| Menekan tombol *edit* data | Menampilkan *formedit* data kategori |
| Menekan tombol *delete* | Menampilkan pesan *delete data kategori* |

3.8.1.11 Sub Kategori

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

*Use Case Title* :Sub Kategori

Tabel 3.13 *Use Case* Sub Kategori

| ***Actor Action*** | ***System Response*** |
|---|---|
| Menekan tombolsub kategori | Menampilkan *form* sub kategori |
| Menekan tombol pilih tambah | Menampilkan tambah kategori |
| Menekan tombol pilih *edit* | Menampilkan *edit* 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 *Unifield Modelling Language(UML)* yang menampilan halaman pengolahan data produk.

*Use Case Title* : Produk

Tabel 3.13 *Use case* Produk

| ***Actor Action*** | ***System Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol produk | Menampilkan *form* produk |
| Mengisi produk nama | - |
| Mengisi description | - |
| Mengisi harga | - |
| Mengisi stok | - |
| Upload Gambar | - |
| Potongan | Potongan harga |

| 1 | 2 |
|---|---|
| Harga Jual | Harga Modal Pembelian |
| Harga beli | Harga Penjual Produk |
| Tekan tombol tambah | Data produk akan disimpan |
| | kedalam *database* |

3.8.1.13 Ongkir

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

*Use Case Title* :Ongkir

Tabel 3.14 Deskripsi *Use Case* Ongkir

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol *Ongkir* | Menampilkan *formOngkir* berupa *list* belanjaan |

3.8.1.14 Pelanggan

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

*Use Case Title* : pelanggan

Tabel 3.15 *Use case* pelanggan

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol pelanggan | Menampilkan *form pelanggan* |
| Menekan tombol *disable* | Menampilkan pesan yakin *disable* |

| 1 | 2 |
|---|---|
| - | *Disable* |
| Menekan tombol *aktif* | Menampilkan pesan yakin *aktif* |
| - | *aktif pelanggan* |
| Menekan tombol *profil pelanggan* | Menampilkan *form profil* |

3.8.1.15 Transaksi

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

*Use Case Title* : Transaksi

Tabel 3.16 *Use case Transaksi*

| ***Actor Action*** | ***Sistem Response*** |
|---|---|
| Mengisi *Transaksi* | - |
| Menekan tombol*Transaksi* | Cek *Transaksi* di *database* |
| - | Menampilkan *form Transaksi* |

3.8.1.16 Pembayaran

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

*Use Case Title* : Pembayaran

Tabel 3.17 *Use case* Pembayaran

| ***Actor Action*** | ***System Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol pembayaran | Menampilkan *form* pembayaran dan menampilkan daftar table pembayaran |
| Menekan tombol detail | Menampilkan *form* 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 *Unifield Modelling Language(UML)* yang menampilan halaman pengolahan data laporan.

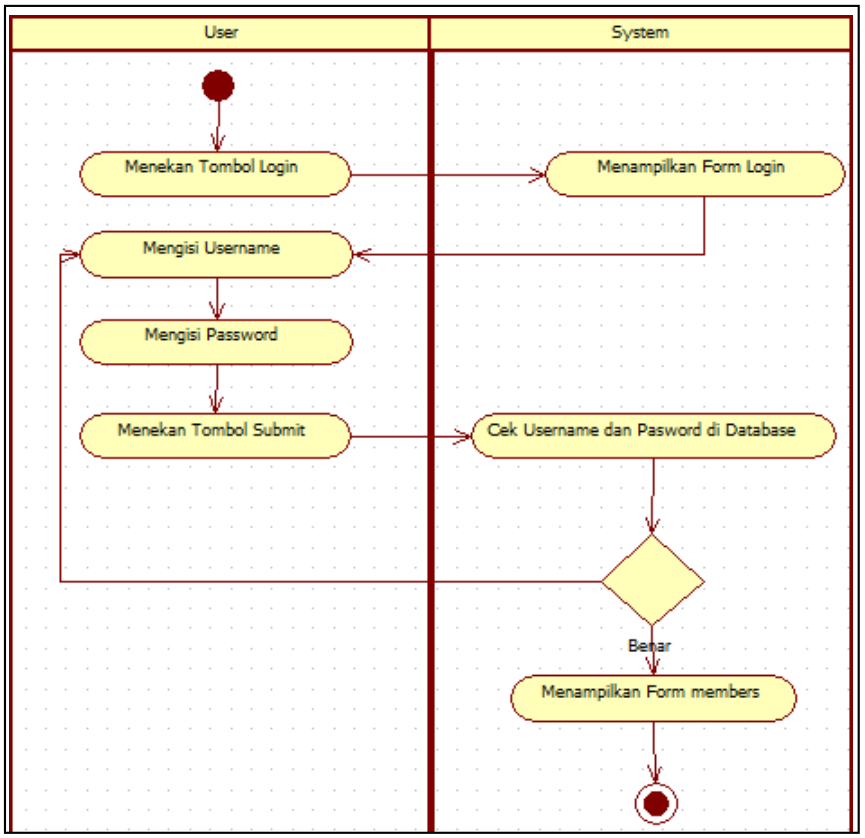
*Use Case Title* : Laporan

Tabel 3.18 *Use case* Laporan

| ***Actor Action*** | ***System Response*** |
|---|---|
| Menekan tombol Laporan | Menampilkan form Laporan |

### *3.8.2 Activity Diagram*

#### *3.8.2.1 Activity Diagram Login Pelanggan*

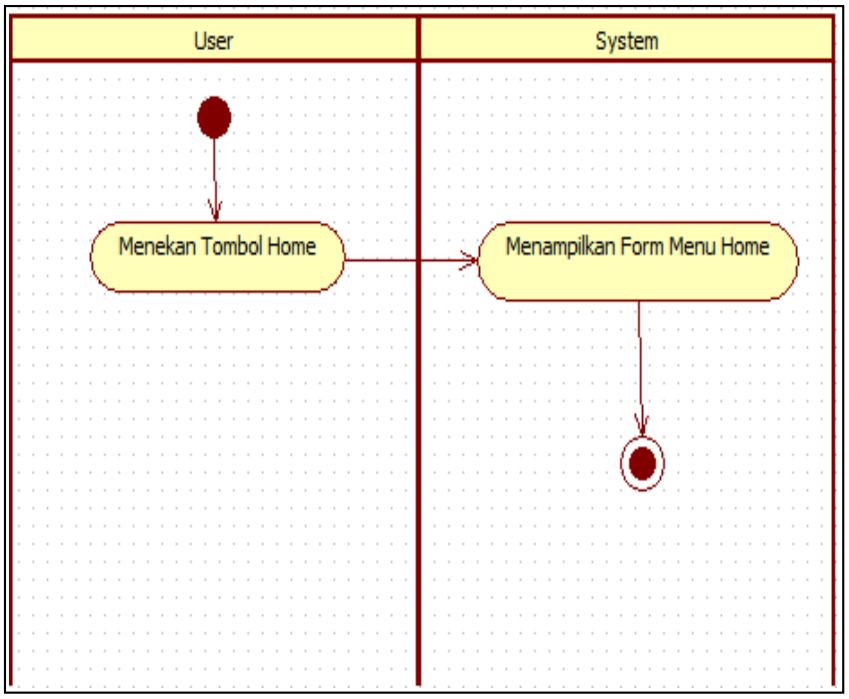



Gambar 3.4.*Activity Diagram Login Pelanggan*

Deskripsi :

*Activity Diagram Login Pelanggan* dimana *pelanggan* mengisi *username* dan *password* setelah itu menekan tombol *Submit* selanjutnya sistem akan mengecek *usersname* 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*



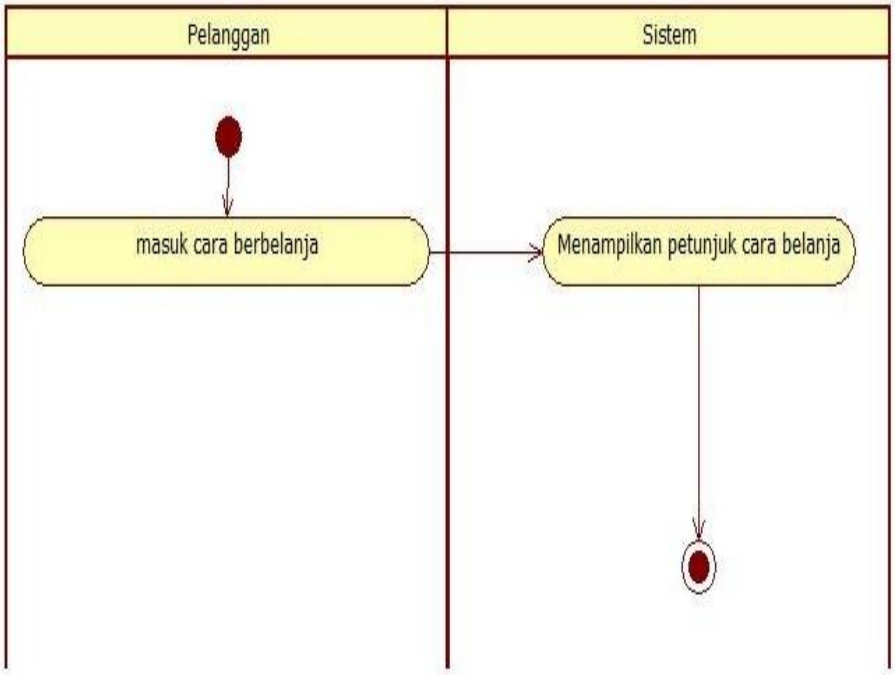

Gambar 3.5. *Activity DiagramHome*

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Home*, *pelanggan*akan memasukan *link* alamat

*website Ecommerce*pada *web server* secara otomatis akan masuk keform home.

3.8.2.3 *Acivity Diagram* Cara Belanja

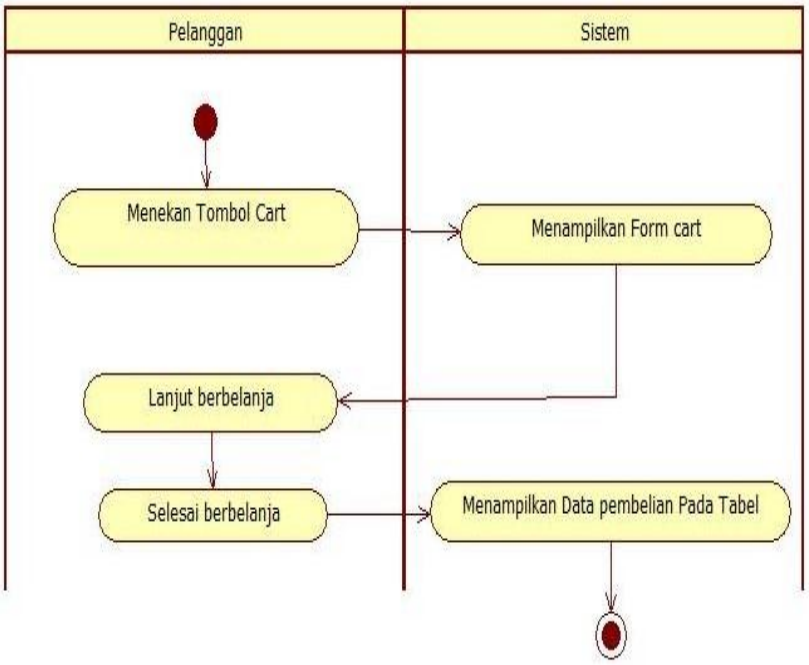



Gambar 3.6. *Activity Diagram* cara belanja

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*

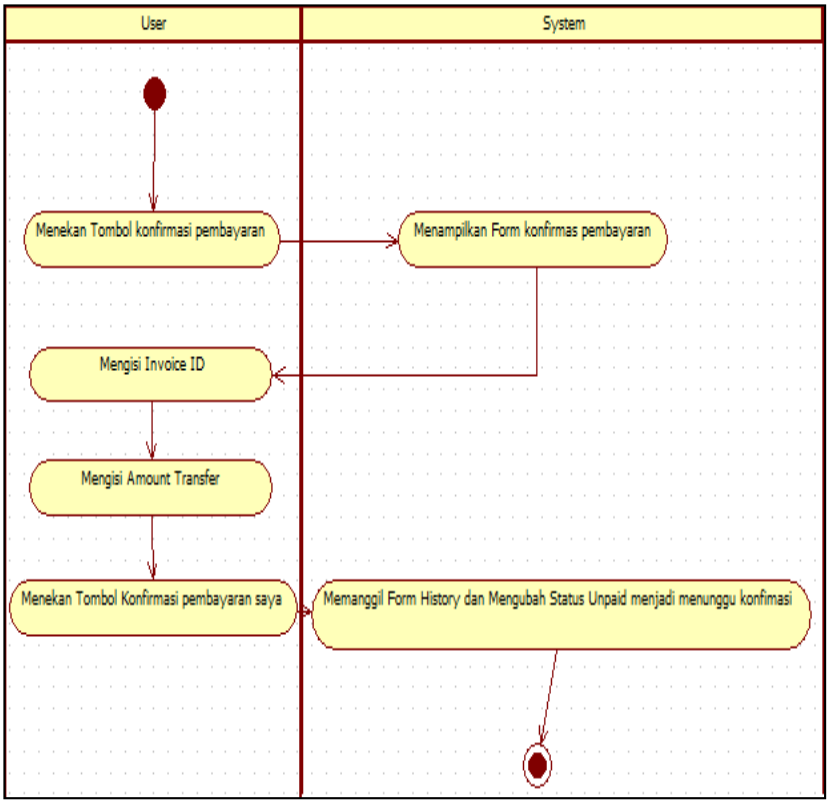



Gambar 3.7. *Activity Diagram cart*

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

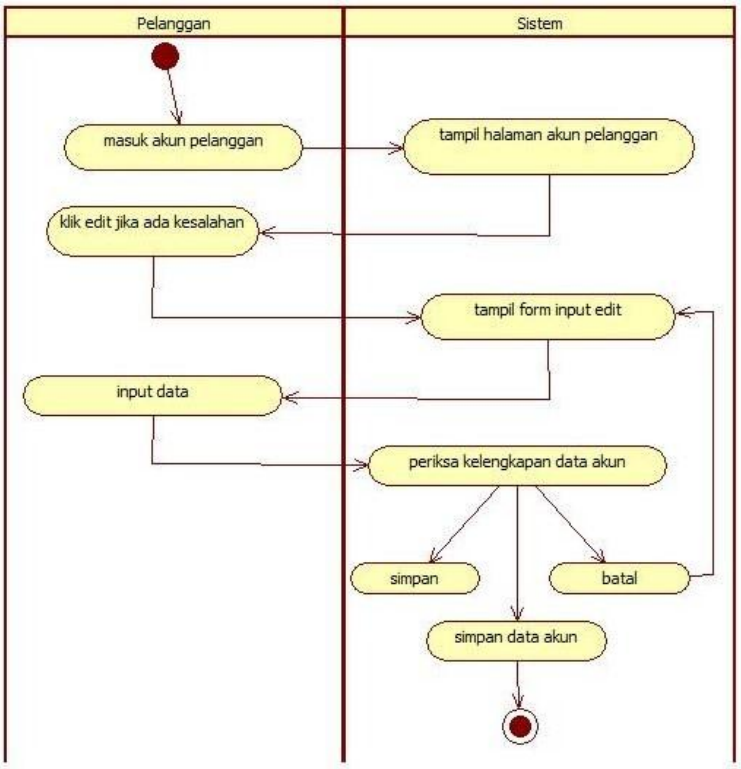



Gambar 3.8. *Activity Diagram* konfirmasi pembayaran

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*

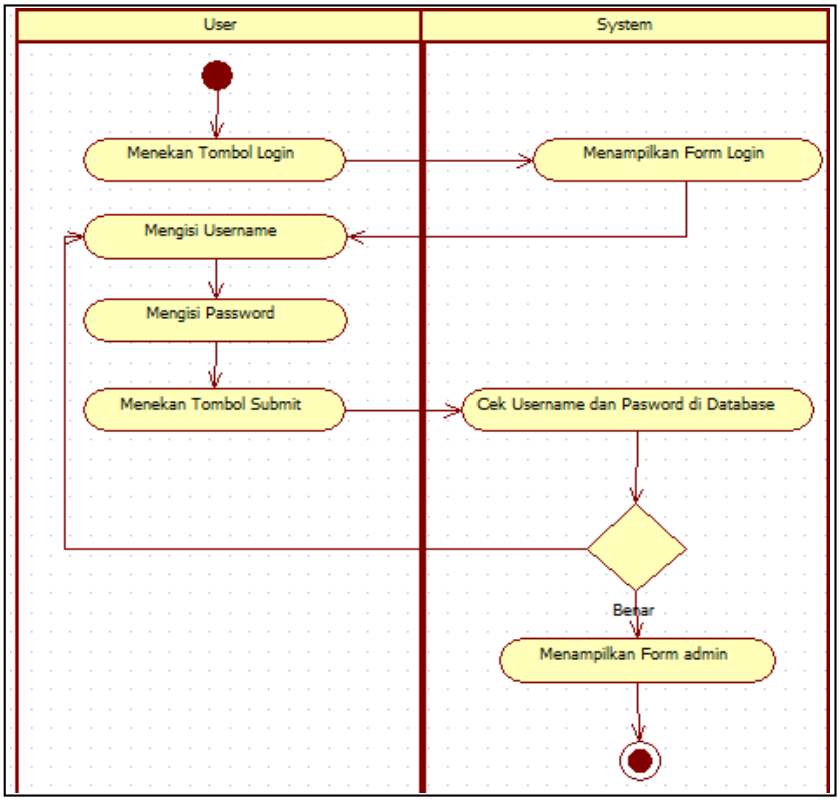



Gambar 3.9. *Activity Diagram Akun*

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Akun*, admin menekan tombol *Akun* kemudian *s istem* 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*

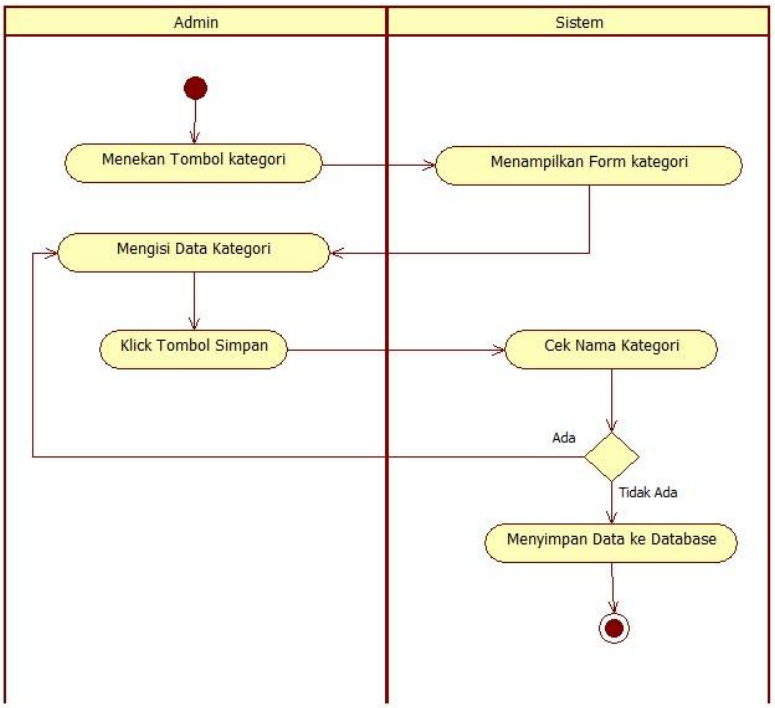



Gambar 3.10 *Activity Diagram Login Admin*

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*

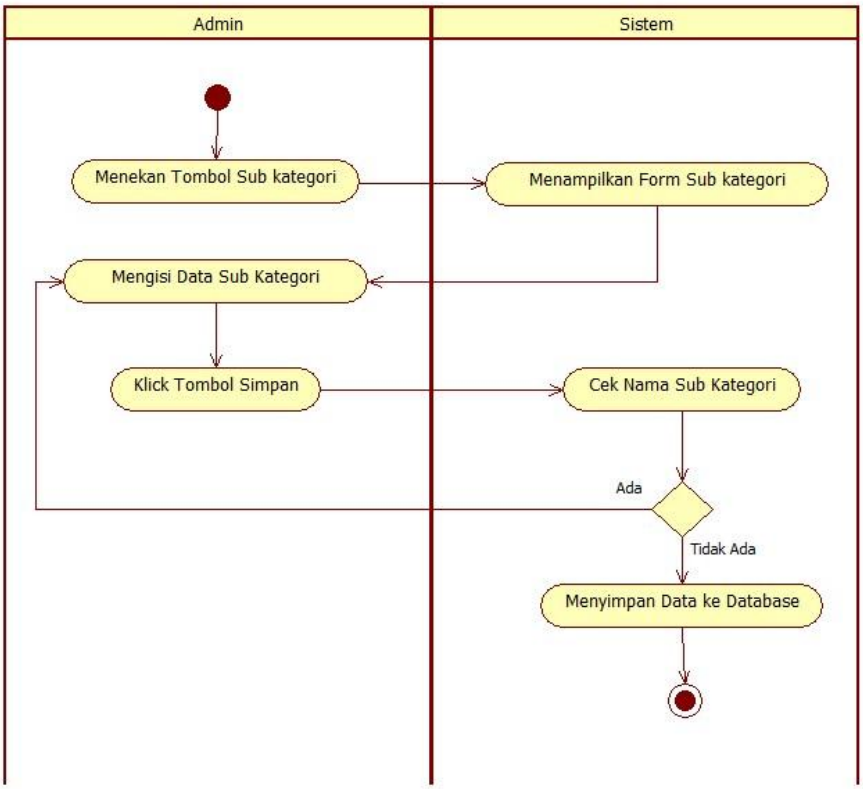



Gambar 3.11. *Activity Diagram kategori*

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*

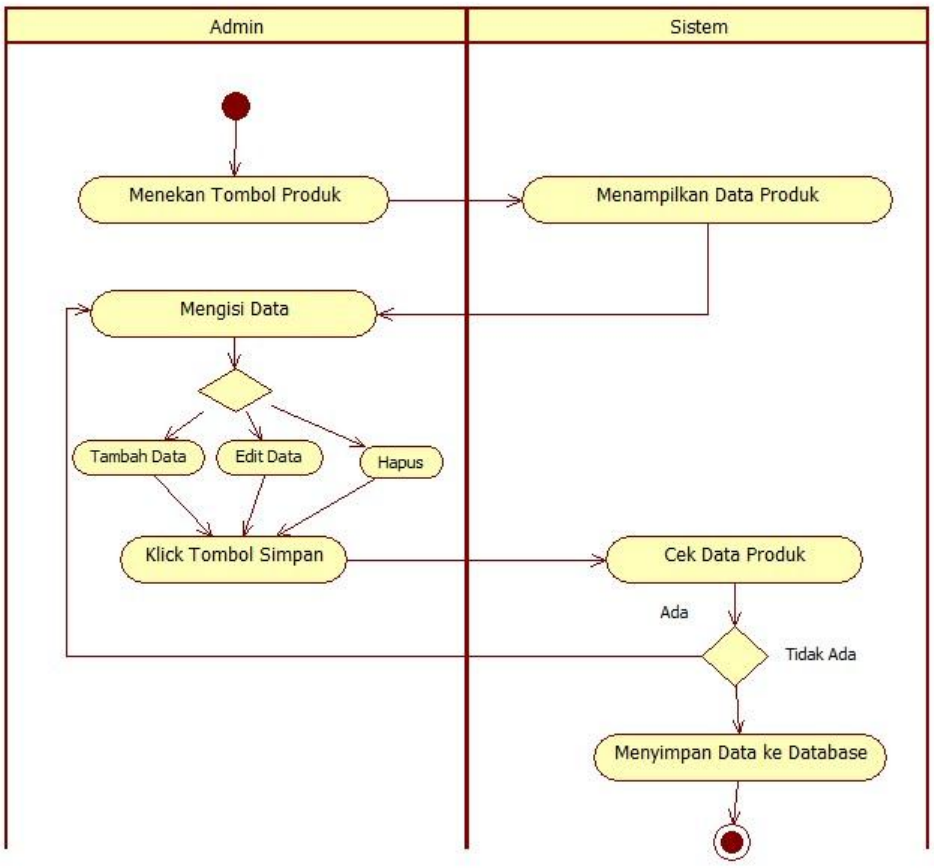



Gambar 3.12. *Activity Diagram Sub kategori*

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

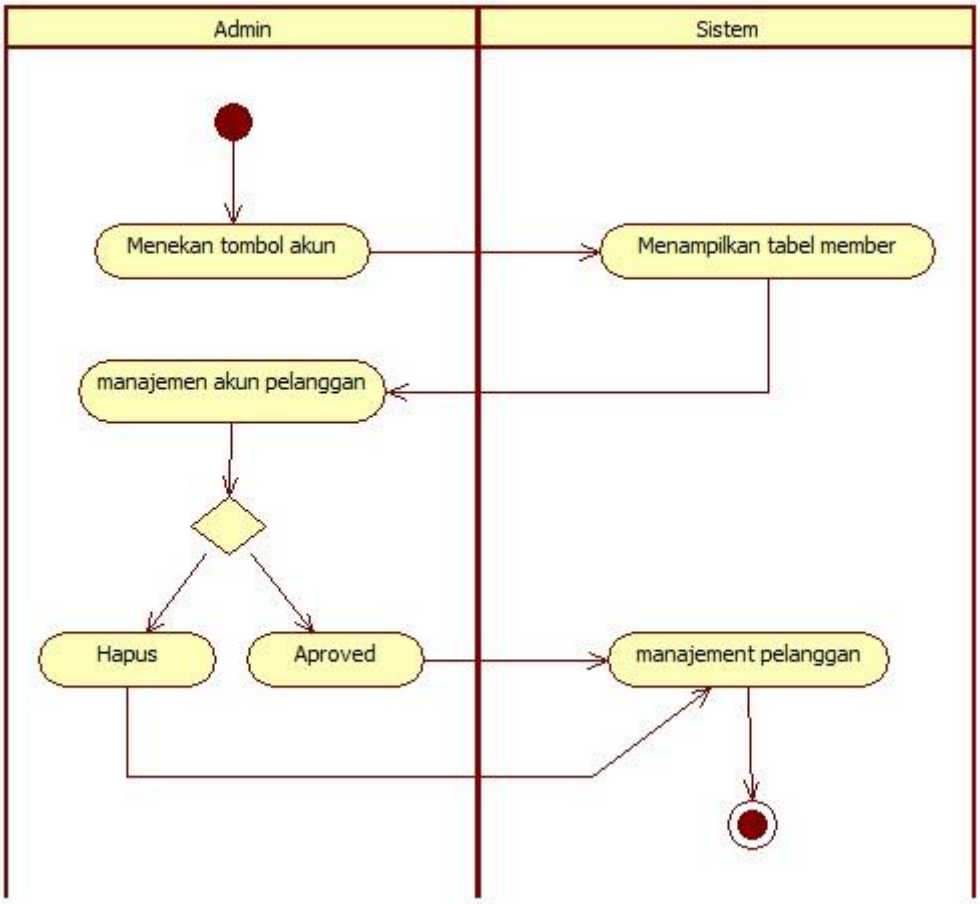



Gambar 3.13 *Activity Diagram* Produk

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 *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.

*3.8.2.11 Activity Diagram Akun*

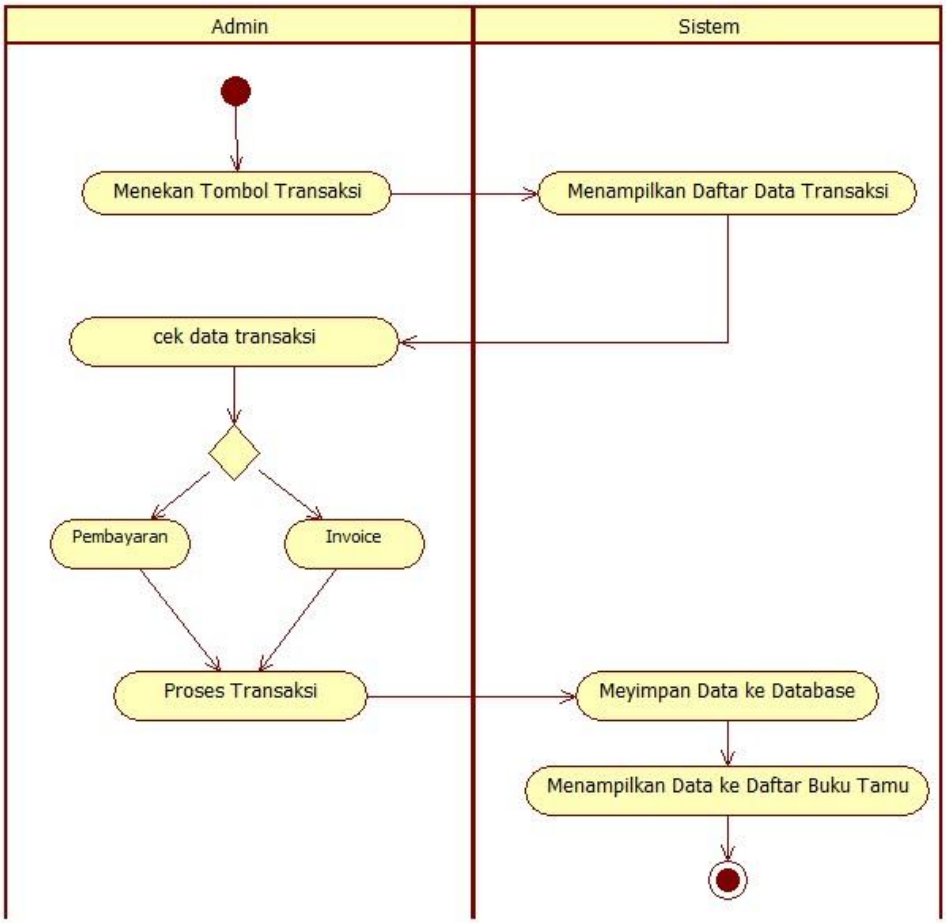



Gambar 3.14. *Activity Diagram Member*

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*

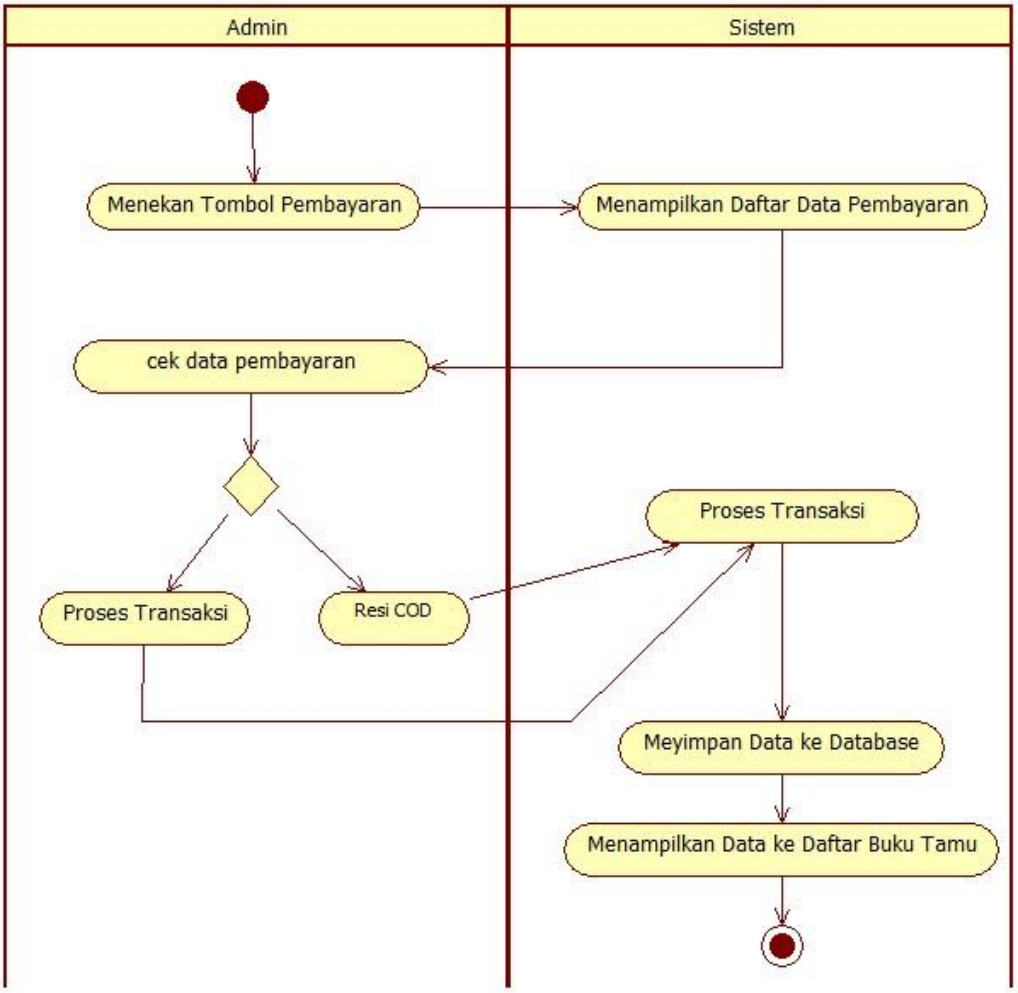



Gambar 3.15 *Activity Diagram Transaksi*

Deskripsi :

Pada *Activity Diagram Transaksi*, admin menekan tombol *Transaksi* 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 Caffe

*3.8.2.13 Activity Diagram Pembayaran*

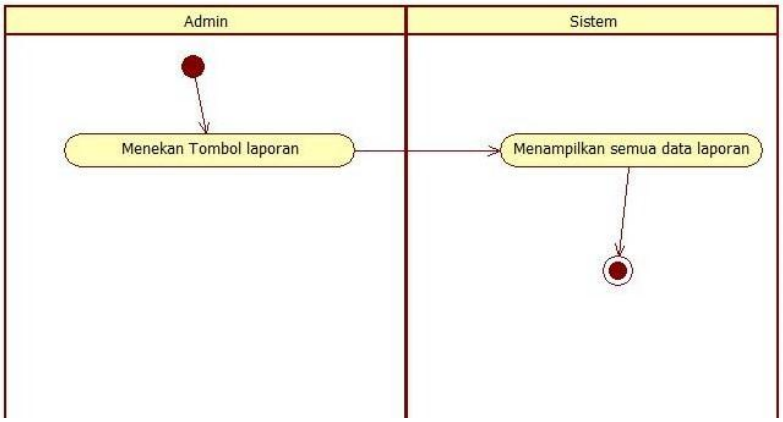



Gambar 3.16. *Activity Diagram Pembayaran*

Deskripsi :

Pada *Activity 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 Caffe

### *3.8.2.14 Activity Diagram Laporan*



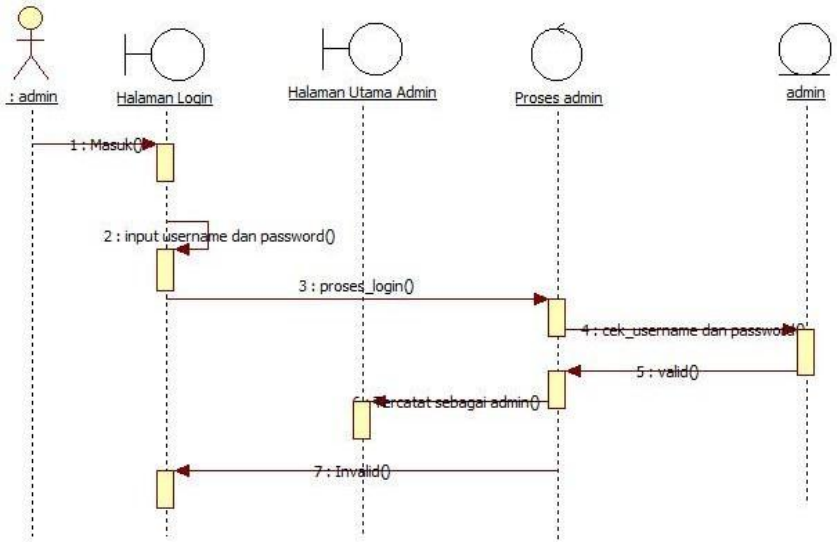

Gambar 3.17. *Activity Diagram Laporan*

Deskripsi :

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

### *3.8.3 Squence Diagram*

### *3.8.3.1 Activity Diagram Login Admin*

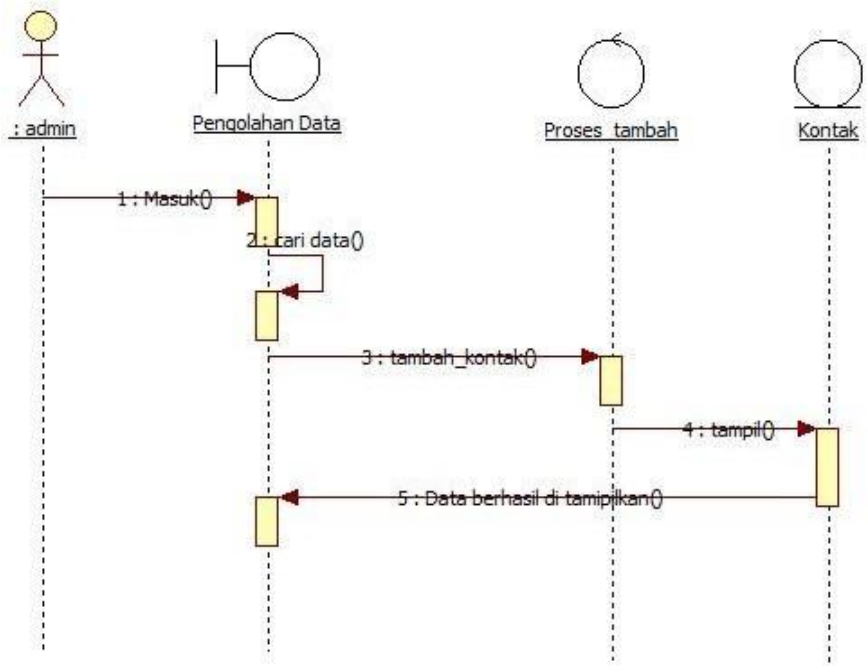



Gambar 3.18. *Squence Diagram Login Admin*

Deskripsi :

*Squence 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 Squence Diagram kontak*



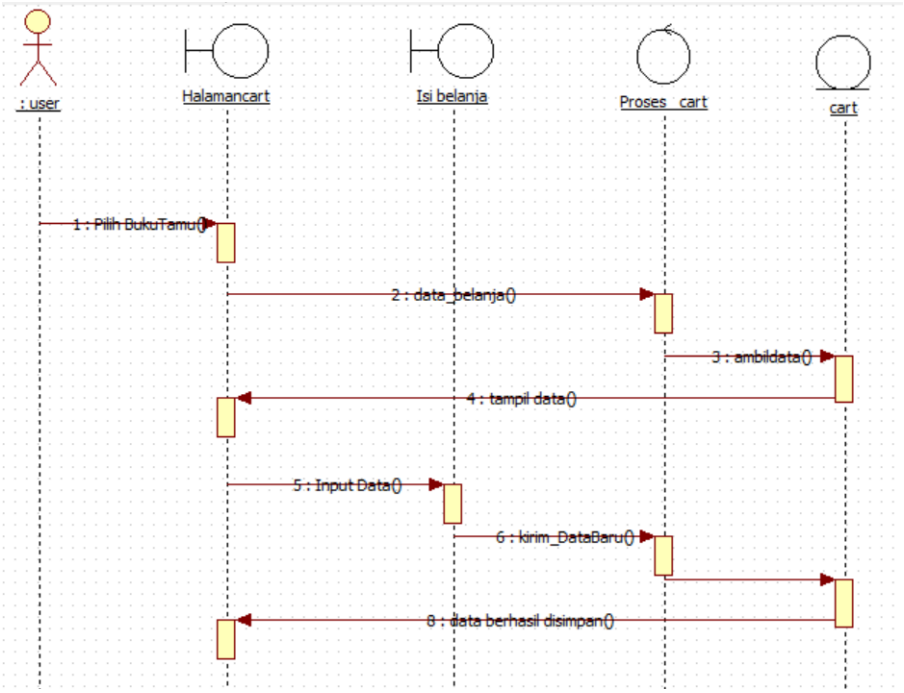

Gambar 3.19 *Squence Diagram kontak*

Deskripsi :

Pada *Squence Diagram kontak*, *pelanggan* akan menekan tombol *kontak* dan

*sistem* akan menampilkan *kontak*

*3.8.3.3 Squence Diagram cart*

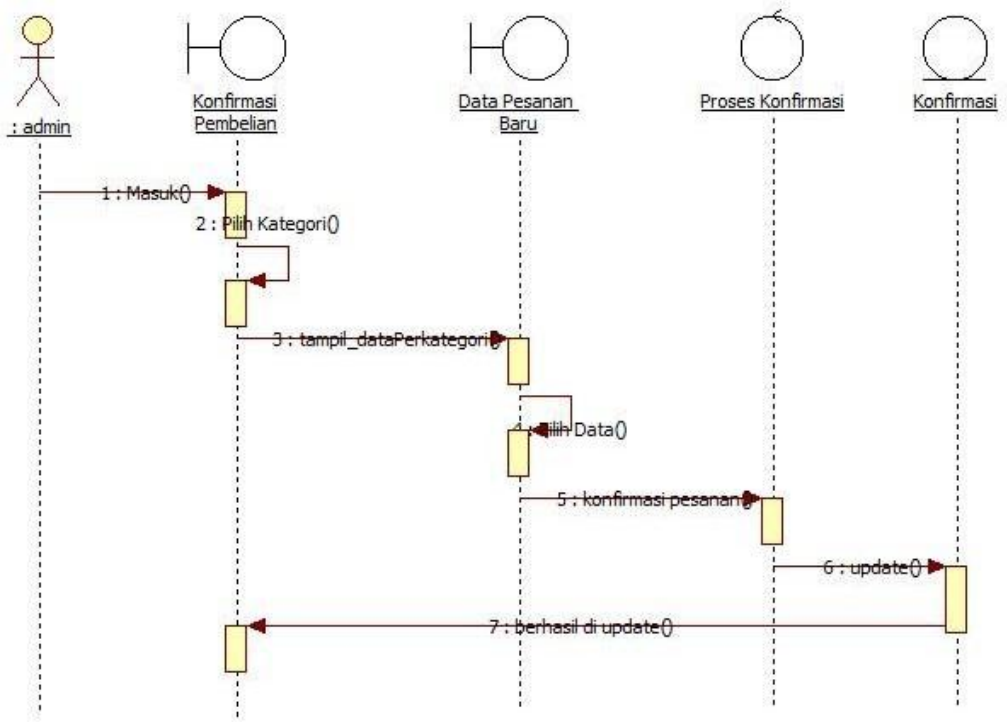



Gambar 3.20. *Squence Diagram cart*

Deskripsi :

Pada *Squence 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 *Squence Diagram* konfirmasi pembayaran

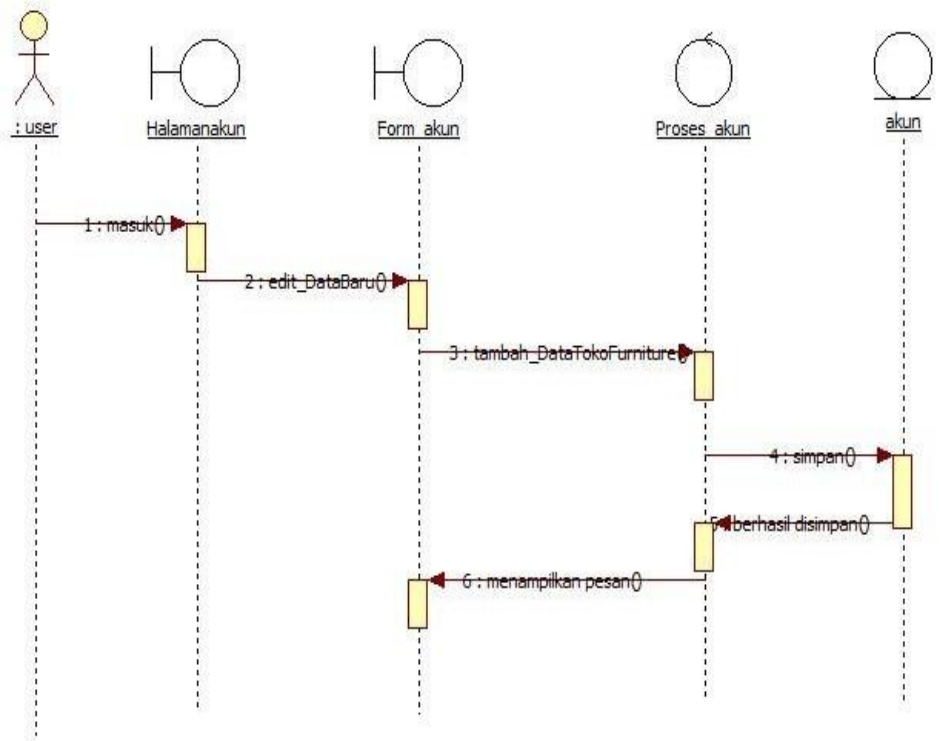



Gambar 3.21.*Squence Diagram* konfirmasi pembayaran

Deskripsi :

Pada *Squence 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 Squence Diagram Akun*

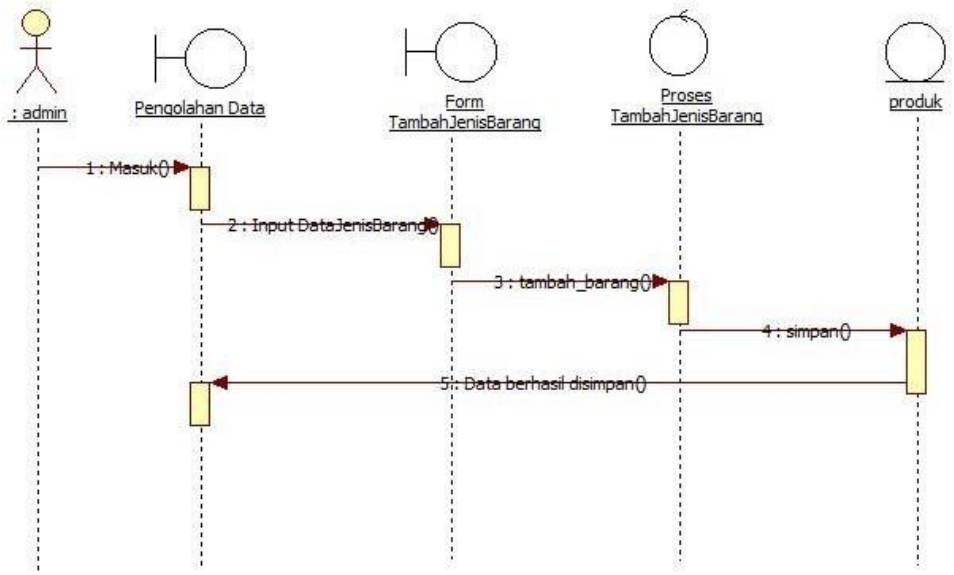



Gambar 3.22. *Squence Diagram Akun*

Deskripsi :

Pada *Squence 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 *Squence Diagram* Produk

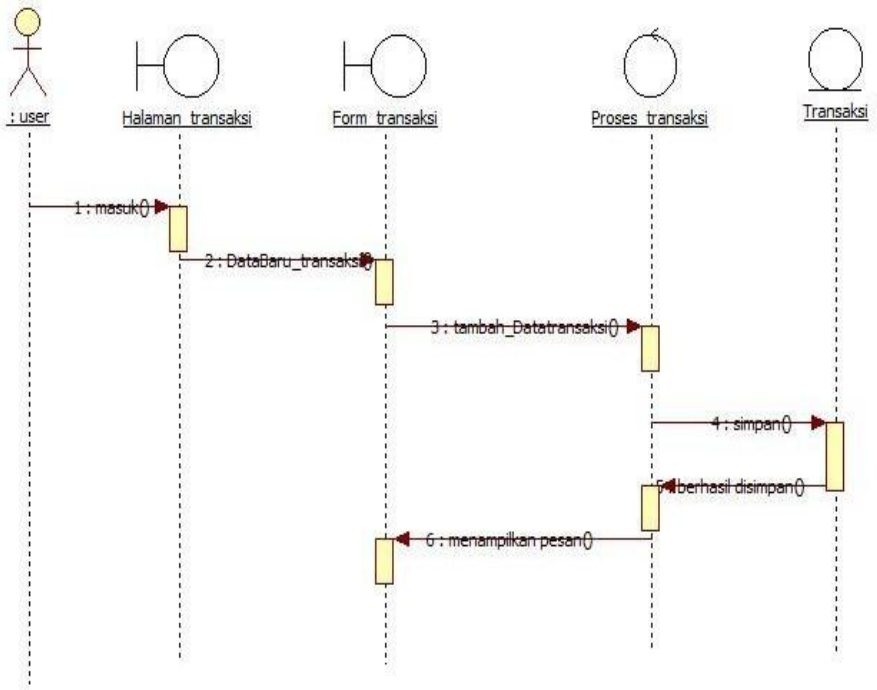



Gambar 3.23. *Squence Diagram* Produk

Deskripsi :

Pada *Squence 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 Squence DiagramTransaksi*

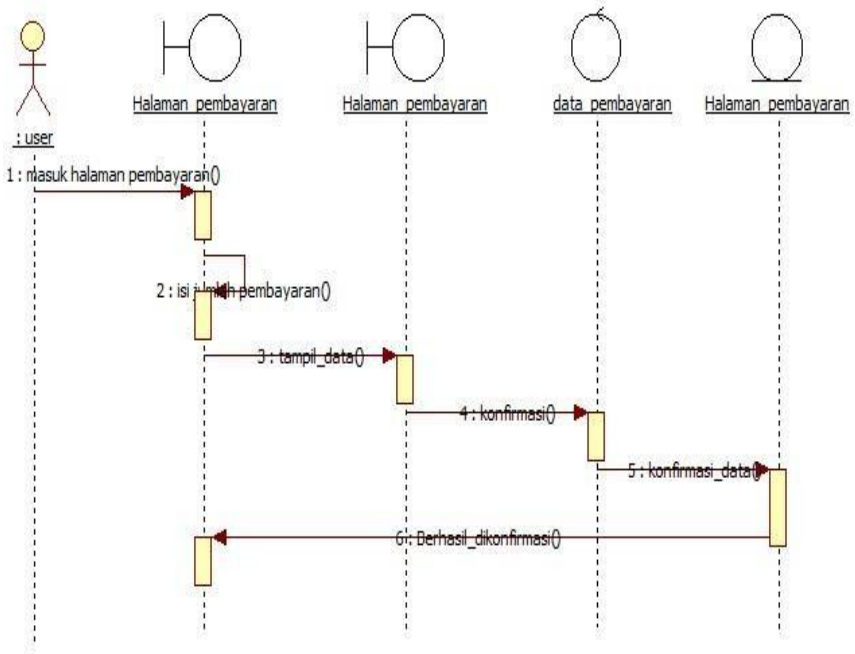



Gambar 3.24. *Squence DiagramTransaksi*

Deskripsi :

Pada *Squence 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 Squence Diagram Pembayaran*

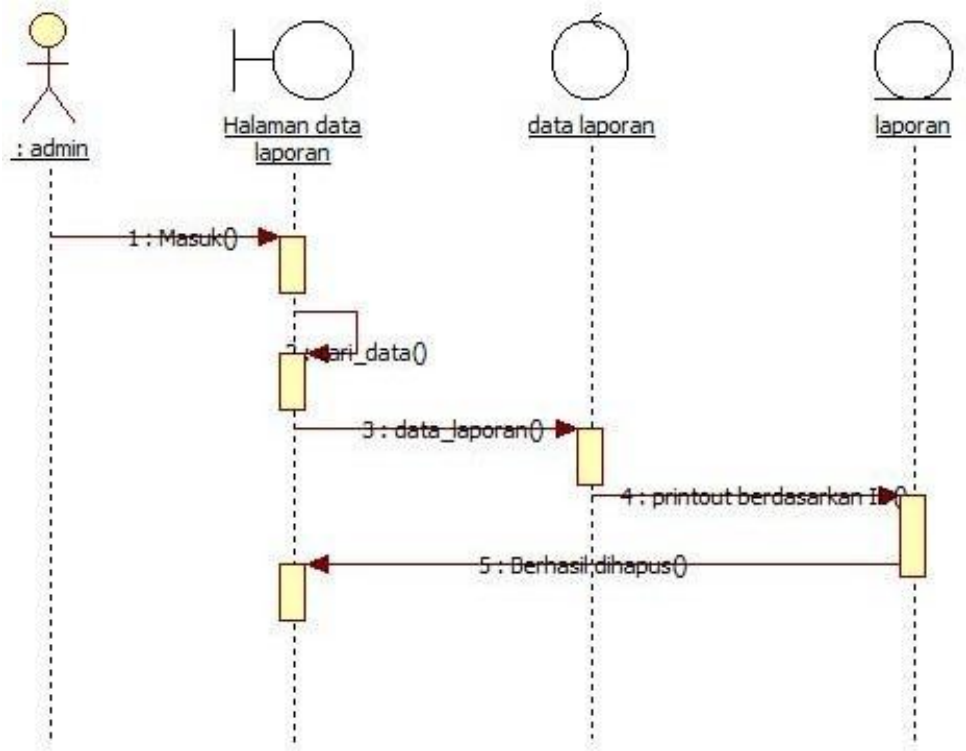



Gambar 3.25. *Squence DiagramPembayaran*

Deskripsi :

Pada *Squence 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 Squence DiagramLaporan*




Gambar 3.26. *Squence Diagram Laporan*

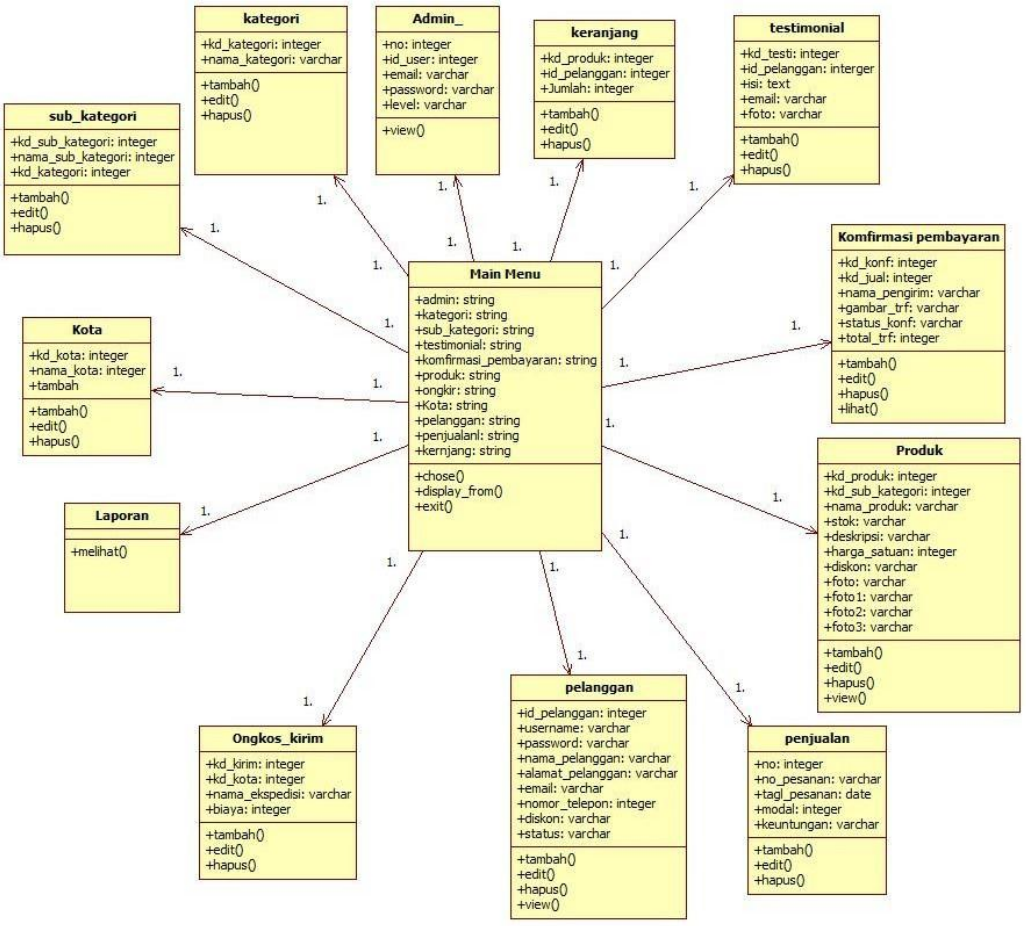
Deskripsi :

Pada *Squence Diagram Laporan Admin* menekan tombol *Laporan*

baru kemudian*sistem* akan menampilkan *form* laporan baru.

### *3.8.4 Class Diagram*

*Class diagram* untuk sistem imformasi 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 imformasi 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 imformasi 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 imformasi 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 | *Primary key* 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

Tabel 3.20 Tabel Keranjang Belanja

| ***Field*** | ***Type*** | ***Size*** | **Keterangan** |
|---|---|---|---|
| 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. Tabel Konfirmasi_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 | *Primarykey* 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 | *Primary key* 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 | *Primary key* 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 | *Primary key* dalam table produk |
| kd_sub_kategori | Int | 11 | Kategori produk |
| nama_produk | Varchar | 35 | Nama produk |
| 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 |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| 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_ *Testimonial* |
| 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 |

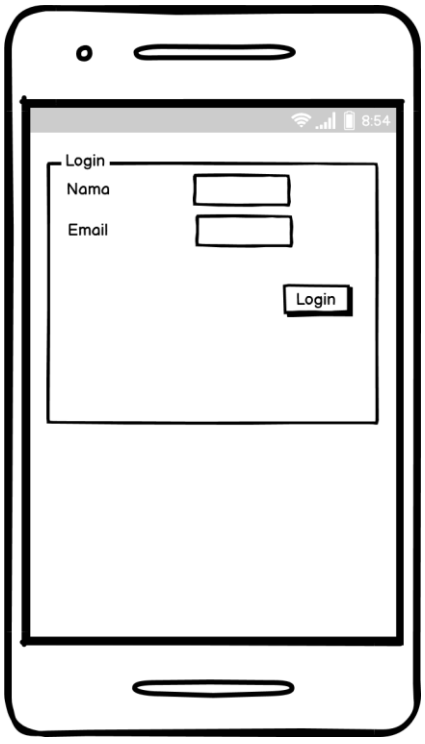
### *3.8.6 Desain Interface*/Antar muka

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.* *Interface*Admin Login

Dalam perancangan desain interface sistem imformasi 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

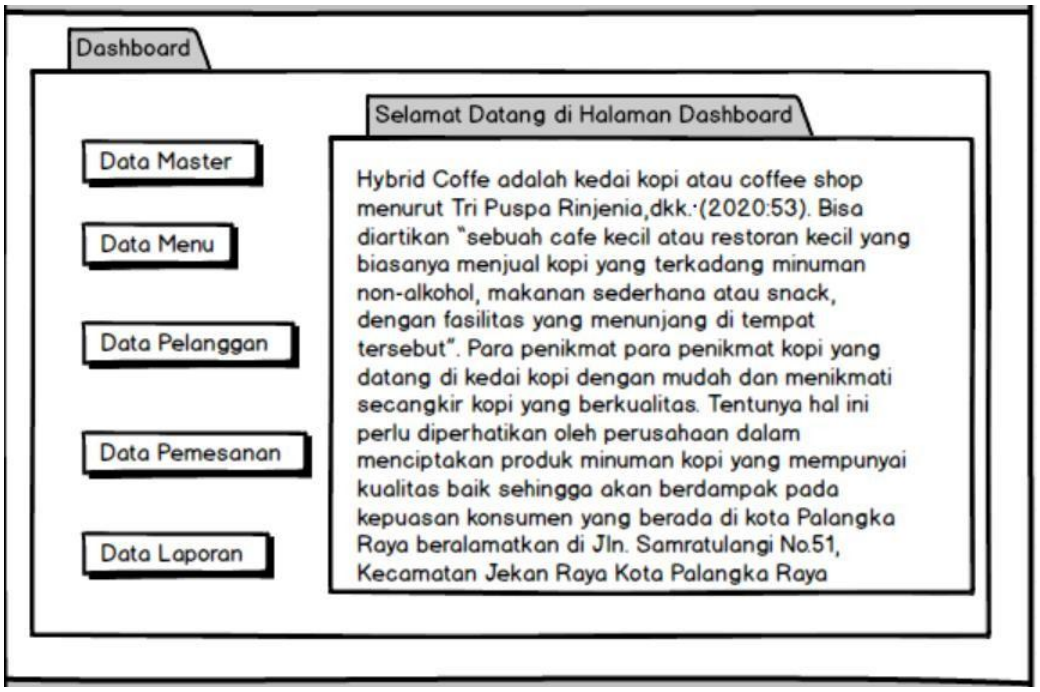



Gambar 3.28. *Interface*Admin Login

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

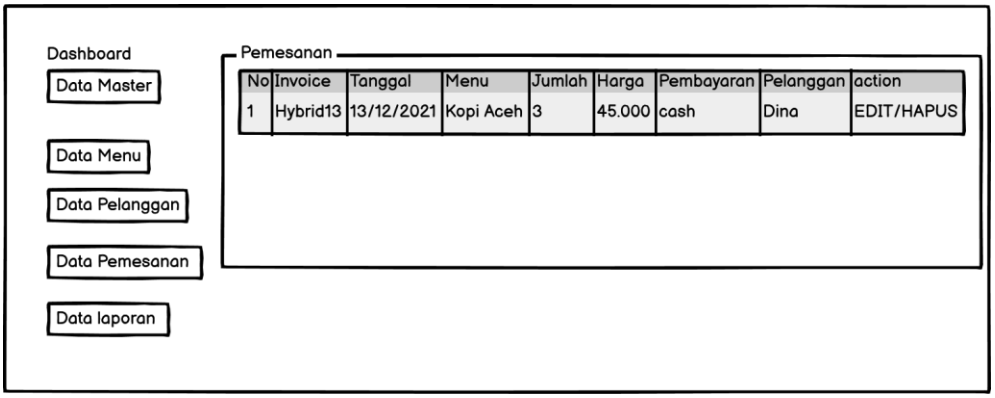



Gambar 3.29. *Interface* Admin Beranda

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 imformasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe 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

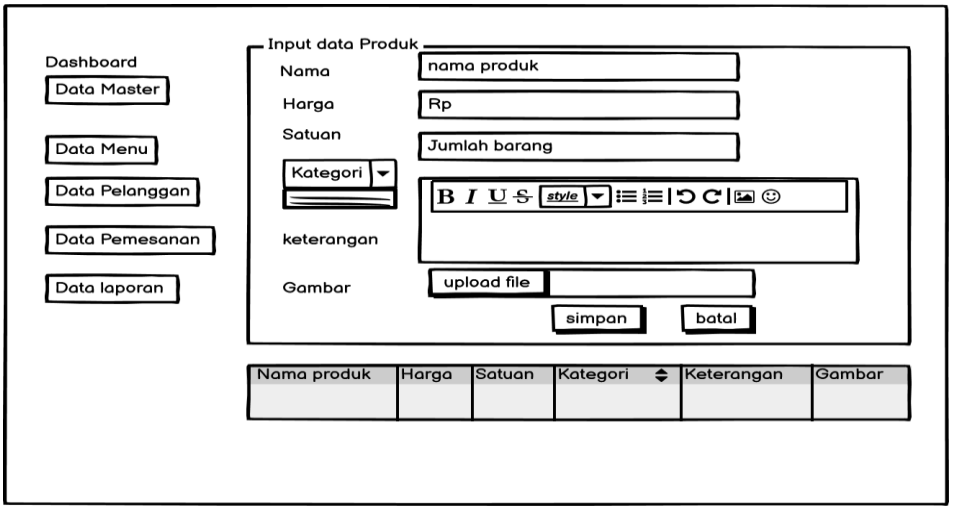



Gambar 3.30.*Interface* Admin Data Pemesanan

*Interface* admin pemesanan dimana admin dapat mengelola data pemesanan.

*4.* *Interface* Admin Data Tambah data

Dalam perancangan desain interface sistem imformasi 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.

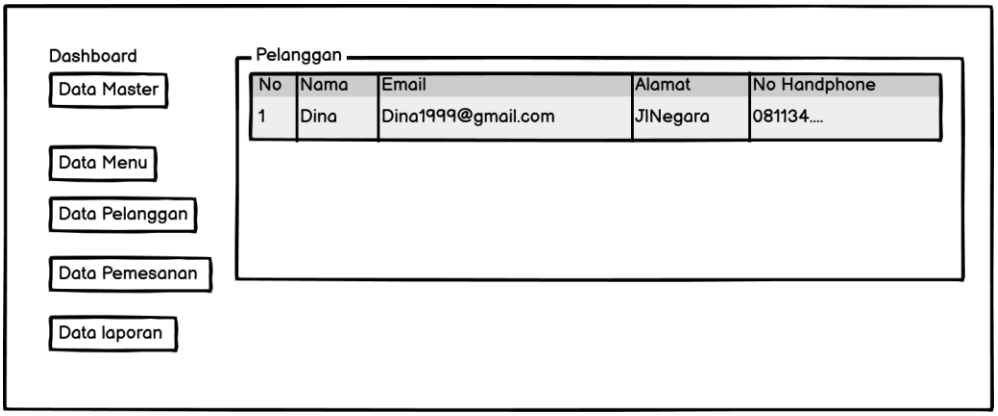



Gambar 3.36.*Interface* Admin tambah data

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 imformasi 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.

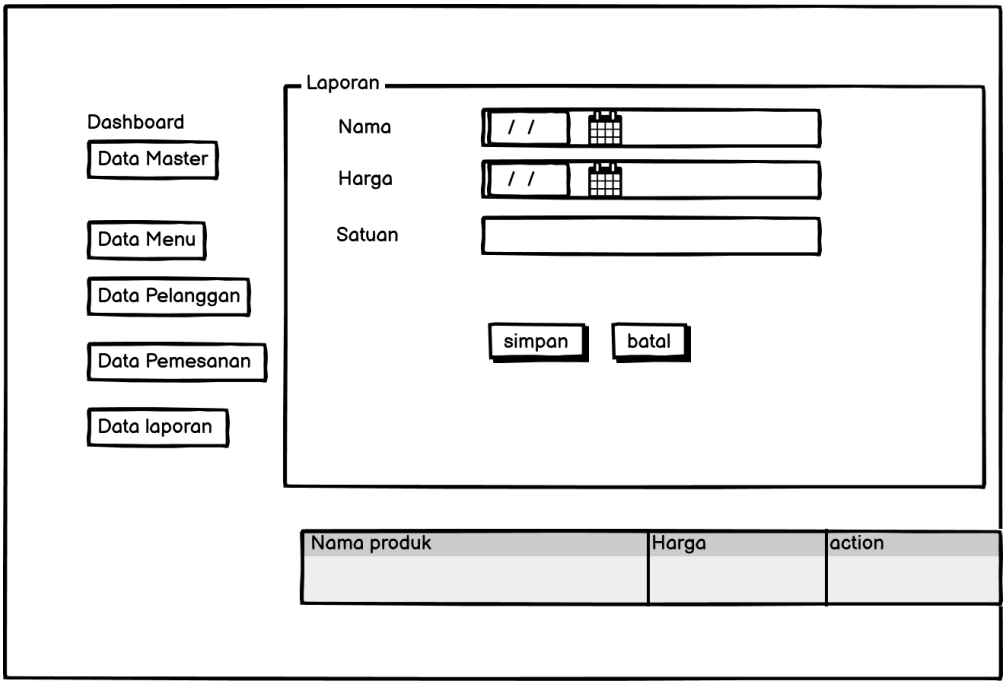



Gambar 3.32. *Interface* Admin Member

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

*6.* *Interface* Admin Kelola Halaman Laporan

Dalam perancangan desain interface sistem imformasi 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



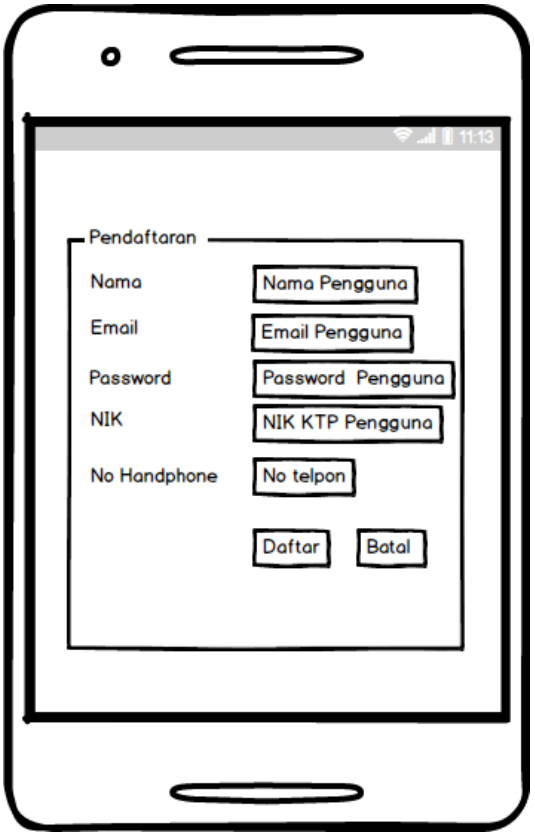

Gambar 3.33. *Interface* Admin Laporan

Pada gambar 3.38 merupakan Interface dimana admin dapat mencetak laporan penjualan

3.8.6.2 Interface Pendaftran Pelanggan

*1.* *Interface* Pendaftran Pelanggan Login

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

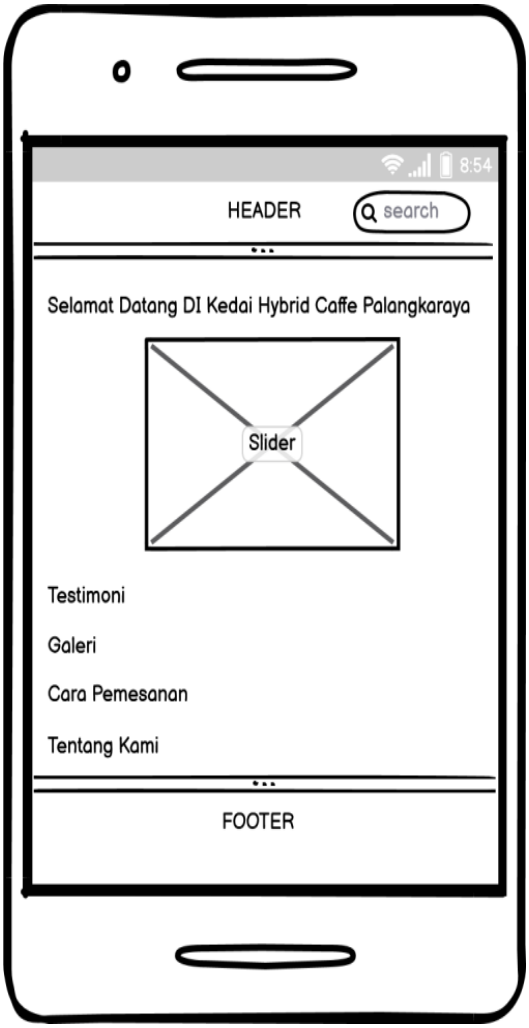



Gambar 3.34. *Interface* Pelanggan Login

*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 imformasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid caffe diperlukan adanya perancangan *sistem* halaman yang menampilkan halaman utama pelanggan.

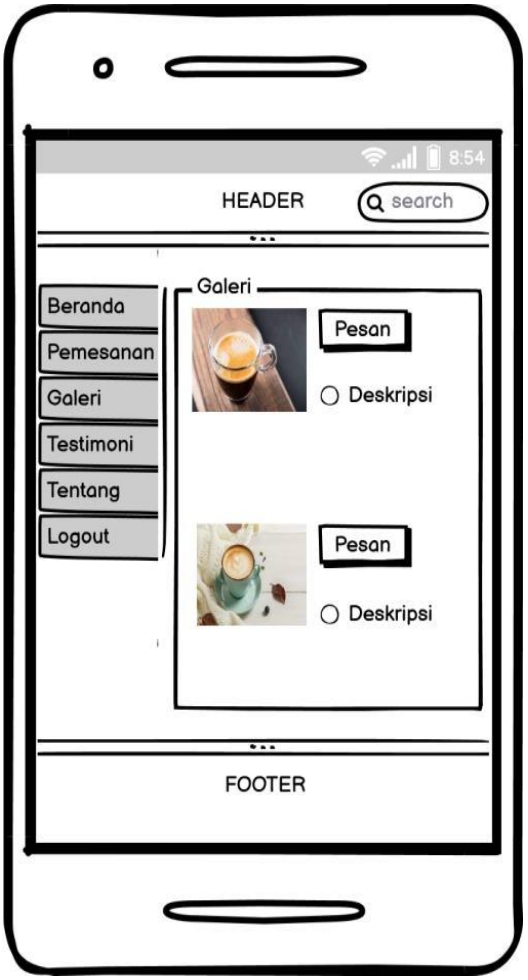



Gambar 3.35. *Interface* Halaman Utama

Pada gambar 3.40 merupakan *Interface* yang menggambarkan desain *web*

*3.* *Interface* pemesanan

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

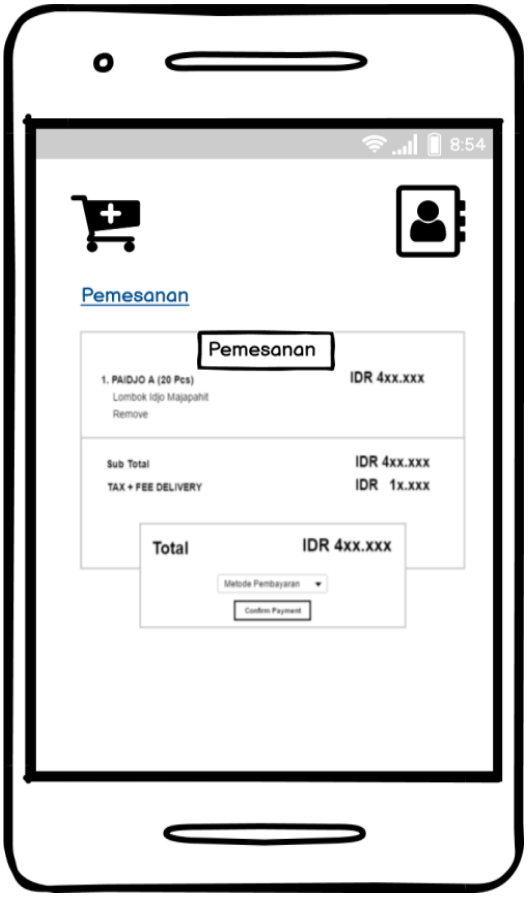



Gambar 3.36.*Interface* Detail Pemesanan

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

*4.* *Interface* Checkout

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

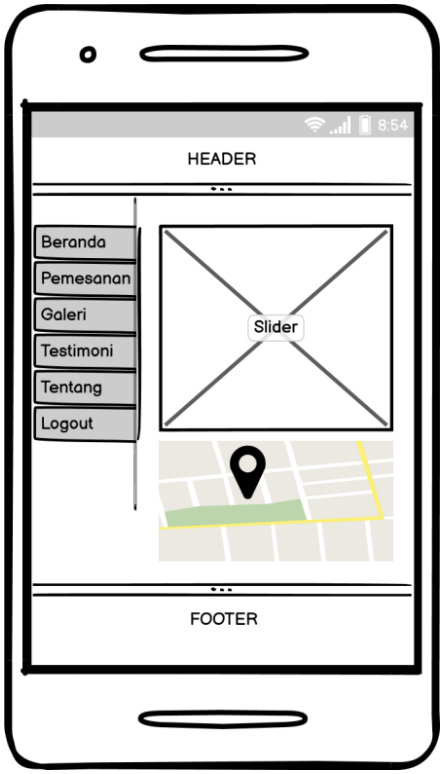



Gambar 3.37. *Interface* Checkout

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 imformasi 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 imformasi 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.

# BAB IV

# IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

## 4.1 Implementasi Implementasi

Implementasi terhadap program yang dibangun dapat bekerja sebagaimana diharapkan sehingga program yang dibuat dapat diketahui kekurangan dan dapat dimengerti dengan baik serta diketahui cara penggunaannya oleh pemakai.

### 4.1.1 Uji Coba Sistem dan Program

Pengujian program dalam penelitian ini merupakan pengujian yang dilakukan terhadap unit-unit program. Apabila terjadi kesalahan *sintaks* maka secara otomatis *software* akan memberikan peringatan, sehingga cukup memperbaiki kesalahan tersebut.

Pengujian juga dilakukan agar sistem dapat dipastikan bisa berjalan dengan baik atau tidak.

#### 4.1.1.1 Rencana Pengujian

Dalam pengujian sistem ini, penulis melakukan uji coba dengan dua tahap pengujian yaitu dengan cara *black box testing* dan *alpha testing*.

1) *Black box testing* dimana tahap ini merupakan model pengujian yang dapat dilakukan untuk memverifikasi apakah perilaku komponen memang seperti yang diharapkan tanpa harus mempertimbangkan bagaimana perilaku tersebut secara internal diimplementasikan dan memfokuskan pada kebutuhan fungsional dari program.

2) Pengujian sistem pada program ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan. Tabel 4.1 merupakan rencana pengujiannya :

*a.* Pengujian untuk *Adminisitrator*

Tabel 4.1 Rencana pengujian member

| **Kelas Uji** | **Butir Uji** | **Jenis Uji** |
|---|---|---|
| Daftar Member | Daftar untuk menjadi Pelanggan | *Black Box Testing* |
| Pengujian Login Member | Login untuk masuk kehalaman member | *Black Box Testing* |
| Pengujian Pembelian Produk | Proses data pembelian produk | *Black Box Testing* |
| Pengujian Tracking | Proses Tracking Invoice Pembelian | *Black Box Testing* |
| Pengujian Konfirmasi Pembayaran | Proses data konfirmasi pembayaran | *Black Box Testing* |

*b.* Pengujian untuk *Adminisitrator*

Tabel 4.2 Rencana pengujian *Administrator*

| **Kelas Uji** | **Butir Uji** | **Jenis Uji** |
|---|---|---|
| **1** | **2** | **3** |
| Pengujian login | Login untuk masuk | *Black Box* |

| | | |
|---|---|---|
| administrator | ke halaman administrator | *Testing* |
| **1** | **2** | **3** |
| Pengujian aproved data member | Halaman aproved data member | *Black Box Testing* |
| Pengujian untuk kelola invoice list | Input data invoice list oleh member untuk menampilkan kan notifikasi Konfirmasi | *Black Box Testing* |
| Pengujian untuk kelola data produk report | Melihat dan menghapus data produk report | *Black Box Testing* |
| Pengujian untuk data lihat semua data | Meng-edit dan menghapus data produk | *Black Box Testing* |
| Pengujian untuk pengisian kelola data tambah data produk mainan | Input data produk mainan | *Black Box Testing* |
| Pengujian untuk kelola data Transaksi | Input data Transaksi | *Black Box Testing* |
| Pengujian untuk Kelola Pembayaran | Input data pembayaran | *Black Box Testing* |
| Pengujian untuk Kelola Transaksi | Input data transaksi | *Black Box Testing* |

### 4.1.2 Hasil Uji Sistem dan Protype

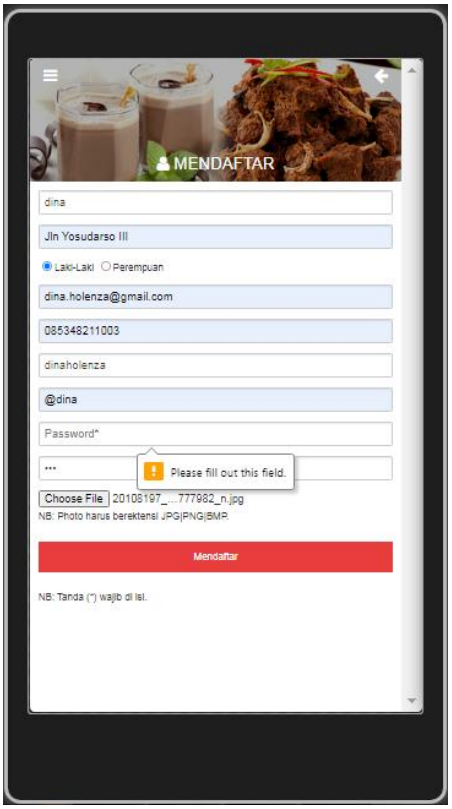
Sebagaimana terdapat 2 (dua) rencana pengujian maka hasil pengujian tersebut yaitu hasil pengujian *black box testing*.

#### 4.1.2.1 Hasil Pengujian *Black Box* Halaman *Login member*

1) Pengujian Daftar Member

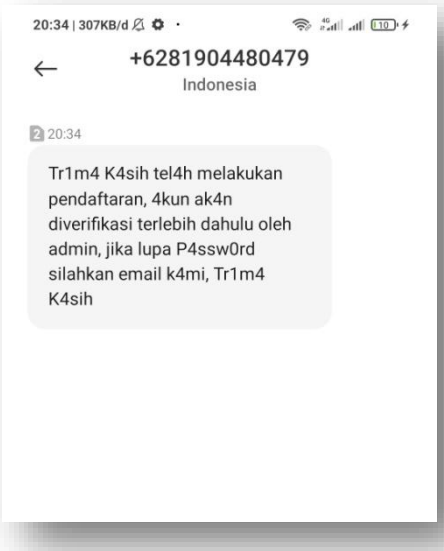
Tabel 4.3. Hasil pengujian Pelanggan

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| 1 | 2 | *3* |
| Data tidak terisi semua | Muncul pesan “Data yang anda isikan belum lengkap”. | Hasil sesuai dapat diterima |
| Data Persetujuan member sesuai no Handphone Tujuan | Muncul pesan “ Silahkan *Login* dengan *Email* dan *Password* ”. | Hasil sesuai dapat diterima |
| Data terisi semua | Anda akan langsung berada di halaman Pelanggan | Hasil sesuai dapat diterima |

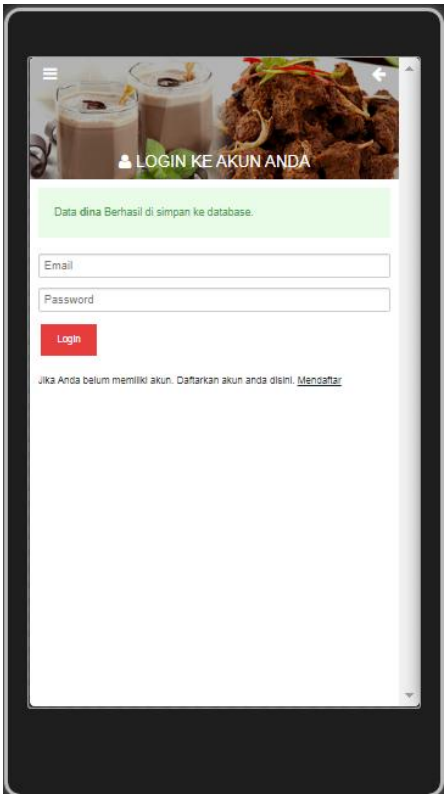



Implemetasi Program :

Gambar 4.1 Implemetasi Hasil Daftar member belum lengkap




Gambar 4.2 Implemetasi data SMS masuk ke No pengguna



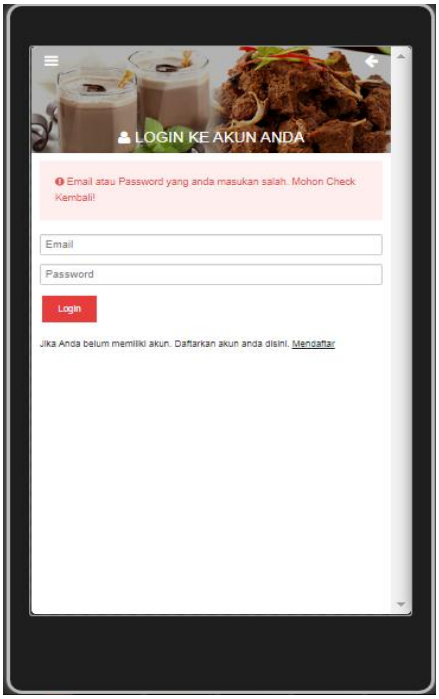

Gambar 4.3 Implemetasi Hasil Daftar Member Lengkap

2) Pengujian login member

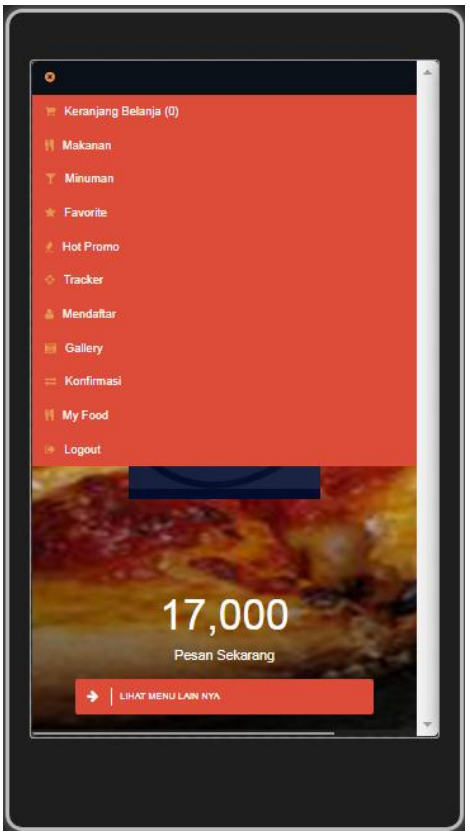
Tabel 4.4 Hasil pengujian login member

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| Userid dan password salah | Gagal masuk ke sistem “username / password required failed” | Hasil sesuai dapat diterima |
| Userid dan password salah | Berhasil login masuk ke halaman Pelanggan | Hasil sesuai dapat diterima |

Implementasi Program :




Gambar 4.4 Implemetasi *Username* dan *Password* gagal login user



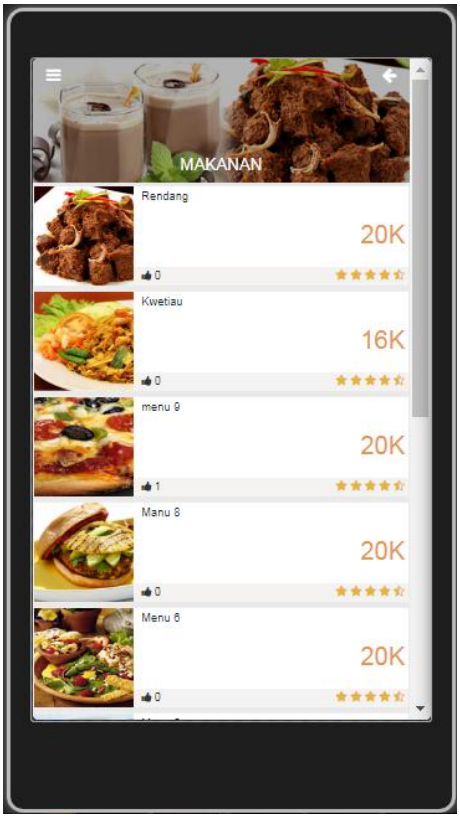

Gambar 4.5 Implementasi Berhasil Login Masuk Ke Halaman Member

3) Pengujian Pemesanan Produk

Tabel 4.4 Pengujian Pemesanan Produk

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| Memilih odan Pemesanan Produk | Berhasil dan masuk kedalam keranjang belanja | Hasil sesuai dapat diterima |
| Memilih dan Pemesanan Produk | Untuk melakukan Pemesanan anda harus melakukan login. | Hasil sesuai dapat diterima |

Implementasi Pada Program :

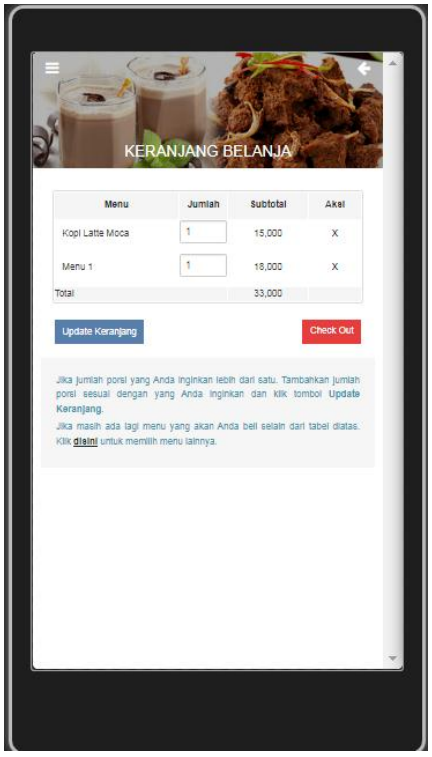



Gambar 4.6 Implementasi Pemesanan produk

4) Pengujian Keranjang Belanja

Tabel 4.5 Pengujian Keranjang Belanja

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| 1 | 2 | *3* |
| Produk detail | Menampilkan detail produk | Hasil sesuai dapat diterima |
| Produk berhasil masuk ke keranjang belanja | Menampilkan pemesanan keranjang belanja | Hasil sesuai dapat diterima |



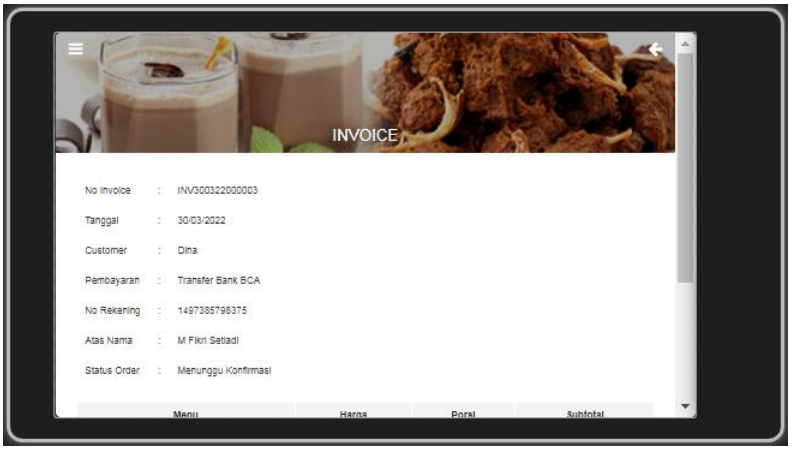

Gambar 4.7. Implementasi detail produk

5) Pengujian Konfirmasi Pembayaran

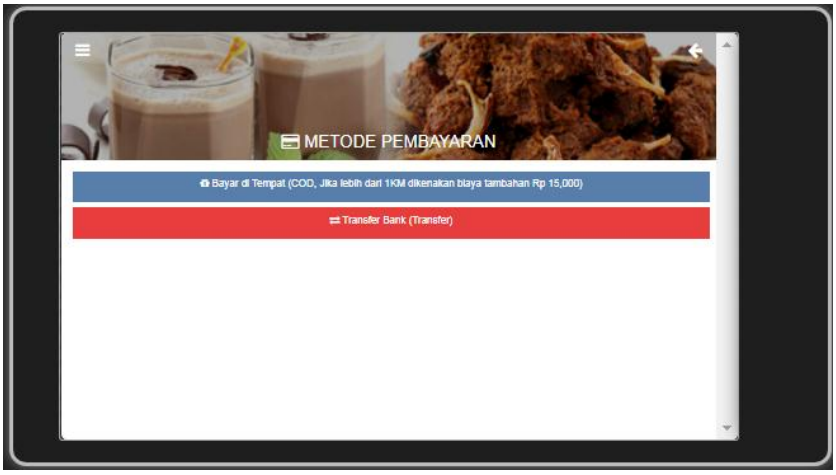
Tabel 4.6 Pengujian Konfirmasi Pembayaran

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| Invoice | Menampilkan Nota Pembelian produk | Hasil sesuai dapat Diterima |
| Pemesanan COD pada sistem | Menampilkan pemesanan dengan COD | Hasil sesuai dapat Diterima |
| Data yang di masukan komfirmasi pembayaran | Data komfirmasi pembayaran | Hasil sesuai dapat Diterima |
| Tracking Invoice | Pengecekan Status Pembelian Produk | Hasil sesuai dapat Diterima |

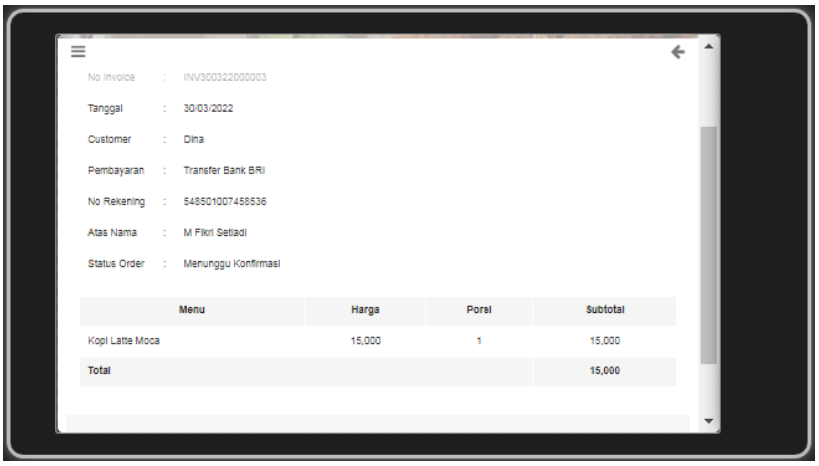
Implemtasi Pada Progam :



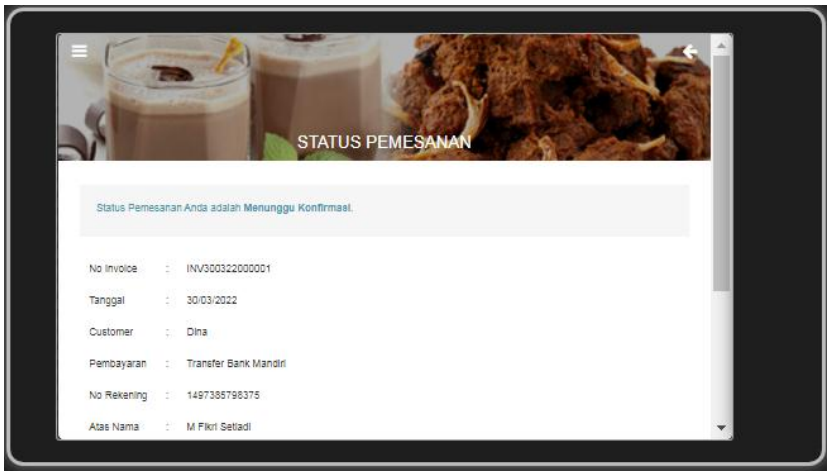

Gambar 4.8. Implementasi invoice




Gambar 4.9. Implementasi *Sistem kasir*




Gambar 4.10. Implementasi Sudah Lengkap Konfirmasi Pembayaran




Gambar 4.11. Implementasi Tracking Pembelian Produk

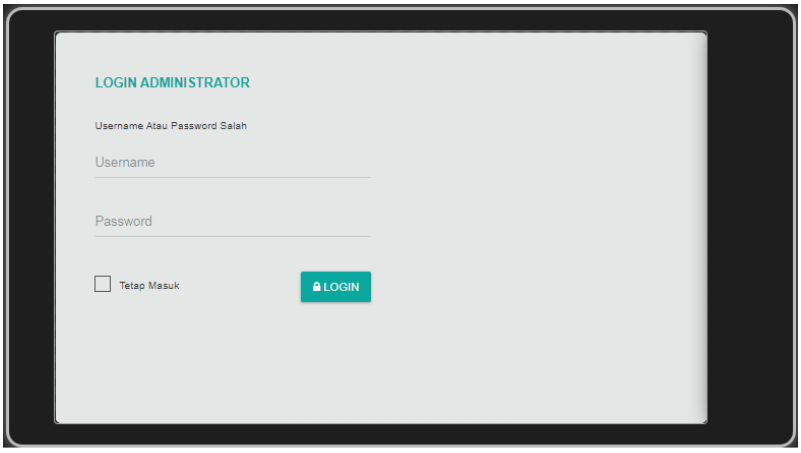
*4.1.2.2* Hasil Pengujian *Administrator*

a) Pengujian Login *Administrator*

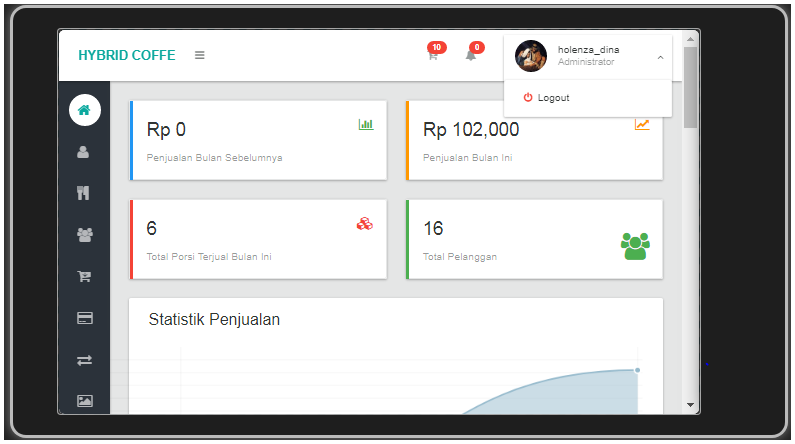
Tabel 4.7 Pengujian Login *Administrator*

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| *Username*<br>*Password* | Gagal masuk | Hasil |
| Salah | kehalaman admin | sesuai dapat diterima |
| Username<br>Password Benar | Berhasil Login<br>Masuk kehalaman administrator | Hasil sesuai dapat diterima |

Implementasi Pengujian Program :




Gambar 4.12 *Username* dan *Passwo*rd *administrator* salah



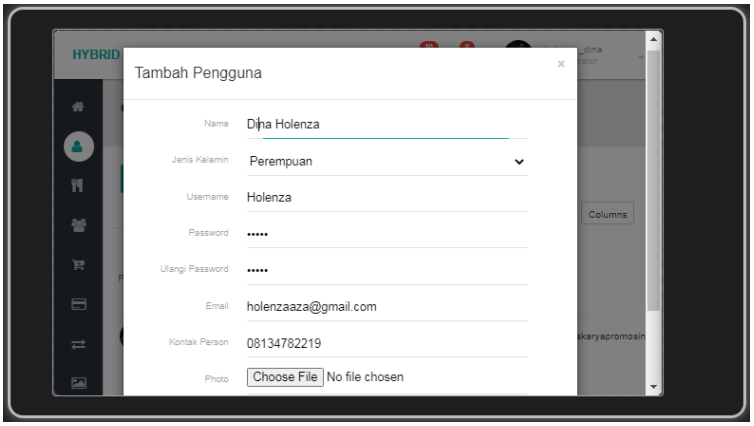

Gambar 4.13 *Username* dan *Password administrator* Benar

b) Pengujian Pengguna

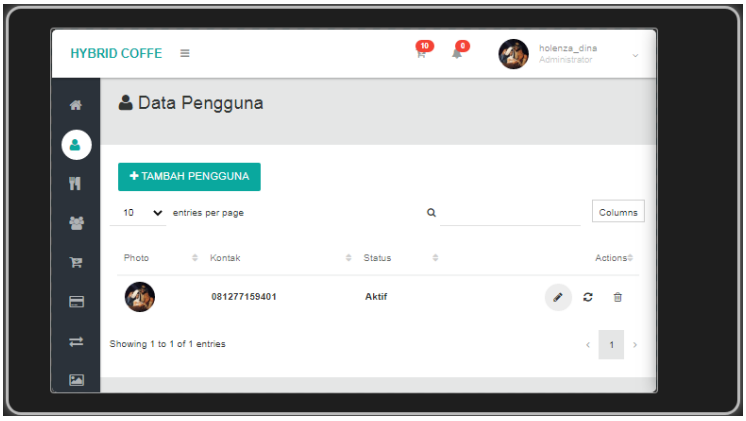
Tabel 4.8 Hasil Pengujian

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| 1 | 2 | *3* |
| *Pengujian Pengguna* | Sistem Menampilkan Hasil Pengujian Pengguna | Hasil sesuai dapat diterima |
| Testimonial List Pengguna | Sistem Menampillkan halaman Detail Pengguna | Hasil sesuai dapat diterima |

Implemantasi Program :




Gambar 4.14 Pengujian halaman tambah Pengguna




Gambar 4.15 Pengujian halaman *detail* Pengguna

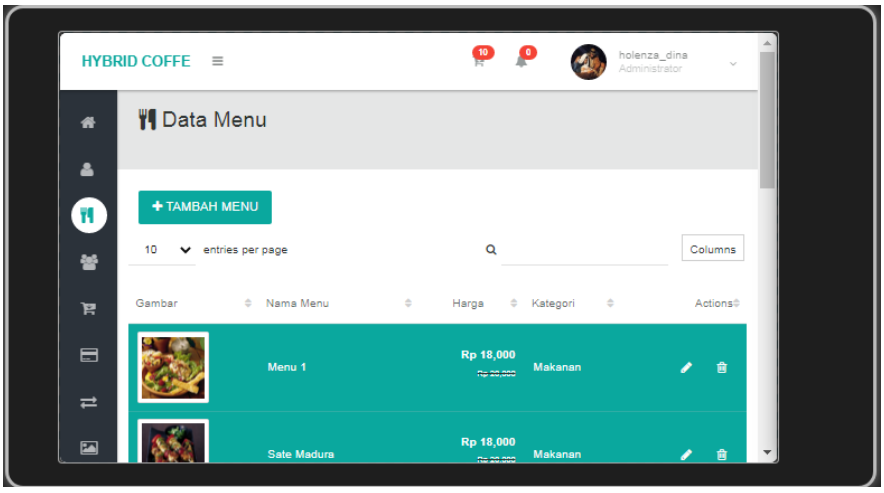
c) Pengujian Halaman Lihat Semua Data Produk

Tabel 4.9 Hasil Pengujian Lihat Semua Data

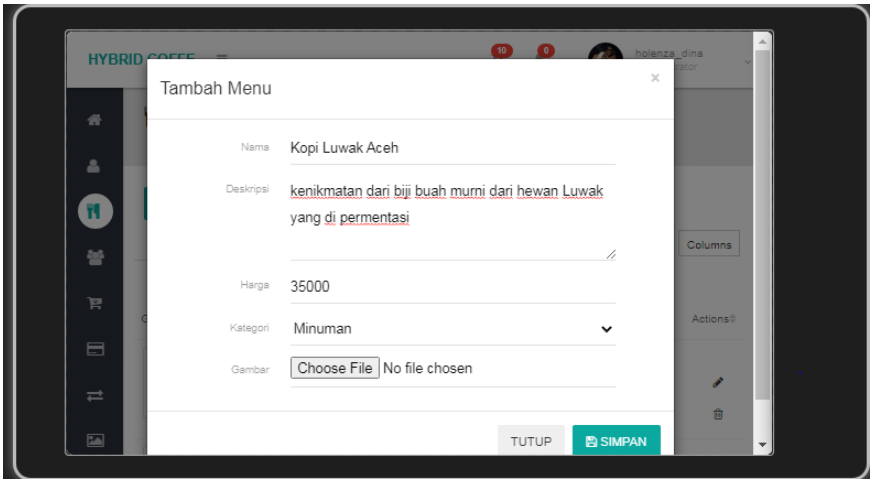
| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| 1 | 2 | *3* |
| Lihat Semua Data | Sistem Menampilkan halaman lihat semua data | Hasil sesuai dapat diterima |

| 1 | 2 | *3* |
|---|---|---|
| Lihat Semua Data Edit | Sistem Menampilkan halaman lihat semua data edit | Hasil sesuai dapat diterima |

Implementasi Program :




Gambar 4.16 Pengujian Halaman lihat semua produk



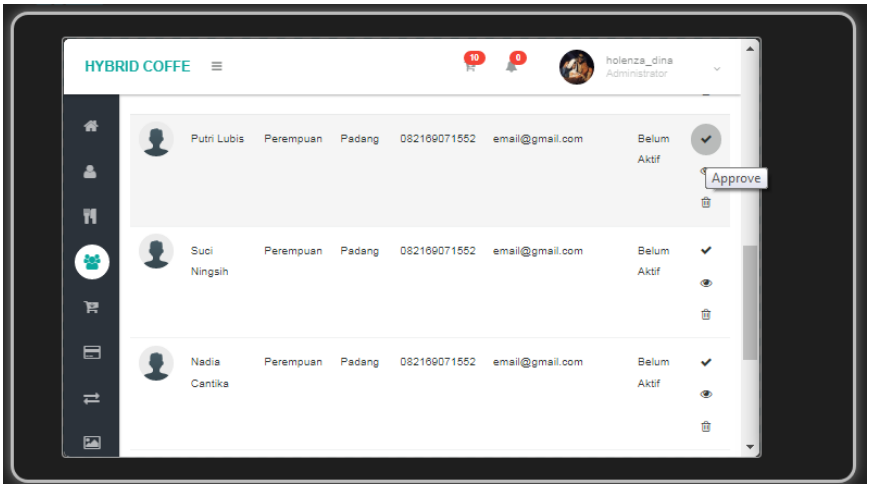

Gambar 4.17 Pengujian Halaman Tambah Produk

d) Pengujian Halaman Data Pelanggan

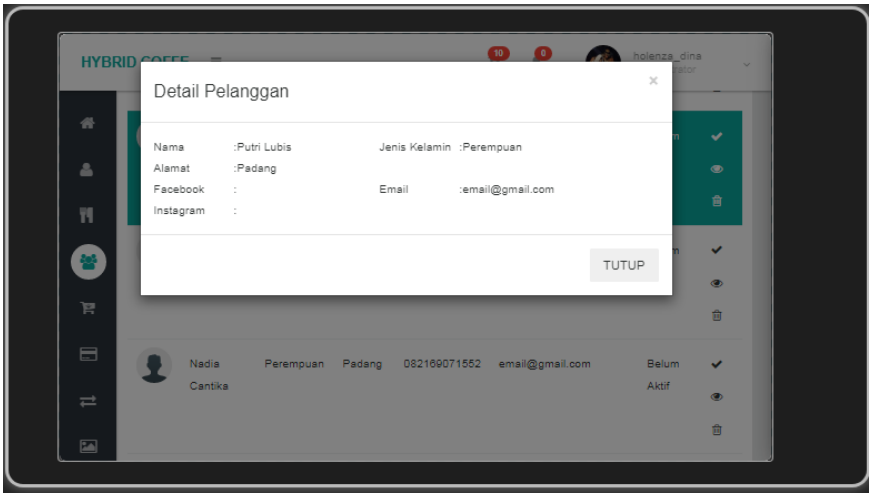
Tabel 4.10 Hasil Pengujian Halaman Data Pelanggan

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| 1 | 2 | *3* |
| *Tambah Data* Data | Sistem | Hasil |
| *Aproved* Pelanggan | Menampilkan halaman *Aproved* | sesuai dapat diterima |
| *Detail Pelanggan* | Sistem Menampilkan halaman Detail Pelanggan | Hasil sesuai dapat diterima |

Implementasi Program :




Gambar 4.18 Pengujian halaman *Aproved* Pelanggan



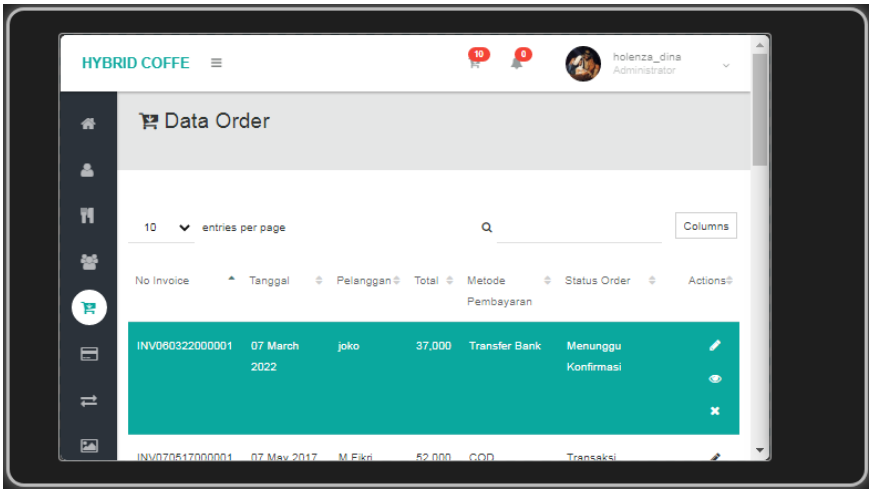

Gambar 4.19 Pengujian halaman Detail Pelanggan

e) Pengujian Halaman Order

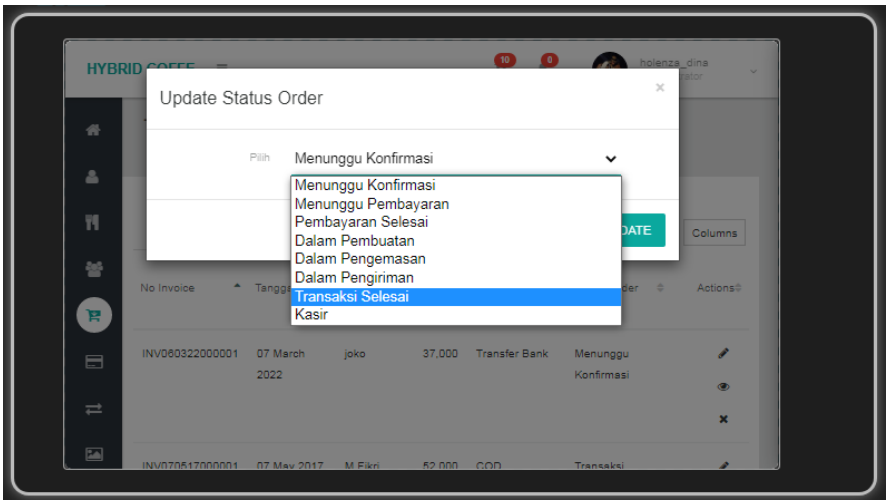
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Halaman Order

| **Hasil Pengujian** | | |
|---|---|---|
| **Data Masukan** | **Harapan** | **Kesimpulan** |
| Halaman Order | Sistem Menampilkan halaman Order | Hasil sesuai dapat diterima |
| Halaman Update Order | Sistem Menampilkan halaman Update Order | Hasil sesuai dapat diterima |
| Detail Order | Sistem Menampilkan halaman detail Order | Hasil sesuai dapat diterima |

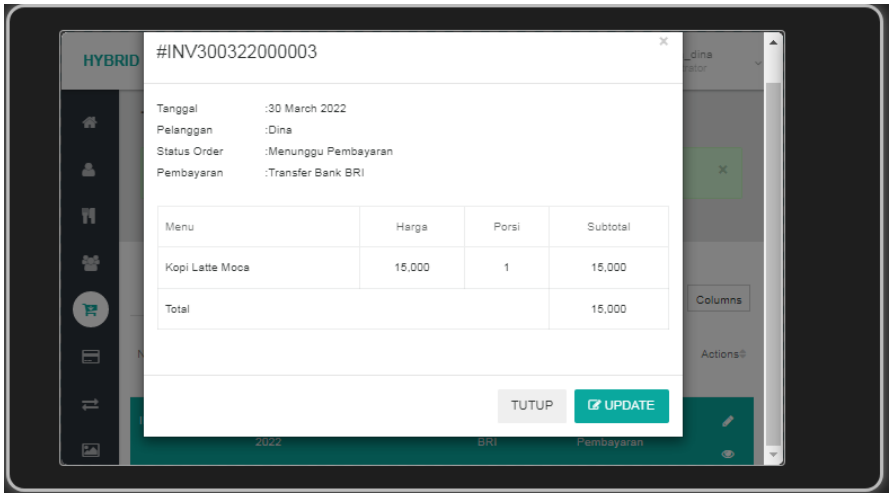
Implementasi Program :



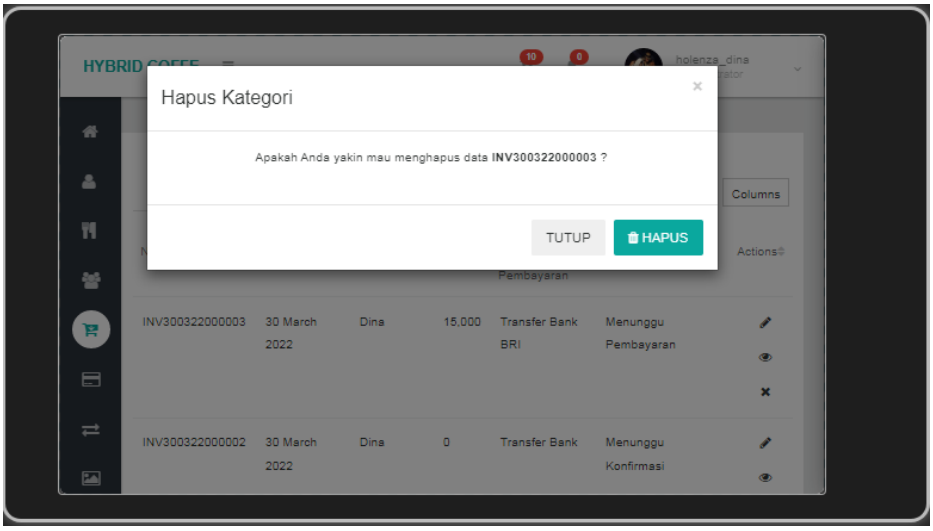

Gambar 4.20 Pengujian halaman Order




Gambar 4.21. Pengujian halaman Halaman Update Order



Gambar 4.22. Pengujian halaman Detail Order



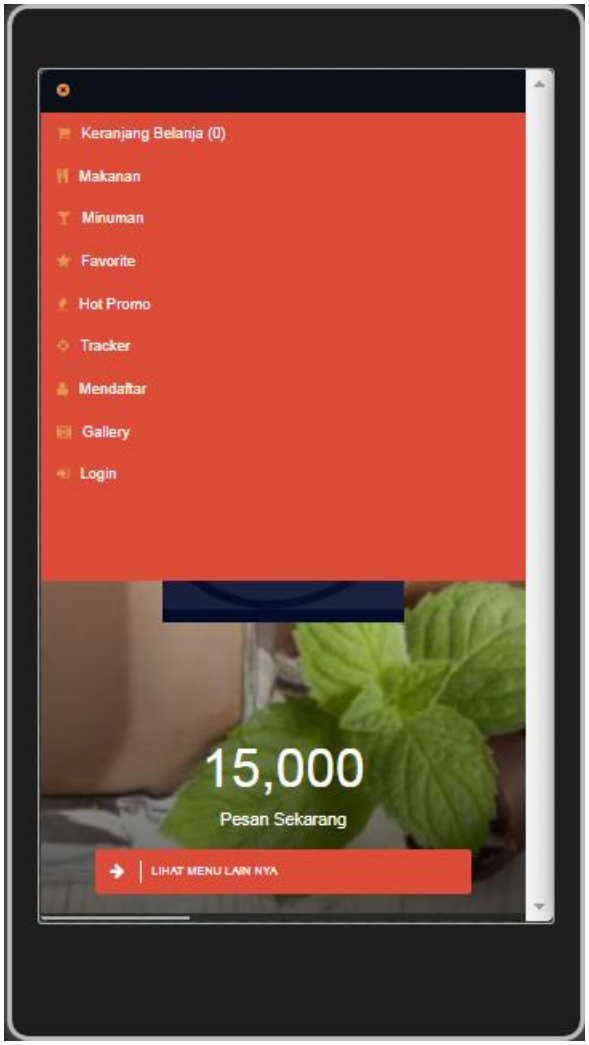

Gambar 4.23. Pengujian halaman Hapus Order

## 4.2 Manual Operasi

Dalam *website* ini akan dijelaskan langkah-langkah menjalanka nya, yaitu Klik http://localhost/hybridcoffe untuk masuk kehalaman utama home beranda sebagai berikut.

### 4.2.1 Halaman utama Pelanggan

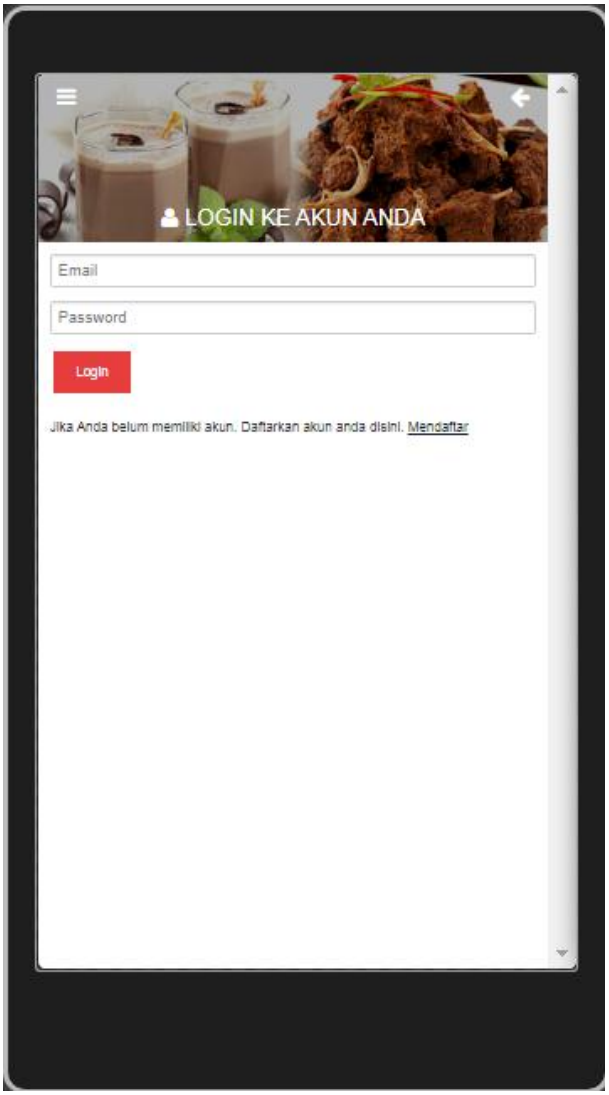
Halaman menu utama Pelanggan menampilkan sambutan selamat datang dan informasi jenis barang yang di jual. Dapat dilihat halaman utama pada gambar 4.24.




Gambar 4.24 Halaman Menu Utama Pelanggan

4.2.2 Halaman *Login* member

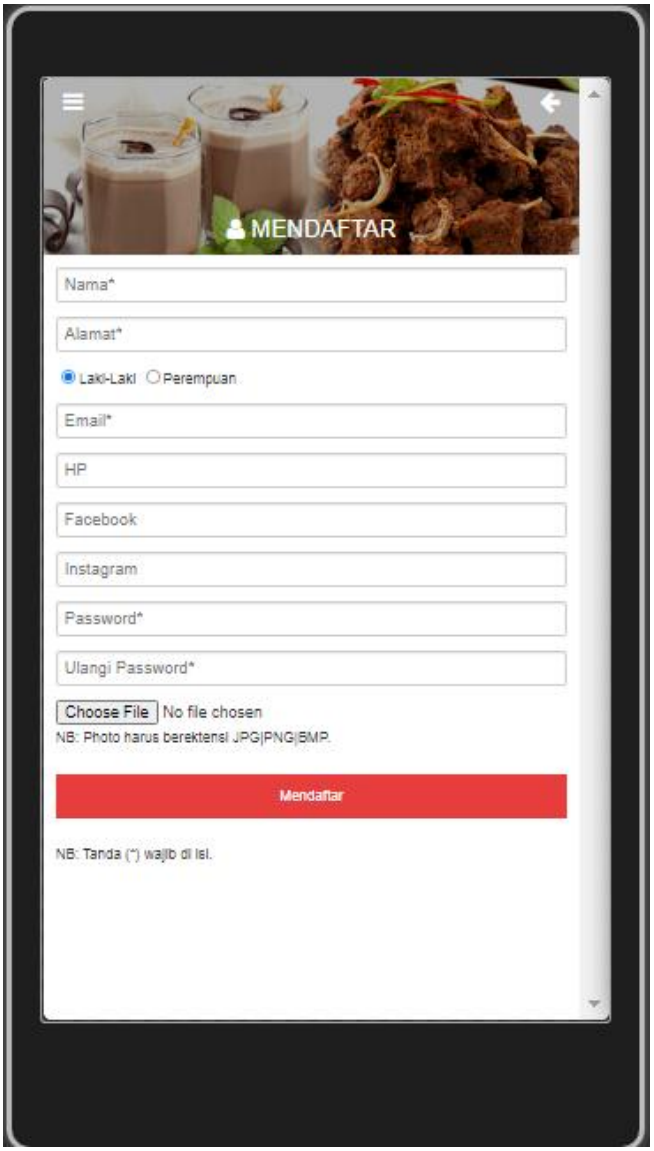
Halaman *login* member merupakan halaman *login* untuk member dapat masuk ke *sistem* atau halaman akun member guna melakukan Pembelian *online* pada *sistem*. Berikut adalah gambaran halaman *login* member pada gambar 4.25




Gambar 4.25 Halaman *Login* Member

### 4.2.3 Halaman *Register*

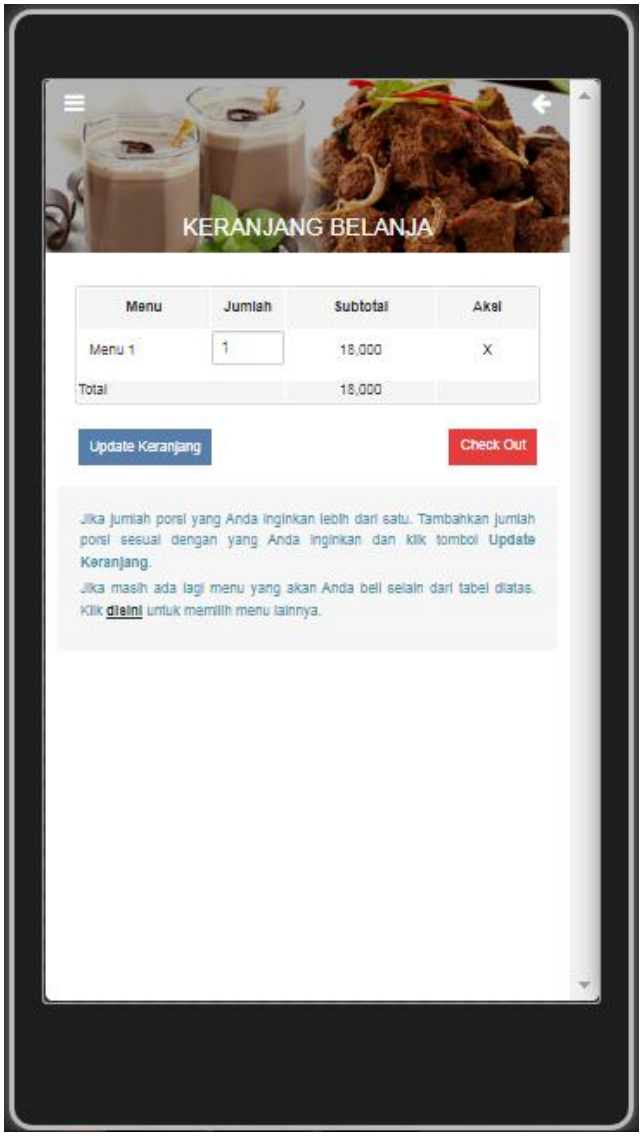
Halaman *register* adalah halaman untuk mendaftar akun atau membuat halaman pribadi member yang nantinya digunakan untuk melakukan Pembelian pada sistem ini. Berikut adalah gambaran halaman *register* pada gambar 4.26




Gambar 4.26 Halaman *Register*

### 4.2.4 Halaman Keranjang Belanja

Halaman keranjang belanja adalah halaman untuk member guna melihat barang apa saja yang akan di beli. Berikut adalah gambaran halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.27.




Gambar 4.27 Halaman Keranjang Belanja

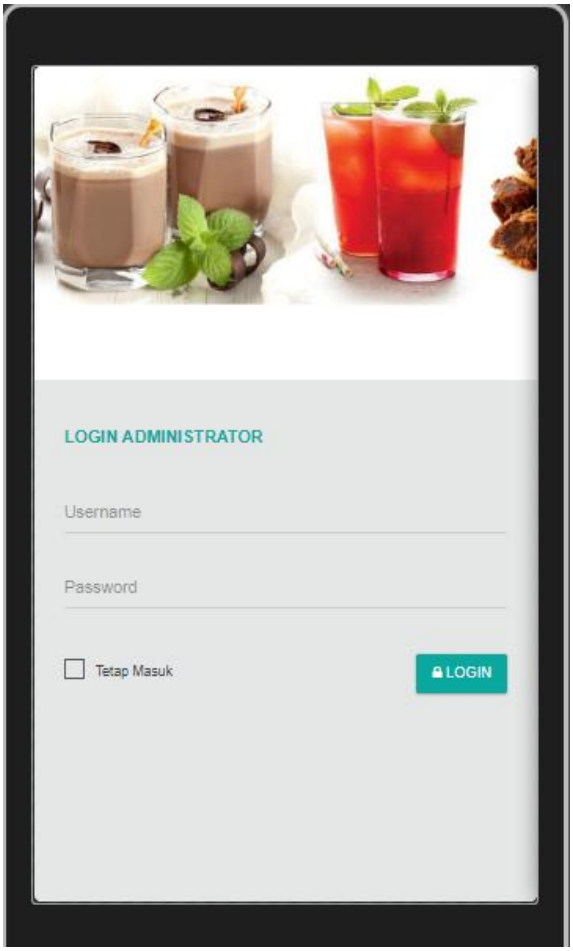
### 4.2.5 Halaman Tracking

Halaman konfirmasi traking adalah halaman bagi member untuk pengecekan status *product* yang dibeli terhadap admin setelah melakukan transfer. Berikut adalah gambaran halaman tracking produk dapat dilihat pada gambar 4.28.

Gambar 4. 28 Halaman Tracking

### 4.2.6 Halaman *Login* admin

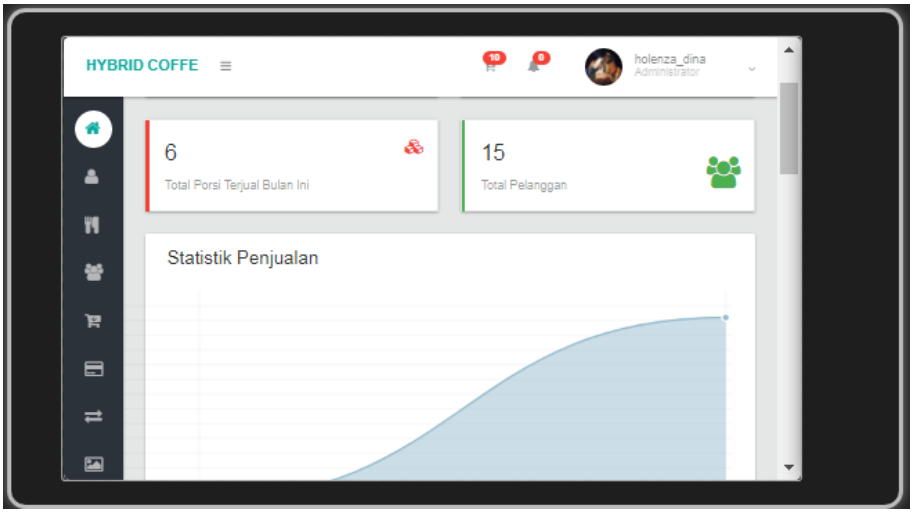
Halaman *login* admin merupakan halaman yang di gunakan admin untuk *login* masuk ke sistem utama yakni pada halaman admin untuk mengelola data-data. Berikut adalah gambaran halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.29




Gambar 4.29 Halaman *login* admin

4.2.7 Halaman utama admin

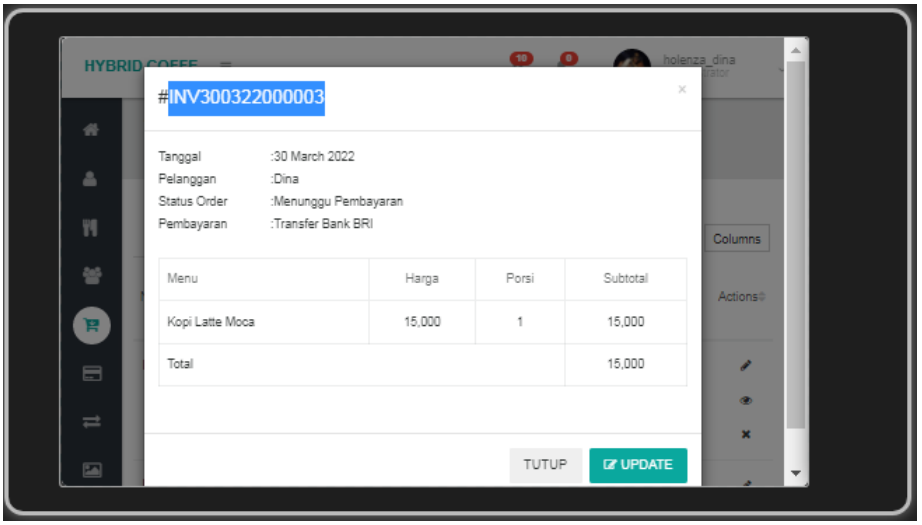
Halaman utama admin berisi *list* pengolahan data admin. Berikut adalah gambaran halaman utama admin dapat dilihat pada gambar 4.30




Gambar 4.30 Halaman utama admin.

### *4.2.8* Halaman *invoice list*

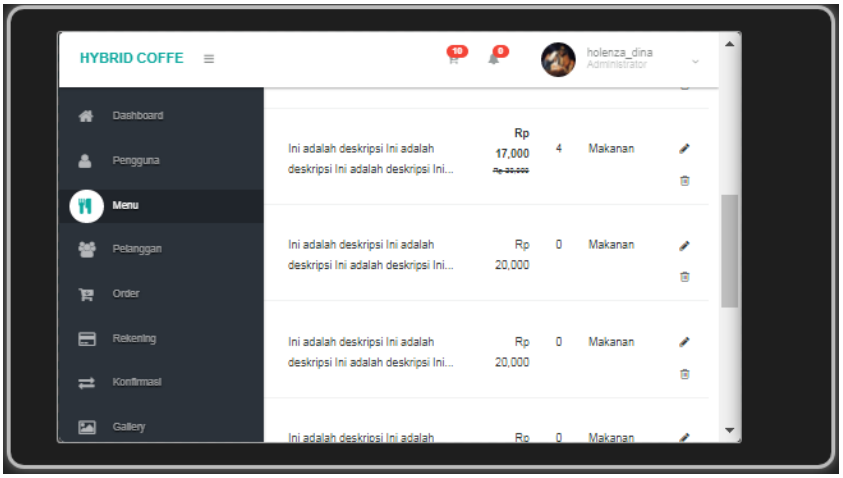
Halaman *invoice list*. Halaman ini di gunakan admin untuk melihat faktur belanjaan dan mengkonfirmasi Pembelian member, Berikut adalah gambaran halaman *Invoice List* dapat dilihat pada gambar 4.31




Gambar 4.31. Halaman *Invoice List*

### 4.2.9 Halaman Lihat semua data

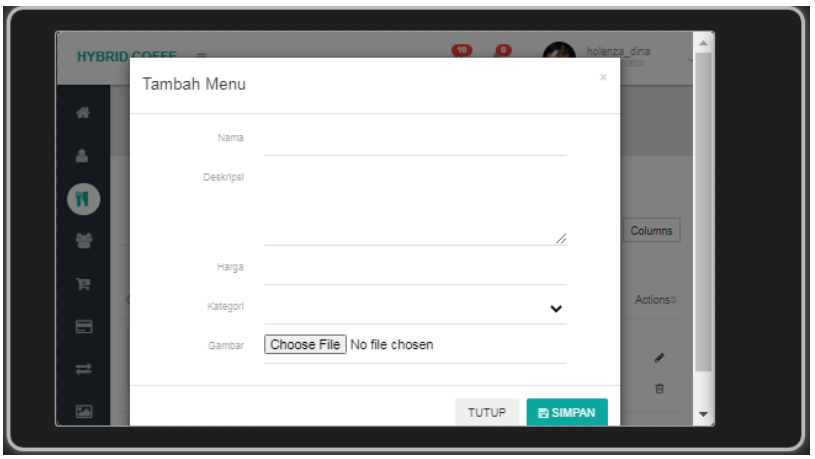
Halaman lihat semua data, halaman ini digunakan admin untuk menghapus, dan memperbaiki jenis produk. Berikut adalah gambaran halaman lihat semua data dapat dilihat pada gambar 4.32




Gambar 4. 32 Halaman Lihat Semua Data Produk

### 4.2.10 Halaman Tambah Data produk

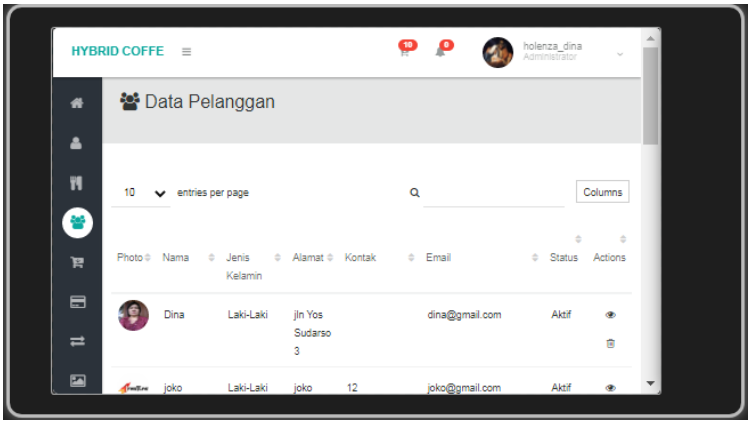
Halaman tambah data produk, halaman ini digunakan admin untuk menambah data produk. Berikut adalah gambaran halaman tambah data produk dapat dilihat pada gambar 4.33




Gambar 4.33 Halaman tambah Data Produk

### 4.2.11 Halaman Pelanggan

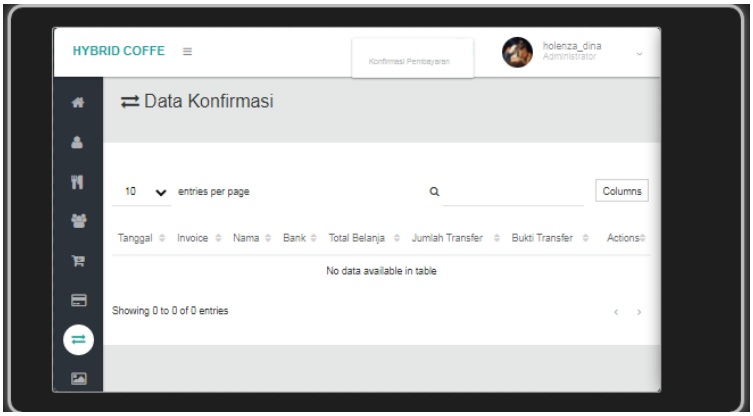
Halaman member, halaman ini di gunakan admin untuk mengaktif kan dan menonaktifkan member. Berikut adalah gambaran halaman member dapat dilihat pada gambar 4.34




Gambar 4.34 Halaman Pelanggan

### 4.2.12 Halaman Konfirmasi Transaksi

Halaman Transaksi ini di gunakan admin untuk dapat melihaT data transaksi , Berikut adalah gambaran halaman transaksi penjualan dapat dilihat pada gambar 4.35




Gambar 4.35 Halaman Transaksi

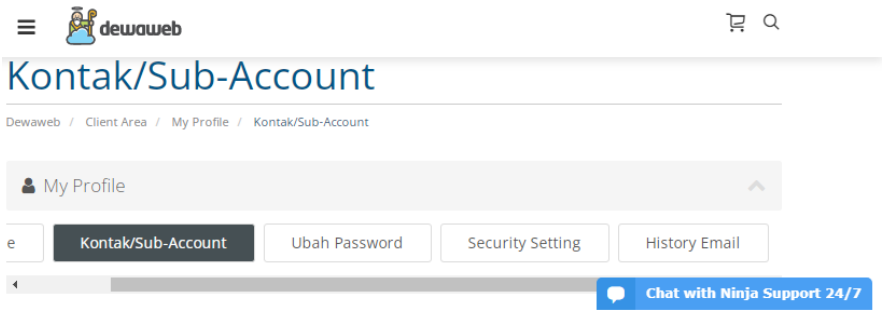
## 4.3 Manual Instalasi

Tahapan ini merupakan langkah demi langkah tentang cara *upload* sistem kedalam *hosting* agar dapat diakses pada jaringan internet. Dalam tahapan ini penulis menggunakan *https://dewaweb//* sebagai sarana untuk implementasi sistem yaitu pada *hybridcoffe.pky-kalteng.com* bahan upload script kode program*:*

Jalankan browser yang ada, sebagai contoh google chrome. Lalu Ketik Ketik *https://dewaweb.com* pada address barr. Kemudian pilih bahasa yang akan digunakan, seperti pada gambar di bawah ini. seperti gambar 4.36

Gambar 4.36. Tampilan awal *user interface dewaweb*

4.3.1 Setelah memilih *login client* area dan pendaftaran berhasil , maka akan muncul infomasi *account* halaman seperti gambar di bawah ini. seperti gambar 4.37

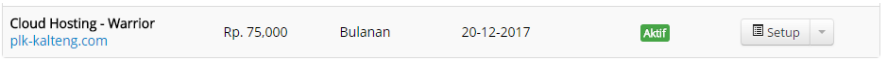



Gambar 4.37 *Account* dewa *web*

### 4.3.2 Masuk Paket hosting

Setelah memilih menu *hosting manager* masukan nama *plk kalteng* .

Kemudian klik *setup* untuk masuk ke *cpanel manager*. seperti gambar 4.38

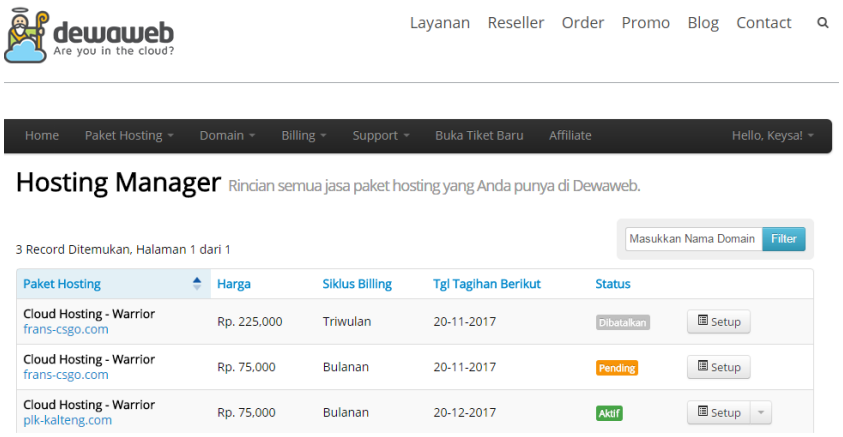



Gambar 4.38. *cpanel Cloud hosting manager*

### 4.3.3 Hosting Manager

Pada tahapan ini Penulis menjelaskan bagaimana dalam pembuatan *create databases* admin sebagai pengelola data database keysa toys

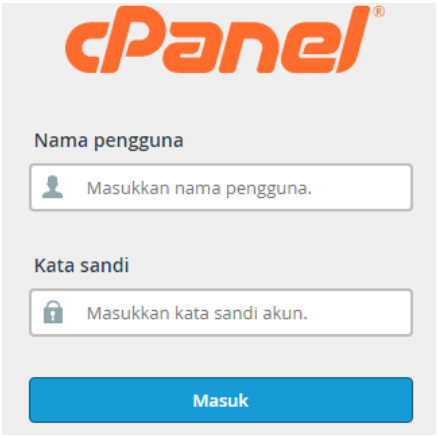
Seperti gambar 4.39




Gambar 4.39. *Hosting Manager*

### *4.3.4 Log Cpanel*

5 Pada tahapan ini Penulis menjelaskan bagaimana dalam akses *Log Cpanel* pada halaman pky-kalteng.com/cpanel/loginpage admin sebagai pengelola data file manager dan database hybrid coffe . Seperti gambar 4.40




Gambar 4.40. *Login cpanel*

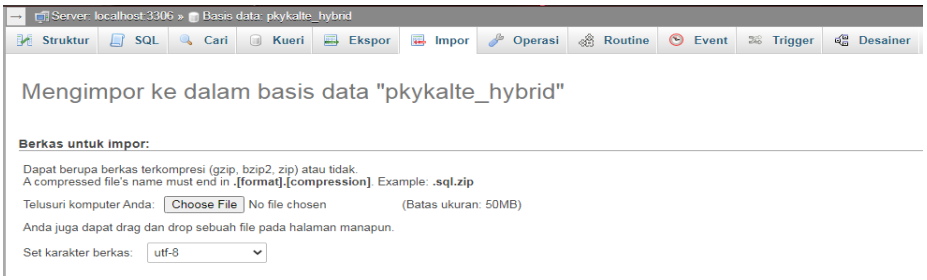
### *4.3.5 create databases*

Pada tahapan ini Penulis menjelaskan bagaimana dalam pembuatan *create databases* admin sebagai pengelola data database Hybrid Coffe . Seperti gambar 4.41

Gambar 4.41 *Create databases hybrid coffe*

### *4.3.6 Manage Php MyAdmin*

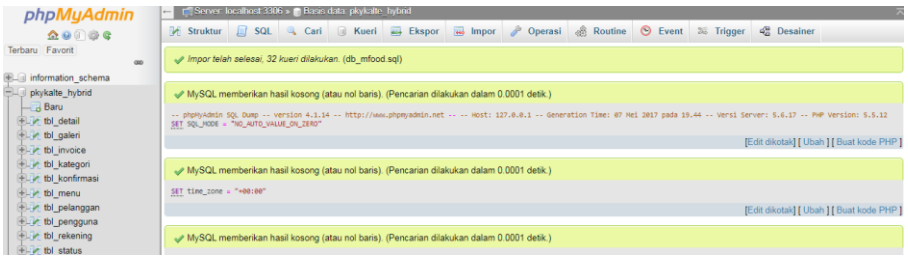
Pada tahapan ini penulis membuat table *Manage Php MyAdmin* sebagai pengelolaan database hybrid coffe, Seperti gambar 4.42




Gambar 4.42. *Manage Php MyAdmin*

### *4.3.7 Databases Import*

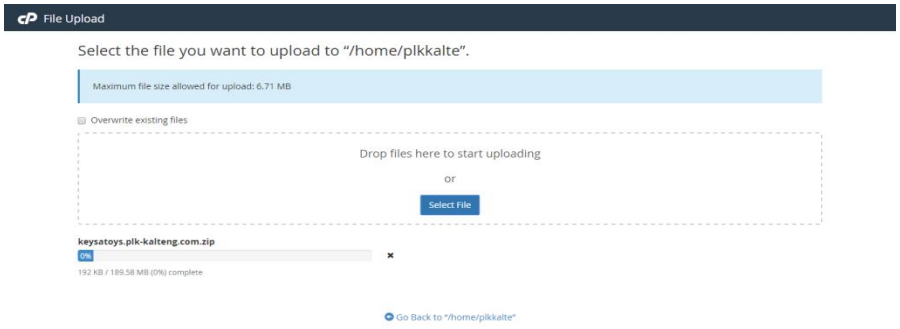
Pada gambar ini penulis meng sebagai pengelolaan daimport database yang telah di buat di *localhost* untuk di masukan ke database di plk-kalteng di dewa web, Seperti gambar 4.43




Gambar 4.43.*databases import*

### *4.3.8 Upload manager*

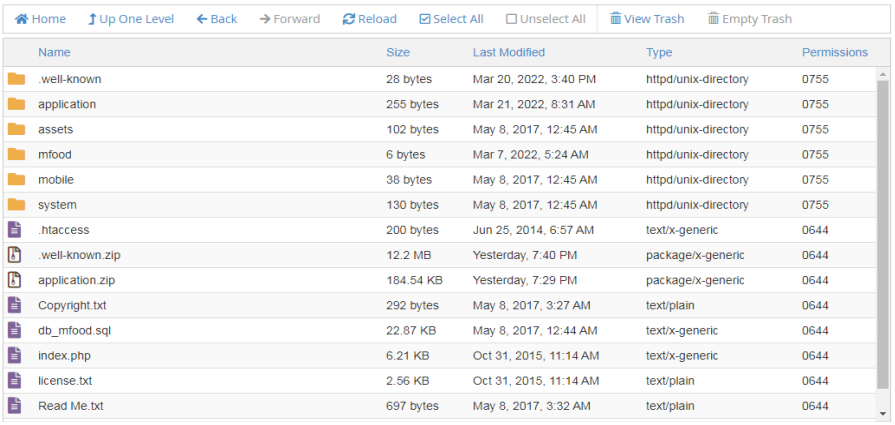
Pada gambar ini penulis upload source program ke cpanel hybridcoffe.plk-kalteng.com. Seperti gambar 4.44




Gambar 4.44. *Upload File*

### *4.3.9* File Manager

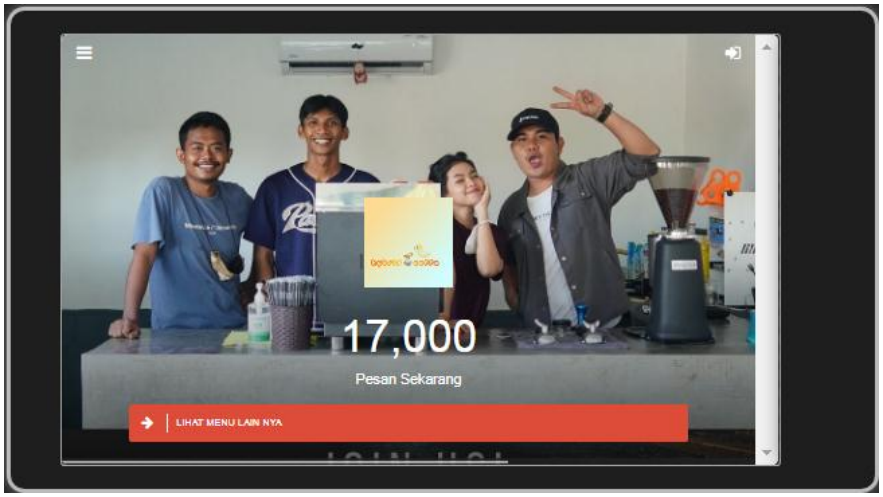
Pada gambar ini penulis menjelaskan hasil upload file yang sukses masuk ke file manager hybridcoffe.plk-kalteng.com. Seperti gambar 4.45




Gambar 4.45. *file manager*

### *4.3.10* Userinterface hybridcoffe..plk-kalteng.com

Pada tahapan ini penulis menjelaskan hasil hybridcoffe.plk-kalteng.com saat di jalankan di smart phone .Seperti gambar 87




Gambar 4.46 *Userinterface* hybridcoffe.plk-kalteng.com

## *4.4* Pemeliharaan Sistem

Pemeliharaan sistem bertujuan untuk meng-*update* halaman web, baik dari segi *interface* program, *database*, maupun proses – proses yang mungkin bertambah nantinya dan informasi lainnya yang dibutuhkan agar sistem terus memberikan pelayanan yang terbaru kepada *user*

Langkah-langkah pemeliharaan sistem terdiri atas:

4.4.1 Peggunaan sistem, yaitu menggunakan sistem sesuai dengan fungsi tugasnya masing-masing memasukkan data sesuai dengan yang diminta sistem untuk setiap proses yang dilakukan *login user*. Sehingga sistem ini dapat digunakan untuk penyampaian informasi, sehingga dapat memudahkan admin dalam *backup* data pada saat diperlukan.

4.4.2 Penjagaan sistem, yaitu melakukan pemantauan untuk pemeriksaan rutin sistem dari *bug–bug* yang di munculkan oleh sistem, agar setiap

proses dapat beroperasi dengan baik. Sehingga dapat terjaga dari kemungkinan *error* sistem yang akan terjadi.

4.4.3 Perbaikan sistem, yaitu melakukan perbaikan dalam proses yang di jalankan *login user* terjadi ketika terjadi kesalahan atau *error* sistem yang tidak terdeteksi pada saat tahap pengujian sistem.

4.4.4 Peningkatan sistem, yaitu melakukan modifikasi atau *upgrade* terhadap sistem yang telah berjalan ketika terdapat potensi untuk meningkatan sistem, yang berguna untuk kemajuan sistem nantinya baik dari segi proses maupun dari segi tampilan sistem.

## 4.5 Pembahasan Implementasi

### 4.5.1 Pembahasan Listing Program

*Listing* program yang dibahas pada pembahasan ini antara lain sebagai berikut :

a. *Function* tambah

```
<?p
    use yii\helpers\Html;

    /* @var $this yii\web\View */
    /* @var $model app\models\Produk */

    $this->title = 'Create Produk';
    $this->params['breadcrumbs'][] = ['label' => 'Produk', 'url' =>
    ['index']];
    $this->params['breadcrumbs'][] = $this->title;
    ?>
    <div class="Produk-create">
```

```
<h1><?= Html::encode($this->title) ?></h1>
<?= $this->render('_form', >
```

Pada script ini dijelaskan bagaimana proses simpan data ke tabel yang ada didalam *database*.

b. *Function* hapus

```
public function actionDelete($id)
    {
        $this->findModel($id)->delete();

        return $this->redirect(['index']);
}
```

Pada *listing* program ini jelas bagaimana proses penghapusan data dari dalam tabel *database*, data dupilih terlebih dahulu kemudian data tersebut dihapus berdasarkan id.

*c. Function edit*

```
public function actionUpdate($id)
    {
        $model = $this->findModel($id);

        if ($model->load(Yii::$app->request->post()) && $model->save()) {
            return $this->redirect(['view', 'id' => $model->id]);
        } else {
            return $this->render('update', [
                'model' => $model,
            ]);
        }
}
```

Pada *script* dijelaskan bagaimana proses perbaiki dan meng*update* data, dimana data tersebut dipanggil terlebih dahulu berdasarkan id, kemudian dilakukan pengecekan data yang diperbaiki dan kemudian data tersebut dapat di*update*.

### 4.5.2 Pembahasan hasil responden pengguna (hasil kuesioner)

Pengujian dalam bentuk kuesioner ini terdiri dari lima pertanyaan yang disebarkan pada 10 responden. Berdasarkan data yang dihasilkan dari kuesioner, dilakukan perhitungan menggunakan skala likert dari skala 1 sampai 5. Untuk menghitung skor maksimum, dengan mengalikan skor dengan jumlah keseluruhan responden dikali dengan banyaknya pertanyaan, yaitu skor dikalikan 5 responden dikalikan 5 pertanyaan. Nilai maksimum skor dapat dilihat pada Tabel 4.12

Tabel 4.12 Skor Maksimum

| Jawaban | Skor | Skor Maksimum (Skor*Jumlah Responden) |
|---|---|---|
| Sangat Baik | 5 | 125 |
| Baik | 4 | 100 |
| Cukup Baik | 3 | 75 |
| Kurang Baik | 2 | 50 |
| Tidak Baik | 1 | 25 |

Dalam menentukan skor maksimum digunakan rumus:

Skor maksimum : (skor tertinggi tiap item) X (Jumlah pertanyaan) X (Jumlah responden)

Skor maksimum : 5 x 5 x 5 = 125

Adapun untuk kriteria skor dapat dilihat pada Tabel 45.

Tabel 4.13 Kriteria Skor

| **Kategori Jawaban** | **Keterangan** |
|---|---|
| 1-25 | Tidak Baik |
| 26-50 | Kurang Baik |
| 51-75 | Cukup Baik |
| 76-100 | Baik |
| 101-125 | Sangat Baik |

Berikut adalah data pernyataan responden pengguna dari kelima pertanyaan

Tabel 4.16. Pernyataan

| **No** | **Pernyataan** |
|---|---|
| 1 | Tampilan hybrid coffe? |
| 2 | Proses Informasi pada aplikasi hybrid coffe? |
| 3 | Proses pada halaman bersifat user friendly? |
| 4 | Tampilan Proses dari segi Pemesanan? |
| 5 | Proses eksekusi pengelolaan mengirim SMS Gateway Zenziva? |
| 6 | Proses saat di smartphone yang anda gunakan? |

Berdasarkan point-point yang diujikan tabel 4.16 merupakan hasil penilaian dari masing-masing penguji :

Tabel 4.17. Hasil Penilaian Penguji

| No | Point Pertanyaan | Responden | | | | | | | | | | Total Nilai Per Point |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | |
| 1 | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe ? | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 41 |
| 2 | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 42 |
| 3 | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 41 |
| 4 | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 40 |
| 5 | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 40 |

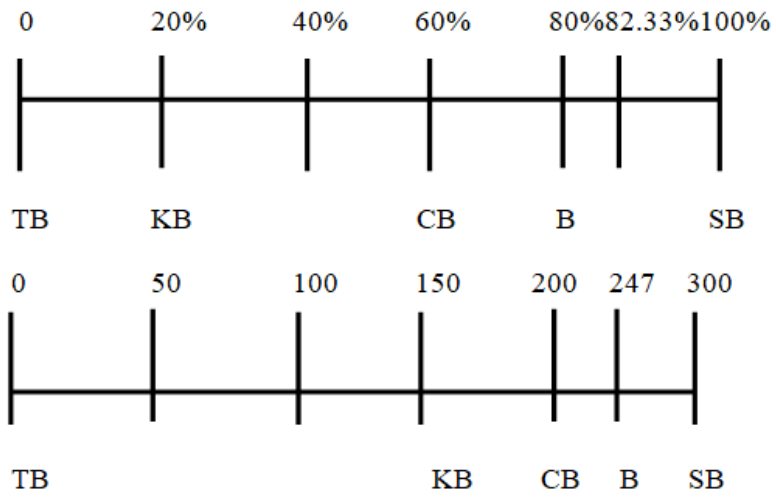
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | 5 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 42 |
| JUMLAH | | | | | | | | | | | | 247 |

Dari tabel 4.17 dihasilkan jumlah maksimum skor kriterium dengan skor paling tinggi = 5, jumlah pertanyaan = 8, dan jumlah responden = 10 yaitu dengan rumus:

Kriterium = Nilai Tertinggi x Jumlah Pertanyaan xJumlah

Maka nilai kriterium dari angket yang penulis buat adalah 5 x10x 6= 300.

Berdasarkan tabel 4.17 untuk total jawaban responden adalah 438 dengan demikian aplikasi Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile ini menurut pendapat 10 responden yaitu 247/ 300 x 100% = 82.33%




Keterangan :

| | | |
|---|---|---|
| TB | = | Tidak Baik |
| KB | = | Kurang Baik |
| CB | = | Cukup Baik |
| B | = | Baik |
| SB | = | Sangat Baik |

Dari kriteria yang ditetapkan. Apabila diinterprestasi nilai adalah 82,33 % terletak lebih dekat dengan daerah sangat baik (SB) dan Baik (B), jadi dapat disimpulkan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa/Siswi Baru Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile yang ini dapat diterima oleh responden dan bisa diterapkan pada masyarakat Palangkaraya.

# BAB V

# PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari pemaparan diatas, seperti analisis, implementasi dan pengujian dari sistem yang dibangun ini maka penulis dapat mengambil kesimpulan Rancang Bangun Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Coffe Hybrid *Web Mobile* berikut:

5.1.1 Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai basis data dari aplikasi ini.

5.1.2 Dengan adanya *Web Mobile* Rancang Bangun Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Coffe Hybrid *Web Mobile*, masyarakat dapat langsung melakukan Pemesanan Makanan dan Minuman sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak Manajemen Hybrid dan masyarakat Kota Palangkaraya.

5.1.3 Berdasarkan hasil kuesioner dari 10 responden didapat 82,33 % yang berarti baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Coffe Hybrid *Web Mobile* adalah baik secara keseluruh

## 5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan penulis untuk kedepannya adalah sebagai berikut:

*5.2.1* Diharapkan kedepannya pengembang selanjutnya dapat menambahkan fitur *Google Maps* dengan penambahan alat pengembang ,Pengembangan *interface* yang lebih responsive dan *user frendly* serta diharapkan kedepannya pengembang dapat membuat informasi yang lebih lengkap dan detail terkait pada Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Coffe Hybrid berbasis *Web Mobile*

*5.2.2* Saran yang dapat diambil dari proses analisis sampai pada pembuatan tugas akhir ini adalah diharapkan menambahkan fitur seperti aplikasi go-food.

# 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. 2017. *Cepat Mahir Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL (Level Dasar Sampai Mahir)*, Prestasi Pustaka. Jakarta.

Budiaji, W. 2018. *Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*, 2(2), 127-133.

Ferdiana, Ridi. 2019. *Rekayasa Perangkat Lunak yang Dinamis dengan Global eXtreme Programming*. Yogyakarta: Andi.

Ginanjar Gungun Arifin,dkk.2015. *Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Web Menggunakan Metodologi Rapid Application Development*. Sekolah Tinggi Teknologi Garut.Bandung

Handayani Tuti & dkk. 2019. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web ( Studi Kasus : Restoran Bukit Randu Bandara )*. Universitas Muhhamadiyah.Tangerang.

Jaya, Nitra. 2018. "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, 2019. *Analisis & Desain Sistem Informasi,* Edisi IV**,** ANDI. Yogyakarta.

Khairullah. 2019. *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. 2018. *Pedoman Penulisan Proposal Skripsi dan Skripsi*. Palangka Raya

Sutabri.2015. *Pendekatan Praktisi Edisi 7: Rekayasa Perangkat Lunak.*ANDI.Yogyakarta.

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

# LAMPIRAN

# 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

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

**S U R A T  T U G A S**
No.590/STMIK-3-C.1/AK/IX/2021

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

1. Nama : Ferdiyani Haris, M. Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**

2. Nama : Drs. Sartana, M.Si.
   NIK : 195906071995102
   Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Dina Holenza |
| NIM | : | C1857201036 |
| Judul Tugas Akhir | : | Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile |
| Berlaku s/d | : | 28 September 2022 |

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

Palangka Raya, 28 September 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi

**Norhayati, M.Pd.**
NIK. 198805222011004

*Tembusan :*
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi

## 2. Surat Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data 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 : .715.../STMIK-CL.../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**

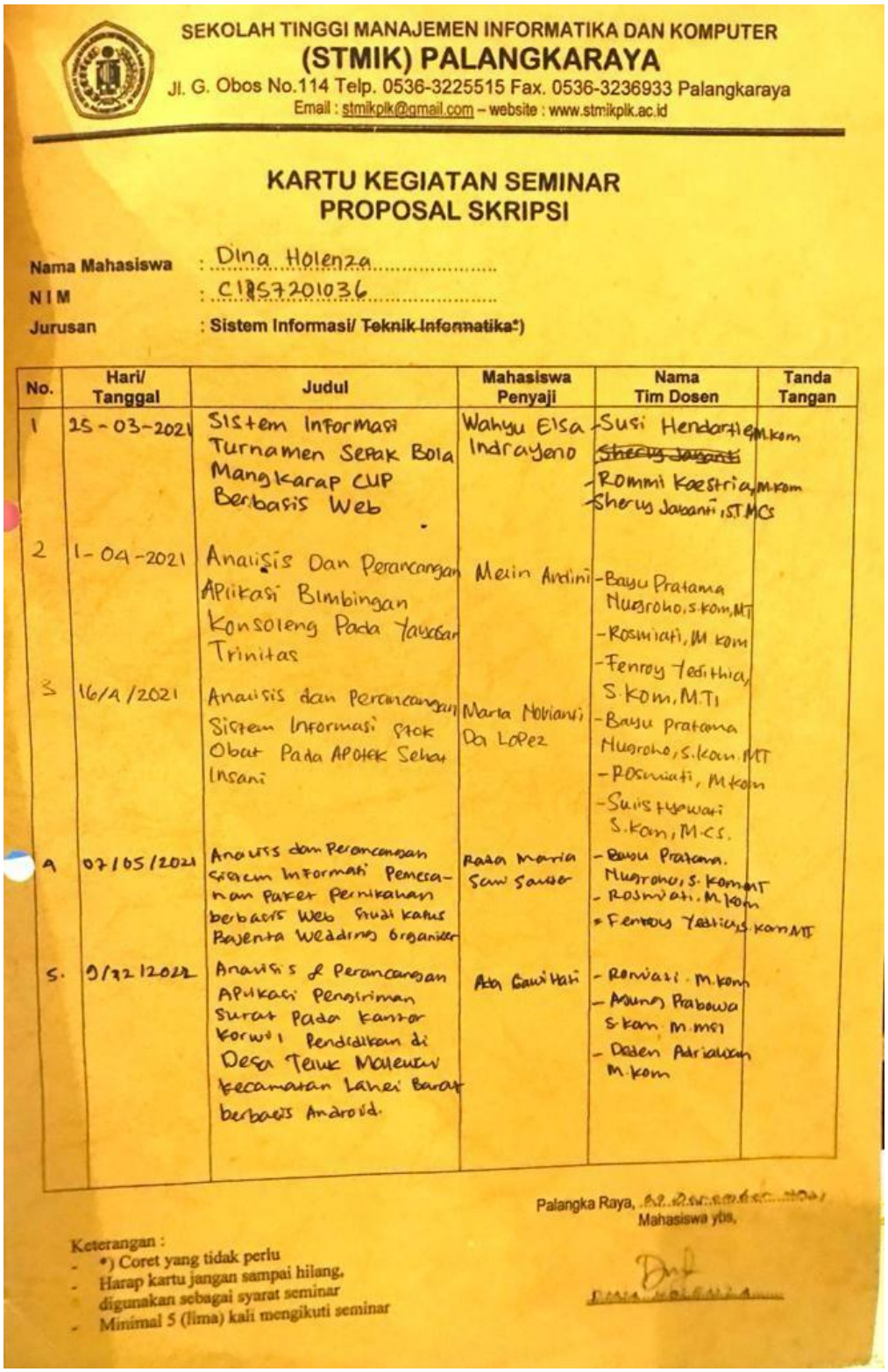
Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

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

Palangka Raya, 04 Desember 2021
Ketua,

**Supermo, M.Kom.**
NIK. 196901041995105

## 3. 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~~*)**

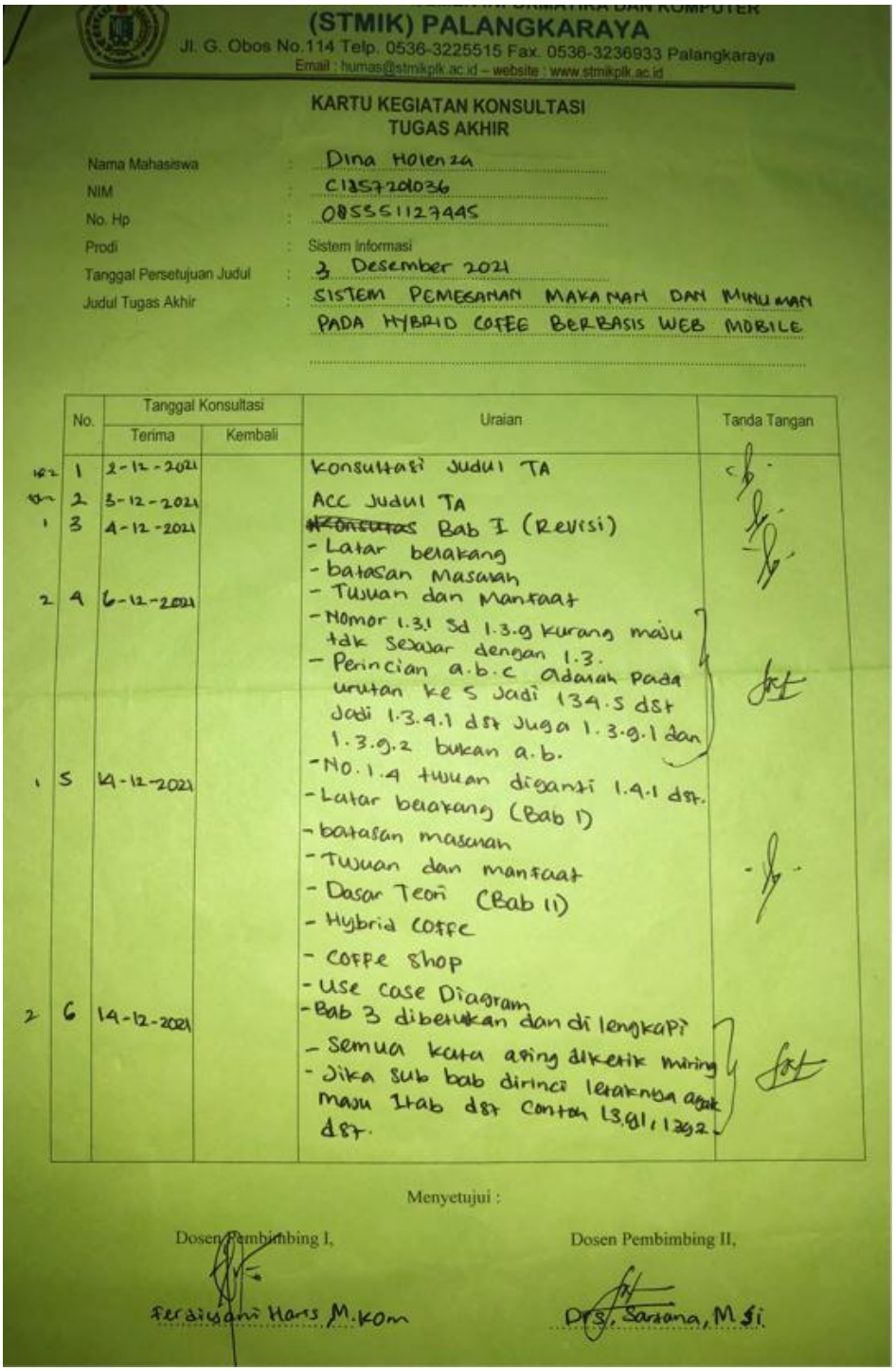
| No. | Hari/ Tanggal | Judul | Mahasiswa Penyaji | Nama Tim Dosen | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 25-03-2021 | Sistem Informasi Turnamen Sepak Bola Mangkarap CUP Berbasis Web | Wahyu Elsa Indrayeno | - Susi Hendartie, M.kom<br>- ~~Sherly Jayanti~~<br>- Rommi Kaestria, M.kom<br>- Sherly Jayanti, ST MCS | |
| 2 | 1-04-2021 | Analisis Dan Perancangan Aplikasi Bimbingan Konseling Pada Yayasan Trinitas | Melin Ardini | - Bayu Pratama Nugroho, S.kom, MT<br>- Rosmiati, M kom<br>- Fenroy Yedithia, S.kom, M.T.I | |
| 3 | 16/4/2021 | Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Stok Obat Pada APOTEK Sehat Insani | Maria Novianti Da Lopez | - Bayu Pratama Nugroho, S.kom. MT<br>- Rosmiati, M.kom<br>- Suisty awati S.kom, M.cs. | |
| 4 | 07/05/2021 | Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Pernikahan berbasis Web Studi kasus Rayenta Wedding Organizer | Rasa Maria Seni Sauser | - Bayu Pratama. Nugroho, S. kom MT<br>- Rosmiati. M.kom<br>- Fenroy Yedithia, S.kom MT | |
| 5. | 9/12/2021 | Analisis & Perancangan Aplikasi Pengiriman Surat Pada kantor Kerwil Pendidikan di Desa Teluk Malenuh kecamatan Lahei Barat berbasis Android. | Ade Gawi Hati | - Rowiazi. M.kom<br>- Asuna Prabowa S.kom. M.MSI<br>- Dosen Adrialesan M.kom | |

Palangka Raya, 02-12-2021
Mahasiswa ybs,

Dina Holenza

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

## 4. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



(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 : C1257201036
No. Hp : 085551127445
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 3 Desember 2021
Judul Tugas Akhir : SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYBRID COFEE 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)<br>- Latar belakang<br>- batasan Masalah<br>- Tujuan dan Manfaat<br>- Nomor 1.3.1 Sd 1.3.9 kurang maju tdk sejajar dengan 1.3.<br>- 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. | |
| 4 | 6-12-2021 | | | |
| 5 | 14-12-2021 | | -No. 1.4 tujuan diganti 1.4.1 dst.<br>-Latar belakang (Bab I)<br>- batasan masalah<br>- Tujuan dan manfaat<br>- Dasar Teori (Bab II)<br>- Hybrid COFFE<br>- COFFE Shop<br>- Use case Diagram | |
| 6 | 14-12-2021 | | -Bab 3 diperlukan dan di lengkapi<br>- semua kata asing diketik miring<br>- Jika sub bab dirinci selanjutnya agak maju 1tab dst contoh 1.3.9.1, 1.3.9.2 dst. | |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ferasyani Haris M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sarana, 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 HOLENZA
NIM : C1857201036
No. Hp : 085551127995
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 | Sept-2021 | - Pada 1.4.3.1 Syarat kewilusan di buang krn sdh ada cover di depan<br>- Sistematika Penulisan rata kiri masuk 2 tab.<br>- Bab 2 dan bab 3 Perincianya kacau maka diberikan<br>- Harapan 13 itu a) tdk blh huruf selain 4 diisi angka.<br>- Sub Bab tdk boleh di singkat<br>- Awan kalimat tdk blh singkatan<br>- Skala likert Pengertian dan atribut saja.<br>- Bab 3 Perincianya banyak dobel<br>- ACC catatan :<br>- Penulisan dirapikan dan di lengkapi naskah seperti daf. Pustaka, lampiran, daf. Isi, daf. tabel dll. | |
| 2 | 8 | 5-9-2021 | - Hal 5 tujuan adalah menghasilkan Sistem dst bkan membuat<br>- Hal 6 Sistematika Penulisan<br>- Tata Penulisan bab II beda dengan bab I (yg benar) | |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ferdiansyah, Haris, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sartana, 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 : C1857201036
No. Hp : 0853 5112 7995
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 3 Desember 2021
Judul Tugas Akhir : SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYDRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE

| No. | Tanggal Konsultasi | | Uraian | Tanda Tangan |
|---|---|---|---|---|
| | Terima | Kembali | | |
| | | | -Penulisan bab 1 s/d tdk sesuai tapi atas bawah. Bab III benar<br>-Hal 17 dan hal 28 Pada Sub bab tdk boleh disingkat<br>- Pada awal kalimat tdk boleh disingkat<br>-Bab III isinya disesuaikan dgn Pedoman itu rancu dg bab II<br>-Hal 32 itu ada di bab II jdi kacau bab II isinya semua dasar teori yg digunakan dan yg relavan selangkah bab III isinya tinjauan umum dan Analisis " dri Permasalahan yg diangkat. | |
| 9 | 6-12-2021 | | -Point 2/9 belum revisi<br>- Hlmn 17 Uml belum diubah<br>- lengkapi hal bagian depan daftar isi dll<br>-Jadwal Penelitian<br>- Daftar Pustaka semua referensi dimasukan. | |
| 10 | 8. Januari 2022 | | -Acc seminar Proposal Dosen Pembimbing I<br>- Acc seminar Proposal Dosen Pembimbing II | |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Perdiyani Haris, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sartana, M.Sn

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 : 085352127945
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 | 10-4-2022 | | Konsultasi Bab IV | |
| 2 | 19-4-2022 | | Hasil Black Box (Revisi) | |
| 3 | 25-4-2022 | | ACC Lanjut Bab V | |
| 4 | 25 | | | |
| 4 | 27-5-2022 | | -Bab 4 (Revisi) 17 diganti a.<br>-Jadwal Penelitian dihps | |
| 5 | 28-5-2022 | | - Seminar<br>- ACC Sidang TA | |
| 6 | 30-5-2022 | | -Revisi Melengkapi naskah TA | |
| 7 | 4-6-2022 | | - ACC Sidang TA | |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ferdiyani Haris, M.kom

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sartana, M.Si.

## 5. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi wawancara,observasi penelitian, peraturan laporan kegiaatan, foto- foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian yang di lakukan penulis

**a.** Penilaian Black Box Aplikasi

**b.** Diskusi bersama pemilik kedai hybrid Coffe

**c.** Halaman Kedai Hybrid Coffe Palangkaraya

Halaman Kedai Hybrid Coffe ini memiliki Lahan luas ukuran 20 x 30 m 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. Jumlah kunjungan pelanggan perhari berjumlah 25 orang, antri 5 orang pelanggan. Hybrid Coffe ini beralamatkan di Jln. Samratulangi No.51, Kecamatan Jekan Raya Kota Palangka Raya

## 6. 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 | Ya | | Sesuai |
| | | Takaran saji makanan | Ya | | Sesuai |
| | | Kadaluarsa produk makanan dan minuman | Ya | | Sesuai |
| | | Kondisi Air | Ya | | Sesuai |
| | | Tempat Penyajian Makannan dan Minuman | Ya | | Sesuai |
| | | Kebersihan penyajian makanan dan minuman | Ya | | Sesuai |
| | | Kondisi makanan saat penyajian | Ya | | Sesuai |
| | | Tekstur pada coffe | Ya | | Sesuai |
| | | Kenikmatan coffe | Ya | | Sesuai |
| | | Cita rasa pada makanan | Ya | | Sesuai |
| | | Variant Rasa Coffe | Ya | | Sesuai |

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

Mengetahui

Observasi

**DINA**
**HOLENZA**

## 7. 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 mengunakan 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 onlaine?

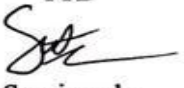
   Jawab : Tidak Pernah

5. Apakah keinganan 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.

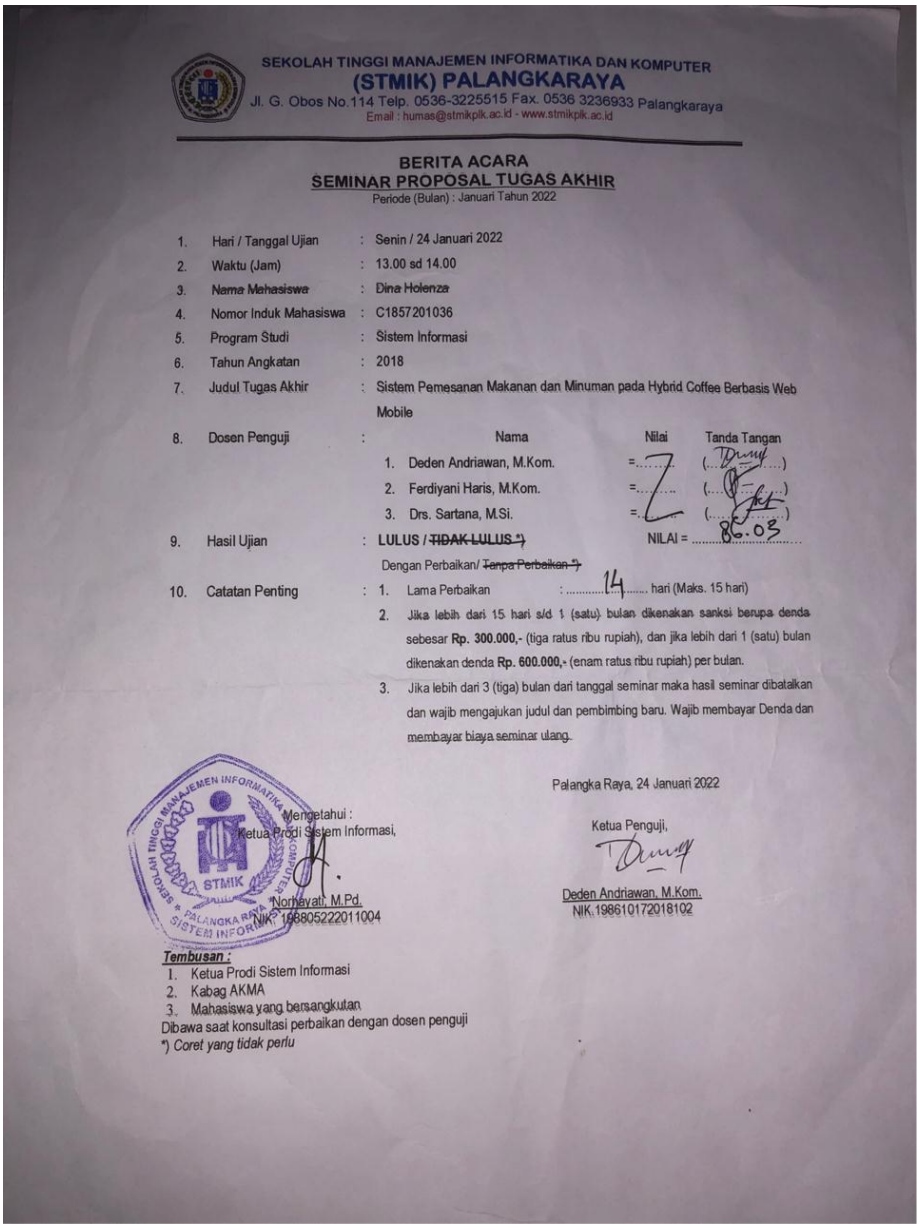
Palangkaraya, 13 Desember 2021

TTD



Saprinando

Pemilik kedai hybrid coffe



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 - www.stmikplk.ac.id

**BERITA ACARA**
**SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**
Periode (Bulan) : Januari Tahun 2022

1. Hari / Tanggal Ujian : Senin / 24 Januari 2022
2. Waktu (Jam) : 13.00 sd 14.00
3. ~~Nama Mahasiswa~~ : ~~Dina Holenza~~
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1857201036
5. Program Studi : Sistem Informasi
6. Tahun Angkatan : 2018
7. Judul Tugas Akhir : Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman pada Hybrid Coffee Berbasis Web Mobile
8. Dosen Penguji :

| Nama | Nilai | Tanda Tangan |
|---|---|---|
| 1. Deden Andriawan, M.Kom. | = 7 | ( ) |
| 2. Ferdiyani Haris, M.Kom. | = | ( ) |
| 3. Drs. Sartana, M.Si. | = | ( ) |

9. Hasil Ujian : **LULUS / ~~TIDAK LULUS *)~~** NILAI = 86.05
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan *)~~
10. Catatan Penting :
    1. Lama Perbaikan : 14 hari (Maks. 15 hari)
    2. ~~Jika lebih dari 15 hari s/d 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda~~ sebesar **Rp. 300.000,-** (tiga ratus ribu rupiah), dan jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan denda **Rp. 600.000,-** (enam ratus ribu rupiah) per bulan.
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal seminar maka hasil seminar dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru. Wajib membayar Denda dan membayar biaya seminar ulang.

Palangka Raya, 24 Januari 2022

Mengetahui :
Ketua Prodi Sistem Informasi,

Nurhayati, M.Pd.
NIK. 19880522201104

Ketua Penguji,

Deden Andriawan, M.Kom.
NIK.19861017201810 2

***Tembusan :***
1. Ketua Prodi Sistem Informasi
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

## 9. Lembar Kuesioner Responden

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | | √ | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | | | √ | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | √ | | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | √ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | √ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | | √ | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | | √ | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 Mei 2021

Responden

( DIDI )

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | ✓ | | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | ✓ | | | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | ✓ | | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | | ✓ | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | | ✓ | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 Mei 2022

Responden

(MADYA)

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | ✓ | | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | | ✓ | | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | ✓ | | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | | ✓ | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | ✓ | | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 mei 2022

Responden

(CEDRIC TDT)

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | | ✓ | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | | ✓ | | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | | ✓ | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | | ✓ | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | | ✓ | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 Mei 2022

Responden

(.....Rati.....)

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | ✓ | | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | | ✓ | | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | ✓ | | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | ✓ | | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | ✓ | | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 mei 2022

Responden

(.....JECKLIN.....)

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | | ✓ | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | | ✓ | | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | | ✓ | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | ✓ | | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | | ✓ | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 Mei 2022

Responden

(YULIA . Y)

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | ✓ | | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | ✓ | | | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | ✓ | | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | ✓ | | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | | ✓ | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 4 Mei 2022

Responden

Antri

(.....Anggi.....)

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | ✓ | | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | | ✓ | | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | ✓ | | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | ✓ | | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | ✓ | | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 mei 2022

Responden

(OKTA KRISTIANTO)

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | ✓ | | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | ✓ | | | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | ✓ | | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | ✓ | | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | | ✓ | | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 Mei 2022

Responden

(...Angga...Indra...)

**KUESIONER RESPONDEN**

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

Nama : **DINA HOLENZA**

NIM : **C1857201036**

| No. | Pertanyaan | Pilihan Jawaban | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Sangat Baik | Baik | Cukup Baik | Kurang Baik | Tidak Baik |
| 1. | Bagaimana menurut anda tampilan (user interface) dari aplikasi *pemesanan dan* penjualan pada hybrid coffe | ✓ | | | | |
| 2. | Bagaimana menurut anda informasi yang di berikan pada aplikasi ini | | | ✓ | | |
| 3. | Apakah tampilan aplikasi sudah baik/ bersifat *user friendly Mobile* | | ✓ | | | |
| 4. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi Pemesanan dan COD | ✓ | | | | |
| 5. | Apakah menurut anda aplikasi ini berhasil mengirim SMS Gateway Zenziva | ✓ | | | | |
| 6. | Apakah aplikasi ini berjalan dengan normal di smartphone yang anda gunakan | ✓ | | | | |
| 7. | Apakah menurut anda aplikasi ini sudah baik dari segi warna | | | ✓ | | |

Keterangan :

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

Keterangan bobot penilaian :

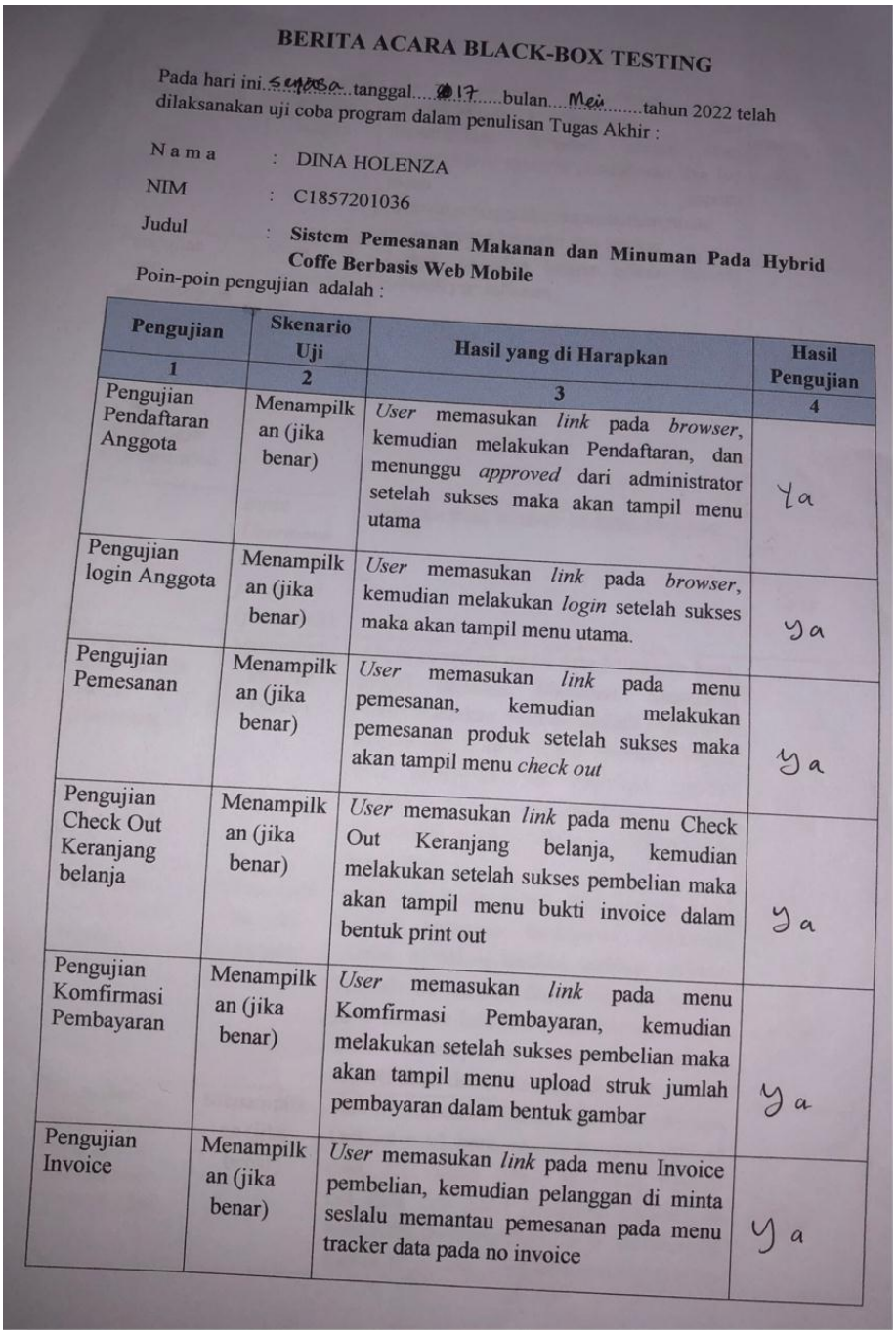
| Keterangan | Nilai |
|---|---|
| SanganBaik | 5 |
| Baik | 4 |
| CukupBaik | 3 |
| KurangBaik | 2 |
| TidakBaik | 1 |

Palangka Raya, 1 Mei 2022

Responden

(..... JUMARD .....)

## 10. Berita Acara Black-Box Testing



**BERITA ACARA BLACK-BOX TESTING**

Pada hari ini Senin tanggal 17 bulan Mei tahun 2022 telah dilaksanakan uji coba program dalam penulisan Tugas Akhir :

Nama : DINA HOLENZA

NIM : C1857201036

Judul : **Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile**

Poin-poin pengujian adalah :

| Pengujian | Skenario Uji | Hasil yang di Harapkan | Hasil Pengujian |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Pengujian Pendaftaran Anggota | Menampilkan (jika benar) | *User* memasukan *link* pada *browser*, kemudian melakukan Pendaftaran, dan menunggu *approved* dari administrator setelah sukses maka akan tampil menu utama | Ya |
| Pengujian login Anggota | Menampilkan (jika benar) | *User* memasukan *link* pada *browser*, kemudian melakukan *login* setelah sukses maka akan tampil menu utama. | Ya |
| Pengujian Pemesanan | Menampilkan (jika benar) | *User* memasukan *link* pada menu pemesanan, kemudian melakukan pemesanan produk setelah sukses maka akan tampil menu *check out* | Ya |
| Pengujian Check Out Keranjang belanja | Menampilkan (jika benar) | *User* memasukan *link* pada menu Check Out Keranjang belanja, kemudian melakukan setelah sukses pembelian maka akan tampil menu bukti invoice dalam bentuk print out | Ya |
| Pengujian Komfirmasi Pembayaran | Menampilkan (jika benar) | *User* memasukan *link* pada menu Komfirmasi Pembayaran, kemudian melakukan setelah sukses pembelian maka akan tampil menu upload struk jumlah pembayaran dalam bentuk gambar | Ya |
| Pengujian Invoice | Menampilkan (jika benar) | *User* memasukan *link* pada menu Invoice pembelian, kemudian pelanggan di minta seslalu memantau pemesanan pada menu tracker data pada no invoice | Ya |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| Pengujian Menu Utama | Menampilkan (jika benar) | *User* mengetik halaman link hybridcoffe.pky-kalteng.com. dan menampilkan halaman utama akan menampilkan statistik pendaftaran dan *list* menu seperti beranda,menu,makanan,minuman,menu utama,promo kategori,dan tracker. | Ya |
| Pengujian login administrator<br><br>Pengujian Gagal login administrated | *Input Username* dan *password* (jika benar) | Tampil halaman utama *admin* beserta statistik pendaftaran. | Ya |
| | *Input Username* dan *password* (jika salah) | Halaman akan kembali ke halaman *login*. | Ya |
| Pengujian untuk kelola Modul Minuman | Menampilkan (jika benar) | *admin* menekan menu data Minuman baru, tampil halaman Makanan. Kemudian *admin* menekan tombol tambah Minuman, setelah itu admin dapat mengisi semua *field* Minuman lalu menekan tombol simpan serta menampilkan data pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data. | Ya |
| Pengujian untuk kelola Modul Invoice | Menampilkan (jika benar) | *admin* menekan menu data Invoice baru, tampil halaman Makanan. Kemudian *admin* menekan tombol tambah Invoice, setelah itu admin dapat mengisi semua *field* Invoice lalu menekan tombol simpan serta menampilkan data pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data. | Ya |
| Pengujian untuk kelola Modul List Komfirmasi Upload struk | Menampilkan (jika benar) | *admin* menekan menu data komfirmasi Upload struk baru, tampil halaman upload data. Kemudian *admin* menekan tombol list data dan hasil tampilan berhasil di lihat.serta menampilkan data pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data. | Ya |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| Pengujian untuk kelola Modul List Transaksi | Menampilkan (jika benar) | *admin* menekan menu data Transaksi baru, tampil halaman Transaksi. Kemudian *admin* menekan tombol list data Transaksi dan hasil data tampilan semua transaksi berhasil di lihat serta menampilkan data pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data. | ya |
| Pengujian untuk kelola Modul Pelanggan | Menampilkan (jika benar) | *admin* menekan menu data Pelanggan baru, tampil halaman Pelanggan. Kemudian *admin* menekan tombol , lalu menekihat data dan tombol aproved dan hapus jika ada kesalahan dari pelanggan yang salah mengisi data serta menampilkan data pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data.. | ya |
| Pengujian untuk data kelola Laporan | Menampilkan (jika benar) | *User* menekan menu Pengolahan Data Laporan, menampilakn laporan harian ,bulanan. | ya |
| Pengujian untuk Kelola order | Menampilkan (jika benar) | Halaman ini akan menampilkan Order *list* menu seperti semua Order pesanan pelanggan serta menampilkan data pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data. | ya |
| Pengujian untuk Rekening | Menampilkan (jika benar) | *Admin* menekan menu Rekening data, maka sistem akan menampilkan halaman data order serta pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data. | ya |
| Pengujian Menu Video | Menampilkan (jika benar) | *Admin* menekan menu slider data, maka sistem akan menampilkan halaman data video beserta aksi pendukung seperti ubah data, lihat data dan hapus data. | ya |
| Pengujian untuk laporan | Menampilkan (jika benar) | *Admin* menekan menu data wbe, maka sistem akan menampilkan halaman data laporan | ya |

Keterangan :

*) Diisi ***Ya*** jika program berhasil dijalankan sesuai permasalahan dan ***Tidak*** jika program tidak berhasil dijalankan sesuai permasalahan

Demikianlah produk acara ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagai persyaratan ujian Tugas Akhir.

Palangka Raya, 17 Mei 2022

| Yang Menguji, | Anggota Yang Diuji, |
| --- | --- |
| SAPRINANDO | DINA HOLENZA |
| | (C1857201036) |