



SKRIPSI

Judul:
PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS
WEBSITE PADA
LIFE AND STORY COFFEE

Disusun oleh:
KEVIN SUTANTO
NIM. 825190030

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
2023

Pengesahan

Nama : KEVIN SUTANTO
NIM : 825190030
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Judul Skripsi : PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE PADA LIFE AND STORY COFFEE
Title : WEBSITE RESERVATION APPLICATION DESIGN BASED ON LIFE AND STORY COFFEE

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi SISTEM INFORMASI Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara pada tanggal 13-Januari-2023.

Tim Penguji:

1. WASINO, S.Kom., M.Kom
2. TENY HANDHAYANI, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Yang bersangkutan dinyatakan: **LULUS.**

Pembimbing:
DESI ARISANDI, S.Kom., M.T.I.
NIK/NIP: 10805001



Pembimbing Pendamping:
NOVARIO JAYA PERDANA, S.Kom., M.T.
NIK/NIP: 10817002



Jakarta, 13-Januari-2023

Ketua Program Studi



DEDI TRISNAWARMAN, S.Si., M.Kom., Dr.

Persetujuan

Nama : KEVIN SUTANTO
NIM : 825190030
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Judul : PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE PADA LIFE AND STORY COFFEE

Skripsi ini disetujui untuk diuji

Jakarta, 07-Januari-2023

Pembimbing:
DESI ARISANDI, S.Kom., M.T.I.
NIK/NIP: 10805001



Pembimbing Pendamping:
NOVARIO JAYA PERDANA, S.Kom., M.T.
NIK/NIP: 10817002



Pernyataan

Nama : KEVIN SUTANTO
NIM : 825190030
Program Studi : SISTEM INFORMASI
Judul : PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS
WEBSITE PADA LIFE AND STORY COFFEE

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil kerja saya sendiri di bawah bimbingan Tim Pembimbing dan bukan hasil plagiasi dan/atau kegiatan curang lainnya.

Jika saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Tarumanagara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 04-Januari-2023

Yang menyatakan

A handwritten signature in black ink is written over a pink QR code stamp. The stamp features a central emblem and the word 'TARUMANAGARA' at the bottom.

KEVIN SUTANTO
NIM. 825190030

RINGKASAN

Kevin Sutanto, NIM :825190030. Rancangan Aplikasi Pemesanan Berbasis Website Pada Life And Story Coffee. Skripsi, Jakarta: Program studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara, Januari 2023

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi *informasi* dan telekomunikasi. Dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada pada saat ini dapat membantu meningkatkan kualitas dan pelayanan melalui situs website maupun melalui scan barcode. Kini, pemanfaatan teknologi *informasi* dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama restoran, salah satunya Life and Story Coffee yang merupakan start up coffee shop yang berada di Kabupaten Bangka. Life and Story Coffee memiliki kendala dalam pelayanan pemesanan disebabkan masih menggunakan metode mencatat manual dan belum terkomputerisasi. Adanya kendala tersebut menyebabkan pemesanan menu minuman tidak efektif dan efisiensi waktu tidak terukur. Life and Story Coffee merupakan coffee shop yang dibangun pada tahun 2021, yang menyediakan berbagai jenis minuman mengandung kopi dan non-kopi, Segmentasi pembeli dengan rentang usia 16-45 tahun sebagai target utama pembeli. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode Waterfall, untuk penyimpanan data, aplikasi ini menggunakan PosgreSql Database, menggunakan framework nuxt js dengan bahasa Pemograman yang digunakan adalah JavaScript dan Html, Css. Fitur utama dari aplikasi ini adalah melihat menu, memesan produk, dan melihat status pesanan serta pada bagian admin dapat melihat laporan penjualan.

Kata Kunci: Teknologi, *Coffee shop*, Waterfall, produk, pesanan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Produk Berbasis Website Pada Life And Story Coffee” dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah diberikan. Skripsi ini ditulis sebagai persyaratan yang harus dipenuhi dalam mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Teknologi *Informasi* Universitas Tarumanagara.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut membantu selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Dyah Erny Herwindiati, M.Si, selaku Dekan Fakultas Teknologi *Informasi* Universitas Tarumanagara.
2. Ibu Desi Arisandi, S.Kom., M.T.I., selaku Ketua Program Studi Sistem *Informasi* Fakultas Teknologi *Informasi* Universitas Tarumanagara sekaligus Dosen Pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran selama proses pelaksanaan dan penyusunan .
3. Bapak Wasino, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Skripsi Program Studi *Informasi* Fakultas Teknologi *Informasi* Universitas Tarumanagara yang telah memberikan arahan atau panduan kepada penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini.

4. Bapak Novario Jaya Perdana S.Kom., M.T., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan arahan, saran, serta bimbingan dalam penyusunan skripsi yang sangat berarti dari awal hingga akhir penulisan skripsi.
5. Seluruh dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara yang telah mendidik penulis dari awal hingga akhir semester.
6. Keluarga, teman dan pihak lain yang telah memberi semangat, doa, nasehat dan dukungan yang sangat berarti bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan dapat membantu menyempurnakan skripsi ini. Penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain yang membacanya, terima kasih.

Jakarta, 29 September 2022



Kevin Sutanto

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	iv
RINGKASAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan.....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	5
1.4 Metodologi.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
1.6 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan.....	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Teori Umum.....	11
2.1.1 Sistem Informasi.....	11
2.1.2 <i>Software development life cycle (SDLC)</i>	15
2.1.3 Unified Modelling Language (UML).....	20
2.1.4 Website.....	25
2.1.5 Database.....	26
2.1.6 Application Programming Interface (API).....	28
2.2 Teori Khusus.....	30
2.2.1 <i>Inventory Manajement</i>	30
2.2.2 Profil Perusahaan.....	31
2.3 State of the art.....	34
BAB 3 PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI.....	39
3.1 Tata Laksana Program yang dibuat.....	39
3.2 Perancangan Proses.....	39

3.2.1 Use Case Diagram	39
3.2.2 Activity Diagram.....	40
3.2.3 Sequence diagram	41
3.3 Perancangan Basis Data	41
3.3.1 Class Diagram.....	42
3.3.2 Entity Relationship Diagram.....	44
3.3.3 Hubungan antar tabel	46
3.3.4 Spesifikasi tabel.....	48
3.4 Perancangan Antar Muka dan Cara Kerjanya.....	48
3.4.1 Windows Navigation	48
3.4.2 Rancangan Tampilan Halaman antar muka.....	49
3.5 Pembuatan Program Aplikasi	51
3.5.1 Kegiatan Pembuatan Program Aplikasi	51
3.5.2 Pengujian Terhadap Modul.....	52
3.5.3 Output Program	52
3.5.4 Prosedur Manual Program Aplikasi.....	56
BAB 4 PENGUJIAN	58
4.1 Tahap Pengujian.....	58
4.2 <i>Black Box Testing</i>	59
4.3 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	63
4.4 Evaluasi Hasil Pengujian	65
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70
RIWAYAT HIDUP.....	168

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Deskripsi Struckture Diagram	21
Tabel 2 Deskripsi Behavior Diagram	23
Tabel 3 state of the art	35
Tabel 4 Deskripsi <i>Use Case Login</i>	70
Tabel 5 Deskripsi <i>Use Case Registrasi</i>	71
Tabel 6 Deskripsi <i>Use Case Konfirmasi Pesanan</i>	72
Tabel 7 Deskripsi <i>Use Case Menambahkan Menu</i>	73
Tabel 8 Deskripsi <i>Use Case Penjualan</i>	74
Tabel 9 Deskripsi <i>Use Case Laporan Persediaan</i>	75
Tabel 10 Deskripsi <i>Use Case Logout</i>	76
Tabel 11 Deskripsi <i>Use Case Melihat Menu</i>	77
Tabel 12 Deskripsi <i>Use Case Memesan Menu</i>	78
Tabel 13 Deskripsi <i>Use Case Melihat Riwayat Pesanan</i>	79
Tabel 14 Spesifikasi Tabel <i>_Admin</i>	100
Tabel 15 spesifikasi Tabel <i>_User</i>	100
Tabel 16 spesifikasi Tabel <i>_Bahan_Baku</i>	101
Tabel 17 spesifikasi Tabel <i>_Bahan_Baku_Produk</i>	101
Tabel 18 spesifikasi Tabel <i>_Produk</i>	102
Tabel 19 spesifikasi Tabel <i>_Status_Pesanan</i>	102
Tabel 20 spesifikasi Tabel <i>_Tipe_Produk</i>	103
Tabel 21 spesifikasi Tabel <i>_Tipe_Produk_Detail</i>	103
Tabel 22 spesifikasi Tabel <i>_Tipe_Pembayaran</i>	104
Tabel 23 spesifikasi Tabel <i>_Pemesanan_Dine_In</i>	104
Tabel 24 spesifikasi Tabel <i>_Pemesanan_Dine_In_Produk</i>	105
Tabel 25 spesifikasi Tabel <i>_Pemesanan_Take_Away</i>	105
Tabel 26 spesifikasi Tabel <i>_Pemesanan_Take_Away_Produk</i>	106
Tabel 27 spesifikasi Tabel <i>_Transaksi</i>	106
Tabel 28 Black Box <i>Testing Admin</i>	140
Tabel 29 Black Box <i>Testing User</i>	140
Tabel 30 Hasil Kuesioner 1	141
Tabel 31 Tabel Skala perhitungan <i>User Acceptance Testing</i>	149
Tabel 32 Daftar Pertanyaan UAT	150
Tabel 33 Kriteria Interpretasi Skor	150
Tabel 34 Persentase Pertanyaan 1	151
Tabel 35 Persentase Pertanyaan 2	151
Tabel 36 Persentase Pertanyaan 3	152
Tabel 37 Persentase Pertanyaan 4	152
Tabel 38 Persentase Pertanyaan 5	153
Tabel 39 Persentase Pertanyaan 6	153
Tabel 40 Persentase Pertanyaan 7	154
Tabel 41 Persentase Pertanyaan 8	154
Tabel 42 Persentase Pertanyaan 9	155

Tabel 43 Persentase pertanyaan 10	155
---	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Lokasi kedai kopi	10
Gambar 2 Diagram waterfall	18
Gambar 3 Website	25
Gambar 4 Komunikasi API	28
Gambar 5 Komunikasi HTTP	29
Gambar 6 Menu pada Life and Story Coffee	33
Gambar 7 Langkah pemesanan menu saat ini	34
Gambar 8 Use Case Diagram	40
Gambar 9 Class Diagram	43
Gambar 10 ERD notasi crow's Foot.	45
Gambar 11 Hubungan antar table	47
Gambar 12 Windows navigation	49
Gambar 13 Activity Diagram <i>Login</i>	81
Gambar 14 Activity Diagram <i>Registrasi</i>	82
Gambar 15 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan	83
Gambar 16 Activity Diagram Menambahkan Menu	84
Gambar 17 Activity Diagram Laporan Penjualan	85
Gambar 18 Activity Diagram Laporan Persediaan bahan baku	86
Gambar 19 Activity Diagram Logout	87
Gambar 20 Activity Diagram Melihat Menu	88
Gambar 21 Activity Diagram Melakukan pemesanan	89
Gambar 22 Activity Diagram melihat Riwayat pesanan	90
Gambar 23 Sequence Diagram <i>Login</i>	91
Gambar 24 Sequence Diagram <i>registrasi</i>	92
Gambar 25 Sequence Diagram Konfirmasi Pesanan	93
Gambar 26 Sequence Diagram Menambahkan Menu	94
Gambar 27 Sequence Diagram Laporan Penjualan	95
Gambar 28 Sequence Laporan Persediaan Bahan baku	96
Gambar 29 Sequence Diagram Logout	97
Gambar 30 Sequence Diagram Melihat Menu	98
Gambar 31 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan	98
Gambar 32 Sequence Diagram melihat riwayat Pesanan	99
Gambar 33 Halaman <i>Login Admin</i>	107
Gambar 34 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	107
Gambar 35 Halaman <i>User Profile Admin</i>	108
Gambar 36 Halaman <i>MasterData Admin</i>	108
Gambar 37 Halaman Konfirmasi Pesanan <i>Admin</i>	109
Gambar 38 Halaman Laporan Statistik <i>Admin</i>	109
Gambar 39 Halaman <i>Login User</i>	110
Gambar 40 Halaman <i>Dashboard User</i>	111
Gambar 41 Halaman <i>Checkout User</i>	112
Gambar 42 Halaman <i>Pembayaran User</i>	113

Gambar 43 Halaman Riwayat Pesanan <i>user</i>	114
Gambar 44 <i>Output</i> Halaman <i>Login Admin</i>	115
Gambar 45 <i>Output</i> Halaman <i>Home Admin</i>	115
Gambar 46 <i>Output</i> Halaman <i>Profil Admin</i>	116
Gambar 47 <i>Output</i> Halaman <i>Masterdata Produk Admin</i>	116
Gambar 48 <i>Output</i> Halaman <i>Masterdata Inventory Admin</i>	117
Gambar 49 <i>Output</i> Halaman <i>Masterdata Resep Admin</i>	117
Gambar 50 <i>Output</i> Halaman <i>Tipe Produk Admin</i>	118
Gambar 51 <i>Output</i> Halaman <i>Produk Detail Admin</i>	118
Gambar 52 <i>Output</i> Halaman <i>Masterdata Status Pesanan Admin</i>	119
Gambar 53 <i>Output</i> Halaman <i>Masterdata Tipe Pembayaran Admin</i>	119
Gambar 54 <i>Output</i> Halaman <i>PopUp Tambah Produk Admin</i>	120
Gambar 55 <i>Output</i> Halaman <i>PopUp Edit Produk Admin</i>	120
Gambar 56 <i>Output</i> Halaman <i>Konfirmasi Admin</i>	121
Gambar 57 <i>Output Login User</i>	122
Gambar 58 <i>Output Home User</i>	123
Gambar 59 <i>Output PopUp Keranjang User</i>	124
Gambar 60 <i>Output Transaksi User</i>	125
Gambar 61 <i>Output PopUp invoice User</i>	126
Gambar 62 <i>Output PopUp Riwayat User</i>	127
Gambar 63 <i>Cover Manual Book</i>	128
Gambar 64 <i>Login Admin</i>	129
Gambar 65 <i>Dashboard Admin</i>	130
Gambar 66 <i>Profil Admin</i>	131
Gambar 67 <i>Masterdata Admin</i>	132
Gambar 68 <i>Statistika Admin</i>	133
Gambar 69 <i>Login User</i>	134
Gambar 70 <i>Halaman Utama User</i>	135
Gambar 71 <i>Keranjang User</i>	136
Gambar 72 <i>Transaksi User</i>	137
Gambar 73 <i>Invoice user</i>	138
Gambar 74 <i>Riwayat User</i>	139
Gambar 76 <i>Hasil Kuesioner 2</i>	142
Gambar 77 <i>Hasil Kuesioner 3</i>	142
Gambar 78 <i>Hasil Kuesioner 4</i>	143
Gambar 79 <i>Hasil Kuesioner 5</i>	143
Gambar 80 <i>Hasil Kuesioner 6</i>	144
Gambar 81 <i>Hasil Kuesioner 7</i>	144
Gambar 82 <i>Hasil Kuesioner 8</i>	145
Gambar 83 <i>Hasil Kuesioner 9</i>	145
Gambar 84 <i>Hasil Kuesioner 10</i>	146
Gambar 85 <i>Hasil Kuesioner 11</i>	146
Gambar 86 <i>Hasil Kuesioner 12</i>	147
Gambar 87 <i>Hasil Kuesioner 13</i>	147

Gambar 88 Hasil Kuesioner 14	148
Gambar 89 Hasil Kuesioner 15	148

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 USE CASE SKENARIO.....	70
LAMPIRAN 2 ACTIVITY DIAGRAM	80
LAMPIRAN 3 SEQUANCE DIAGRAM.....	91
LAMPIRAN 4 SPESIFIKSASI TABLE	100
LAMPIRAN 5 RANCANGAN ANTARMUKA.....	107
LAMPIRAN 6 <i>OUTPUT</i> PRORGAM.....	115
LAMPIRAN 7 MANUAL BOOK	128
LAMPIRAN 8 HASIL PENGUJIAN BLACK BOX <i>TESTING</i>	140
LAMPIRAN 9 HASIL PENGUJIAN USER ACCEPTANCE <i>TESTING</i>	141
LAMPIRAN 10 DAFTAR BIMBINGAN	156
LAMPIRAN 11 SERTIFIKAT PEMAKALAH SERINA.....	157
LAMPIRAN 12 JURNAL.....	158
LAMPIRAN 13 LOA JURNAL	167

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telecommunication. Berkembangnya teknologi informasi yang memberikan peranan di dalam sektor kehidupan baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya serta manusia. Dengan adanya bantuan teknologi informasi dapat mempermudah pekerjaan yang berbasis digital, Rahmawita dan Wiratama (2021).

Memanfaatkan teknologi digital yang ada pada saat ini dapat membantu meningkatkan kualitas dan pelayanan melalui situs website maupun melalui *scan barcode*. Dengan adanya teknologi digital dapat memperluas cakupan pengguna dan mencapai target tujuan dari bisnis. Untuk mencapai target tersebut dibutuhkan pemasaran digital melalui berbagai *platform* terutama media sosial. Menurut Andy Gunawan (2019:11), digital marketing adalah upaya yang dilakukan dalam pemasaran barang atau jasa menggunakan internet untuk mencapai tujuan dalam distribusi *online*.

Berdasarkan data dari Digital around the world pada 2018, sebanyak 53% populasi di dunia menggunakan internet dan sebesar 42% pengguna media sosial aktif, dan sebanyak 39% populasi dunia menggunakan selular media sosial.

Adanya data tersebut menggambarkan perubahan dunia yang signifikan karena lahirnya teknologi *informasi* berbasis digital.

Kehadiran teknologi berbasis digital memberikan tantangan dan peluang baru untuk para *start up*. Teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam perjalanan bisnis. Kini, pemanfaatan teknologi *informasi* dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama restoran. Pada waktu lalu, sejumlah restoran belum memaksimalkan adanya penggunaan teknologi tersebut. Dengan adanya pandemi menyebabkan perkembangan teknologi semakin pesat, efektivitas dan efisiensi waktu menjadi terukur. Peradaban dunia semakin maju dan memiliki dampak positif bagi kehidupan manusia dan teknologi. Salah satunya Life and Story Coffee yang merupakan *start up* kedai kopi yang berada di Kabupaten Bangka. Hingga saat ini kedai kopi tersebut masih menggunakan sistem konvensional yang dalam artian belum menerapkan sistem pemesanan melalui scan barcode atau website. Masih diperlukan pengembangan dan perancangan sistem aplikasi agar dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi.

Menurut Indyah Hartami(2020:05), pengembangan sistem merupakan fase yang membutuhkan waktu yang lama dan kompleks untuk mengetahui kebutuhan *informasi*, merancang sistem *informasi* dan mengoperasikan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Pengembangan sistem dapat membantu memenuhi kebutuhan dalam suatu bisnis.

Ketika sistem *informasi* memiliki pengembangan sistem, terdapat perancangan sistem *informasi* yang dapat memengaruhi penggunaan sistem yang telah direncanakan. Dalam buku Analisa Perancangan Sistem menurut Indyah (2020:12) perancangan merupakan kegiatan yang disertai desain teknis evaluasi yang telah dianalisis. Sistem adalah elemen yang terdiri dari manusia, alat atau mesin, prosedur dan konsep untuk mencapai tujuan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem merupakan analisis desain teknis yang telah dievaluasi yang di dalamnya terdiri dari manusia, mesin, alat dan konsep tujuan untuk mencapai target yang diinginkan.

Dalam pengertian lain, pengembangan sistem adalah menyusun sistem baru dan menggantikan sistem yang lama secara menyeluruh serta menyempurnakan sistem yang telah ada. Tahap perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan *user* mengenai gambaran sistem yang akan dibuat untuk diimplementasikan ke dunia pekerjaan.

Dari pemaparan di atas, penting bahwa di setiap bisnis harus adanya pengembangan dan perancangan sistem untuk memenuhi kebutuhan konsumen dalam aktivitas pemasaran. Saat ini, Life and Story Coffee memiliki kendala dalam pelayanan pemesanan disebabkan masih menggunakan metode mencatat manual dan belum terkomputerisasi. Adanya kendala tersebut menyebabkan pemesanan menu minuman tidak efektif dan efisiensi waktu tidak terukur.

Life and Story Coffee merupakan kedai kopi yang dibangun pada tahun 2021, yang menyediakan berbagai jenis minuman mengandung kopi dan non

kopi seperti kopi susu gula aren, *coffee latte*, *americano*, *cappuccino*, *mocca*, *taro latte*, *green tea latte*, *red velvet latte*. Segmentasi pembeli dengan rentang usia 16-45 tahun sebagai target utama pembeli. Selama coffee analisis dan survei dengan rentang waktu enam bulan, dapat dijumlahkan penjualan mencapai 120 cangkir per hari. Penjualan mencapai target relatif tinggi dikarenakan terletak di kota kecil.

Dengan adanya problem tersebut, penulis memutuskan untuk membuat Perancangan Aplikasi Pemesanan Produk Berbasis Website Pada Life And Story Coffee.

1.2 Batasan

Adapun batasan permasalahan yang ditentukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis web *responsive* menggunakan Bahasa pemrograman javascript dan database php.
2. Aplikasi untuk Pelanggan memiliki fitur melihat daftar menu, memesan produk dan melihat riwayat pesanan.
3. Aplikasi untuk *admin* memiliki fitur untuk menambahkan produk, konfirmasi pesanan dan laporan yaitu laporan penjualan produk, dan grafik penjualan.
4. Aplikasi website ini dapat digunakan di kedai kopi untuk melakukan pemesanan di tempat(*Dine-In*)

1.3 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan:

1. Merancang dan membangun aplikasi pemesanan menu berbasis website pada Life and Story Coffee.
2. Membuat aplikasi pemesanan menu berbasis website yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dan *admin* dalam mengelola pesanan serta dapat melihat data penjualan.

Manfaat yang diperoleh melalui aplikasi ini, yaitu:

1. Memudahkan pelanggan dalam melihat menu dan memesan menu produk kedai kopi.
2. Memudahkan pemilik bisnis dalam melihat data penjualan.
3. Mengurangi kontak fisik antara pelayan dan pelanggan guna mencegah penyebaran covid-19.

1.4 Metodologi

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Pengembangan Unified Modeling Language (UML)

Penulis menggunakan metode pengembangan UML, dikarenakan metode ini yang paling cocok dengan perancangan sistem. Di dalam buku metode dan

pengembangan sistem dikatakan bahwa metode UML menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem. Metode ini pertama kali dipopulerkan oleh Grady Booch dan James Rumbaugh tahun 1994 untuk mengkombinasikan dua metodologi terkenal yaitu Booch dan OMT. Kemudian Ivan Jacobson yang menciptakan *object oriented software engineering* (OOSE) ikut bergabung. UML memiliki banyak diagram yang digunakan untuk pemodelan data maupun sistem. Dalam perancangan ini penulis menggunakan model use case diagram sebagai diagram perancangan aplikasi berbasis website. Use case diagram merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dan *actor*.

- a. Sistem merupakan batasan proses yang sudah dideskripsikan pada suatu sistem.
- b. Actor, elemen pemicu sistem. Actor dapat berupa manusia, mesin atau sistem lain yang berinteraksi dengan use case.
- c. Use case, potongan proses dari sistem.
- d. Association, interaksi antara use case dan actor.
- e. Dependency, menggambarkan relasi antara dua use case yaitu include dan extends.
- f. Generalization, menggambarkan antara dua actor atau use case yang salah satunya mewariskan actor atau usecase.

1. Metode Pengumpulan Data

Adapun beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi, yaitu:

a. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah , artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Dalam proses perancangan sistem ini, penulis melakukan wawancara dengan berbagai pihak untuk mendapatkan detail dari sistem yang akan dikerjakan. Proses wawancara yang dilakukan sangat membantu untuk mendapatkan data yang diperlukan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek. Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi, dokumentasi sangat membantu penulis sebagai pendukung penelitian.

c. Observasi

Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data di mana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada dilapangan.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara sistematis, penulisan skripsi ini ditulis dengan pembagian bab sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, pandangan umum serta berbagai definisi sebagai pengantar pada bab pembahasan dan sistematika penyajian dari tugas akhir ini.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tinjauan pustaka, kerangka konsep, teori-teori dan metodologi penelitian dalam membuat aplikasi.

3. BAB 3 PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI

Bab ini membahas mengenai analisis perancangan sistem, diagram konteks, diagram alir data, perancangan basis data, perancangan *input* dan *output*.

4. BAB 4 PENGUJIAN

Bab ini membahas mengenai analisis hasil pengujian sistem.

5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan 4 pembahasan pada Bab I, II, III, dan IV yang berupa kesimpulan dan saran-saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan tugas akhir.

1.6 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Lokasi pelaksanaan dilakukan di 2 tempat yaitu di rumah penulis yang beralamat di tanjung duren, Jakarta barat dan dilakukan pada cafe life and story coffee yang beralamat di jalan Mayor Syafrie Rachman No.52, Kuto Panji, Belinyu, Kabupaten Bangka, Kepulauan Bangka Belitung 33253, yang dapat dilihat pada **Gambar 1**. Penelitian ini dilakukan di bulan agustus 2022 hingga januari 2022.



Gambar 1 Lokasi kedai kopi

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Sistem Informasi

a. Pengertian sistem *informasi*

Secara umum sistem *informasi* dapat diartikan sebagai suatu sistem yang terintegrasi dengan Komputer yang menyediakan *informasi* yang memiliki manfaat bagi pengguna. Menurut Mulyanto (2009:11) sistem *informasi* yaitu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi *informasi*, prosedur kerja yang berfungsi untuk memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan *informasi*. Selain itu, Jogyanto dalam Hartono (2005:11) sistem *informasi* merupakan organisasi yang mempertemukan kebutuhan transaksi, mendukung operasi manajerial dan strategi organisasi menyediakan laporan-laporan yang diperlukan. Menurut Hutaheean (2015:11-12) Sistem *informasi* adalah suatu sistem dalam organisasi yang mempertemukan transaksi harian, operasi manajerial dan strategi untuk menyediakan laporan kepada pihak luar. (CA, 2017)

b. Komponen sistem *informasi*

Komponen yang membangun dalam sistem *informasi* dinamakan blok bangunan yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Menurut Sutabri (2012:12) terdapat enam blok yang saling berinteraksi satu sama lain meliputi:

1. Blok Masukan

Mewakili data yang masuk dalam sistem *informasi* dapat merupakan data dasar sistem *informasi*.

2. Blok Model

Terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data masukan dan data yang tersimpan dalam basis data dengan cara yang sudah ditentukan.

3. Blok Keluaran

Menghasilkan *informasi* yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajerial sistem.

4. Blok Teknologi

Digunakan untuk menerima masukan, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran data dan membantu pengendalian sistem.

5. Blok Basis Data

Kumpulan data yang saling berkaitan dengan satu sama lain yang tersimpan dalam hardware dan software computer untuk memanipulasi data untuk penyajian data lebih lanjut.

6. Blok Kendali

Dirancang untuk meyakinkan dan meminimalisir kesalahan yang terjadi dapat tertangani dengan cepat.

c. Tipe sistem *informasi* data

Suatu kombinasi modul yang terdiri dari komponen yang terkait dengan hardware, software, people dan network berdasarkan perangkat komputer yang saling berinteraksi dalam pengolahan data untuk mencapai tujuan. Ada enam tipe utama sistem *informasi* yaitu:

1. Transaction Processing System (TPS)

Sistem yang menjalankan dan menyimpan transaksi rutin setiap hari untuk menjalankan bisnis bekerja dalam level operasional. *Input* merupakan level transaksi dan kejadian. Proses dalam sistem ini meliputi pengurutan data, melihat data dan memperbaharui data. *Outputnya* adalah laporan detail, daftar lengkap dan ringkasan.

2. Knowledge Work System

Sistem *informasi* yang mengintegrasikan pengetahuan baru ke organisasi.

3. Office Automation System (OAS)

Sistem komputer yang mengolah data, email, dan penjadwalan yang didesain untuk meningkatkan produktivitas data dari organisasi.

4. Manajement *Information System* Sistem *informasi* pada manajemen sebuah organisasi yang melayani fungsi perencanaan, pengendalian dan pengambilan keputusan dengan menyediakan laporan periodic.

5. DecisionSupportSystem(DSS)

Sistem ini mengkombinasikan data dan model analisis rumit untuk mendukung pengambilan keputusan secara terstruktur dan semi terstruktur.

6. Executive Support System (ESS) Sistem pada level strategi yang dirancang untuk melakukan pengambilan keputusan secara terstruktur.

d. Perancangan Sistem Informasi

Sebuah perencanaan sistem informasi dibutuhkan kematangan dalam pengembangan dan perancangan sistem yang berfungsi dengan baik. Dalam membuat suatu sistem yang akan digunakan pada perusahaan, pengembangan aplikasi diharuskan untuk membuat rancangan perancangan aplikasi. Rancangan tersebut bertujuan untuk memberi gambaran utama bagaimana suatu sistem berjalan pada setiap stakeholder. Perancangan sistem adalah analisis yang digunakan untuk suatu sistem bekerja dengan lebih baik.

Menurut Satzinger, Jackson dan Burd dalam John W. et. al (2012:15), perancangan sistem adalah aktivitas yang menggambarkan secara detail suatu sistem berjalan. Dengan tujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan menurut Kenneth dan Jane (2003:15) perancangan sistem merupakan kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisis sistem sehingga sistem tersebut dapat sesuai dengan syarat.

O'Brien dan Marakas (2020:15) dalam buku Metodologi Pengembangan Sistem Informasi mengatakan perancangan sistem meliputi kegiatan merancang dan menentukan cara dalam mengolah sistem informasi sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari *user* yang di dalamnya terdapat perancangan *user* interface, data dan aktivitas proses. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa perancangan

sistem adalah proses untuk merancang sistem baru atau memperbaharui sistem yang telah ada sehingga menjadi lebih baik dan terdiri dari merancang *output*, *input* dan file.

Terdapat enam tahap analisis perancangan sistem *informasi* meliputi:

1. Analisis penelitian sistem
2. Mengorganisasikan tim proyek
3. Mendefinisikan kebutuhan *informasi*
4. Kriteria kinerja sistem
5. Menyiapkan rancangan
6. Menyetujui atau menolak rancangan proyek

2.1.2 Software development life cycle (SDLC)

Software development life cycle atau kependekan dari SDLC adalah tahapan kerja yang bertujuan untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau tujuan dibuatnya sistem tersebut. SDLC menjadi kerangka yang berisi langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memproses pengembangan suatu perangkat lunak. Sistem ini berisi rencana lengkap untuk mengembangkan, memelihara, dan menggantikan perangkat lunak tertentu.

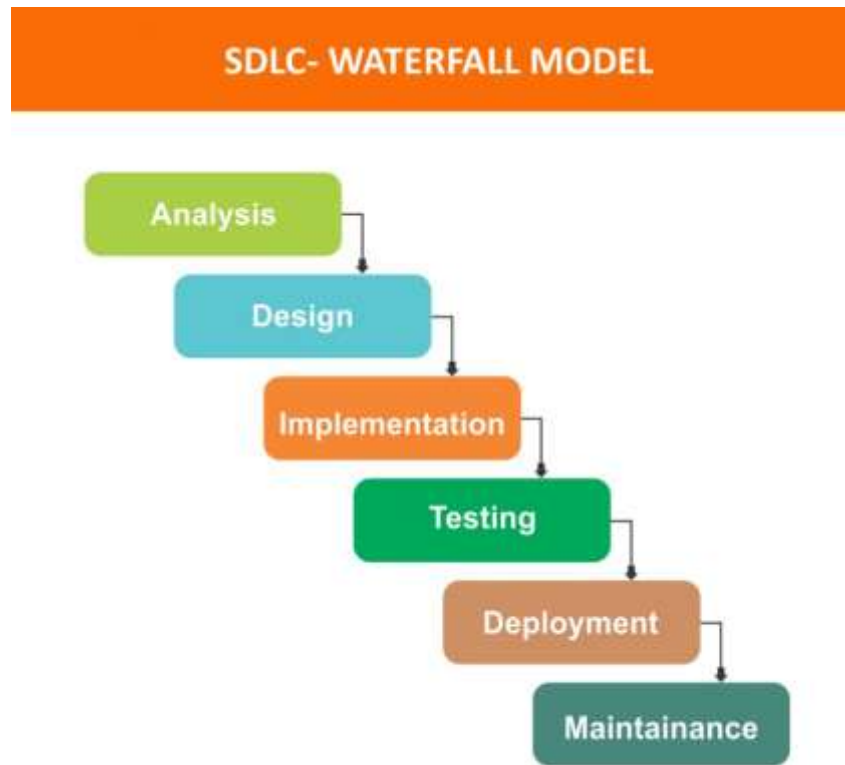
SDLC digunakan untuk membangun suatu sistem *informasi* agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. SDLC (*Systems Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses

pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

SDLC memiliki banyak fungsi, antara lain sebagai sarana komunikasi antara tim pengembang dengan pemegang kepentingan. SDLC juga berfungsi membagi peranan dan tanggung jawab yang jelas antara pengembang, desainer, analis bisnis, dan manajer proyek. Fungsi lain dari SDLC ialah dapat memberikan gambaran *input* dan *output* yang jelas dari satu tahap menuju tahap selanjutnya. Model pengembangan ini sangat penting untuk membantu proses pengembangan perangkat lunak. Terdapat beberapa model pengembangan SDLC yang diikuti oleh berbagai organisasi, yaitu:

1. Waterfall Model
2. Model Prototype
3. Model Rapid Application Development (RAD)
4. Model Evolutionary Development (Evolutionary Software Process Models)
5. Model Agile
6. Model Fountain (Air Mancur)
7. Model Synchronize And Stabilize (SDLC)
8. Model Rational Unified Process (RUP)
9. Model Build & Fix Method
10. Model Pengembangan Extreme Programming
11. SDLC Big Bang Model

Penulis menggunakan metode pengembangan sistem metode SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) atau sering disebut sebagai pendekatan air terjun (waterfall). Metode waterfall pertama kali diperkenalkan oleh Winston W. Royce pada tahun 1970. Waterfall merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linear *Output* dari setiap tahap merupakan *input* bagi tahap berikutnya (Kristanto, 2004). Model ini melibatkan penyelesaian satu tahap secara lengkap sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Ketika satu tahap selesai langsung dilakukan evaluasi untuk memastikan proyek berjalan sesuai rencana dan layak diteruskan ke tahap berikutnya. Waterfall Model, disebut juga model klasik, memiliki beberapa tahap utama, yaitu analisis dan rekayasa sistem, perancangan, penulisan program, pengujian, dan pemeliharaan. Diagram waterfall dapat dilihat pada **Gambar 2**



Gambar 2 Diagram waterfall

(Sumber:

https://miro.medium.com/max/1400/1*laOCeso5P4jFjamwCA3Dxw.jpeg)

Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam metode waterfall:

a. Requirements Analysis and Definition

Tahapan pertama adalah pengumpulan *informasi* yang dibutuhkan, setelah itu dilakukan perencanaan *budget, time frame, sistem, kendala, dan tujuan* ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. System and Software Design

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

Tahap ini mencakup analisis terkait masalah bisnis atau kendala pengembangan, target dan tujuan pengembangan software serta fungsi pembuatan perangkat tersebut.

c. *Implementation and Unit Testing*

Setelah prototipe/UI dibuat, tim pengembang mulai membangun sistem dengan menulis kode dengan bahasa pemrograman yang ditentukan. Implementasi yang dibuat berupa pembuatan database dan aplikasi.

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

Tahapan untuk membuat rencana atau spesifikasi desain berdasarkan hasil analisis yang sudah ada pada tahap kedua. Tahap ini menghasilkan desain, gambaran, dan dokumen yang akan diwujudkan dalam proyek. Aspek desain yang ditentukan meliputi *Architecture, User Interface, Communications, Platform, dan Security*.

d. *Integration and System Testing*

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak, Tahap ini melibatkan *software Quality Assurance (QA)* untuk melakukan pengujian sistem. Tahap ini merupakan bagian yang paling memakan waktu, karena dilakukan berulang kali sampai perangkat benar-benar berjalan sempurna sesuai fungsi dan harapan pengembang. *testing* yang dilakukan berupa menilai dan mengecek apakah sistem bekerja sesuai fungsionalitas yang diharapkan, tanpa ada *error* ataupun *bug*. Jika terjadi kendala sistem selama *testing*, maka tim pengembang yang akan melakukan perbaikan terlebih dahulu.

e. Operation and Maintenance

Tahapan terakhir untuk pemeliharaan sistem supaya tetap optimal. Aktivitas yang biasanya dilakukan mencakupi perbaikan bug apabila ada pelaporan masalah yang masuk dari pengguna, *upgrade* sistem untuk meningkatkan kinerja dan *performa* perangkat, serta penambahan fitur dan fungsi baru.(Mallisza dkk., 2022)

2.1.3 Unified Modelling Language (UML)

Dalam buku *Systems Analysis and Design An Object Oriented Approach* (2015: 34-36), Konsep dari UML terkenal karena dapat diimplementasikan dalam banyak jenis diagram tergantung dari sisi pengembangan sistem *informasi*. Setiap pengembang memiliki metodologi tersendiri meliputi BOOCH, COAD, MOSES,

OMT, OOSE dan SOMA. Dengan adanya UML atau bahasa pemodelan terpadu yang tujuan utamanya menyediakan kosa kata umum yang berorientasi pada objek. UML juga ditetapkan sebagai standar pengembangan objek. UML memiliki dua jenis ringkasan diagram, yang meliputi:

Tabel 1 Deskripsi Struckture Diagram

Diagram Name: Struckture Diagrams	Used to	Primary Phase
Class	Menggambarkan hubungan antara kelas dan model dalam sistem.	Analisis, Desain
Object	Menggambarkan hubungan antara objek yang dimodelkan dalam sistem. Digunakan ketika kelas akan lebih baik mengkomunikasikan dari model	Analisis, Desain
Packages	Mengelompokkan elemen dari UML, untuk	Analisis, Desain, Implementasi

	meningkatkan konstruksi yang lebih tinggi	
Deployment	Menampilkan arsitektur fisik sistem, desain fisik. Digunakan untuk komponen perangkat lunak	Desain Fisik, Implementasi
Component	Memiliki hubungan dengan perangkat lunak dan desain fisik	Desain Fisik, Implementasi
Composite Structure Design	Menggambarkan hubungan struktur internal kelas	Analisis, Desain
Profile	Digunakan untuk menggambarkan eksistensi UML	

Tabel 2 Deskripsi Behavior Diagram

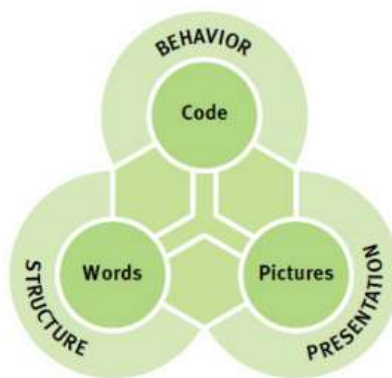
Diagram Name:	Used To	Primary Phase
Behavioral		
Activity	Alur kerja bisnis yang tidak bergantung pada kelas, aktivitas pengguna, desain terperinci.	Analisis, Desain
Sequence	Model perilaku objek dalam use case. Berfokus pada waktu,	Analisis, Desain
Communication	komunikasi model, objek dalam use case. Berfokus pada komunikasi mengkolaborasi dari objek aktivitas.	Analisis, Desain
Interaction Overview	Ilustrasi tinjauan umum dari proses analisis	Analisis, Desain

Timing	Menggambarkan antara interaksi objek dan keadaan	Analisis, Desain
Behavioral State Machine	Mengontrol perilaku kelas	Analisis, Desain
Protocol State Machine	Saling ketergantungan antar kelas	Analisis, Desain
Use Case	Merekam sistem persyaratan bisnis dan melakukan analisis	Analisis

Dalam beberapa pengembangan, teknik diagram sangat diperlukan dalam pembangunan sistem. Untuk memulai membentuk diagram berkaitan erat dengan abstrak dan konseptual. Ketika suatu sistem dikembangkan, diagram mengarahkan ke hasil dan menghasilkan perkembangan kode. Diagram bergerak mendokumentasikan posisi dalam mengilustrasikan desain. Proses UML menjadi bahasa kuat dan fleksibel untuk analisis dan pengembangan disebabkan adanya konsistensi, integrasi, teknik diagram dan penerapan diagram dalam sistem pengembangan. (*Systems Analysis and Design An Object-Oriented Approach with UML by Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, David Tegarden (z-lib.org).pdf, t.t.*)

2.1.4 Website

Menurut Veen (2001:14) Website adalah halaman web yang berisi tentang informasi berupa teks, video, gambar, audio dan animasi yang bisa diakses oleh semua individu yang menggunakan jaringan data internet. Didalam website terdapat struktur word, picture dan code. Struktur tersebut digunakan untuk mengetahui kebutuhan setiap *user* yang bisa diukur melalui google analitik. Code yang sering digunakan dalam website meliputi kode HTML (*Hypertext markup language*), CSS (*Cascading style sheet*) yang digunakan untuk mengatur informasi berupa teks dan gambar yang dapat ditampilkan pada software browser pada smartphone atau komputer. Menurut Veen (2001:15) terdapat komponen dalam website: yang ditunjukkan pada **Gambar 3**.



Gambar 3 Website

(Sumber: E-book, Teori, Strategi dan Evaluasi dalam membangun Website)

Website dapat dikatakan berhasil jika memiliki kemudahan dalam mengakses. Komponen website mengalami perluasan ruang lingkup dan dikategorikan menjadi tiga bagian yaitu:

1. Struktur berkaitan dengan *informasi* yang disusun pada website. *Informasi* tersebut dapat berupa sitemap atau konten yang ditampilkan dalam website.
2. Persentasi, bagaimana sebuah website ditampilkan secara visual dan menarik perhatian para pengunjung website.
3. Behaviour, bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan situs website dan reaksi yang diharapkan dalam interaksi tersebut.

Menurut Sklar (2015:17) Fungsi Website meliputi:

1. Fungsi komunikasi, bersifat dinamis yang di dalamnya terdapat ruang untuk berinteraksi seperti webmail, kontak, chatting, forum diskusi.
2. Fungsi *informasi*, dilihat dari kualitas konten website biasanya tersedia fasilitas berita, profile company, referensi.
3. Fungsi transaksi, biasanya dari perusahaan, perdagangan atau usaha online. Terdapat fasilitas untuk cek saldo, transfer, pembayaran, investasi, dll.
4. Fungsi hiburan, yang memiliki tampilan gambar, video, dan animasi dominan untuk meningkatkan kualitas visual.

2.1.5 Database

Menurut Harianto Kristanto (1993-194:1-35), Database adalah kumpulan file yang saling memiliki hubungan dengan kunci dari setiap file yang ada. Satu

database menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu ruang lingkup perusahaan atau instansi. Dengan adanya database dapat sangat membantu instansi atau perusahaan. Pengguna database dapat meliputi:

1. Database Manager. Modul program yang menyediakan interface antara penyimpanan data low level dalam database dengan satu aplikasi program dan query diajukan ke sistem.
2. Database Administrator. Pusat pengontrolan dari semua sistem baik data maupun program yang mengakses data.
3. Database User. Menciptakan bagaimana suatu informasi dapat dibaca dan data baru dapat disimpan dalam database.

Perancangan database merupakan hal yang utama dan penting. Kesulitan utama dalam merancang data base meliputi bagaimana database dapat digunakan di masa sekarang dan di masa yang akan datang secara baik. Ada beberapa jenis perancangan yang digunakan yaitu:

1. Merancang model konseptual database. Penekanan tinjauan dilakukan pada struktur data dan relasi antar file. Pendekatan pada model ini menggunakan model data relational.
2. Teknik normalisasi. Proses pengelompokan data menjadi tabel yang menunjukkan entity dan relasi. Pada tahap ini selalu di uji dengan beberapa kondisi seperti apakah ada kesulitan pada saat insert, delete, update, membaca pada suatu database.

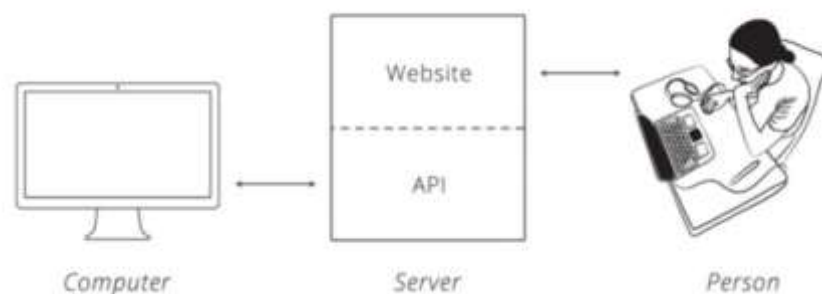
3. Perancangan database teknik entity relationship. Pada model ini hubungan file direlasikan dengan kunci relasi yang merupakan kunci utama dari file. (Kristanto, t.t.).

2.1.6 Application Programming Interface (API)

Application Programming Interface (API) merupakan sebuah interface yang diimplementasikan dengan menggunakan software sehingga software tersebut dapat berinteraksi dengan software lain, seperti halnya *user interface* yang memungkinkan *user* untuk berinteraksi dengan komputer. (Rahmawita & Wiratama, 2021)

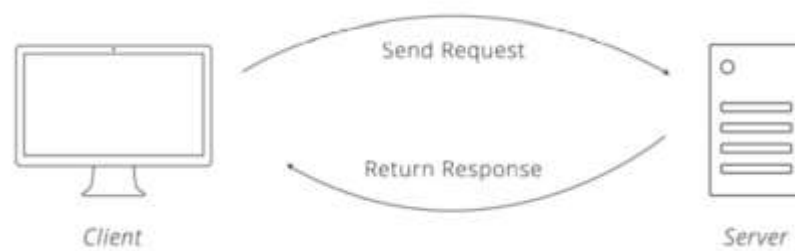
API adalah alat yang membuat data website dicerna untuk komputer. Melalui itu, komputer dapat melihat dan mengedit data, seperti seseorang bisa dengan memuat halaman dan mengirimkan *formulir*. (Pengenalan Konsep API.pdf, t.t.)

Diagram API ditunjukkan pada **Gambar 4**



Gambar 4 Komunikasi API

Untuk menjalankan API sistem harus berkomunikasi di pusat-pusat HTTP sekitar konsep yang disebut Siklus Permintaan-Response. Client mengirimkan server permintaan untuk melakukan sesuatu. Server, pada gilirannya, mengirimkan klien respons mengatakan apakah atau tidak server bisa melakukan apa yang klien minta seperti pada **Gambar 5**.



Gambar 5 Komunikasi HTTP

Terdapat 4 metode yang dipakai dalam menjalankan API ,Empat metode tersebut adalah:

- a. GET - Minta server untuk mengambil sumber daya
 - b. POST - Minta server untuk menciptakan sumber daya baru
 - c. PUT - Minta server untuk mengedit / memperbarui sumber daya yang ada.
- DELETE - Minta server untuk menghapus sumber daya

2.2 Teori Khusus

2.2.1 *Inventory Manajement*

Kata *inventory* selalu dikaitkan dengan ketersediaan produk dalam suatu bisnis. Secara umum, *inventory* manajemen merupakan pengaturan ketersediaan barang dan dihubungkan dengan logistic perusahaan. Menurut Rosina Jappi dan Frisko Koan dalam Rajeev (2008:02) *inventory* adalah fenomena yang dikaitkan dengan fundamental perusahaan/bisnis. Dengan adanya *inventory* dapat mengatur kelancaran sistem penjualan dan produksi. Dengan adanya *inventory* manajemen dapat membantu perusahaan mencapai target tujuan tertentu dalam jangka pendek maupun jangka Panjang. (Jappi & Koan, 2014)

Atkinson (2005:02) mengatakan bahwa biaya *inventory* sekitar 20-40% dari tingkat *inventory* yang dimiliki perusahaan. Pemasok barang secara besar-besaran dapat meningkatkan biaya *inventory* perusahaan. Dengan mengaplikasikan *inventory* manajemen secara tepat dapat memberikan pengaruh dan profit maksimal kepada perusahaan.

Eckret (2007:02) dengan adanya pengelolaan *inventory* yang baik, dapat mengelolah struktur supply dan penerapan standar persediaan efisiensi biaya. Adanya *inventory* manajemen mencakup tentang pengiriman dan waktu yang tepat dalam memesan, sinkron data, kerusakan produk, waktu pemasokan, dan kualitas layanan perusahaan. Ristono (2009:02) mengatakan jika kelebihan stok *inventory* beban yang harus ditanggung berupa biaya penyimpanan dan kerusakan barang lama atau expired. *Inventory* manajemen memiliki tujuan untuk jumlah

kebutuhan konsumen, menjaga produk selalu ada, meningkatkan penjualan dan profit. Menurut Chopra dan Meindl, dkk (2010:03-04) *inventory cost* terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Order Cost. Tambahan biaya yang berhubungan dengan pesanan tersebut.
2. Carrying Cost. Biaya yang dikeluarkan untuk investasi persediaan dan pemeliharaan produk.
3. Stockout Cost. Cost yang terjadi karena tidak menyediakan produk ketika dimint oleh konsumen.

Hansen dan Mowen (2007:04) mengatakan ada dua jenis model *inventory* manajemen yang meliputi:

1. Tradisional *Inventory* yang berfungsi untuk menentukan tingkat *inventory* yang ideal dengan menghitung optimum purchase size dengan sistem push, signifikan, supplier, struktur departemen dan service.

Just in time inventory manajemen, merupakan sistem yang berdasarkan adanya tarikan permintaan barang berdasarkan permintaan untuk mengantisipasi untuk meningkatkan laba dan memperbaiki posisi produk perusahaan.

2.2.2 Profil Perusahaan

Life and Story Coffee merupakan salah satu *start up* kedai kopi dalam bidang penyajian minuman terutama kopi dan minuman lainnya. Bermula dari sebuah ide dan disertai dengan minat yang tinggi dalam dunia kopi terbentuk Kedai kopi ini. Kedai kopi ini didirikan pada Agustus 2021 yang terletak pada kota

Belinyu, kabupaten Bangka. Salah satu owner dari kedai kopi adalah Eddy Handoko. Eddy Handoko merupakan salah satu partner yang bisnis dari kedai kopi dan menjadi pelopor coffe shop di kota Belinyu.

Life and Story coffee memiliki visi untuk menjadi retail kopi ternama di Indonesia melalui penggunaan bahan berkualitas tinggi yang terjangkau, teknologi, servis yang cepat dan bersahabat, kualiti kontrol, dan kreatif R&D. Serta misi untuk menjadi retail kopi terkemuka di Indonesia dan dunia dengan memanfaatkan lingkungan retail baru di mana tidak ada batas antara perdagangan offline dan online dikarenakan kami fokus untuk memenuhi kebutuhan pribadi setiap pelanggan.

Saat ini Life and Story Coffee menjual berbagai macam produk minuman seperti *Espresso, Americano, Longblack, Café latte, Capuccino, Mochalatte, Caramel latte, Pandan Latte, kopi susu Espresso*, dan berbagai produk minuman lainnya yang dapat dilihat pada **Gambar 6**.

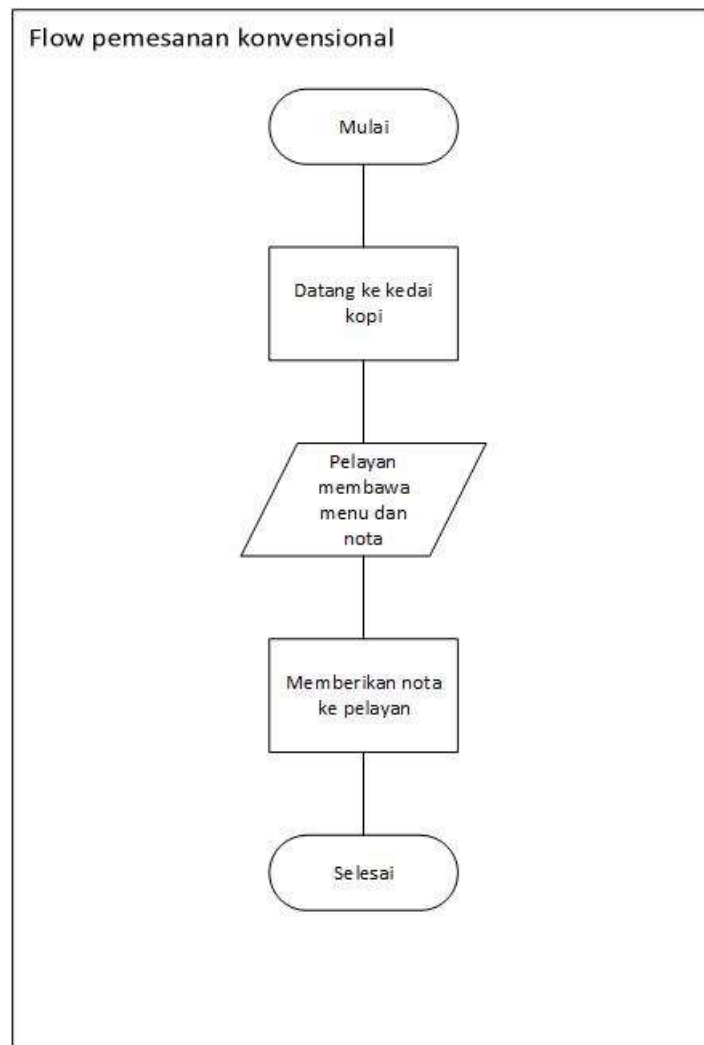
Espresso Based			
Hot		Cold	
Espresso	12	Ice Americano	15
Americano	15	Ice Long Black	15
Long Black	15	Ice Caffe Latte	15
Caffe Latte	15	Ice Cappuccino	18
Cappuccino	18	Ice Mocha Latte	18
Mocha Latte	18	Ice Caramel Latte	20
Caramel Latte	20	Salted Caramel Latte	23
Pandan Latte	20	Ice Vanilla Latte	20
Kopi Susu Espresso	15	Ice Pandan Latte	20
		Kopi Susu Gula Aren	15
		Oreo Coffee Latte	15
Manual Brew			
Hot		Cold	
V60 Arabica	18	Cold Brew	15
		Japanese Ice V60	18
Milk Based			
Hot		Cold	
Matcha Latte	18	Chocolate Latte	15
Chocolate Latte	15	Red Velvet Latte	15
		Matcha Latte	18
		Green Tea Latte	15
		Taro Latte	15
		Cookies Latte	15
Tea			
Hot		Cold	
Black Tea	10	Ice Black Tea	10
Lemon Tea	13	Ice Lemon Tea	13
		Lemon Milk	15
		Kombucha	20

*untuk Americano/Long Black bisa request pakai biji kopi arabica, robusta atau blend



Gambar 6 Menu pada Life and Story Coffee

Pemesanan menu pada kedai kopi masih menggunakan cara konvensional, pelanggan datang dan duduk, pelayan memberikan menu dan nota, setelah pelanggan selesai memesan pelayan akan mengkonfirmasi pesanan dan pesanan akan dibuat oleh barista seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 7**.



Gambar 7 Langkah pemesanan menu saat ini

2.3 State of the art

Penelitian terdahulu merupakan beberapa penelitian terakhir dalam 5 tahun terakhir yang berkaitan dengan dengan topik yang dibahas oleh penulis dan menjadi acuan penulis dalam membuat perancangan yang berjudul “Perancangan

Aplikasi Pemesanan Produk Berbasis Website Pada Life And Story Coffee” yang dijelaskan pada **tabel 3**.

Tabel 3 state of the art

No.	Judul	Penulis	Tahun	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Pada CV.Jawi	Bayu Trisakti dan Fandy Indra Pratama	2020	pada aplikasi penjualan ini terdapat 2 website <i>admin</i> dan <i>user</i> , dengan banyak fitur yaitu, melihat produk, order produk, melihat kategori, melihat pesanan dan melihat profil perusahaan	perbedaan fokus aplikasi, dan perbedaan fitur Laporan
2	Implementasi sistem informasi pemesanan menu	Nia Caniati, Ahmad Lubis Ghozali2,	2017	Aplikasi pemesanan menu makanan restoran berbasis android yang memiliki fitur	perbedaan penggunaa n metode pembuatan aplikasi

	makanan dan minuman pada kafe berbasis web menggunakan jaringan internet	A. Sumarudin		pemesanan makanan menggunakan metode studi literatur dan studi lapangan	
3	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web	Rendi Febriyansyah, Arif Bijaksana Putra Negara, Novi Safriadi	2017	penelitian ini menciptakan rancangan Aplikasi berbasis web yang hanya dapat digunakan dalam jaringan internet (ruang lingkup restoran)	perbedaan penggunaan teknik pengembangan aplikasi
4	New Normal: Pengembangan	Edy Susanto, Wahyu	2021	penelitian ini berfokus pada perancangan sistem	perbedaan penggunaan teknik

	gan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan Metode SDLC (System Development Life Cycle)	Wijaya Widiyanto		informasi penjualan menggunakan metode SDLC dan pemrograman tersruktur.	pengembangan aplikasi dan fokus pengembangan aplikasi
5	Penerapan metode SDLC waterfall dalam sistem informasi <i>inventory</i> barang	Wahyu Nugraha , Muhamad Syarif , Weiskhy Steven Dharmawan	2018	penelitian mengenai <i>inventory</i> berupa laporan persediaan dan laporan penjualan yang berfokus kepada <i>output</i> informasi	perbedaan pada fitur yang dihadirkan dan perbedaan fokus aplikasi

	berbasis dektop				
--	--------------------	--	--	--	--

BAB 3

PERANCANGAN PROGRAM APLIKASI

3.1 Tata Laksana Program yang dibuat

Pada tahap ini akan diuraikan bagaimana proses Perancangan program aplikasi pemesanan menu berbasis website pada life and story coffee yang menggunakan metode *Object Oriented Analysis Design*(OOAD) dalam perancangan alur yang menggunakan UML yang digambarkan dengan use case diagram, use case description, activity diagram, dan sequence diagram.

3.2 Perancangan Proses

Adapun urutan-urutan dalam melakukan perancangan proses seperti yang ditunjukkan pada urutan berikut:

3.2.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem atau aplikasi yang akan dibuat dengan *user* yang mengakses aplikasi tersebut. (Rivanthio, 2020) Use case diagram pada perancangan ini yaitu *user* melihat dan melakukan pemesanan menu yang dapat dilihat pada **Gambar 8**.

Perincian lebih lanjut atas alur dan prosedur use case diagram ditunjukkan pada

Tabel 4 sampai Tabel 12 Lampiran 1.



Gambar 8 Use Case Diagram

3.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. *Activity Diagram* juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokan aliran tampilan dari sistem tersebut. *Activity Diagram* memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir. Pada activity diagram yang dirancang oleh peneliti terdapat tahap- tahapan yang perlu dijalankan. Dimulai dari *user*

membuka website, dan akan menampilkan halaman utama ke *user*, selanjutnya *user* dapat melihat dan memesan produk pada website, dan terdapat website untuk *admin* dengan fitur-fitur yang ditunjukkan pada **Gambar 13 sampai gambar 21 Lampiran 2.**

3.2.3 Sequence diagram

Sequence diagram adalah alat komunikasi System Analyst dengan Programmer, menggambarkan alur proses bekerjanya software sekaligus dengan komposisi software. Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan scenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan. Sequence diagram pada perancangan ini terdiri dari sequence diagram *login, registrasi, konfirmasi pesanan, menambahkan menu, laporan penjualan, laporan persediaan bahan baku, logout, melihat menu, melakukan pemesanan dan melihat riwayat pesanan* yang ditunjukkan pada **Gambar 22 sampai Gambar 30 Lampiran 3.**

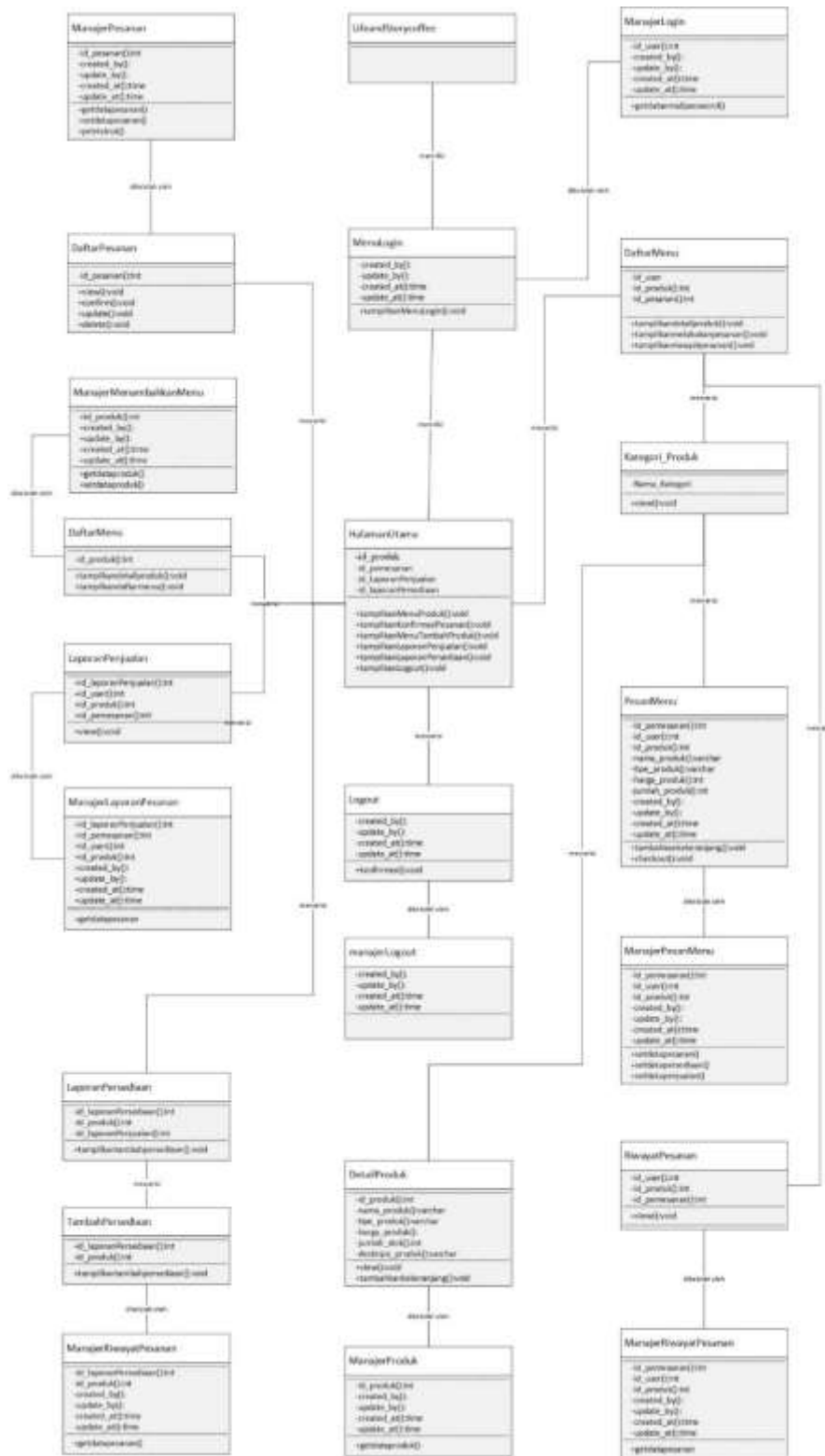
3.3 Perancangan Basis Data

Salah satu tahap perancangan aplikasi pemesanan berbasis website adalah perancangan basis data. Basis data digunakan untuk mempermudah aplikasi agar dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan dan terinci.

3.3.1 Class Diagram

Class diagram dapat menggambarkan struktur serta deskripsi class, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek dan bersifat statis, dalam artian class diagram bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi. Seperti yang ditunjukkan pada

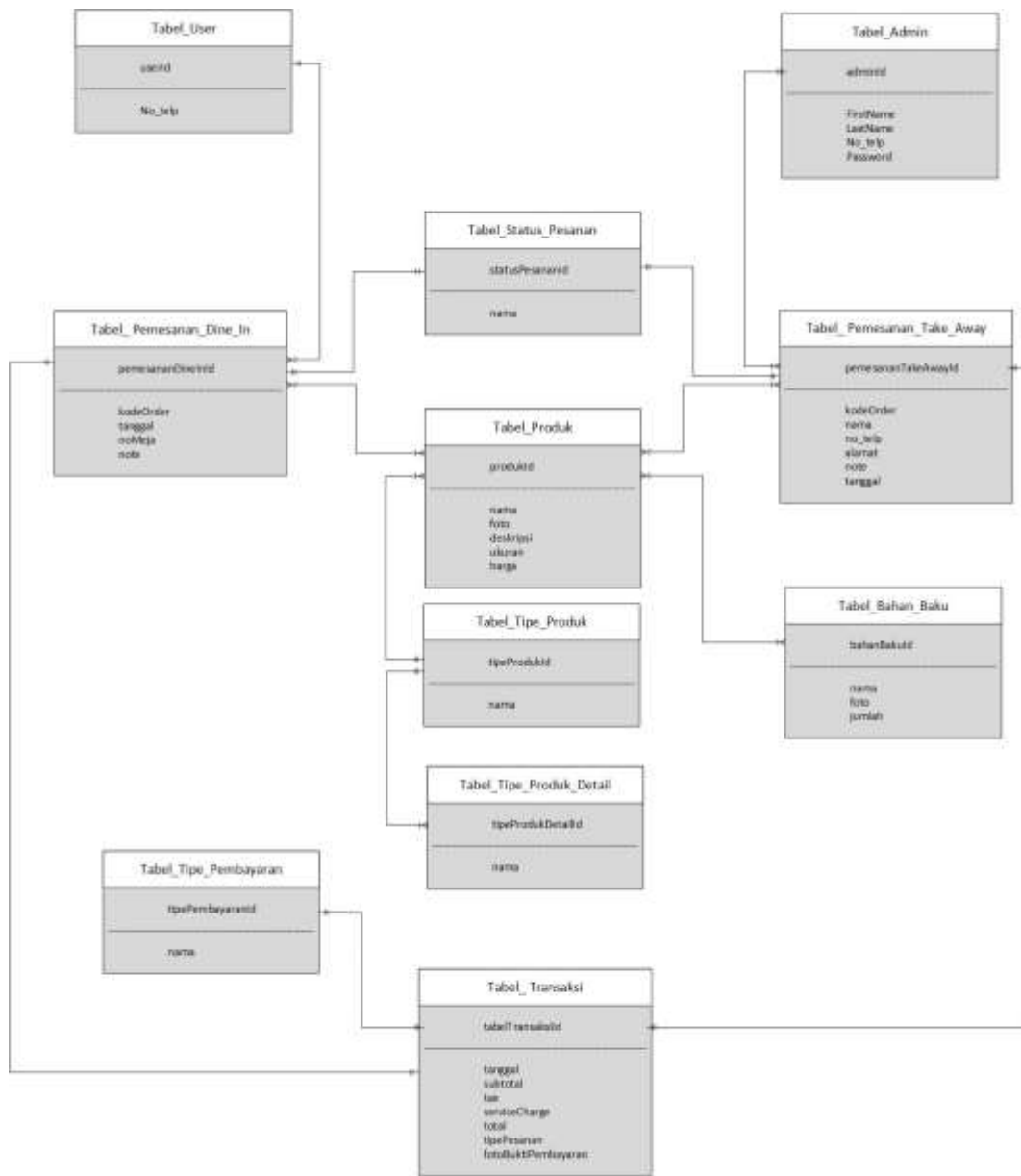
Gambar 9.



Gambar 9 Class Diagram

3.3.2 Entity Relationship Diagram

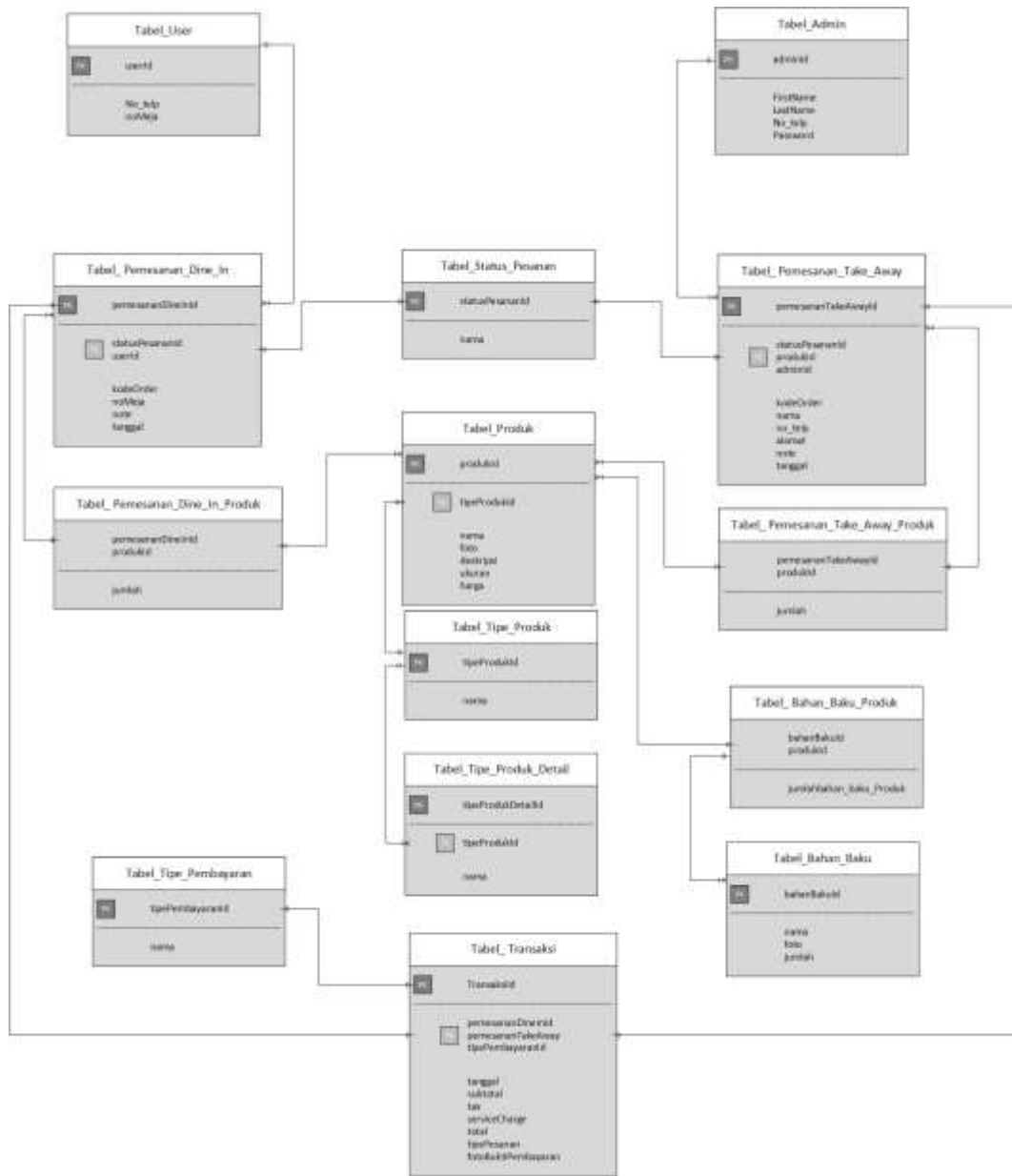
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah basis data. ERD akan mendeskripsikan data yang disimpan pada sebuah sistem maupun batasannya. (Togatorop dkk., 2021). Menurut (Rosa & Salahudin, 2014), ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti Notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Plmer, Harry Ellis), dan *Crow's Foot Notation*. Pada perancangan ini ERD yang digunakan adalah *Crow's Foot Notation*. Pada ERD *Crow's Foot Notation* menunjukkan ada relasi *one to many*, *one to one*, *many to many* (Teika dkk., 2018). Seperti yang diunjukkan pada **Gambar 10** terdapat 9 entitas yaitu *user*, produk, ukuran, transaksi, kategori_produk, jenis_kopi, persediaan, kategori_makanan, dan kategori_minuman yang semuanya saling terhubung.



Gambar 10 ERD notasi crow's Foot.

3.3.3 Hubungan antar tabel

Hubungan antar tabel adalah hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu database seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 11** terdapat tabel_Pemesanan_Dine_In_Produk yang menghubungkan antara tabel_Produk dan tabel_Pesanan_Dine_In, tabel_Pemesanan_Take_away_Produk yang menghubungkan antara tabel_Produk dan tabel_Pesanan_Take_away dan tabel_Bahan_Baku_Produk yang menghubungkan antara tabel_Bahan_Baku dan tabel_Produk.



Gambar 11 Hubungan antar table

3.3.4 Spesifikasi tabel

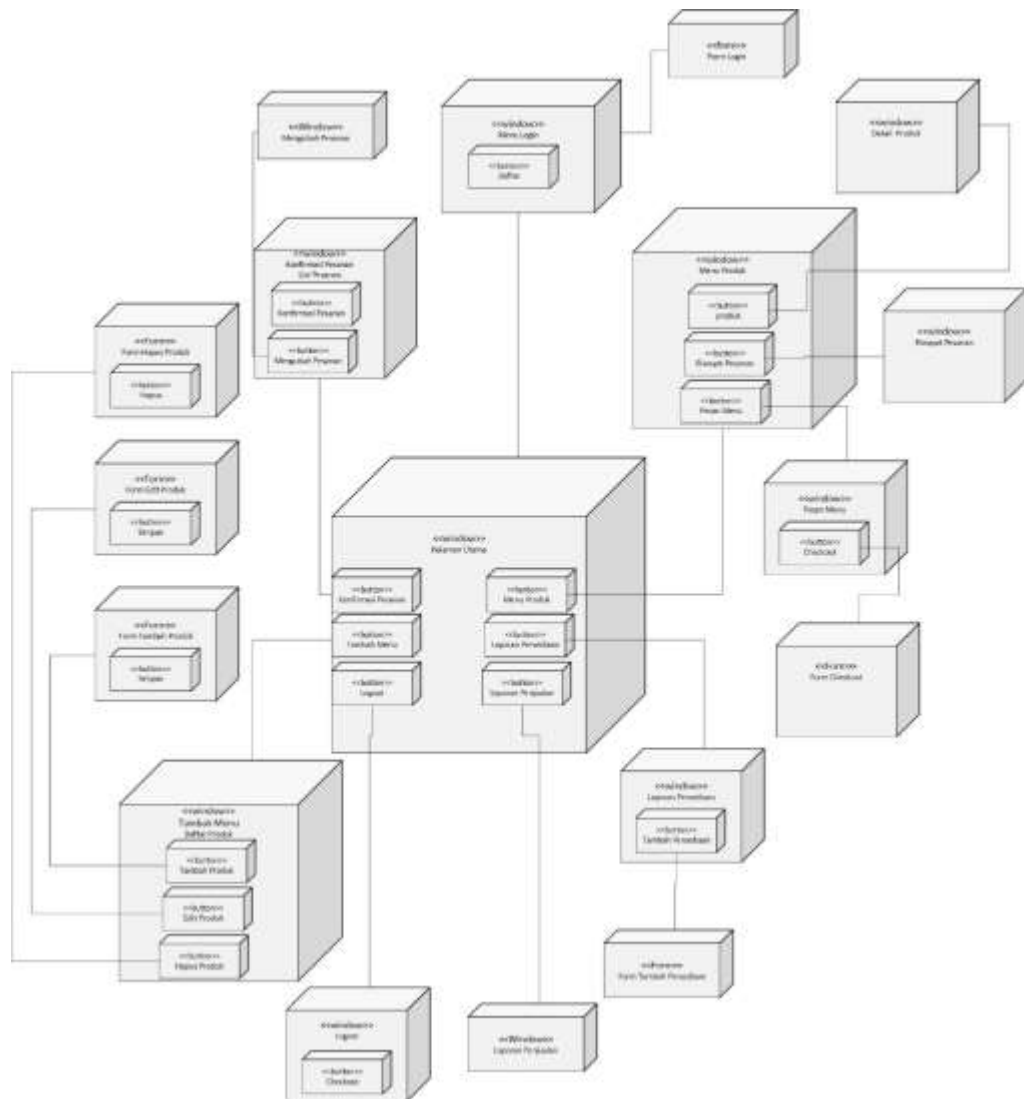
Spesifikasi tabel adalah perincian tabel mengenai artribut-artribut yang dipakai dalam tabel, menjelaskan nama artribut pada setiap tabel, tipe artibut, length, dan primaykey yang ditunjukkan pada **Tabel 14 sampai Tabel 28 Lampiran 4.**

3.4 Perancangan Antar Muka dan Cara Kerjanya

Adapun urutan-urutan dalam melakukan perancangan antar muka sistem seperti yang ditunjukkan pada urutan berikut:

3.4.1 Windows Navigation

Windows Navigation Diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan perpindahan atau transisi dari sebuah window ke window yang lainnya, beserta interface dasarnya dan tombol apa atau event apa yang menyebabkan perpindahan dari satu window ke window yang lain. Seperti yang ditunjukkan pada **Gambar 11.**



Gambar 12 Windows navigation

3.4.2 Rancangan Tampilan Halaman antar muka

Perancangan antar muka atau user interface (UI) digunakan untuk menggambarkan tampilan dari aplikasi pemesanan pada Life and Story Coffee.

1. Rancangan Tampilan Halaman *Login Admin*

Halaman *login* membuat logo kedai kopi, text *input* box dan *button* yang digunakan untuk *login* dan ditunjukkan pada **Gambar 33 Lampiran 5**.

2. Rancangan Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

Halaman *Dashboard* membuat logo kedai kopi, grafik dan fitur” kedai kopi yang ditunjukkan pada **Gambar 34 Lampiran 5.**

3. Rancangan Tampilan Halaman profil *Admin*

Halaman profil *admin* adalah halaman yang membuat *button*-buton yang dan text box berfungsi untuk mengubah profile dan password *admin* yang ditunjukkan pada **Gambar 35 Lampiran 5.**

4. Rancangan Tampilan Masterdata *Admin*

Halaman Masterdata adalah halaman yang membuat data-data berupa produk yang dimasukkan *admin* dan diedit oleh *admin* yang ditunjukkan pada **Gambar 36 Lampiran 5.**

5. Rancangan Tampilan Konfirmasi pesanan *Admin*

Halaman Konfirmasi pesanan *admin* halaman yang membuat pesanan-pesanan pelanggan yang nantinya akan dikonfirmasi oleh *admin* dan ditunjukkan pada **Gambar 37 Lampiran 5.**

6. Rancangan Tampilan Halaman Statistik Penjualan

Halaman laporan penjualan adalah halaman yang memuat grafik dan data-data penjualan yang ditunjukkan pada **Gambar 38 Lampiran 5.**

7. Rancangan Tampilan Halaman *Login User*

Halaman *login* membuat logo kedai kopi, text *input* box dan *button* yang digunakan untuk *login user* menggunakan nomor telepon yang ditunjukkan pada **Gambar 39 Lampiran 5.**

8. Rancangan Tampilan Riwayat *Dashboard User*

Halaman *Dashboard* adalah halaman yang berisi produk-produk Kedai kopi yang ditunjukkan pada **Gambar 40 Lampiran 5**.

9. Rancangan Tampilan Checkout *User*

Halaman checkout adalah halaman yang berisi pesanan *user* dan siap dicheckout yang ditunjukkan pada **Gambar 41 Lampiran 5**.

10. Rancangan Tampilan Pembayaran *User*

Halaman pembayaran adalah halaman yang berisi metode pembayaran yang dapat digunakan oleh *user* dan ditunjukkan pada **Gambar 42 Lampiran 5**.

11. Rancangan Tampilan Riwayat pemesanan *User*

Halaman riwayat pemesanan *user* adalah halaman yang memuat riwayat pesanan yang ditunjukkan pada **Gambar 43 Lampiran 5**.

3.5 Pembuatan Program Aplikasi

3.5.1 Kegiatan Pembuatan Program Aplikasi

Pembuatan program aplikasi Pemesanan pada Life and Storry Coffee menggunakan metode waterfall. Aplikasi ini akan diterapkan dalam bentuk website dengan bahasa pemrograman Javascript dan Framework Node js untuk pembuatan sistem *Front-end* Aplikasi dan *Back-end*, serta menggunakan PosgreSQL untuk databasenya. Berikut tahap-tahap yang akan dilakukan untuk pembuatan aplikasi, yaitu:

1. Membuat tabel-tabel di database PostgreSQL sesuai dengan rancangan tabel yang telah di buat.
2. Menguji tabel-tabel database yang telah dibuat menggunakan Postman untuk mengetahui apakah database berjalan dengan lancar atau tidak.
3. Membuat *Back-end* menggunakan framewok Node js untuk menghubungkan antara API database, *Front-end User*, dan *Front-end Admin*.
4. Membuat *Front-end User* dan *Front-end Admin* dan *testing* menggunakan media aplikasi Chrome..

3.5.2 Pengujian Terhadap Modul

Pengujian program “Rancangan Aplikasi Pemesanan Berbasis Website Pada Life And Story Coffee” ini dilakukan dengan melakukan black box *testing* untuk mengetahui apakah setiap modul yang ada pada aplikasi yang telah dibuat sudah berjalan dengan baik atau tidak.

Selain melakukan pengujian terhadap modul yang ada aplikasi, akan dilakukan pengujian terhadap sistem dengan menggunakan data asli berupa produk dan pembayaran.

3.5.3 Output Program

Dari hasil pembuatan program aplikasi, ouput dari program Aplikasi Pemesanan adalah sebagai berikut:

Output Program Admin:

1. *Output Halaman Login Admin*

Halaman *login* merupakan halaman awal ketika aplikasi dijalankan. Pada halaman *login*, terdapat *form* yang harus diisi oleh *user* untuk dapat mengakses website *dashboard admin*. *Form* tersebut terdiri dari nomor telepon dan Password yang telah terdaftar di program. Halaman *login* dapat dilihat pada **Gambar 59 Lampiran 6**.

2. *Ouput Halaman Home Admin*

Halaman *Home* merupakan halaman awal ketika website berhasil *login*. halaman *home* menampilkan beberapa Pop Up dashboard berupa Grafik dari statitika. Halaman *Home* dapat dilihat pada **Gambar 60 Lampiran 6**.

3. *Ouput Halaman Profil Admin*

Halaamn Profil *admin* adalah halaman yang berisi data *admin* seperti nama, nomor telepon, password. Halaman *admin* dapat dilihat pada **Gambar 61 Lampiran 6**.

4. *Ouput Halaman Masterdata Produk Admin*

Halaman Masterdata Produk adalah halaman yang berisi daftar produk dan *admin* dapat menambahkan, mengubah dan menghapus produk. Halaman masterdata produk dapat dilihat pada **Gambar 62 Lampiran 6**.

5. *Ouput Halaman Masterdata Inventory Admin*

Halaman masterdata *inventory* merupakan halaman yang berisi *inventory* yang dapat di isi oleh *admin*. Halaman masterdata *inventory* dapat dilihat pada **Gambar 63 Lampiran 6**.

6. Ouput Halaman Masterdata Resep *Admin*

Halaman masterdata resep adalah halaman yang berisi resep minuman yang nantinya akan di kalkulasi menggunakan program. Halaman masterdata resep dapat dilihat pada **Gambar 64 Lampiran 6.**

7. Ouput Halaman Masterdata Tipe Produk *Admin*

Halaman masterdata tipe produk *admin* merupakan halaman yang berisi kategori makanan dan minuman. Halaman masterdata tipe produk dapat dilihat pada **Gambar 65 Lampiran 6.**

8. Ouput Halaman Masterdata Produk Detail *Admin*

Halaman masterdata produk detail adalah halaman yang berisi kategori di dalam kategori makanan dan minuman. Halaman masterdata produk detail dapat dilihat pada **Gambar 66 Lampiran 6.**

9. Ouput Halaman Masterdata Status Pesanan *Admin*

Halaman masterdata status pesanan adalah halaman yang berisi status pesanan yang dapat di ubah oleh *admin*. Halaman masterdata status pesanan dapat dilihat pada **Gambar 67 Lampiran 6.**

10. Ouput Halaman Masterdata Tipe Pembayaran *Admin*

Halaman masterdata tipe pembayaran adalah halaman yang berisi tipe-tipe pembayaran yang dapat diubah oleh *admin*. Halaman masterdata tipe pembayaram dapat dilihat pada **Gambar 68 Lampiran 6.**

11. Ouput Halaman *PopUp* Tambah Produk *Admin*

Halaman *PopUp* tambah produk adalah halaman yang berisi *form* untuk menambahkan produk yang muncul setelah *admin* menekan tombol buat baru.

Halaman *pop up* tambah produk dapat dilihat pada **Gambar 69 Lampiran 6**.

12. Output Halaman *PopUp Edit Produk Admin*

Halaman *PopUp* edit produk adalah halaman yang berisi *form* edit produk yang muncul setelah *admin* menekan tombol edit pada tombol aksiHalaman *pop up edit* produk dapat dilihat pada **Gambar 70 Lampiran 6**.

13. Output Halaman Konfirmasi *Admin*

Halaman konfirmasi adalah halaman yang berisi tombol konfirmasi untuk mengkonfirmasi pesanan masuk dari *user*. Halaman konfirmasi dapat dilihat pada **Gambar 71 Lampiran 6**.

Output Program User:

1. Output Halaman *Login User*

Halaman *login* adalah halaman yang berisi *form login* menggunakan nomor telepon. Halaman *login* dapat dilihat pada **Gambar 71 Lampiran 6**.

2. Output Halaman *Home User*

Halaman *home* merupakan halaman yang berisi produk-produk kedai kopi yang dapat diakses setelah *login*. Halaman *Home* dapat dilihat pada **Gambar 72 Lampiran 6**.

3. Output Halaman *PopUp Keranjang User*

Halaman *PopUp* keranjang adalah halaman yang berisi produk-produk yang telah dimasukkan ke keranjang. Halaman *PopUp* keranjang dapat dilihat pada

Gambar 73 Lampiran 6.

4. *Output* Halaman *PopUp* Transaksi User

Halaman *PopUp* transaksi adalah halaman yang muncul setelah checkout berupa *form* pembelian. Halaman *PopUp* transaksi dapat dilihat pada **Gambar**

74 Lampiran 6.

5. *Output* Halaman *PopUp* invoice User

Halaman *PopUp* invoice adalah halaman yang muncul setelah transaksi .

Halaman *PopUp* invoice dapat dilihat pada **Gambar 75 Lampiran 6.**

6. *Output* Halaman *PopUp* Riwayat User

Halaman riwayat adalah halaman yang berisi riwayat pemesanan dan terdapat status pesanan. Halaman *PopUp* riwayat dapat dilihat pada

Gambar 76 Lampiran 6.

3.5.4 Prosedur Manual Program Aplikasi

Aplikasi Pemesanan Berbasis Website Pada Life And Story Coffee adalah aplikasi yang bertujuan untuk Memudahkan proses pemesanan produk pada Life and Story Coffee. Aplikasi ini terdiri dari 7 modul antara lain, modul *Login/Registrasi*, *Home*, keranjang, Checkout, Riwayat, Status pesanan, dan Logout.

Untuk menggunakan program ini, *user* dapat melihat panduan dan penjelasan program pada manual book. Manual book dari aplikasi Pemesanan ini ditunjukkan pada **Gambar 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 89, dan 89 Lampiran 7.**

BAB 4

PENGUJIAN

4.1 Tahap Pengujian

Setelah tahap perancangan dan pembuatan program aplikasi telah selesai dilakukan, maka tahap yang akan dilakukan berikutnya adalah tahap pengujian. Tahap pengujian ini dilakukan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan, serta akurasi pada aplikasi yang telah dibuat berdasarkan metode yang digunakan.

Tahap pengujian program aplikasi pemesanan dilakukan dengan menggunakan laptop dengan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

1. Perangkat Keras
 - a. Monitor 14", Keyboard, dan Mouse
 - b. Prosesor Intel® Core™ i5-8265U CPU @ 1.60GHz 1.80 GHz
 - c. RAM 4 GB
2. Perangkat Lunak
 - a. Sistem Operasi Windows 11 Home Single Language 22H2
 - b. Browser Google Chrome Version 107.0.5304.88 (Official Build) (64-bit)

4.2 Black Box Testing

Pengujian pada program aplikasi dapat menggunakan metode *Black Box Testing*. Tujuan dari pengujian ini dilakukan untuk mencari ketidakcocokan, seperti kesalahan dalam penerapan tombol, antarmuka, atau hasil yang ditampilkan. Selain itu, untuk mengetahui kegunaan, kelengkapan, dan ketepatan dari program sesuai dengan tujuan pembuatan program.

Metode pengujian ini menguji setiap modul yang ada pada program. Pengujian ini dilakukan pada setiap modul untuk memeriksa apakah fungsi dari setiap komponen yang ada pada modul berjalan dengan baik. Pengujian ini dapat dinyatakan berhasil, apabila komponen yang ada pada setiap modul dapat berjalan sesuai dengan fungsinya.

Pengujian blackbox testing ini dilakukan oleh Eddy handoko selaku pemilik kedai kopi dan mendapatkan hasil yaitu layak digunakan dan semua fitur dapat berjalan dengan baik dengan fitur-fitur yang akan diuji sebagai berikut:

1. Pengujian modul *Registrasi*

Modul *Registrasi* merupakan tampilan awal aplikasi yang menampilkan form yang harus diisi oleh *user* yang terdiri dari nomor telepon dan *password*. Untuk melakukan registrasi, user dapat menekan button "*Registrasi*" dan akan muncul halaman *Login*. Tampilan modul *Login* pada program dapat dilihat pada **Lampiran**

8.

2. Pengujian modul *Login*

Modul login merupakan tampilan awal aplikasi yang menampilkan form yang harus diisi oleh *user* yang terdiri dari nomor telepon dan *password*. Untuk mengakses website, user dapat menekan button "*Login*" dan akan muncul halaman *Dashboard*. Jika *user* memasukkan *Password* yang salah, akan muncul keterangan "*Password salah*". Tampilan modul *Login* pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8**.

3. Pengujian modul *Homepage*

Modul *homepage* merupakan tampilan utama dari website. Pada modul *homepage* *user* dapat melihat laporan pada halaman utama dan pada navbar *user* dapat mengakses fitur profile, fitur masterdata dan fitur konfirmasi pesanan. Tampilan modul *Home* pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8**.

4. Pengujian modul *Order*

Modul *Order* merupakan tampilan yang akan muncul jika *user* menambahkan produk ke keranjang. Pada modul *order* ini, *user* dapat menambahkan produk dan jumlah produk yang ingin dipesan, serta note atau request dengan mengetik pada textbox setelah itu *user* dapat checkout dengan menekan tombol pesan produk. Tampilan modul *Order* pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8**.

5. Pengujian modul produk

Modul Produk merupakan tampilan yang akan muncul jika user Login. Pada modul produk ini, terdapat nama produk, deskripsi, harga, dropdown jumlah dan tombol “*add to card*”. Tampilan modul produk pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8.**

6. Pengujian modul Add produk

Modul Add Produk merupakan tampilan yang akan muncul jika admin menambahkan produk di halaman masterdata. Jika menekan tombol “tambah baru” pada halaman masterdata maka akan muncul PopUp yang berbentuk form yang terdapat nama produk, harga deskripsi, tipeproduk, tipeprodukdetail, ukuran dan foto. Tampilan modul produk pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8.**

7. Pengujian modul statistik

Modul statistik merupakan tampilan yang akan muncul pada dashboard admin berupa grafik penjualan per hari, grafik produk per hari dan grafik penjualan produk yang bisa di filtering perminggu, perbulan dan pertahun. Tampilan modul Statistik pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8.**

8. Pengujian modul *inventory*

Modul *Inventory* merupakan tampilan yang akan muncul jika admin menambahkan *inventory* pada halaman masterdata. Jika menekan tombol “tambah baru” pada halaman masterdata maka akan muncul PopUp yang berbentuk form yang terdapat nama bahan baku dan jumlah bahan baku. Tampilan modul *inventory* pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8**.

9. Pengujian modul Riwayat

Modul riwayat merupakan tampilan yang akan muncul jika user menekan tombol riwayat pada navbar dan akan muncul PopUp yang terdapat nomor pesanan dan status pesanan serta tombol struk. Tampilan modul Riwayat pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8**.

10. Pengujian modul Struk

Modul Struk merupakan tampilan yang akan muncul jika user melakukan pembayaran, struk berupa PopUp yang berisi produk yang dipesan, nomor meja, nomor pemesan, subtotal, tax, dan total. Tampilan modul Struk pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8**.

11. Pengujian modul *Payment*

Modul *Payment* merupakan tampilan yang akan muncul jika user telah melakukan order atau checkout. Pada modul *Payment* ini, user dapat memilih metode pembayaran berupa cash dan transfer. Tampilan modul *Payment* pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8**.

12. Pengujian modul Logout

Modul *logout* merupakan modul yang digunakan oleh *user* untuk mengakhiri sesi pada website. Untuk melakukan *logout*, *user* dapat menekan *Logout* yang ada dibagian *header* untuk keluar dari website. Setelah *user* menekan *logout*, sistem akan menampilkan tampilan *login*. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pengujian modul *logout* dapat dikatakan berhasil. Modul *logout* pada program dapat dilihat pada **Lampiran 8**.

4.3 User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Testing merupakan uji coba program yang dilakukan oleh calon pengguna aplikasi yang bertujuan untuk menemukan kekurangan dari aplikasi dan mengetahui apa saja yang bisa dikembangkan lagi dari aplikasi tersebut. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan link untuk diakses oleh calon pengguna dan akan dinilai kelayakan aplikasi berdasarkan dengan fitur atau menu yang disediakan pada aplikasi. Pelaksanaan *user Acceptance Testing* ini dilakukan oleh 26 responden yaitu pelanggan dan calon pelanggan kedai kopi yang

ditunjukkan pada **Tabel 75 Lampiran 9**. *User* akan menilai kelayakan aplikasi melalui kuesioner yang disebarakan menggunakan link google *Form* terdiri dari 10 pertanyaan yang membahas kegunaan aplikasi, alur, informasi, tampilan, dan hasil yang ditunjukkan pada **Gambar 76 77, 78, 79 ,80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, dan 87 Lampiran 9**, di mana setiap pertanyaan memiliki skala penilaian antara 1 sampai 5 di mana penjelasan mengenai skala yang dapat dilihat pada **Tabel 30 Lampiran 9**, kritik yang diberikan reposden terhadap aplikasi yang ditunjukkan pada **Gambar 88 Lampiran 9**, dan saran yang berikan reposden terhadap yang ditunjukkan pada **Gambar 89 Lampiran 9**.

Untuk menghitung persentase, akan dilakukan perhitungan pada setiap pertanyaan dengan jumlah 26 responden. Perhitungan persentase untuk setiap pertanyaan ditunjukkan pada **Tabel 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, dan 42 Lampiran 9**. Dan mendapatkan hasil untuk setiap pertanyaan yang ditunjukkan pada dengan Interpretasi Skor yang ditunjukkan pada **Tabel 42 Lampiran 9**.

Perhitungan persentase hasil kelayakan dari hasil jawaban kuesioner dapat menggunakan persamaan (*Referensi UAT (Kelayakan).pdf, t.t.*) sebagai berikut:

$$\textit{Presentase Kelayakan} = \frac{\textit{Skor Observasi}}{\textit{Skor yang Diharapkan}} \times 100\%$$

Berdasarkan kuesioner yang telah disebarakan, diperoleh nilai yang akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\textit{Presentase Kelayakan} = \frac{1188}{1300} \times 100\% = 91,3\%$$

Dari hasil kuesioner *user Acceptance Test* yang telah dilakukan diperoleh nilai presentasi kelayakan sebesar 91,3%. dengan Interpretasi Skor yang ditunjukkan pada **Tabel 33 Lampiran 9**.

Berdasarkan hasil penghitungan persentase kelayakan, didapatkan nilai presentasi kelayakan sebesar 91,3%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemesanan berbasis website pada *life and story coffee* dapat dinyatakan layak untuk digunakan oleh pengguna.

4.4 Evaluasi Hasil Pengujian

Setelah melakukan pengujian aplikasi menggunakan metode *Black Box Testing* dan Metode *User Acceptance Test*. *User* melakukan evaluasi dan juga pembahasan hasil pengujian melalui *google form* kuesioner. Kuesioner ini disebar kepada *user* untuk mengetahui tanggapan dan masukan *user* terhadap aplikasi “Perancangan aplikasi Pemesanan berbasis website pada *Life and Story Coffee*”. berdasarkan hasil kuesioner *User Acceptance Test* tersebut didapatkan Sejumlah masukan di antara lain:

1. Diperlukan E-Payment seperti gopay, OVO dan Shopeepay
2. Diperlukan Penambahan fitur download pada *stok* di halaman *user* dan laporan di halaman dashboard admin.
3. Diperlukan Penambahan integrasi untuk sistem kasir
4. Diperlukan Penambahan Fitur pickup

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari perancangan, pembuatan, dan pengujian dari Aplikasi Pemesanan Berbasis Website pada Life and Story Coffee adalah:

1. Aplikasi Pemesanan berbasis website pada Life and Story Coffee ini menggunakan metode waterfall dalam pengembangan aplikasi, dengan perancangan basis data, perancangan antarmuka hingga proses pembuatan program aplikasi.
2. Berdasarkan hasil pengujian Black Box, Aplikasi Pemesanan berbasis website pada Life and Story Coffee telah berjalan sesuai dengan fungsinya, baik dari segi antarmuka, tombol, dan hasil yang ditampilkan.
3. Aplikasi Pemesanan berbasis website pada Life and Story Coffee telah berjalan dengan baik dan dapat melakukan pemesanan tetapi aplikasi belum terintegrasi dengan kasir.
4. Aplikasi Pemesanan berbasis website pada Life and Story Coffee dapat menampilkan laporan berupa grafik pada website admin di bagian dashboard, hanya saja fitur filtering pada grafik masih terbatas, hanya bisa filtering per-satu minggu, per-tiga bulan, per-6 bulan dan per-satu tahun.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang mungkin dapat membantu dalam mengembangkan Aplikasi Pemesanan Berbasis Website pada Life and Story Coffee ini adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan API Payment gateway untuk melakukan verifikasi pembayaran Virtual agar proses verifikasi menjadi lebih efisien.
2. Berdasarkan hasil *User Acceptance Testing*, pada Aplikasi Pemesanan berbasis website pada Life and Story Coffee diperlukan adanya fitur pickup.
3. Berdasarkan hasil *User Acceptance Testing*, pada Aplikasi Pemesanan berbasis website pada Life and Story Coffee diperlukan adanya penambahan metode pembayaran seperti OVO, Gopay dan Shoopepay.

DAFTAR PUSTAKA

- CA, P. D. S. M., Ak. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika.
- Jappi, R., & Koan, D. F. (2014). Penerapan Inventory Management dalam Meningkatkan Profitabilitas di Toko X Kupang. *CALYPTRA*, 3(1), 1–16.
- Kristanto, I. H. (t.t.). *Konsep & Perancangan Database*. Penerbit Andi.
- Mallisza, D., Hadi, H. S., & Aulia, A. T. (2022). Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(1), 24–35. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.9>
- Pengenalan Konsep API.pdf*. (t.t.).
- Rahmawita, M., & Wiratama, A. (2021). *Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran dan Cafe Berbasis Android*. 7(1), 7.
- Referensi UAT (Kelayakan).pdf*. (t.t.).
- Rivanthio, T. R. (2020). Perancangan Pengajuan Sidang Laporan Praktek Kerja Lapangan Mahasiswa Berbasis Website pada Sekolah Tinggi Analis Bakti Asih Bandung. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 7(1), 108–119.
- Rosa, A. S., & Salahudin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Systems Analysis and Design An Object-Oriented Approach with UML by Alan Dennis, Barbara Haley Wixom, David Tegarden (z-lib.org).pdf*. (t.t.).

Teika, A., Sony, G., & Palopak, Y. (2018). Perancangan Aplikasi Pengarsipan (E-Archive) Dokumen Kepegawaian Pada Universitas Advent Indonesia.

TelKa, 8(1), 61–72. <https://doi.org/10.36342/teika.v8i1.866>

Togatorop, P. R., Simanjuntak, R. P., & Manurung, S. B. (2021). *PEMBANGKIT*

ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM DARI SPESIFIKASI KEBUTUHAN

MENGGUNAKAN NATURAL LANGUAGE PROCESSING UNTUK BAHASA

INDONESIA. 9(2), 11.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 USE CASE SKENARIO

Tabel 4 Deskripsi Use Case Login

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Login
Deskripsi	Admin login agar dapat mengakses Laporan dan menambah menu
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin masuk ke halaman Login
Kondisi Akhir	Admin dapat mengakses Fitur dari website
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.Membuka halaman Login 3.Mengisi username/email dan Password	2.menampilkan halaman Login 4.memvalidasi data yang dimasukkan jika valid menampilkan halaman utama.
Exceptional Case	
Apabila aktor lupa password terdapat opsi untuk merubah password	

Tabel 5 Deskripsi Use Case Registrasi

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Registrasi
Deskripsi	user Registrasi agar dapat melihat menu dan melakukan pemesanan
Aktor	User
Kondisi Awal	User masuk ke halaman Registrasi
Kondisi Akhir	User dapat mengakses Fitur dari website
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.Membuka halaman login 3.membuka halaman Registrasi 5.mengisi Form Registrasi 7.Mengisi kode verifikasi.	2.menampilkan halaman Login ,dan registrasi 4.Menampilkan form registrasi(Nomor Telepon) 6.memvalidasi data yang dimasukkan dan mengirimkan kode verifikasi 8.menyimpan data dan menampilkan halaman login
Exceptional Case	

Tabel 6 Deskripsi Use Case Konfirmasi Pesanan

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Konfirmasi Pesanan
Deskripsi	Admin Mengkonfirmasi Pesanan
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin masuk ke halaman List Orderan
Kondisi Akhir	Admin mengkonfirmasi Pesanan
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.Membuka halaman list Orderan 3.memilih Pesanan yang ingin di konfirmasi atau mengubah pesanan 5.mengubah pesanan atau konfirmasi	2.menampilkan list Orderan 4.menampilkan pilihan mengubah pesanan atau konfirmasi pesanan 6.Print Struk
Exceptional Case	
Aktor dapat mengkonfirmasi, mengubah dan membatalkan pesanan	

Tabel 7 Deskripsi Use Case Menambahkan Menu

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Menambahkan Menu
Deskripsi	Admin menambahkan, mengedit dan menghapus menu
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin membuka halaman daftar menu
Kondisi Akhir	Admin menambahkan menu
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1. Membuka Halaman daftar menu	2. menampilkan halaman daftar menu
3. memilih pilihan "menambahkan produk, edit produk dan hapus produk"	4. menampilkan Pilihan Tambah, edit dan hapus produk
5. Konfirmasi pilihan	6. Menyimpan produk dan kembali ke halaman daftar menu
Exceptional Case	
Aktor dapat menambahkan, mengedit dan menghapus menu	

Tabel 8 Deskripsi Use Case Penjualan

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Laporan Penjualan
Deskripsi	Admin Melihat laporan penjualan berupa jumlah, keuntungan dan grafik
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin membuka halaman laporan penjualan
Kondisi Akhir	Admin melihat halaman laporan penjualan
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.Membuka Halaman Laporan Penjualan	2.Menampilkan halaman penjualan seperti grafik penjualan, keuntungan, dan jumlah produk terjual
Exceptional Case	

Tabel 9 Deskripsi Use Case Laporan Persediaan

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Laporan Persediaan bahan baku
Deskripsi	Admin Melihat laporan persediaan bahan baku
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin membuka halaman laporan persediaan bahan baku
Kondisi Akhir	Admin melihat halaman laporan persediaan bahan baku
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.Membuka Halaman Laporan persediaan bahan baku	2.menampilkan halaman persediaan bahan
3.aktor dapat memilih untuk melihat atau menambahkan stok bahan baku	4.menampilkan pilihan untuk melihat laporan persediaan atau menambahkan bahan baku
5.melihat laporan persediaan atau menambahkan bahan baku	6.menmyimpan stok bahan baku
Exceptional Case	

Tabel 10 Deskripsi Use Case Logout

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Logout
Deskripsi	Admin keluar dari website
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin keluar dari website
Kondisi Akhir	Admin terlogout dari website
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.Membuka Halaman daftar menu 3.memilih logout	2.menampilkan halaman daftar menu 4.Logout
Exceptional Case	

Tabel 11 Deskripsi Use Case Melihat Menu

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Melihat Menu
Deskripsi	Pelanggan mengakses menu
Aktor	Pelanggan
Kondisi Awal	Pelanggan masuk ke menu utama
Kondisi Akhir	Pelanggan dapat mengakses daftar menu
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.Membuka Halaman utama melalui website/scan QR code 3.memilih Daftar Minuman Atau Daftar Makanan 5.Memilih Produk	2.menampilkan halaman kategori Makanan dan Kategori minuman 4.Menampilkan Kategori Minuman atau Makanan 6.Menampilkan Detail Produk
Exceptional Case	

Tabel 12 Deskripsi Use Case Memesan Menu

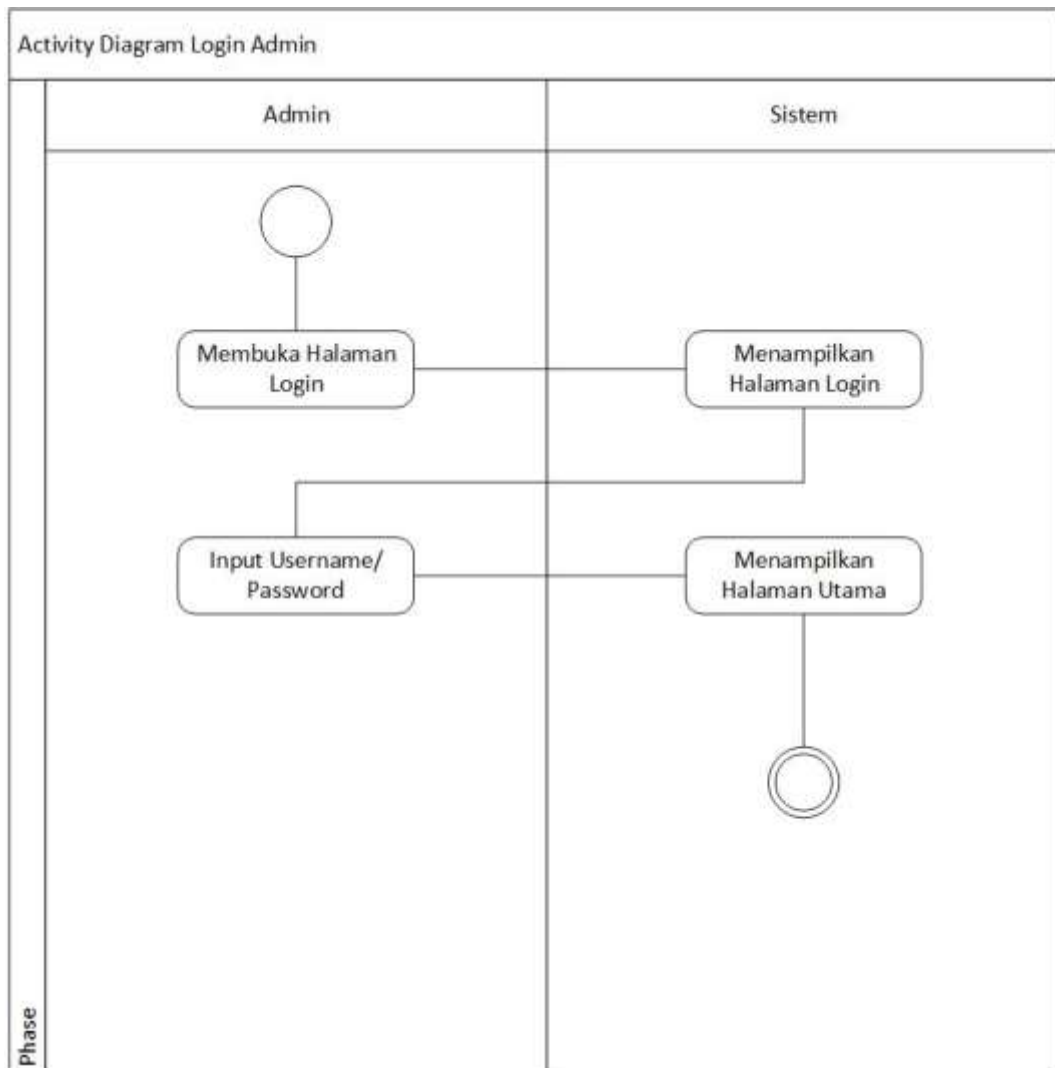
Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Memesan Menu
Deskripsi	Pelanggan memesan menu
Aktor	Pelanggan
Kondisi Awal	Pelanggan memasukan produk di keranjang
Kondisi Akhir	Produk telah dipesan
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.membuka halaman produk 3.Pilih Menu / melakukan pesanan 5. Konfirmasi Pemesanan 7.Melakukan Pembayaran dan upload bukti pemnbayaran	2.menampilkan halaman produk 4.Pesanan Masuk kedalam keranjang 6.Menampilkan halaman pembayaran 8.proses pemesanan selesai
Exceptional Case	
Aktor dapat mengubah pesanan sebelum checkout	

Tabel 13 Deskripsi Use Melihat Riwayat Pesanan

Use Case Skenario Aplikasi Pemesanan Menu	
Nama Use Case	Melihat Riwayat
Deskripsi	Pelanggan melihat riwayat pesanan
Aktor	Pelanggan
Kondisi Awal	Pelanggan masuk ke menu utama
Kondisi Akhir	Pelanggan dapat melihat riwayat pesanan
Skenario	
Aksi Aktor	Aksi Sistem
1.Membuka halaman riwayat pesanan	2.Menampilkan halaman riwayat pesanan
Exceptional Case	

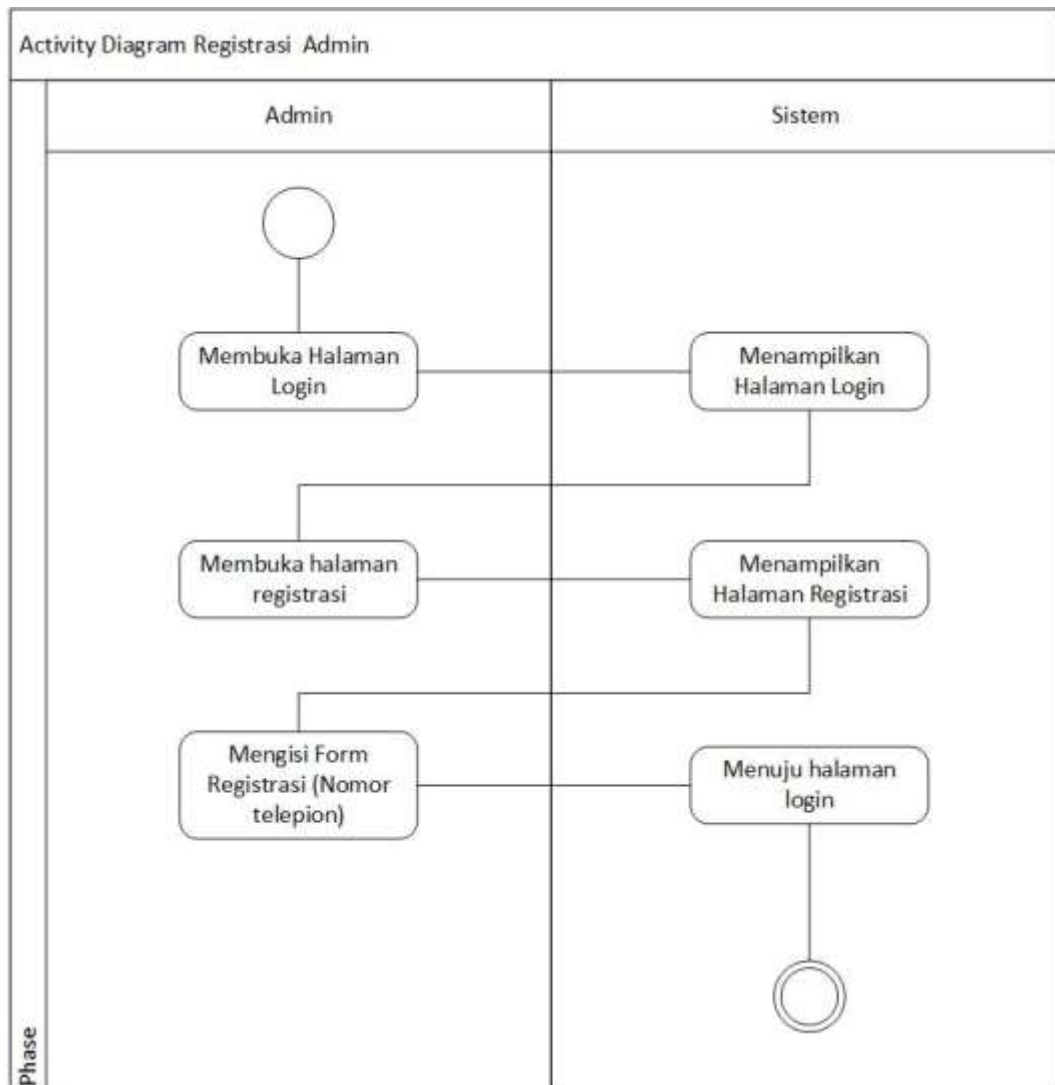
LAMPIRAN 2 ACTIVITY DIAGRAM

Admin dapat mengakses fitur konfirmasi pesanan, menambah menu dan laporan setelah melakukan *login* dengan masuk ke website dan akan muncul tampilan *form login* untuk mengisi email/*username* dan password. Setelah *form login* terisi, sistem akan melakukan *validasi* untuk sesuai atau tidaknya data. Jika sesuai, akan muncul halaman utama website Life and Story Coffee. Jika tidak sesuai, maka akan kembali ke *form login*. Diagram Activity *Login* ditunjukkan pada **Gambar 13**.



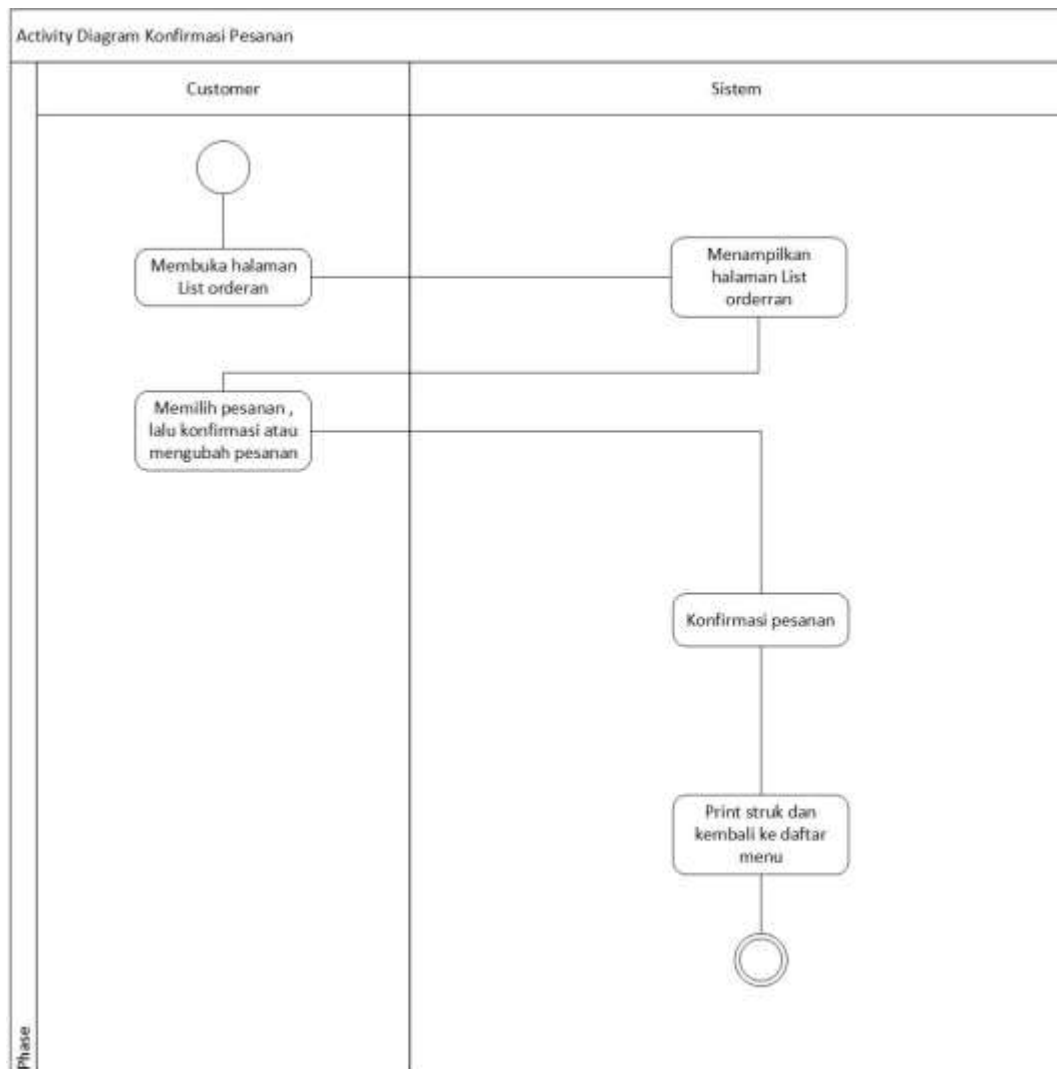
Gambar 13 Activity Diagram *Login*

Admin registrasi jika pengguna baru untuk mengakses fitur-fitur aplikasi yang ditunjukkan pada **Gambar 14**.



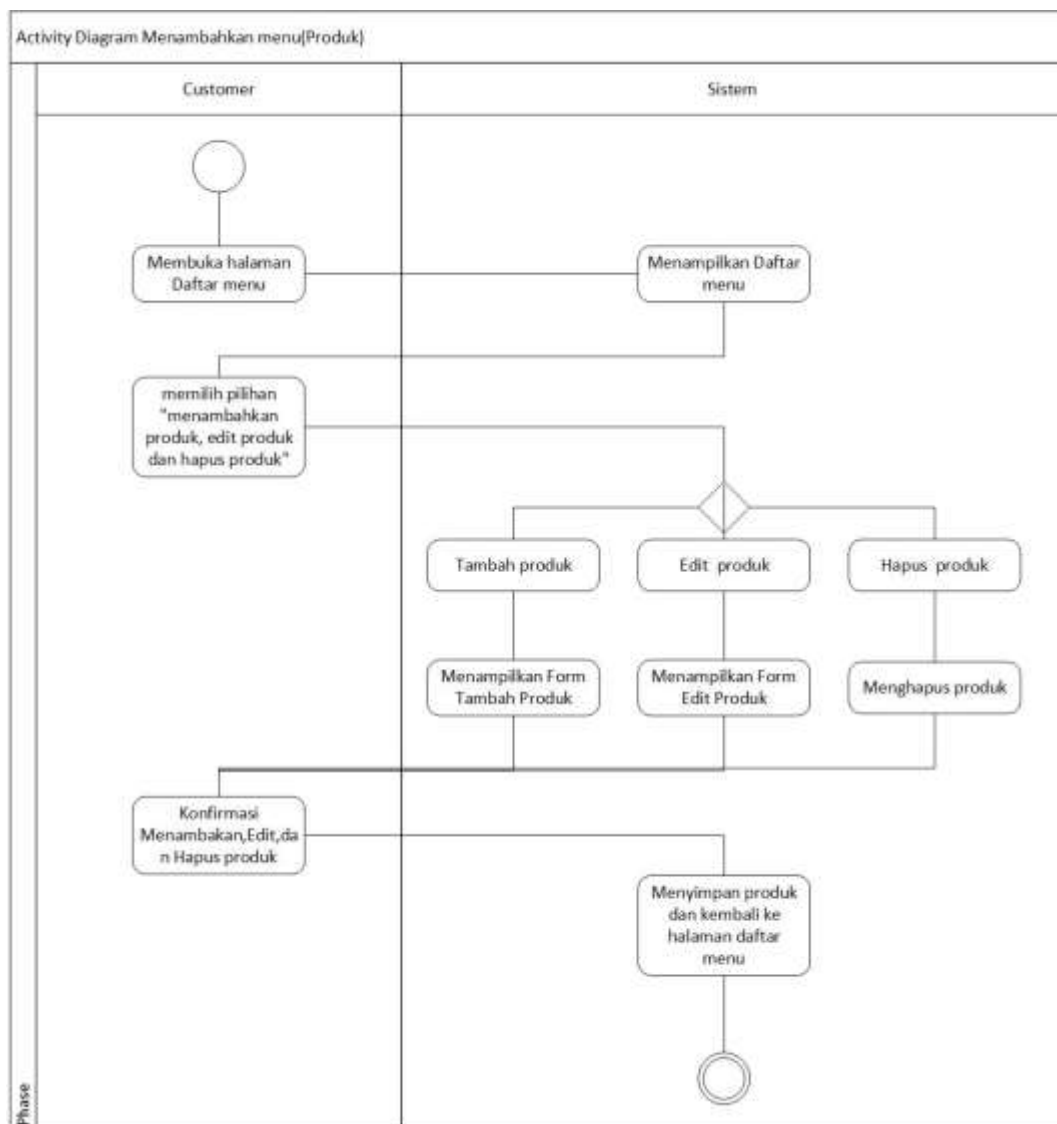
Gambar 14 Activity Diagram Registrasi

Admin dapat mengkonfirmasi pesanan pelanggan dengan cara membuka halaman list pesanan dan menekan tombol konfirmasi, dan jika stok produk habis atau pelanggan ingin mengubah pesanan, maka dapat menekan tombol edit pesanan. Diagram Activity Konfirmasi Pesanan ditunjukkan pada **Gambar 15**.



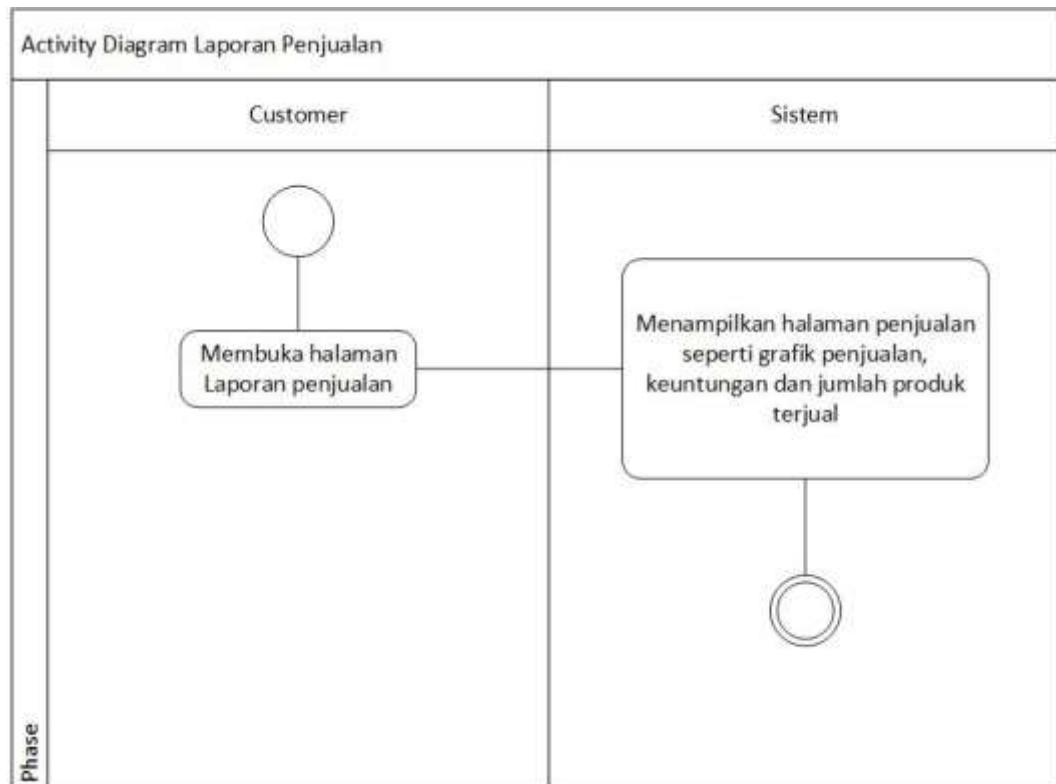
Gambar 15 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan

Admin dapat menambahkan menu dengan cara membuka halaman menambahkan menu dan menekan tombol + ,selanjutnya akan diarahkan ke *form* tambah menu , dan jika *admin* ingin mengubah menu, selanjutnya akan diarahkan ke *form* ubah menu ,jika *admin* ingin menghapus menu, maka dapat menekan tombol hapus pada menu. Diagram Activity Menambahkan menu ditunjukkan pada **Gambar 16**.



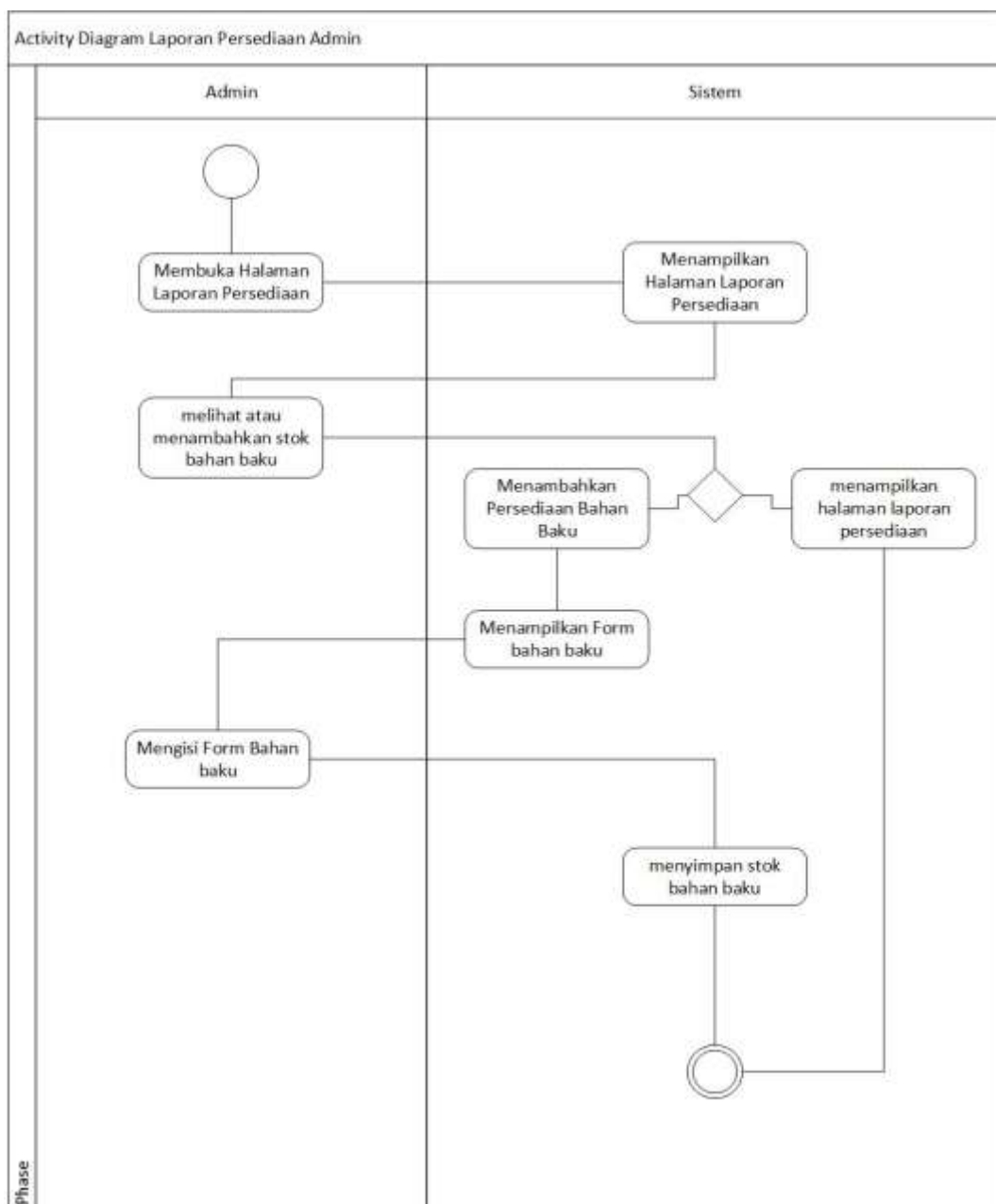
Gambar 16 Activity Diagram Menambahkan Menu

Admin dapat melihat laporan penjualan dengan membuka halaman laporan penjualan. Diagram Activity Laporan penjualan ditunjukkan pada **Gambar 17**.



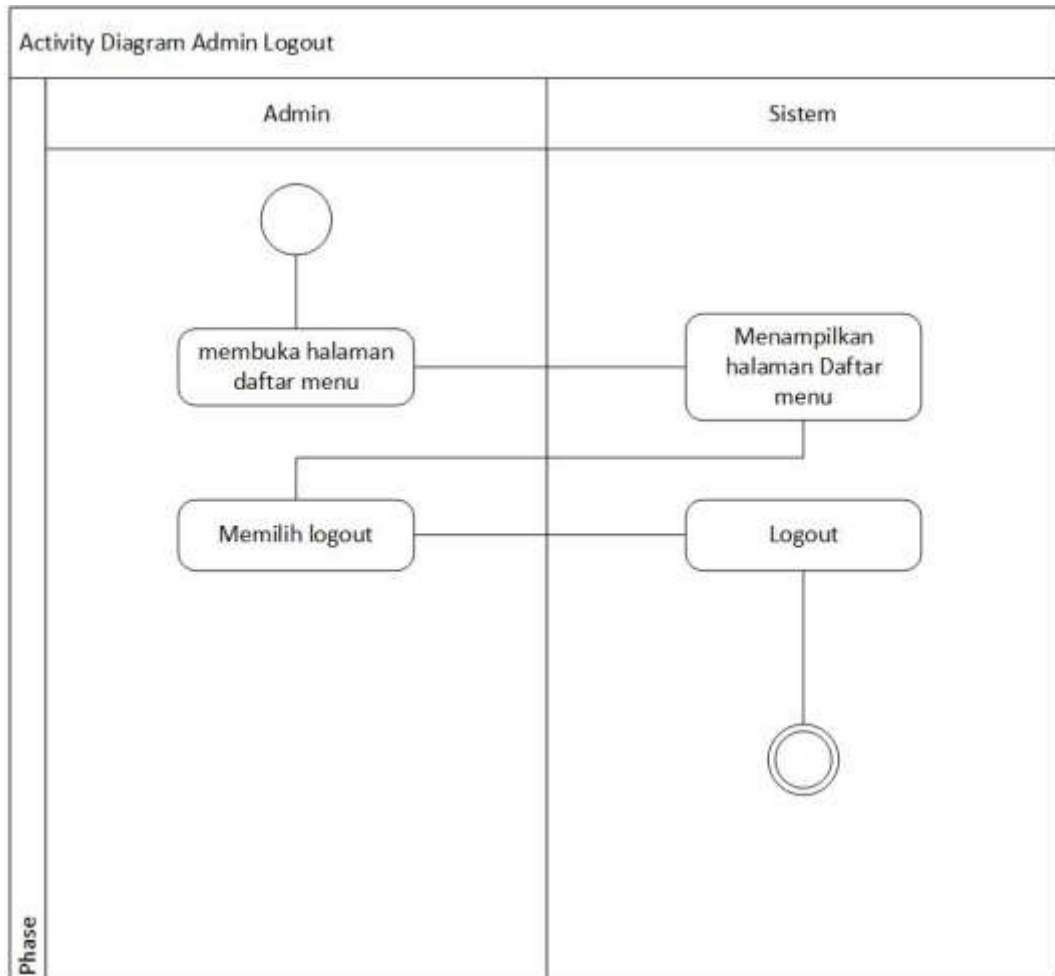
Gambar 17 Activity Diagram Laporan Penjualan

Admin dapat melihat laporan persediaan bahan baku dengan membuka halaman laporan persediaan bahan baku dan *admin* dapat menambahkan stok bahan baku dengan cara menekan tombol tambah. Diagram Activity Laporan Persediaan bahan baku ditunjukkan **Gambar 18**.



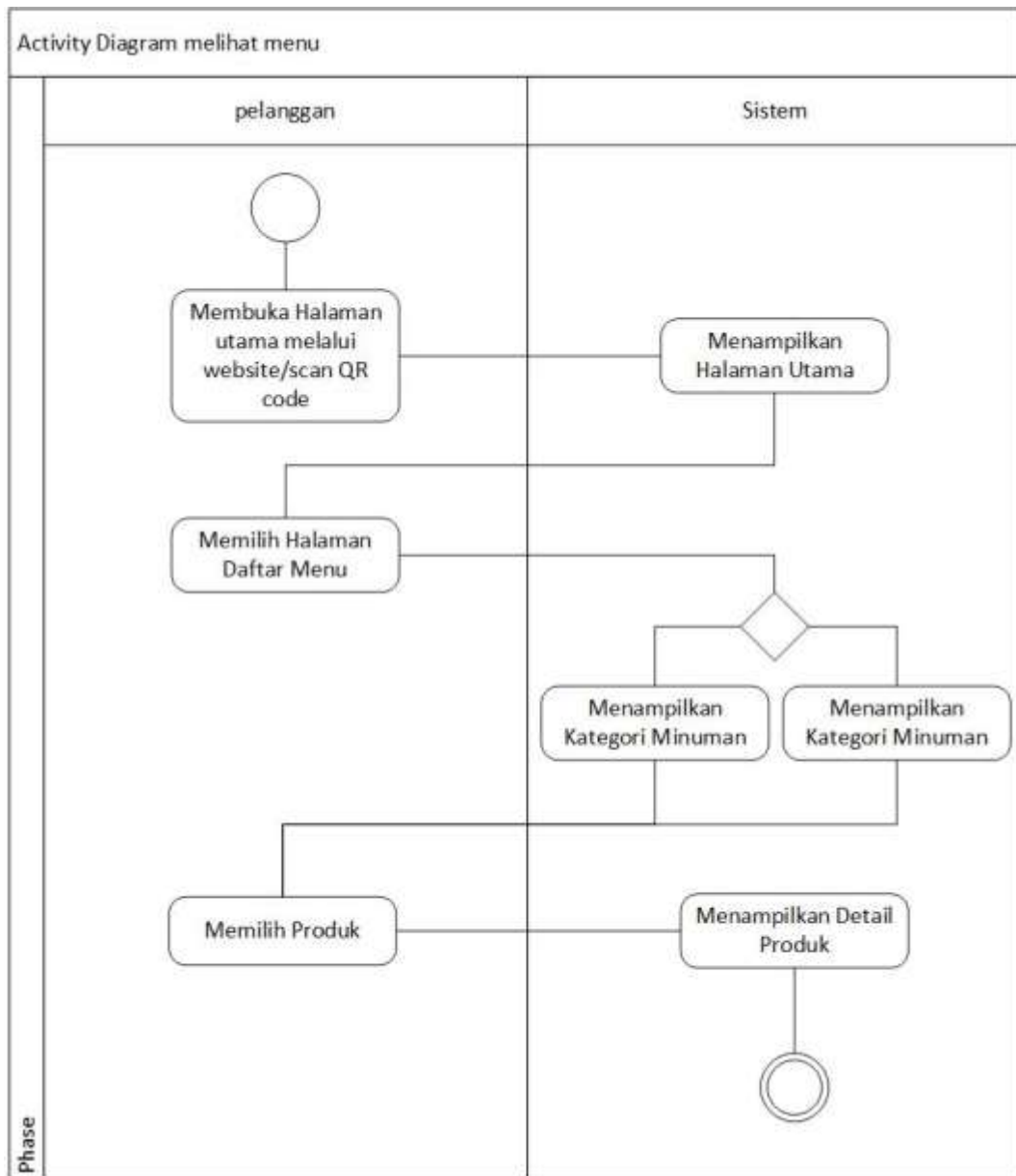
Gambar 18 Activity Diagram Laporan Persediaan bahan baku

Admin dapat logout dengan cara menekan logout dan sesi akan berakhir. Diagram Activity Logout ditunjukkan **Gambar 19**.



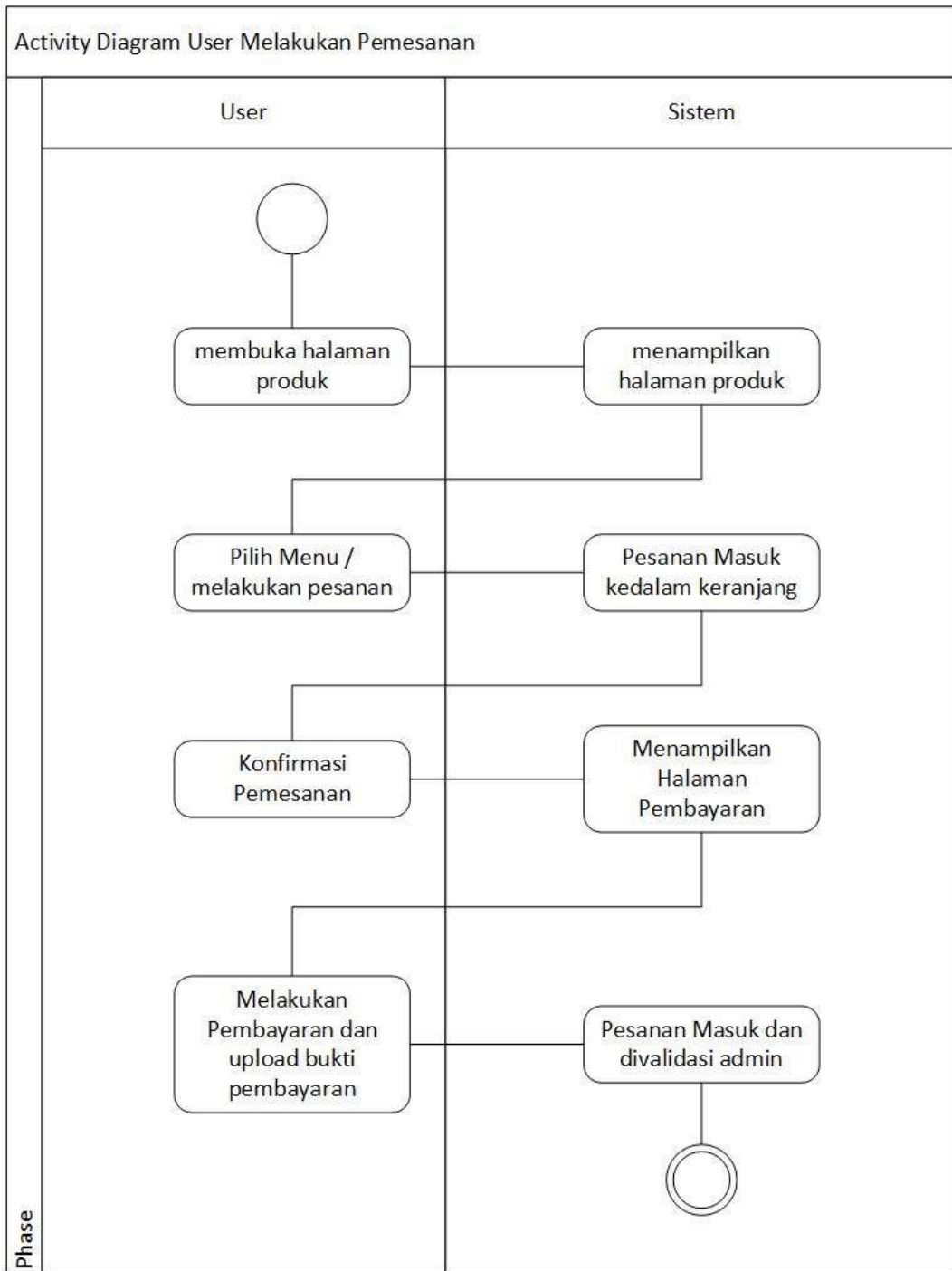
Gambar 19 Activity Diagram Logout

Pelanggan dapat melihat menu tanpa *login* dengan cara membuka website melalui link atau scar QR barcode, selanjutnya pelanggan akan dialihkan ke halaman dafatar menu dan pelanggan dapat melihat detail menu mulai dari harga, hingga deskripsi produk. Diagram Activity Melihat menu ditunjukkan **Gambar 20**.



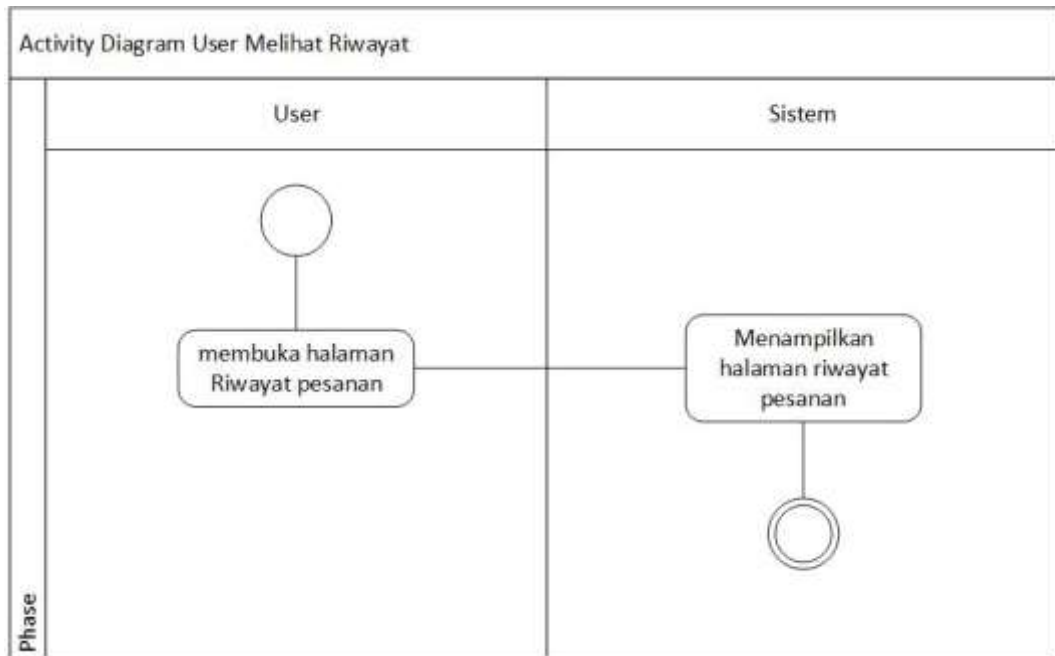
Gambar 20 Activity Diagram Melihat Menu

Pelanggan dapat Memesan Menu tanpa *login* dengan cara membuka website melalui link atau scan QR barcode, selanjutnya pelanggan akan dialihkan ke halaman daftar menu dan pelanggan dapat memasukkan menu ke keranjang dan *checkout*. Diagram Activity Melakukan pemesanan ditunjukkan **Gambar 21**.



Gambar 21 Activity Diagram Melakukan pemesanan

Setelah melakukan pemesanan menu pelanggan dapat melihat riwayat pesanan dengan cara membuka halaman riwayat pesanan. Diagram Riwayat pesanan Logout ditunjukkan **Gambar 0**.

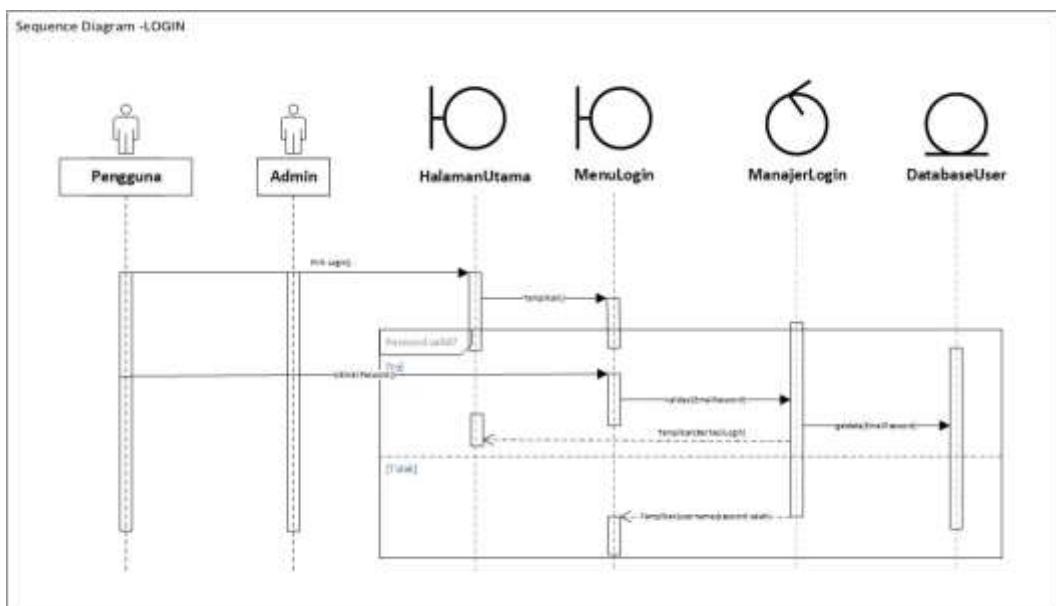


Gambar 22 Activity Diagram melihat Riwayat pesanan

LAMPIRAN 3 SEQUENCE DIAGRAM

Adanya *login* membuat sistem lebih aman, serta setiap *user* akan terlindungi. *Login* menggunakan sebuah email/*username* dan juga password. Apabila *username* dan password sesuai (*valid*), maka sistem akan menampilkan berhasil *login* , jika tidak *valid* sistem akan menampilkan email/*username* ,password salah.

Diagram *Sequence Login* ditunjukkan **Gambar 22**.

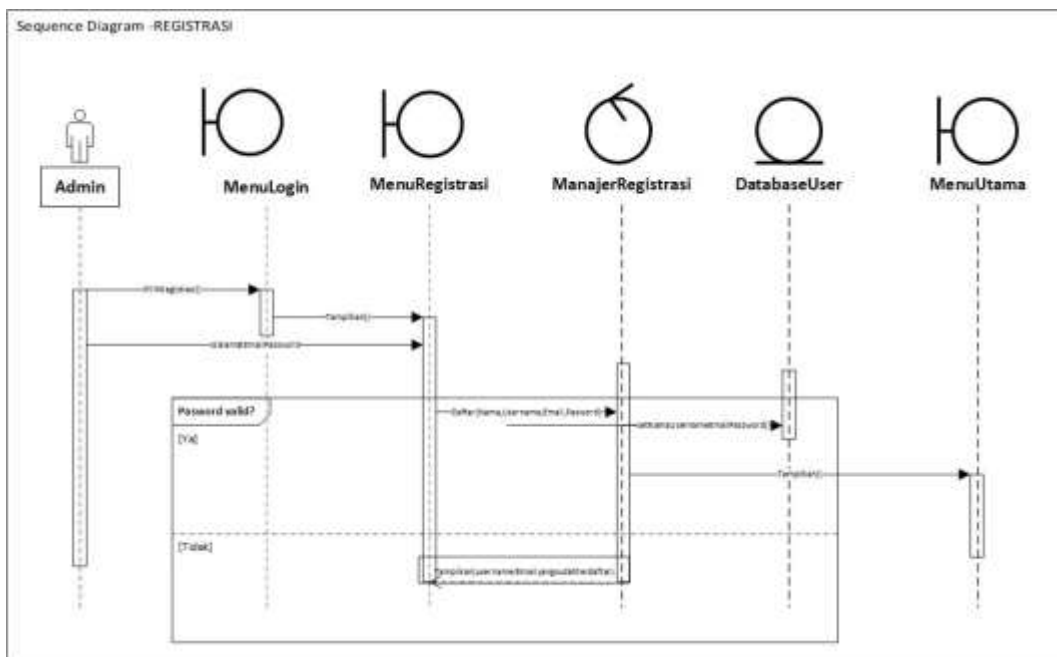


Gambar 23 Sequence Diagram *Login*

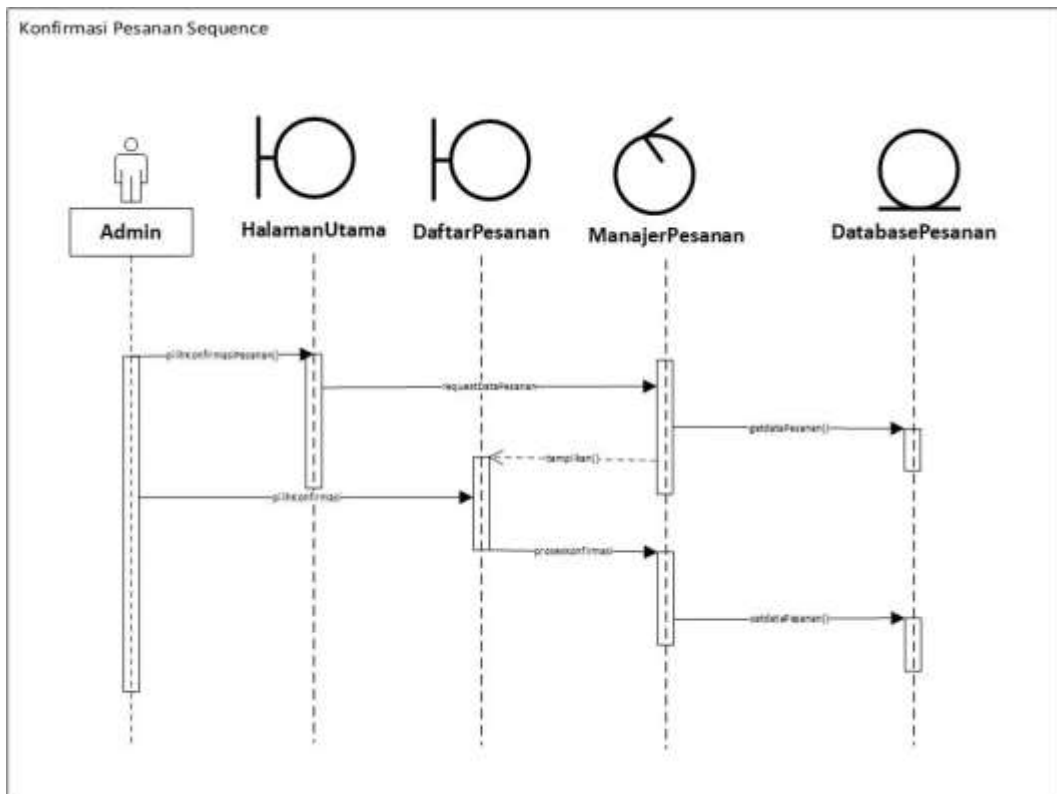
Konfirmasi pesanan dapat diakses oleh *admin* dengan membuka list pesanan, sistem akan menampilkan list pesanan, yang akan di proses manajerPesanan setelah *admin* menekan tombol konfirmasi. Diagram *Sequence Login* ditunjukkan

Gambar 23.

Registrasi user sebelum memesan makanan yang ditunjukkan pada **gamabr 24**

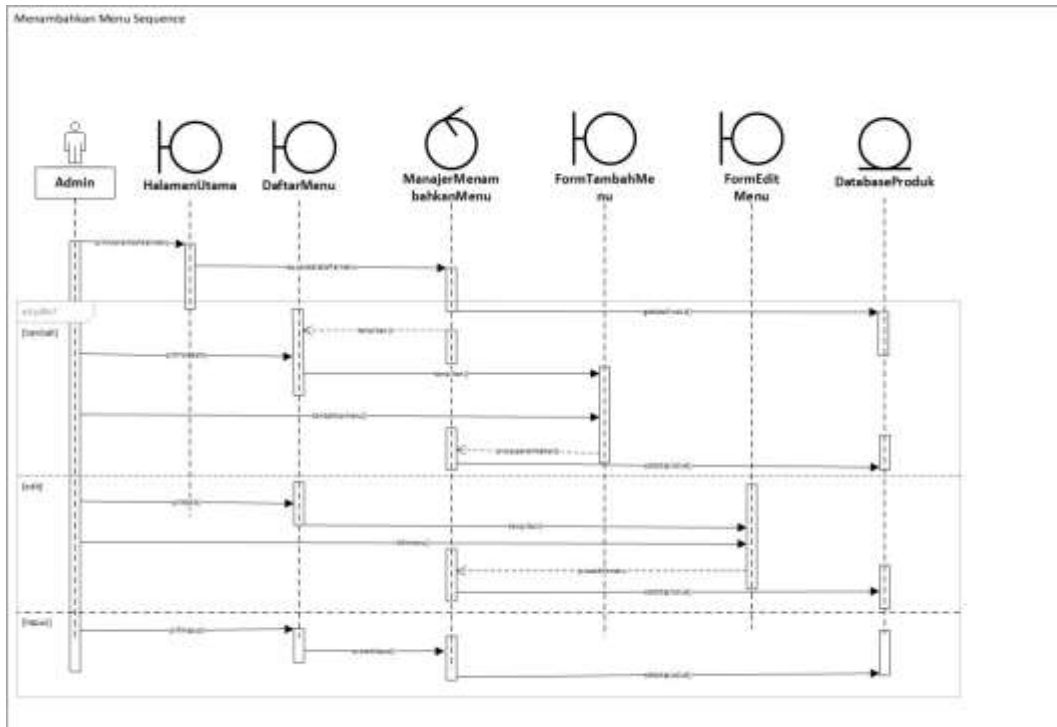


Gambar 24 Sequence Diagram *registrasi*



Gambar 25 Sequence Diagram Konfirmasi Pesanan

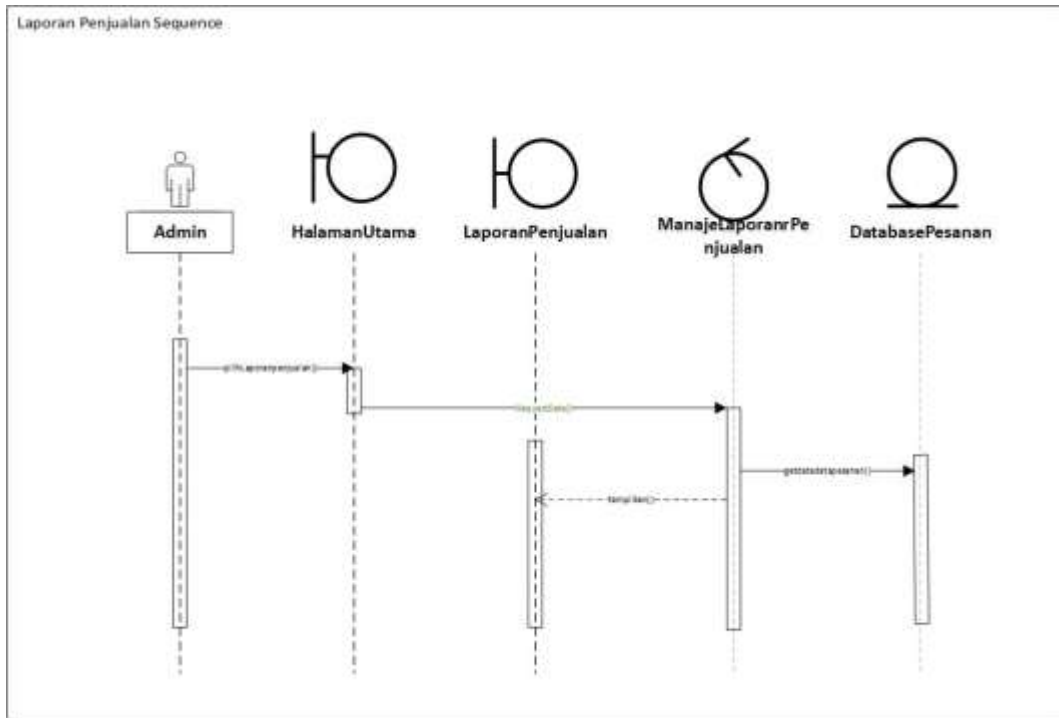
Setelah masuk ke halaman tambah menu, sistem akan menampilkan *button* tambah, edit, dan hapus, *admin* dapat memilih salah satu fungsi yang ditampilkan dan sistem akan melakukan proses menampilkan *form* dan menyimpan data kedalam database. Diagram *Sequence Login* ditunjukkan **Gambar 25**.



Gambar 26 Sequence Diagram Menambahkan Menu

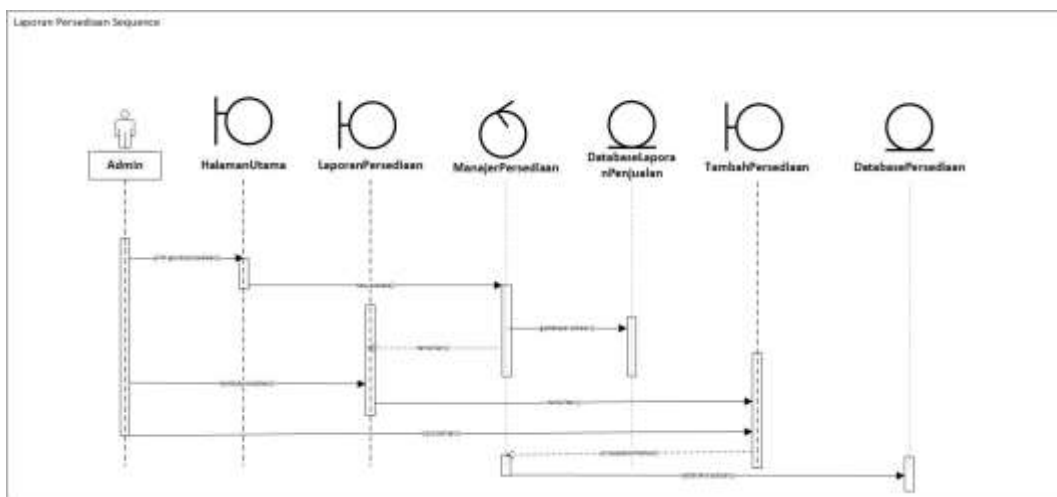
Admin membuka halaman laporan penjualan, selanjutnya sistem akan menampilkan laporan penjualan dengan menarik database laporan penjualan.

Diagram *Sequence Login* ditunjukkan **Gambar 26**.



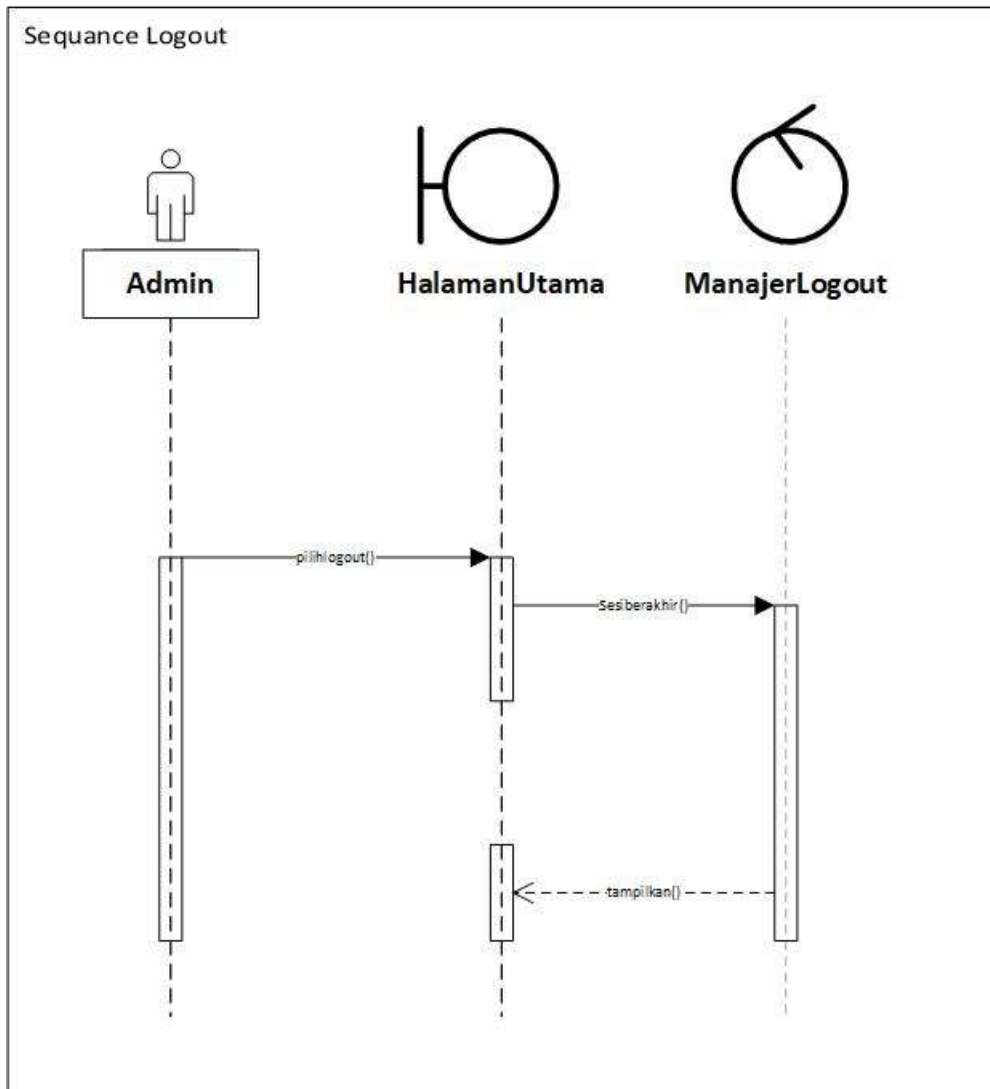
Gambar 27 Sequence Diagram Laporan Penjualan

Admin membuka halaman laporan persediaan bahan baku, selanjutnya sistem akan menampilkan laporan bahan baku dengan menarik database laporan persediaan dan jika *admin* menambahkan stok manajer persediaan akan memproses dan menyimpannya ke database. Diagram *Sequence Login* ditunjukkan **Gambar 27**.



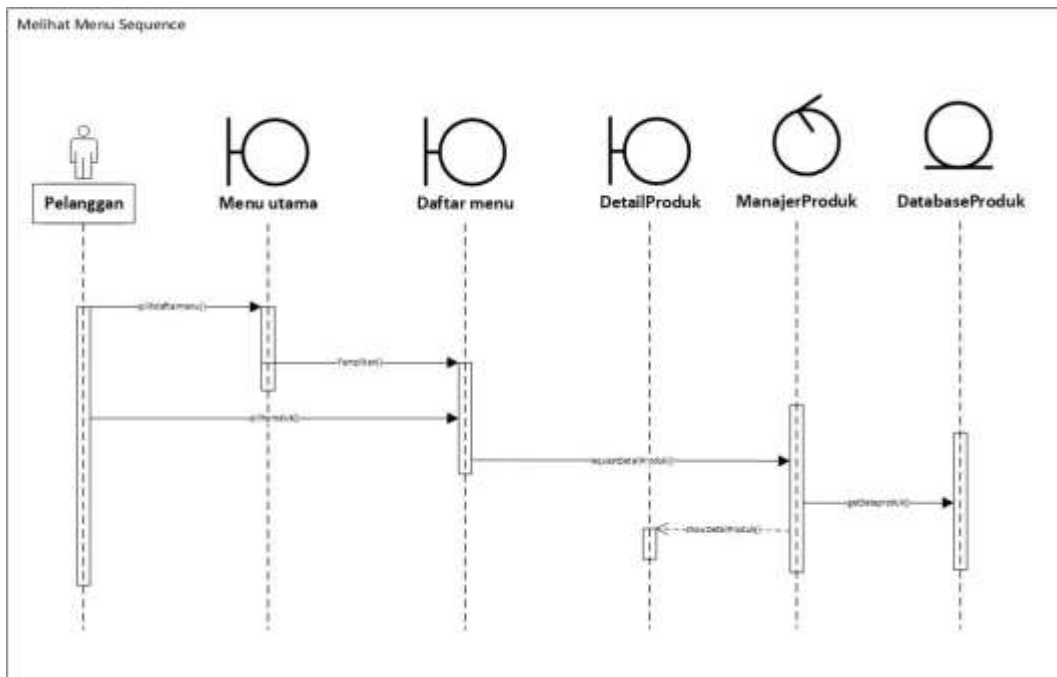
Gambar 28 Sequence Laporan Persediaan Bahan baku

Admin logout dengan cara menekan tombol logout dan manajer logout akan memproses data sehingga sesi telah berakhir. Diagram *Sequence Login* ditunjukkan **Gambar 28**.



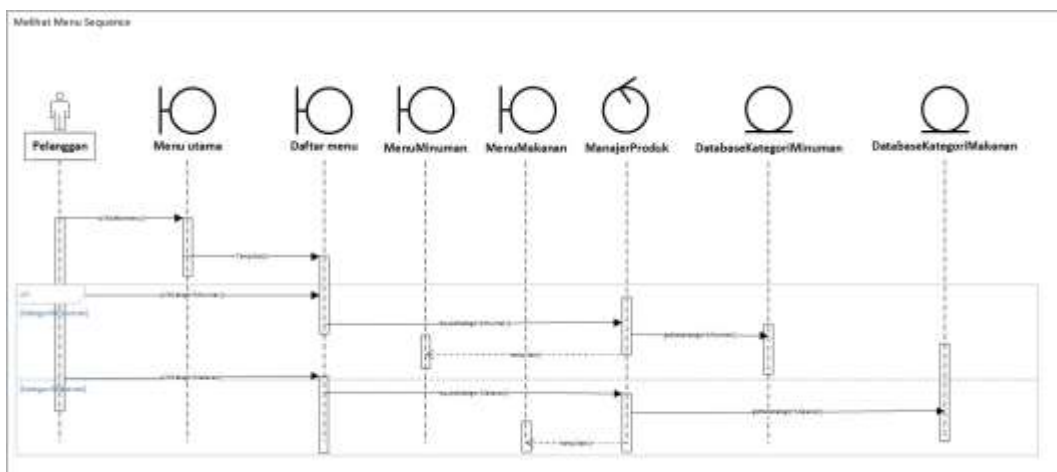
Gambar 29 Sequence Diagram Logout

Pelanggan dapat melihat menu dengan cara membuka halaman utama, sistem akan menampilkan daftar menu dan detail produk dengan menarik databseproduk yang diproses manajer produk. Diagram *Sequence Login* ditunjukkan **Gambar 29**.



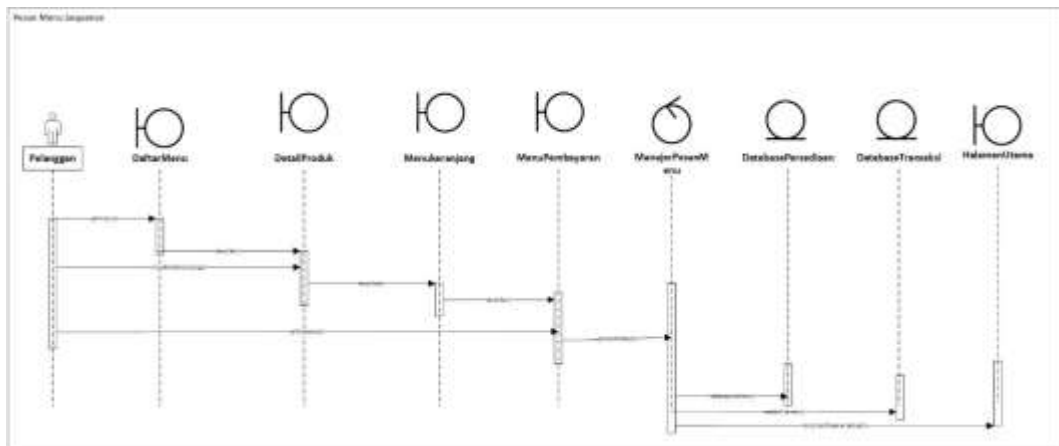
Gambar 30 Sequence Diagram Melihat Menu

Pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan cara membuka halaman daftar menu, memilih menu, konfirmasi pesanan dan *checkout*, sistem akan memproses dan menyimpan data ke databasemenu. *Sequence Login* ditunjukkan **Gambar 30**.



Gambar 31 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan

Pelanggan dapat melihat riwayat pesanan dengan cara membuka halaman riwayat, sistem akan menampilkan riwayat pesanan dengan menarik data dari riwayat. Diagram *Sequence Login* ditunjukkan **Gambar 31**.



Gambar 32 Sequence Diagram melihat riwayat Pesanan

LAMPIRAN 4 SPESIFIKSASI TABLE

Tabel 14 Spesifikasi Tabel *Admin*

Tabel_Admin				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
namaDepan	varchar	50	no	
namaBelakang	varchar	50	yes	
telp (unique)	varchar	15	no	
password	varchar	255	no	
token	varchar	255	yes	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	

Tabel 15 Spesifikasi Tabel *User*

Tabel_User				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
telp (unique)	varchar	15	no	
noMeja	int	10	no	
token	varchar	255	yes	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	

Tabel 16 pesifikasi Tabel_ Bahan_Baku

Tabel_ Bahan_Baku				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id (PK)	varchar	255	no	PK
nama	varchar	50	no	
jumlah (gram)	int		no	
foto	varchar	255	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	

Tabel 17 pesifikasi Tabel_ Bahan_Baku_Produk

Tabel_ Bahan_Baku_Produk				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id (PK)	varchar	255	no	PK
jumlahbahan_baku_Produk	int	10	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	
bahanBakuId	varchar	255	no	FK
produkId	varchar	255	no	FK

Tabel 18 pesifikasi Tabel_ Produk

Tabel_Produk				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
nama	varchar	100	no	
foto	img		no	
deskripsi	varchar	255	no	
ukuran	int	10	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	
tipeProdukId	varchar	255	no	FK

Tabel 19 pesifikasi Tabel_ Status_Pesanan

Tabel_Status_Pesanan				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
nama	varchar	100	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	

Tabel 20 pesifikasi Tabel_Tipe_Produk

Tabel_Tipe_Produk				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
nama	varchar	100	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	

Tabel 21 pesifikasi Tabel_Tipe_Produk_Detail

Tabel_Tipe_Produk_Detail				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
nama	varchar	100	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	
tipeProduklId	varchar	255	no	FK

Tabel 22 pesifikasi Tabel_ Tipe_Pembayaran

Tabel_ Tipe_Pembayaran				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
nama	varchar	100	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	

Tabel 23 pesifikasi Tabel_ Pemesanan_Dine_In

Tabel_ Pemesanan_Dine_In				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
tanggal	datetime		no	
noMeja	int	10	no	
note	varchar	255	yes	
kodeOrder	int	10	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	
statusPesananId	varchar	255	no	FK
userId	varchar	255	no	FK

Tabel 24 pesifikasi Tabel_Pemesanan_Dine_In_Produk

Tabel_Pemesanan_Dine_In_Produk				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
jumlah	datetime		no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	
statusPesananId	varchar	255	no	FK
userId	varchar	255	no	FK

Tabel 25 pesifikasi Tabel_Pemesanan_Take_Away

Tabel_Pemesanan_Take_Away				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
tanggal	datetime		no	
nama	varchar	255	no	
no_telp	int	13	no	
alamat	varchar	255	no	
note	varchar	255	no	
kodeOrder	int	10	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	
statusPesananId	varchar	255	no	FK
AdminId	varchar	255	no	FK

Tabel 26 spesifikasi Tabel_Pemesanan_Take_Away_Produk

Tabel_Pemesanan_Take_Away_Produk				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
jumlah	datetime		no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	

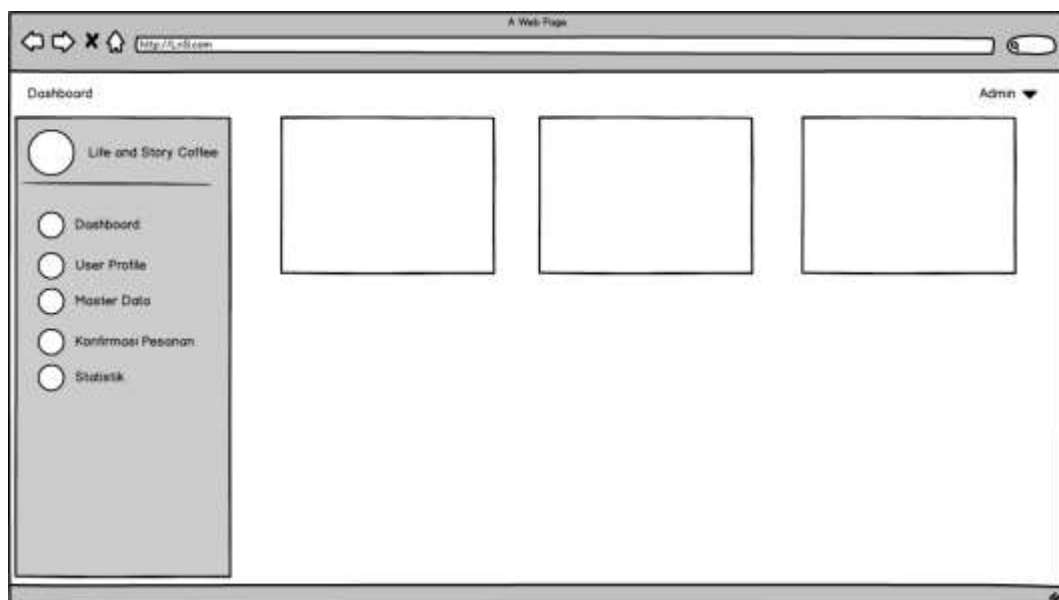
Tabel 27 pesifikasi Tabel_Transaksi

Tabel_Transaksi				
Field Name	Type	Length	Null	PK/FK
id	varchar	255	no	PK
tanggal	datetime		no	
subtotal	int	10	no	
tax	int	10	no	
serviceCharge	int	10	no	
total	int	10	no	
FotoBuktiPembayaran	lmg		no	
tipePesanan	varchar	100	no	
createdAt	datetime		no	
updatedAt	datetime		yes	
deletedAt	datetime		yes	
pemesananDineIn	varchar	255	no	FK
pemesananTakeAway	varchar	255	no	FK
tipePembayaran	varchar	100	no	FK
statusPesanan	varchar	100	no	FK

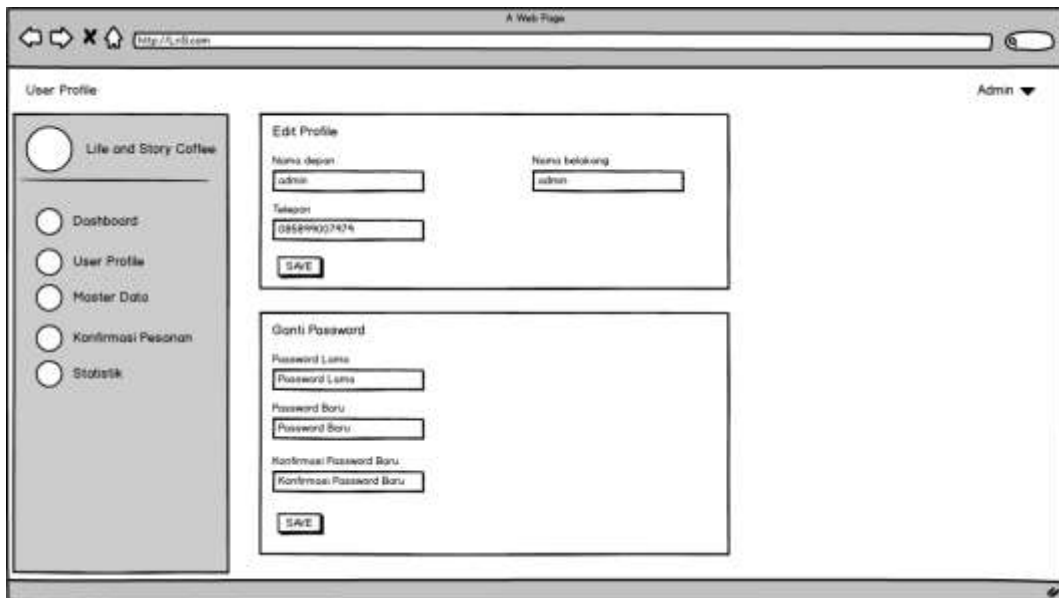
LAMPIRAN 5 RANCANGAN ANTARMUKA



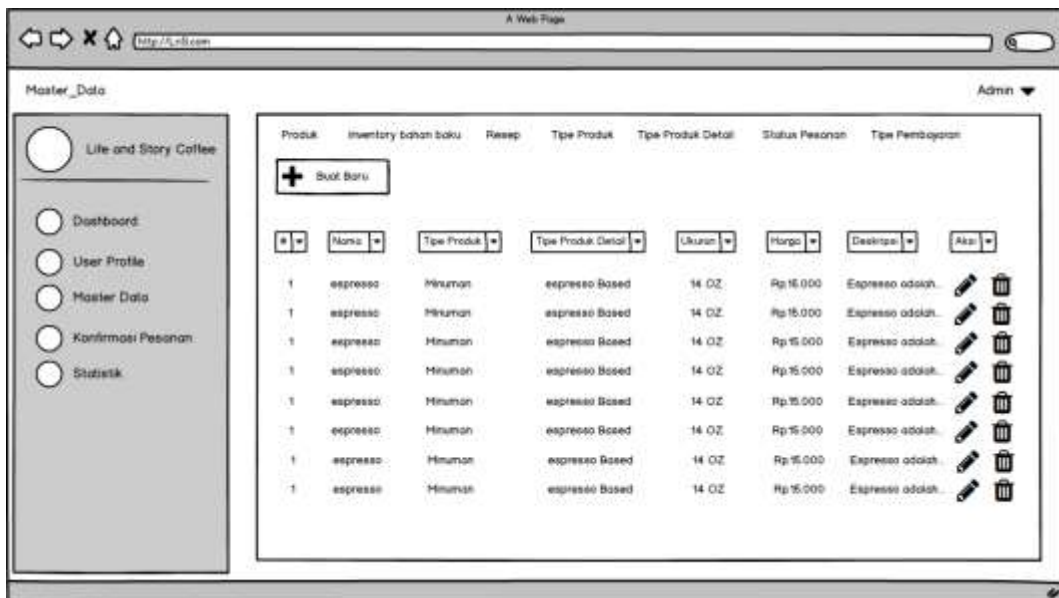
Gambar 33 Halaman *Login Admin*



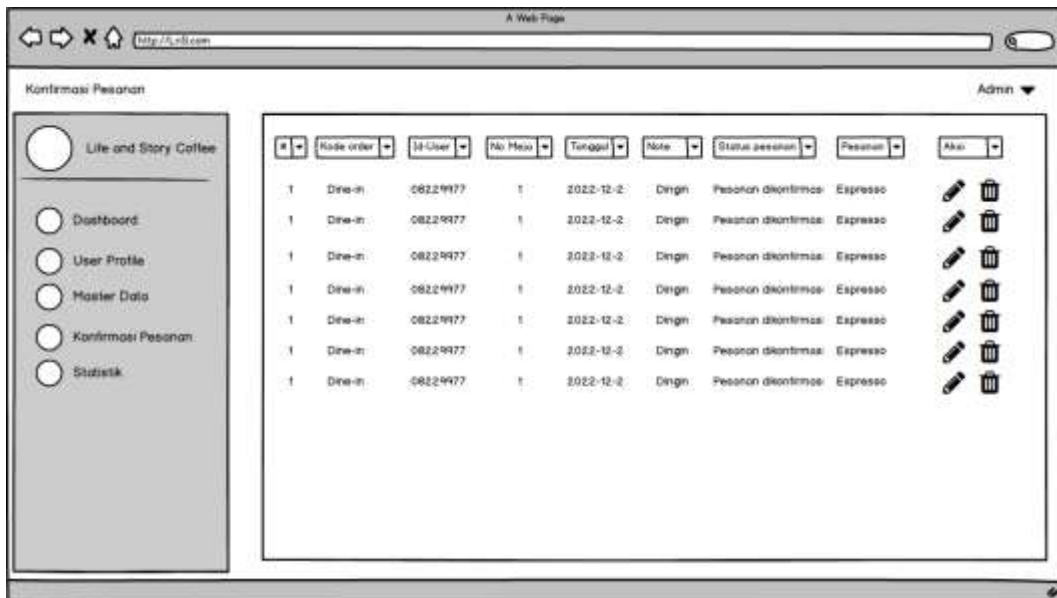
Gambar 34 Halaman *Dashboard Admin*



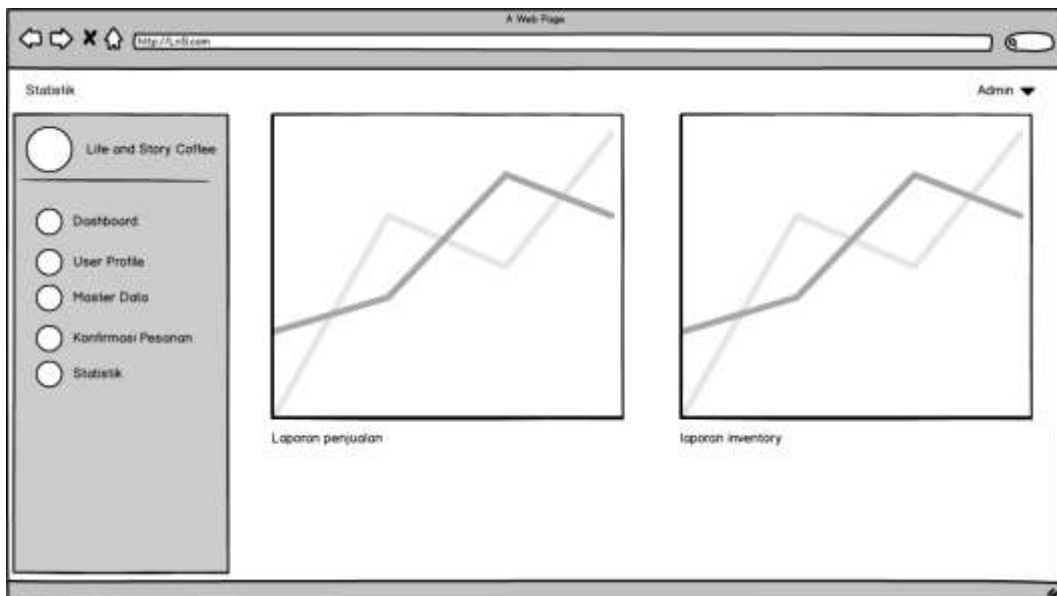
Gambar 35 Halaman *User Profile Admin*



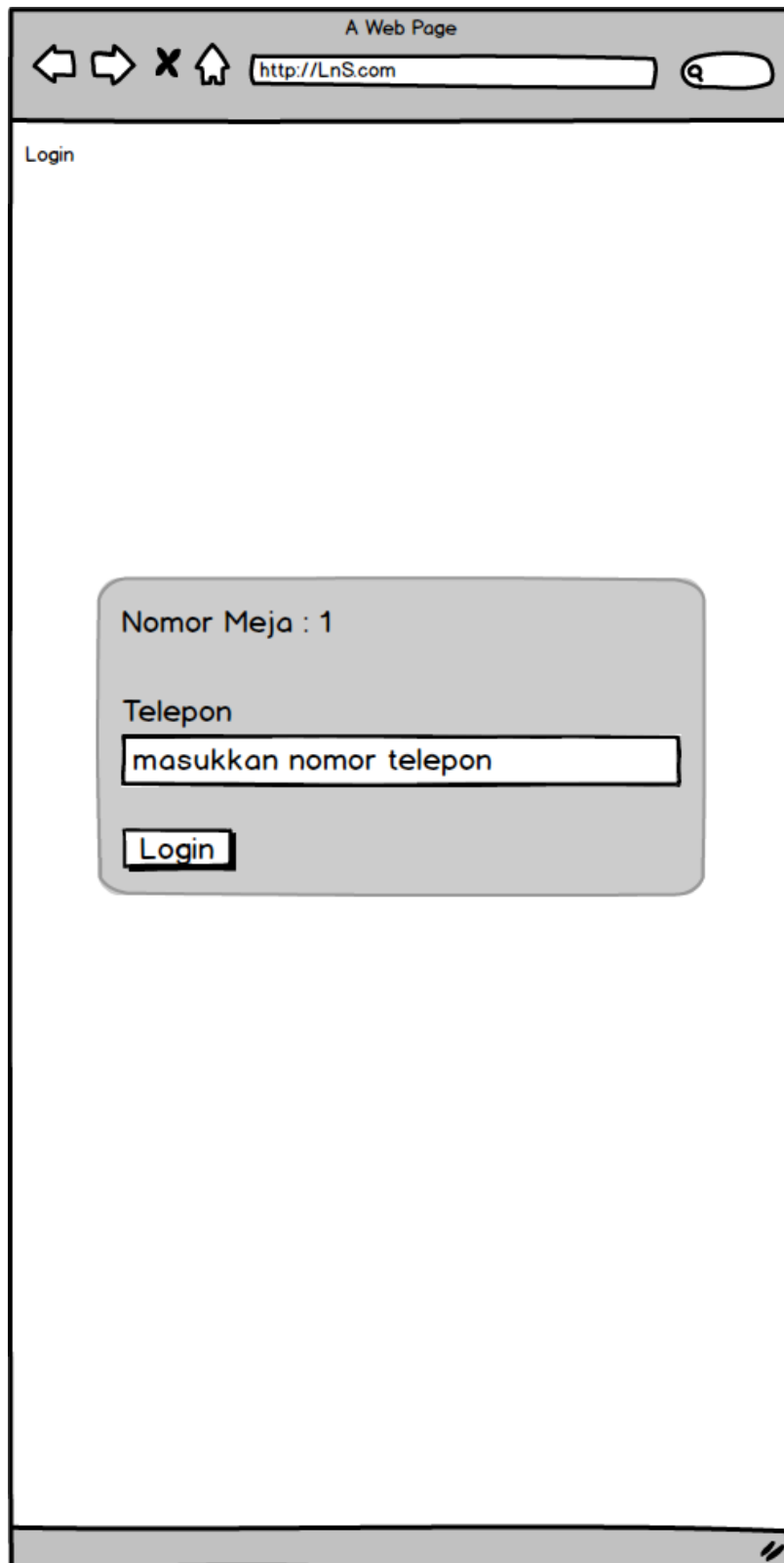
Gambar 36 Halaman *MasterData Admin*



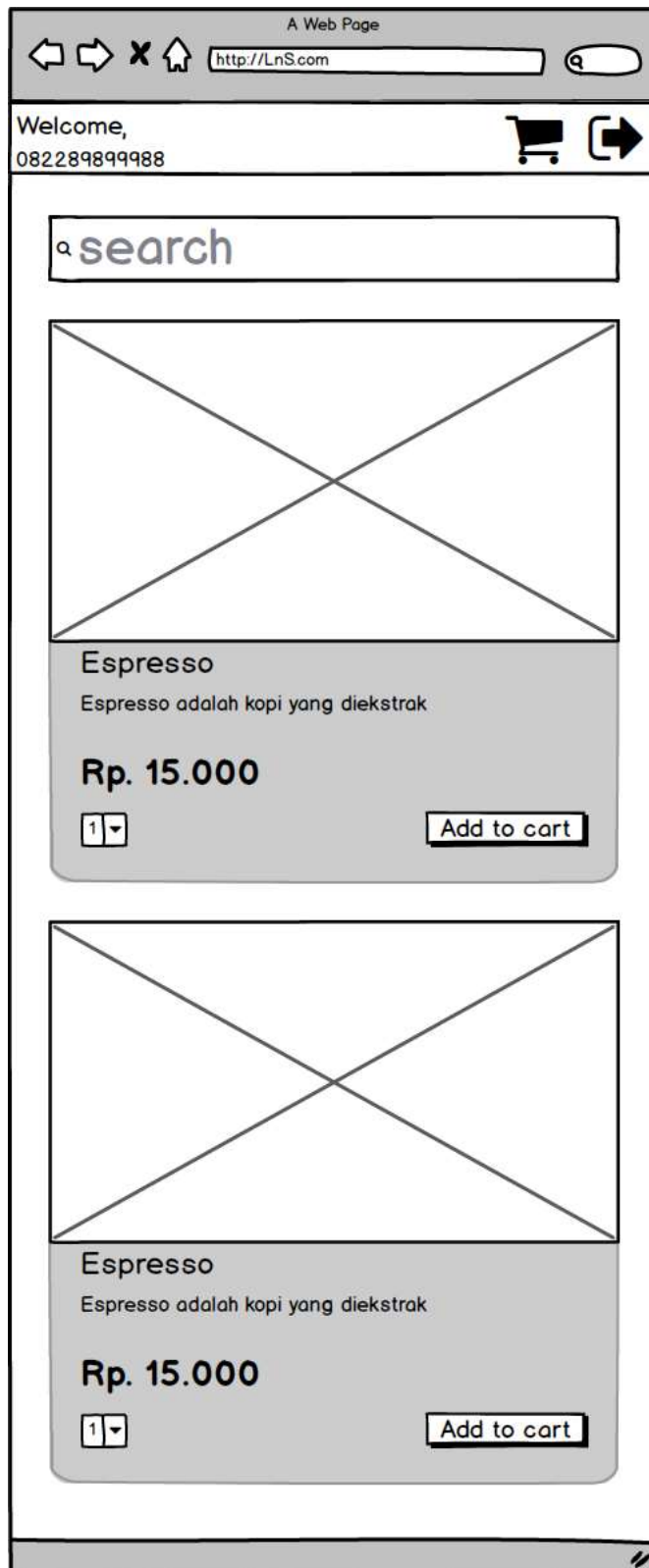
Gambar 37 Halaman Konfirmasi Pesanan Admin



Gambar 38 Halaman Laporan Statistik Admin



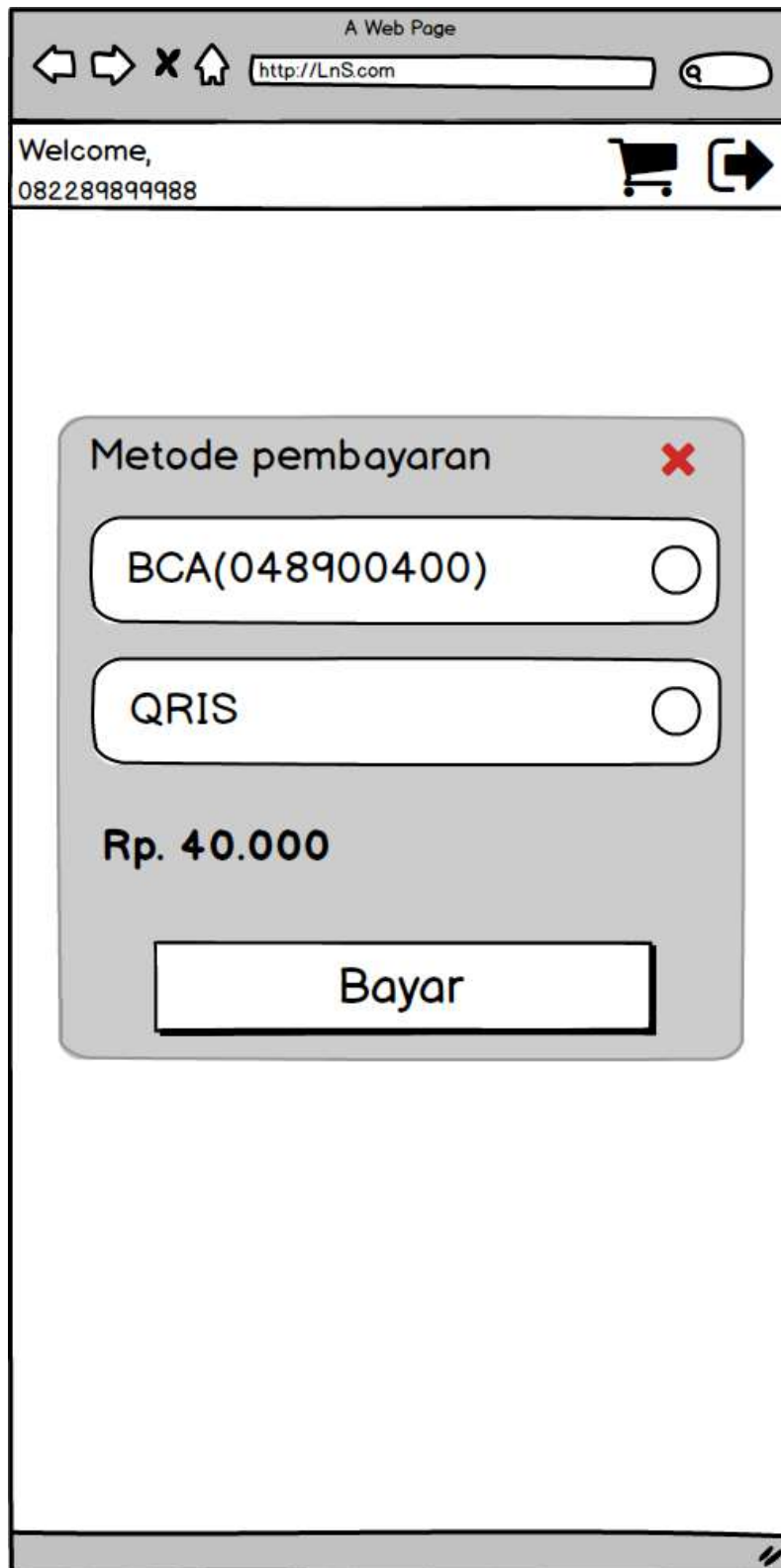
Gambar 39 Halaman *Login User*



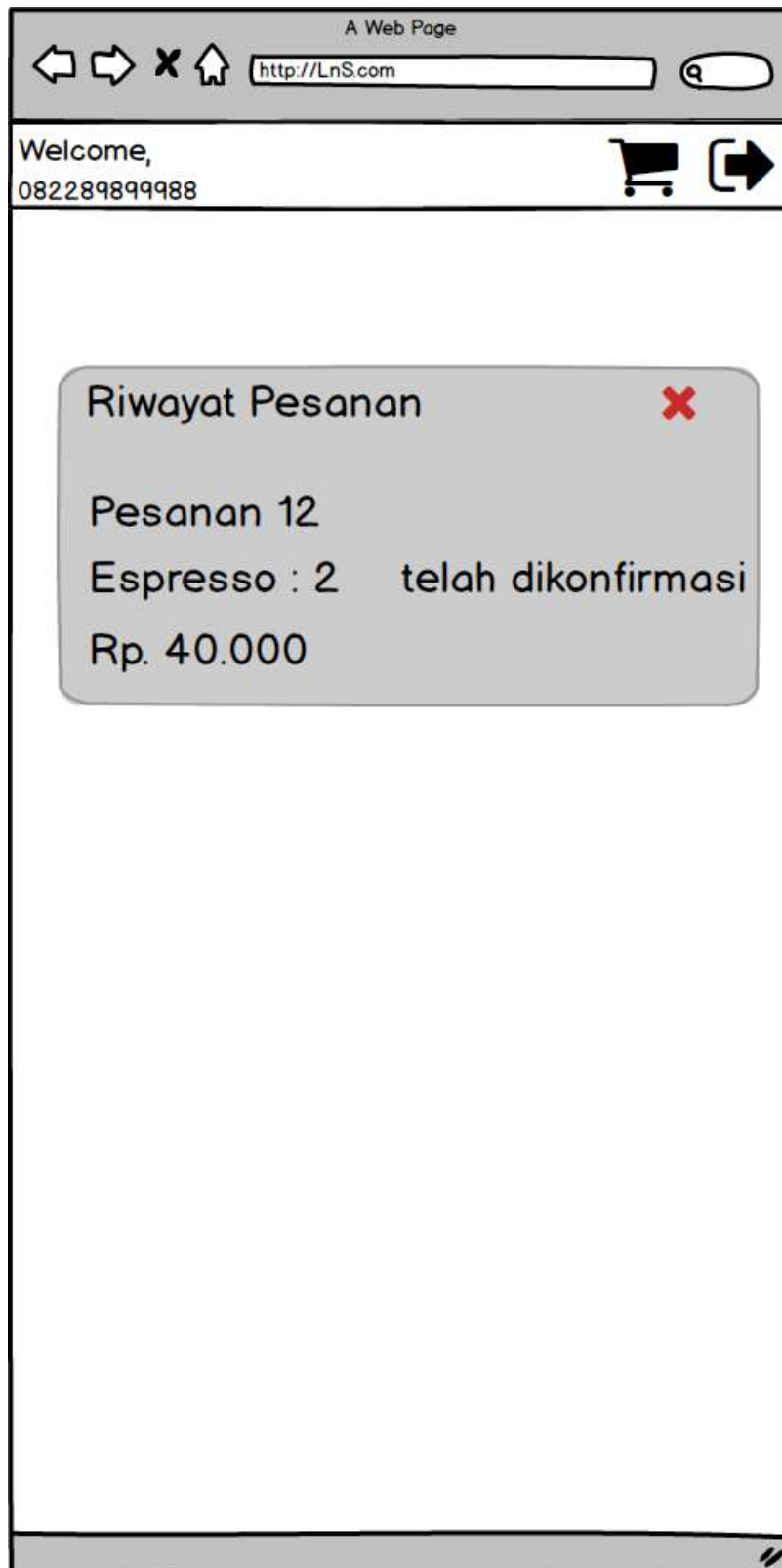
Gambar 40 Halaman *Dashboard User*



Gambar 41 Halaman Checkout User



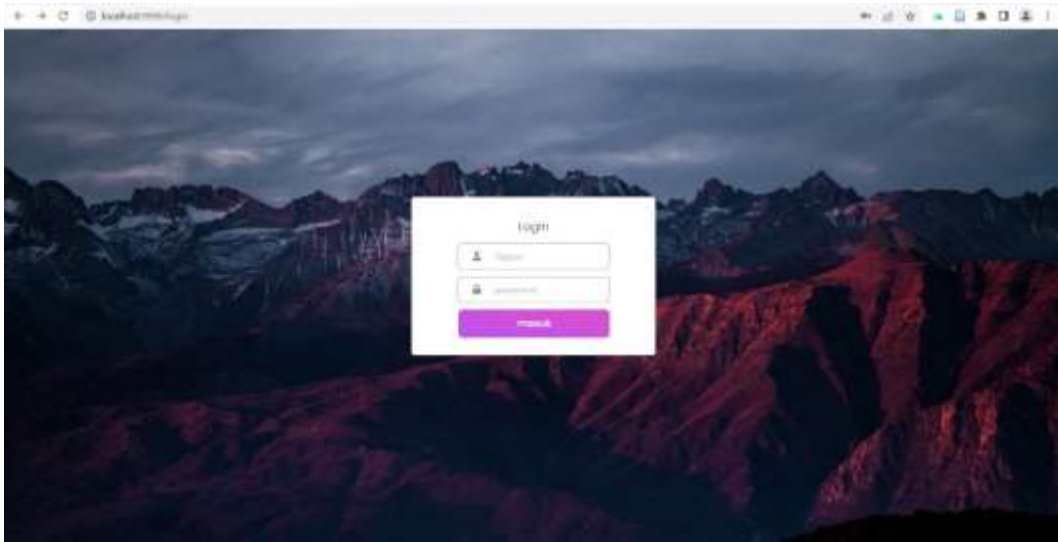
Gambar 42 Halaman Pembayaran *User*



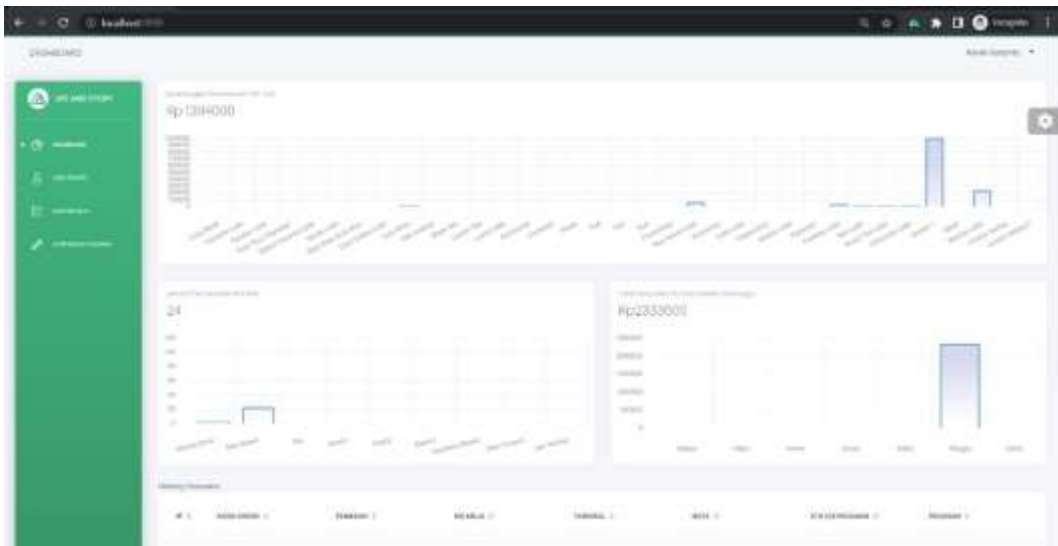
Gambar 43 Halaman Riwayat Pesanan user

LAMPIRAN 6 OUTPUT PRORGAM

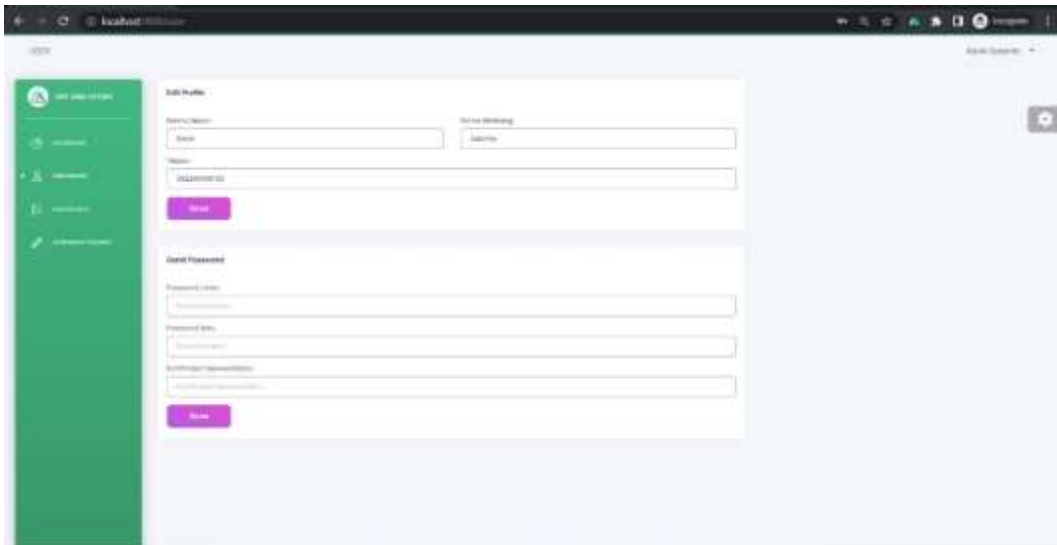
Output Halaman Program Admin:



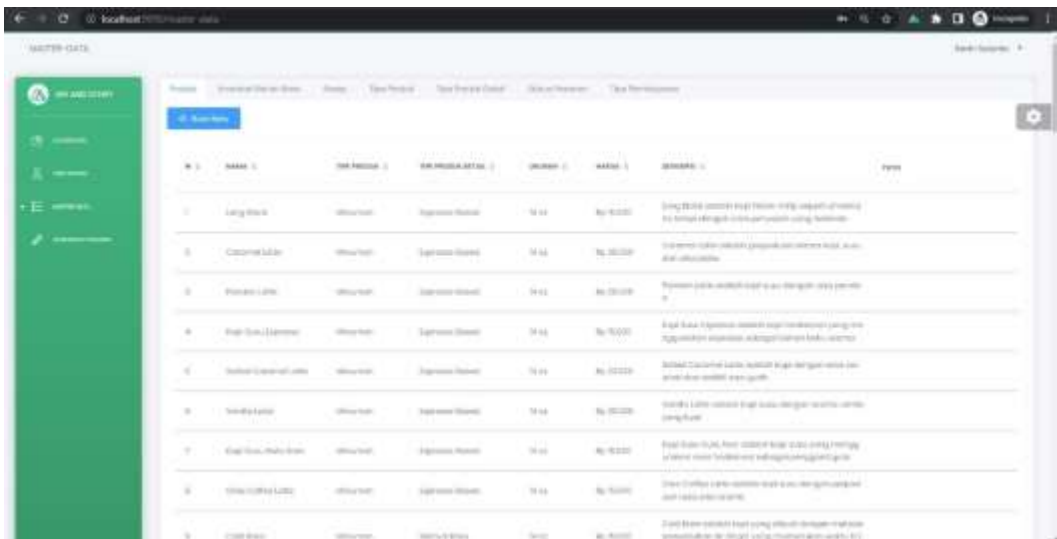
Gambar 44 *Output Halaman Login Admin*



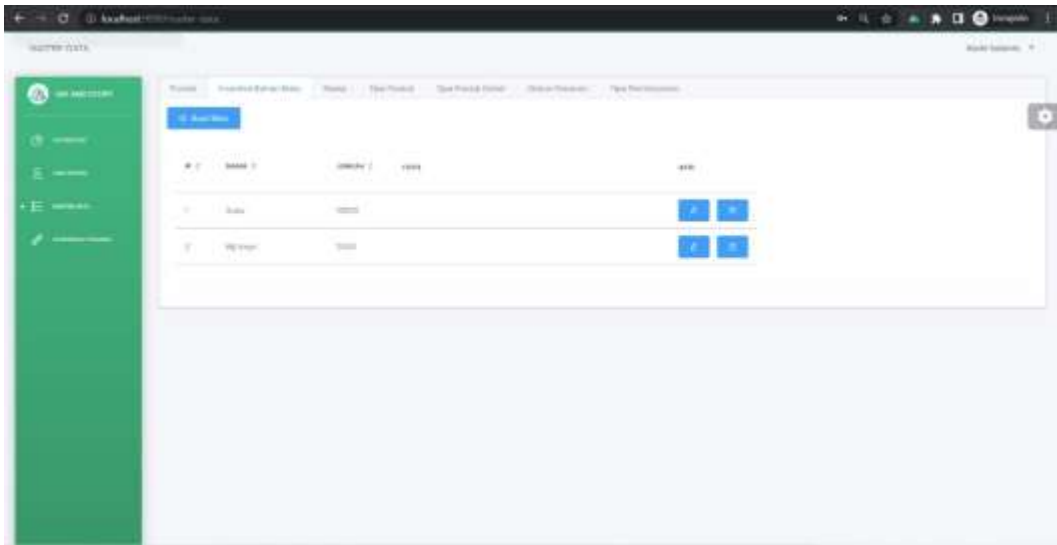
Gambar 45 *Output Halaman Home Admin*



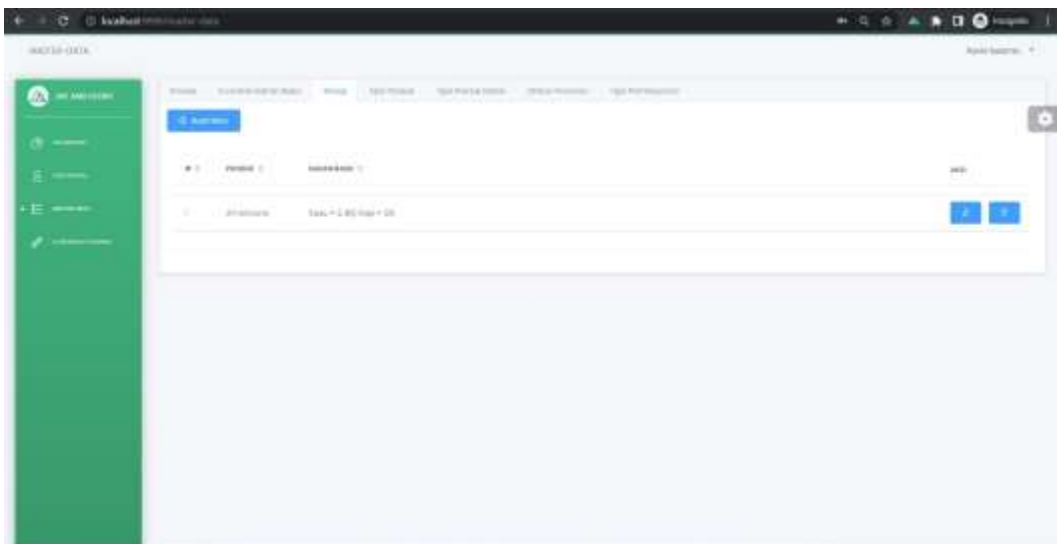
Gambar 46 *Output* Halaman Profil Admin



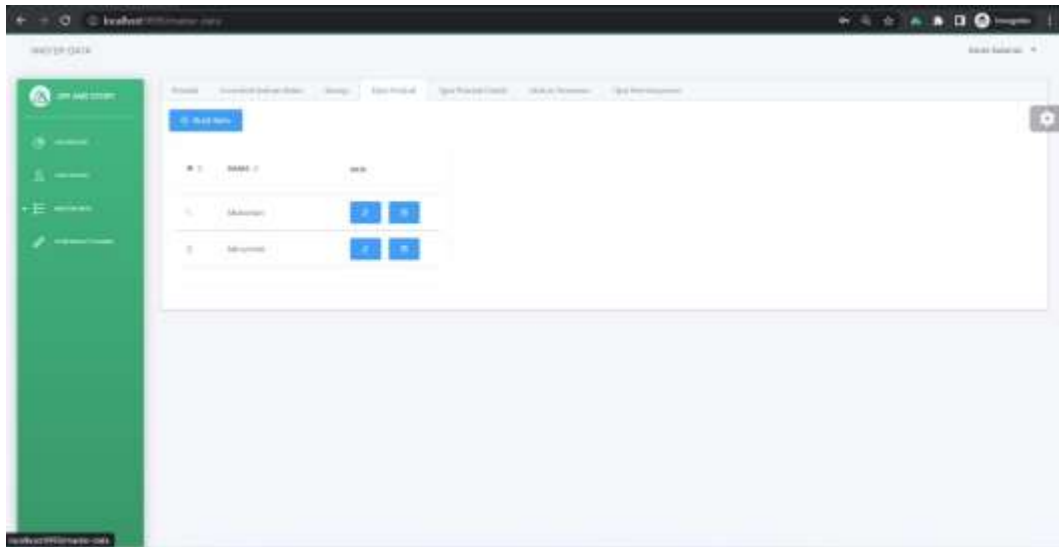
Gambar 47 *Output* Halaman Masterdata Produk Admin



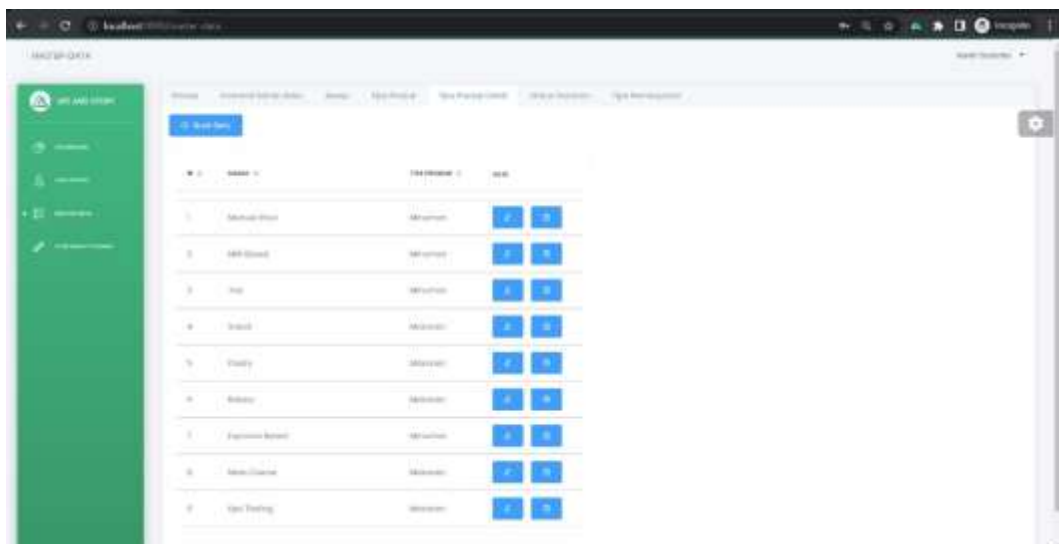
Gambar 48 *Output* Halaman Masterdata *Inventory Admin*



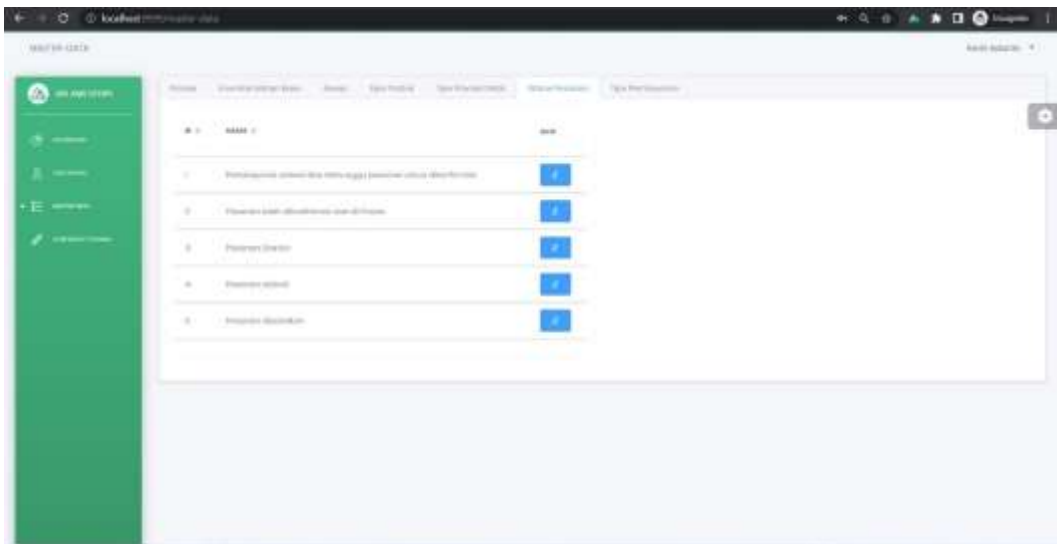
Gambar 49 *Output* Halaman Masterdata *Resep Admin*



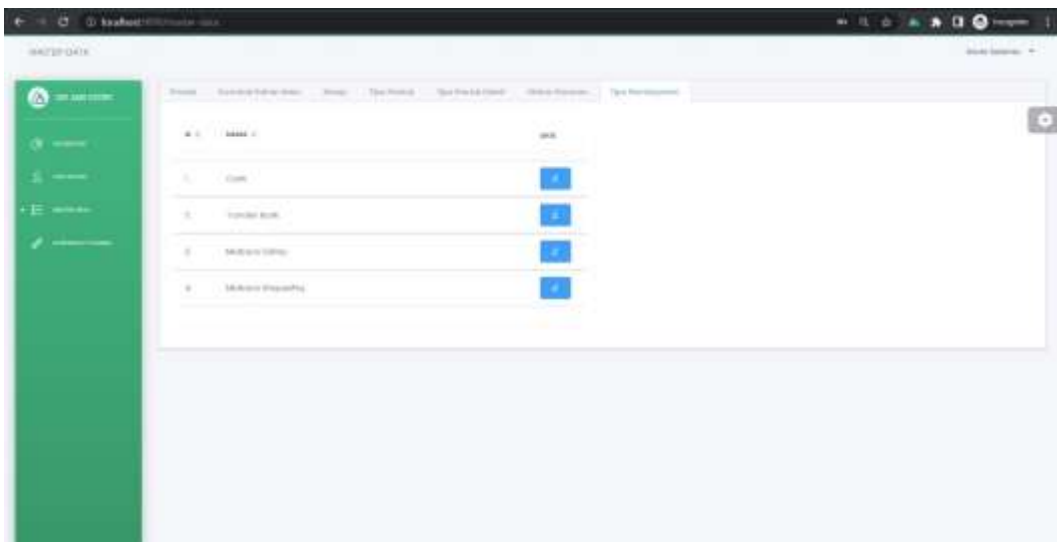
Gambar 50 *Output* Halaman Tipe Produk *Admin*



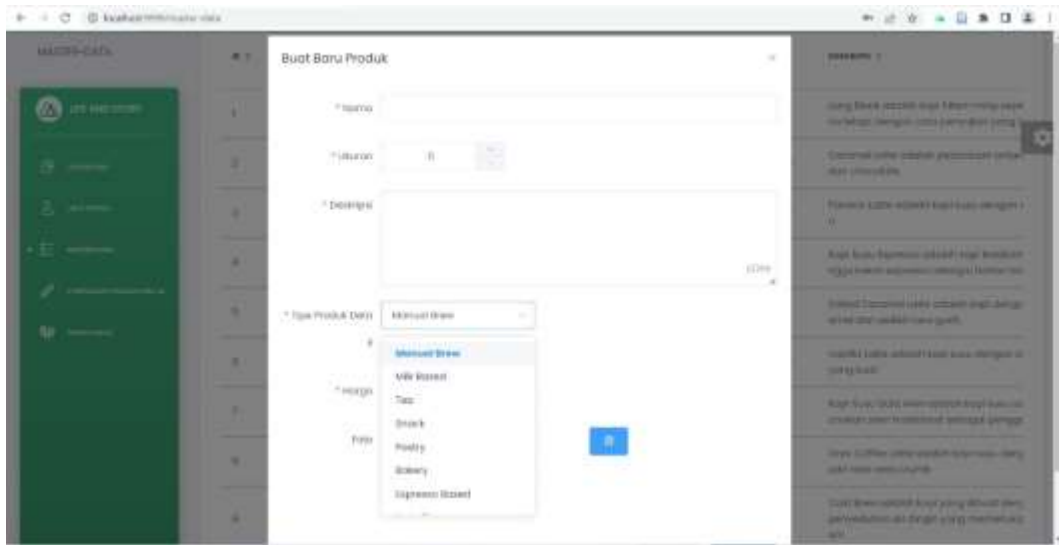
Gambar 51 *Output* Halaman Produk Detail *Admin*



Gambar 52 *Output* Halaman Masterdata Status Pesanan *Admin*



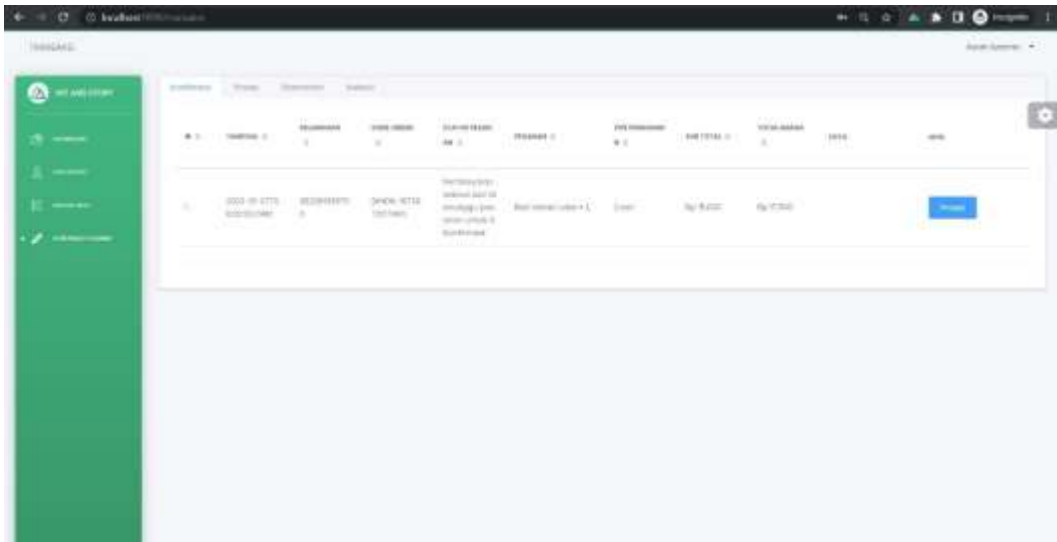
Gambar 53 *Output* Halaman Masterdata Tipe Pembayaran *Admin*



Gambar 54 *Output* Halaman *PopUp* Tambah Produk *Admin*



Gambar 55 *Output* Halaman *PopUp* Edit Produk *Admin*



Gambar 56 *Output* Halaman Konfirmasi Admin

Output Program User:



No Meja = 0

Telepon

Login

Gambar 57 Output Login User

Welcome, 082288998800

Pemesanan 0

Riwayat User

Log Out

Manual Brew	Milk Based	Tea
Snack	Pastry	Bakery
Espresso Based	Main Course	

Red Velvet Latte

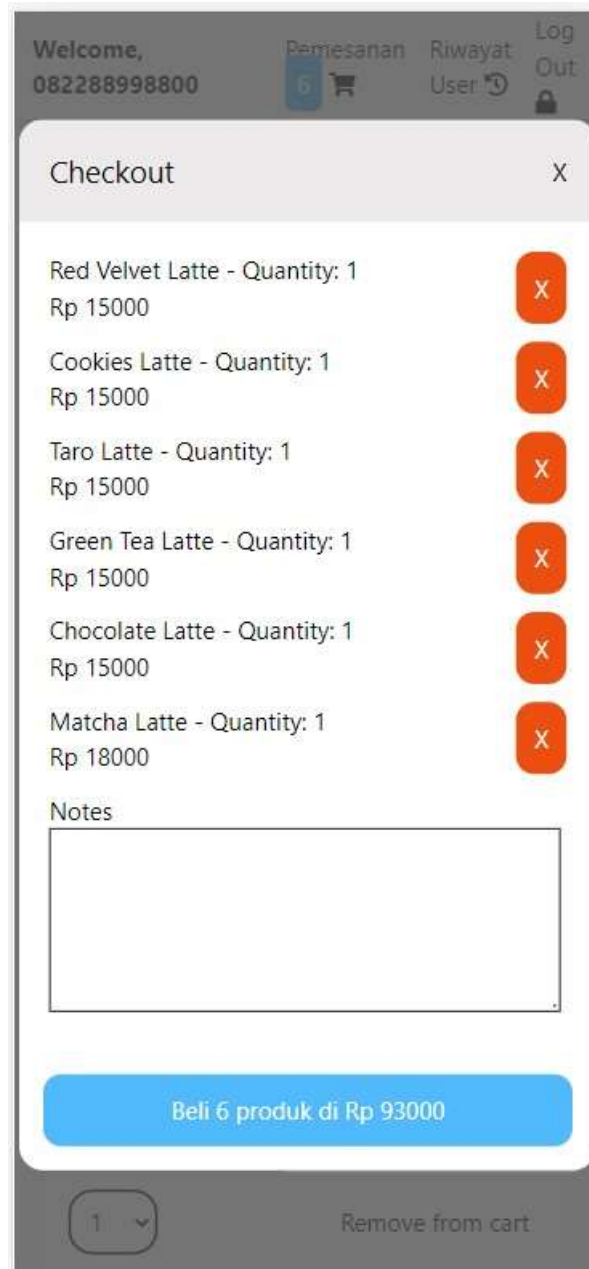
Red Velvet Latte adalah minuman Red Velvet

Rp 15000

1

Add to cart

Gambar 58 Output Home User



Gambar 59 Output PopUp Keranjang User

Welcome, 00000000000000000000 Pemesanan Riwayat Log Out

Transaksi X

Tax

Sub Total (Rp)

Service Charge (Rp)

Total Harga (Rp)

Tipe Pembayaran

Foto Bukti Pembayaran

X

Bayar Cancel

Gambar 60 *Output Transaksi User*

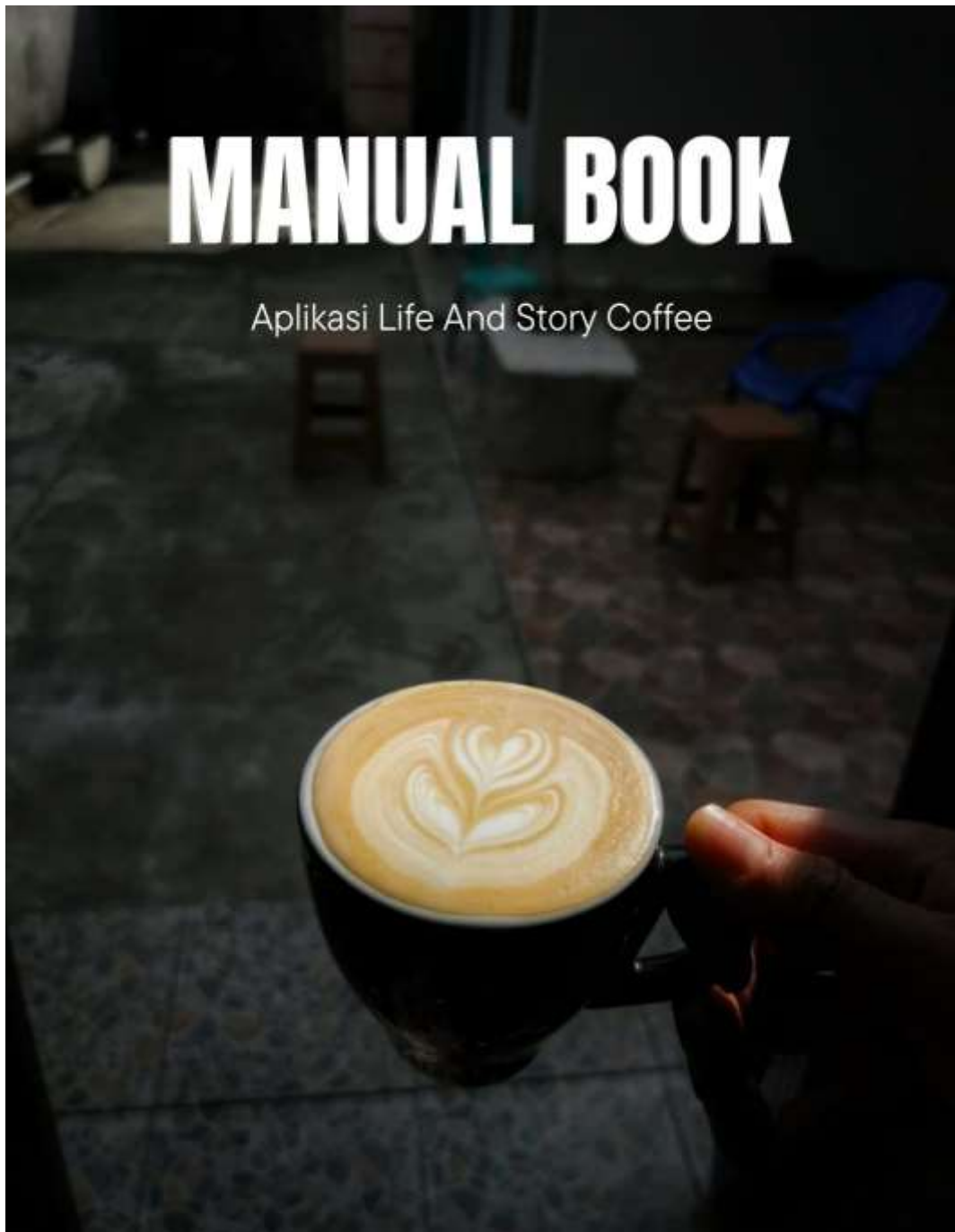


Gambar 61 Output PopUp invoice User



Gambar 62 *Output PopUp Riwayat User*

LAMPIRAN 7 MANUAL BOOK



Gambar 63 Cover Manual Book

STEP 1

Login



Login menggunakan Nomor telepon dan username yang sudah terdaftar pada Program.



Gambar 64 Login Admin

STEP 2

DASHBOARD ADMIN



halaman utama setelah login

terdapat Nav Bar disebelah kiri untuk beralih-pindah halaman

Dashboard:
Statistika berupa laporan data dan grafik



Gambar 65 Dashboard Admin

STEP 3

PROFIL ADMIN

3

My Profile

Personal Information

Name:

Email:

Phone Number:

Save

Social Information

Address:

Company:

Website:

Save

Merubah nama

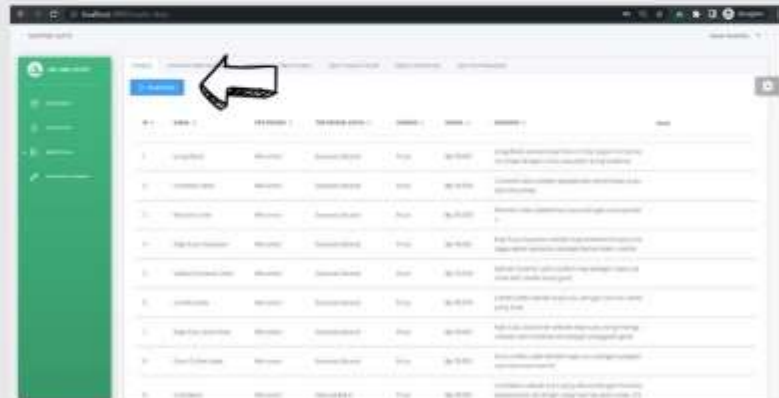
Merubah nomor telepon

Merubah password

Gambar 66 Profil Admin

STEP 4

MASTERDATA ADMIN



Menambahkan produk baru dengan menekan tombol buat baru



Merubah produk dengan menekan tombol aksi



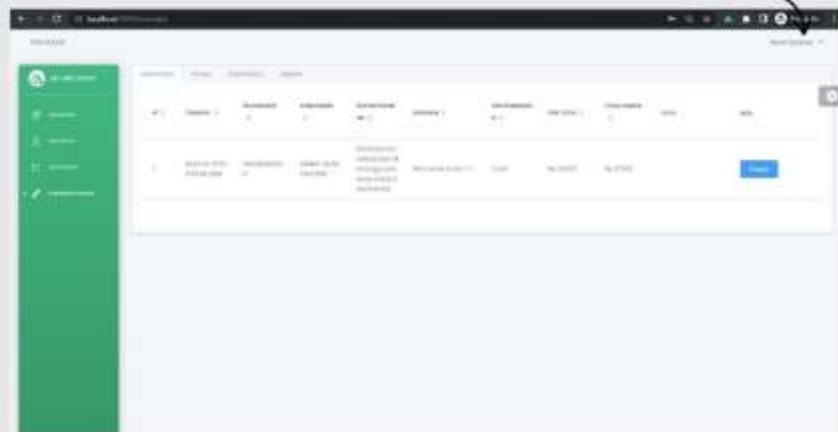
Gambar 67 Masterdata Admin

STEP 5

KONFIRMASI

5

tombol Logout



Konfirmasi Pesanan dilakukan oleh admin, dengan menekan tombol "proses"



Gambar 68 Statistika *Admin*

STEP 1

LOGIN

•••
Registrasi dan Login
menggunakan Nomor telepon

No Meja - 0

Telepon

Login



Gambar 69 Login User

STEP 2 HALAMAN UTAMA

•••
Keranjang dan riwayat
User

•••
tombol kategori yang akan
menampilkan produk
sesuai kategori

•••
jumlah produk yang ingin
dibeli

•••
tombol untuk menyimpan
ke keranjang



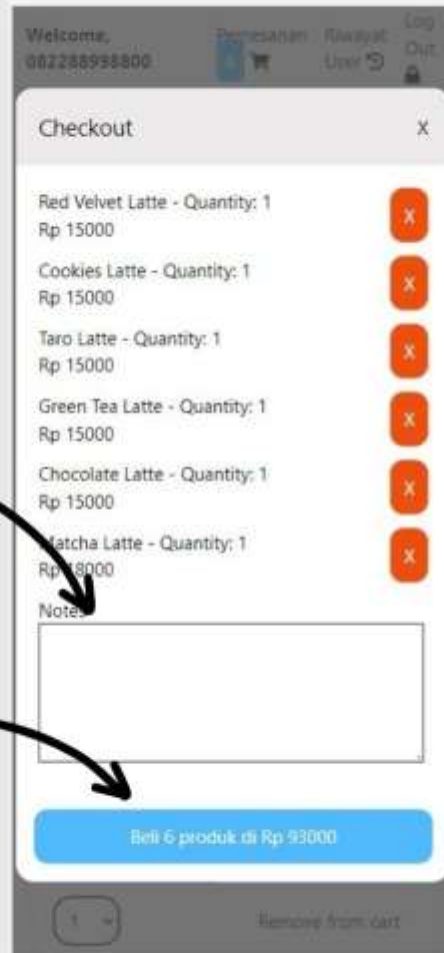
Gambar 70 Halaman Utama User

STEP 3

KERANJANG

note untuk Request

tombol untuk checkout



Gambar 71 Keranjang User

STEP 4

TRANSAKSI

Tipe pembayaran:
Cash, transfer, Midtras

form untuk upload bukti
pembayaran cash

Transaksi

Tax
10

Sub Total (Rp)
15000

Service Charge (Rp)
1000

Total Harga (Rp)
17500

Tipe Pembayaran

Foto Bukti Pembayaran
Choose File: No file chosen

Bayar Cancel



Gambar 72 Transaksi User

STEP 5

INVOICE

☰
invoice pemesanan



Gambar 73 Invoice user

STEP 6

RIWAYAT

☰
Riwayat pesanan



Gambar 74 Riwayat User

LAMPIRAN 8 HASIL PENGUJIAN BLACK BOX TESTING

Berikut Merupakan Hasil dari pengujian menggunakan metode Black Box *Testing*:

Tabel 28 Black Box *Testing* Admin

No	Input	Output	Status
1	Login	Admin melakukan login pada aplikasi menggunakan akun admin	Valid
2	Dashboard Page	Menampilkan header dan dashboard yang terdiri dari Admin ,Statistik, Master data dan konfirmasi	Valid
3	Admin Profile	Menampilkan edit profil admin dan ganti password	Valid
4	Masterdata Page	Menampilkan Dashboard produk,inventory bahan baku, resep,tipe produk, tipe produk detail, status pesanan dan tipe pembayaran	Valid
5	Masterdata CRUD	CRUD produk,inventory bahan baku, resep,tipe produk, tipe produk detail, status pesanan dan tipe pembayaran	Valid
6	Konfirmasi Pesanan	Menampilkan list pesanan dan button konfirmasi pesnaan user	Valid
7	Statistik page	menampilkan Grafik penjualan, grafik inventory	Valid
8	Log Out	admin melakukan Log Out	Valid

Tabel 29 Black Box *Testing* User

No	Input	Output	Status
1	Regístrasi / Login User	Sistem Akan memasukkan data nomor telepon kedalam Realtime Database	Valid
2	Homepage	Menampilkan dan nama produk, deskripsi, gambar dan harga dari kedai kopi	Valid
3	Menambahkan produk ke keranj	menambahkan item produk dari keranjang dan menambahkan note	Valid
4	Search Box	mencari item dengan menggunakan Search Box	Valid
5	menghapus produk dari keranjang	menghapus item produk dari keranjang dan menghapus note	Valid
6	Checkout	checkout item produk	valid
7	Order Payment	order payment setelah checkout	Valid
8	Riwayat User	Riwayat pemesanan	Valid
9	Log Out	sistem akan menghapus token setelah checkout	Valid

LAMPIRAN 9 HASIL PENGUJIAN USER ACCEPTANCE TESTING

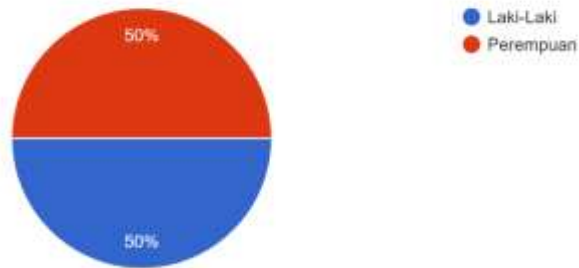
Berikut merupakan hasil dari pengujian menggunakan Metode *User Acceptance*

Testing:

Tabel 30 Hasil Kuesioner 1

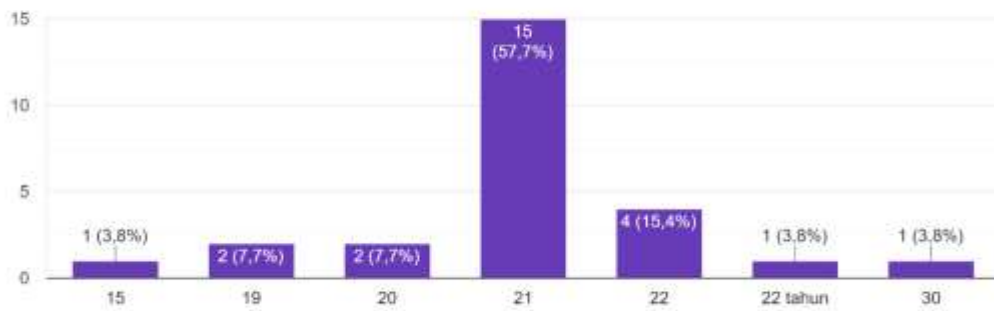
Nama	Alamat Email
Fridel Anastan	fridealanastan12@gmail.com
Raykie Grandi	raykiegrandi@gmail.com
Marco gabrielle	marcopambasten18@gmail.com
Ivan Christian	ivanchristiansanjaya13@gmail.com
Kelvin	kelvindjunaidi@gmail.com
Virginia Novtacia Renata	renatavn99@gmail.com
Julianto Cristian	julianto@gmail.com
Silvia Apriyanti	silviaapriyanti3.sa@gmail.com
Agustina Andriani	agustinaandriani101@gmail.com
Zenter thomas tomyrando	zentertomyrando@gmail.com
Christine Yuliana Fuady	christineyulianaf12@gmail.com
Hansen Junaidi	nonton2210@gmail.com
Jonathan surya	jsaswita@gmail.com
Dewa Putra Santoso	dewasantoso30@gmail.com
Sherly	Shrlymarcella@gmail.com
Fransisca Lady	fransiskaladymeivica@gmail.com
Noviana putri	Nvianapb@gmail.com
Kelvin	kelvinphin02@gmail.com
Aurelia stevani	aileruainavets@gmail.com
Andre Harzianto	andreby9999@gmail.com
MELIANTIH WIRAWAN	meliantih9b@gmail.com
Sylvia Laurencia	sylvialaurencia@gmail.com
Yohanes samuderaj Jaya	yohanessajaya@gmail.com
Yulyn Bethania Fuady	ybethaniaf@gmail.com
Juniawati	juniaawatiii8@gmail.com
Nata	Belinyuhappyrunners@gmail.com

Jenis Kelamin
26 jawaban



Gambar 75 Hasil Kuesioner 2

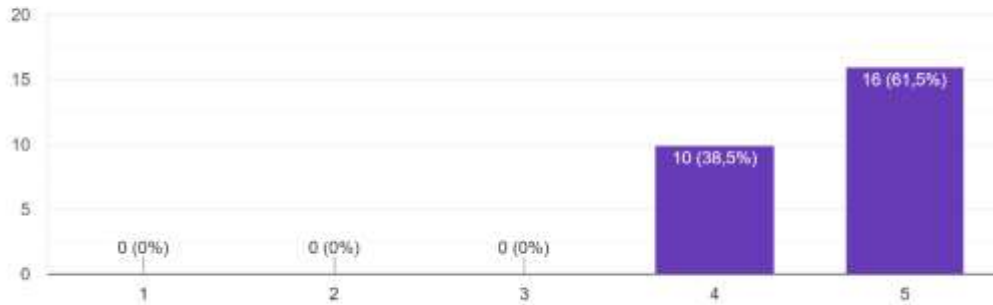
Usia
26 jawaban



Gambar 76 Hasil Kuesioner 3

Menurut anda apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?

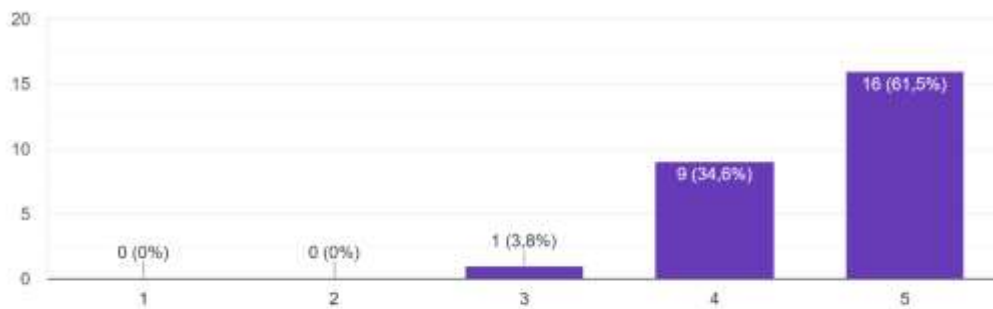
26 jawaban



Gambar 77 Hasil Kuesioner 4

Menurut anda apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan?

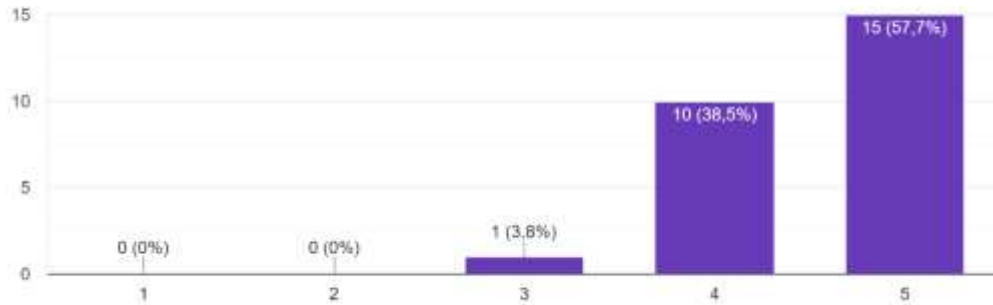
26 jawaban



Gambar 78 Hasil Kuesioner 5

Menurut anda apakah Aplikasi nyaman digunakan?

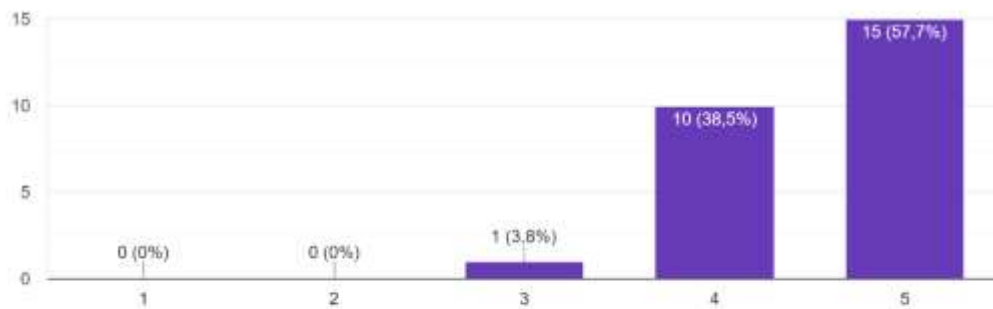
26 jawaban



Gambar 79 Hasil Kuesioner 6

Menurut anda secara Keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?

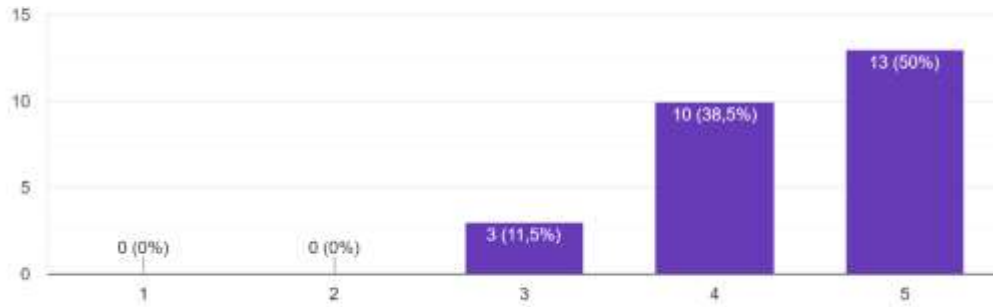
26 jawaban



Gambar 80 Hasil Kuesioner 7

Menurut anda apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?

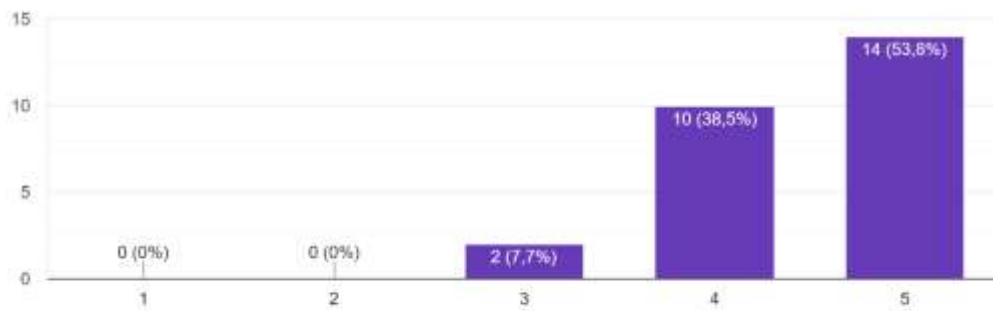
26 jawaban



Gambar 81 Hasil Kuesioner 8

Menurut anda apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari?

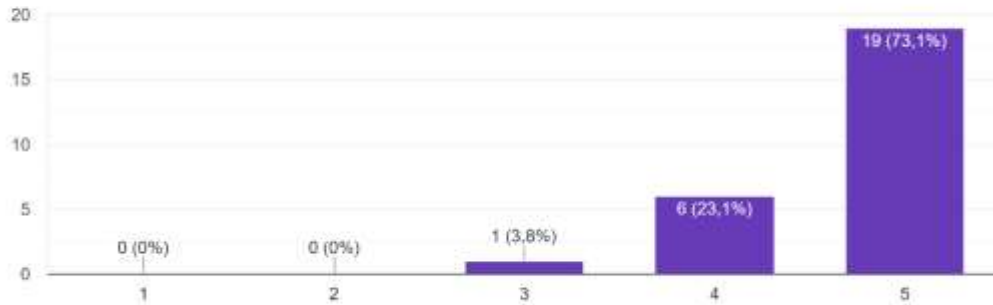
26 jawaban



Gambar 82 Hasil Kuesioner 9

Menurut anda apakah aplikasi ini mudah dioperasikan?

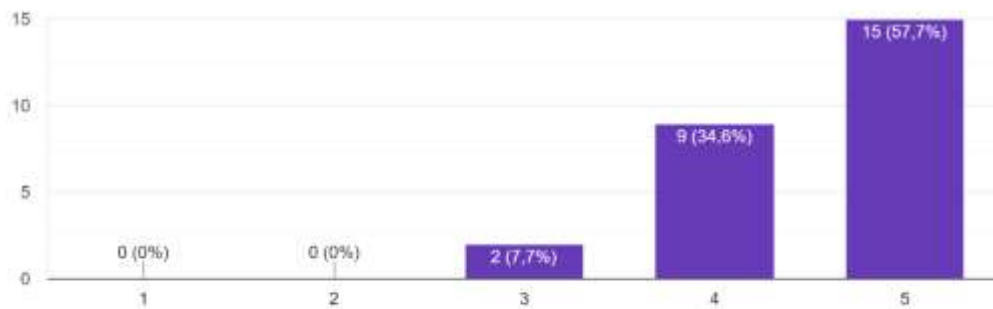
26 jawaban



Gambar 83 Hasil Kuesioner 10

Menurut anda apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah untuk dikenali?

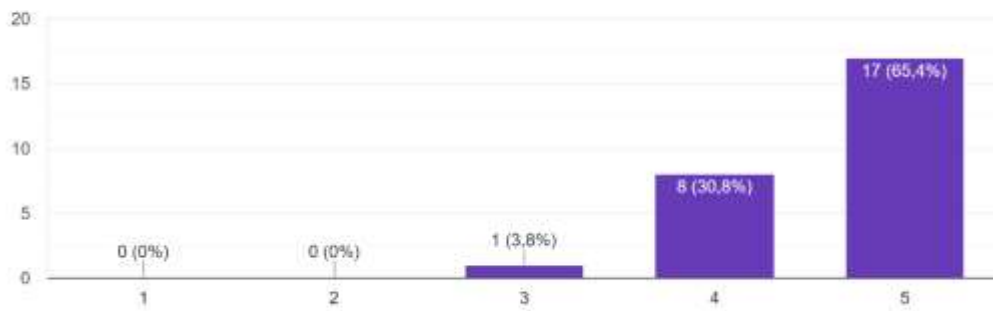
26 jawaban



Gambar 84 Hasil Kuesioner 11

Menurut anda apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?

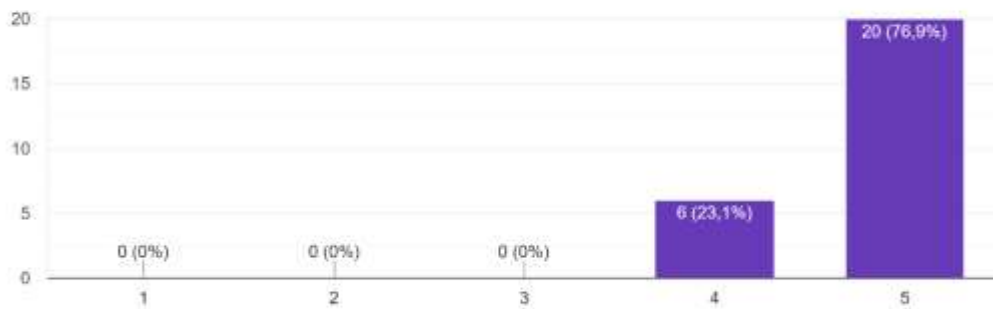
26 jawaban



Gambar 85 Hasil Kuesioner 12

Menurut anda apakah aplikasi dapat mempercepat proses pemesanan produk?

26 jawaban



Gambar 86 Hasil Kuesioner 13

Berikan Kritik Anda untuk aplikasi ini?

26 jawaban

- Backgroundnya masih polos
- Untuk tampilan background aplikasinya masih terlalu polos, mungkin bisa dibuat lebih berwarna untuk menarik perhatian calon customer.
- Tidak ada kekurangan menurut saya, semua aspek buat kemudahan untuk konsumen sudah dimiliki dan di terapkan apk
- Tampilan masih kurang representatif
- Background masih terlalu polos
- pembayaran masih belum menggunakan gopay
- Background masih polos/pembayaran masih belum menggunakan gopay/shopeepay/ovo dll
- Background pada aplikasi masih polos, pembayaran masih belum ada keterangan akan menggunakan metode pembayaran seperti ana (cth: donav/shoneenav/ovo dll)

Gambar 87 Hasil Kuesioner 14

Berikan Saran Untuk mengembangkan aplikasi ini?

26 jawaban

- Tambahkan background/tambahkan metode pembayaran*(Opsional)
- Lebih baik kedepannya
- Tambahkan metode pembayaran menggunakan uang digital agar mudah melakukan transaksi
- Menambahkan background atau frame pada foto produk
- tambahkan background yang lebih menarik agar lebih nyaman digunakan
- Tambahin backgroundnya biar lebih bagus lagi
- Untuk bagian pembayarannya bisa lebih divariasikan metode pembayarannya.
- Saran saya semoga selalu konsisten dan mengupdate hal2 ter baru
- Bisa menambahkan background atau gambar agar lebih menarik
- tambahkan metode pembayaran lagi

Gambar 88 Hasil Kuesioner 15

Tabel 31 Tabel Skala perhitungan *User Acceptance Testing*

Skala	Keterangan	Skor	Presentase
SP	Sangat Puas	5	81%-100%
P	Puas	4	61%-80%
KP	Kurang Puas	3	41%-60%
TP	Tidak Puas	2	21%-40%
STP	Sangat Tidak Puas	1	0%-20%

Berikut Merupakan Pertanyaan yang diberikan kepada Responden:

Tabel 32 Daftar Pertanyaan UAT

No	Pertanyaan
1	Menurut anda apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?
2	Menurut anda apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan?
3	Menurut anda apakah Aplikasi nyaman digunakan?
4	Menurut anda secara Keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?
5	Menurut anda apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?
6	Menurut anda apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari?
7	Menurut anda apakah aplikasi ini mudah dioperasikan?
8	Menurut anda apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah untuk dikenali?
9	Menurut anda apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?
10	Menurut anda apakah aplikasi dapat mempercepat proses pemesanan produk?
11	Berikan Kritik Anda untuk aplikasi ini?
12	Berikan Saran Untuk mengembangkan aplikasi ini?

Jumlah Sampel dari evaluasi pengujian ini adalah sebanyak 26 Responden

Tabel 33 Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Keterangan
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
0%-20%	Tidak Baik

1. Menurut anda apakah Informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?

Tabel 34 Persentase Pertanyaan 1

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	16	80
P	4	10	40
KP	3	0	0
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			120
Presentase = $120 / 130 \times 100 = 92,3\%$ (Sangat Baik)			

2. Menurut anda apakah penggunaan menu atau fitur aplikasi menu mudah digunakan?

Tabel 35 Persentase Pertanyaan 2

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	16	80
P	4	9	36
KP	3	1	3
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			119
Presentase = $119 / 130 \times 100 = 91,5\%$ (Sangat Baik)			

3. Menurut anda apakah Aplikasi nyaman digunakan?

Tabel 36 Persentase Pertanyaan 3

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	15	75
P	4	10	40
KP	3	1	3
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			118
Presentase = $118 / 130 \times 100 = 90,7\%$ (Sangat Baik)			

4. Menurut anda secara Keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?

Tabel 37 Persentase Pertanyaan 4

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	15	75
P	4	10	40
KP	3	1	3
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			118
Presentase = $118 / 130 \times 100 = 90,7\%$ (Sangat Baik)			

5. Menurut anda apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?

Tabel 38 Persentase Pertanyaan 5

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	13	65
P	4	10	40
KP	3	3	9
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			114
Presentase = $114 / 130 \times 100 = 87,6\%$ (Sangat Baik)			

6. Menurut anda apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari?

Tabel 39 Persentase Pertanyaan 6

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	14	70
P	4	10	40
KP	3	2	6
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			116
Presentase = $116 / 130 \times 100 = 89,2\%$ (Sangat Baik)			

7. Menurut anda apakah aplikasi ini mudah dioperasikan?

Tabel 40 Persentase Pertanyaan 7

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	19	95
P	4	6	24
KP	3	1	3
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			122
Presentase = $122 / 130 \times 100 = 93,8\%$ (Sangat Baik)			

8. Menurut anda apakah tampilan menu dalam aplikasi mudah untuk dikenali?

Tabel 41 Persentase Pertanyaan 8

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	15	75
P	4	9	36
KP	3	2	6
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			117
Presentase = $117 / 130 \times 100 = 90\%$ (Sangat Baik)			

9. Menurut anda apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?

Tabel 42 Persentase Pertanyaan 9

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	17	85
P	4	8	32
KP	3	1	3
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			120
Presentase = $120 / 130 \times 100 = 92,3\%$ (Sangat Baik)			

10. Menurut anda apakah aplikasi dapat mempercepat proses pemesanan produk?

Tabel 43 Persentase pertanyaan 10

Keterangan	Skor	Frekuensi	S
SP	5	20	100
P	4	6	24
KP	3	0	0
TP	2	0	0
STP	1	0	0
Jumlah			124
Presentase = $124 / 130 \times 100 = 95,3\%$ (Sangat Baik)			

LAMPIRAN 10 DAFTAR BIMBINGAN



UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JL. LET. JEN. S. PARMAN NO.1
JAKARTA

REKAP BIMBINGAN SKRIPSI TAHUN AKADEMIK GANJIL 2022/2023

NIK Pembimbing : 10805001
 Nama Pembimbing : DESI ARISANDI
 NIM : 825190030
 Nama Mahasiswa : KEVIN SUTANTO
 Judul : PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE PADA LIFE AND STORY COFFEE

NO	TANGGAL BIMBINGAN	TEMU KE-	MATERI BIMBINGAN
1	26/08/2022	1	Konsultasi judul skripsi
2	02/09/2022	2	Konsultasi judul dan bab 1 mengenai metode yang dipakai
3	16/09/2022	3	Konsultasi pergantian judul dan bab 1 latar belakang
4	22/09/2022	4	Konsultasi Bab 1 tentang rumusan masalah dan bab 2 tentang profil perusahaan
5	26/09/2022	5	Konsultasi bab 2 tentang teori umum dan bab 3 tentang proses perancangan
6	28/09/2022	6	Konsultasi bab 3 tentang basis data
7	25/11/2022	7	Bimbingan update program bagian login admin, dan jurnal menulis
8	02/01/2023	8	Bimbingan Progres Program home page, riwayat, invoice dan pengujian UAT



UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JL. LET. JEN. S. PARMAN NO.1
JAKARTA

REKAP BIMBINGAN SKRIPSI TAHUN AKADEMIK GANJIL 2022/2023

NIK Pembimbing : 10817002
 Nama Pembimbing : NOVARIO JAYA PERDANA
 NIM : 825190030
 Nama Mahasiswa : KEVIN SUTANTO
 Judul : PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE PADA LIFE AND STORY COFFEE

NO	TANGGAL BIMBINGAN	TEMU KE-	MATERI BIMBINGAN
1	06/08/2022	1	Konsultasi judul dan bab 1
2	14/09/2022	3	Konsultasi bab 2 tentang teori yang dipakai
3	17/09/2022	2	Konsultasi format bab 1 dan bab 2
4	29/09/2022	5	Konsultasi bab 3 diagram ERD dan hubungan antar tabel
5	27/10/2022	4	Konsultasi format dan diagram bab 3
6	29/11/2022	7	Bimbingan jurnal menulis
7	03/12/2022	8	Bimbingan update program admin dashboard
8	14/12/2022	9	Bimbingan update admin bagian CRUD Produk
9	26/12/2022	10	Bimbingan update program bagian user di produk dan status transaksi
10	10/11/2023	6	Bimbingan ERD dan hubungan antar tabel

LAMPIRAN 11 SERTIFIKAT PEMAKALAH SERINA



LAMPIRAN 12 JURNAL

APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE PADA LIFE AND STORY COFFEE

Kevin Sutanto¹, Desi Arisandi², Novario Jaya Perdana³

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: Kevin.825100030@stu.untar.ac.id

²Program Studi Teknik Informatika, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: desia@fti.untar.ac.id

³Program Studi Sistem Informasi, Universitas Tarumanagara Jakarta

Email: novariojp@fti.untar.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah memberikan banyak kontribusi bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi. Teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam perjalanan bisnis. Kini, pemanfaatan teknologi informasi dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama restoran, salah satunya Life and Story Coffee yang merupakan start up coffee shop yang berada di Kabupaten Bangka. Hingga saat ini coffee shop tersebut masih menggunakan sistem konvensional yang dalam artian belum menerapkan sistem pemesanan melalui scan barcode atau website. Masih diperlukan pengembangan dan perancangan sistem aplikasi agar dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi, Life and Story Coffee memiliki kendala dalam pelayanan pemesanan disebabkan masih menggunakan metode mencatat manual dan belum terkomputerisasi. Adanya kendala tersebut menyebabkan pemesanan menu minuman tidak efektif dan efisiensi waktu tidak terukur. Dengan adanya problem tersebut, dengan adanya masalah tersebut dibuatlah Perancangan Aplikasi Pemesanan Berbasis Website pada Life and Story Coffee.

Kata Kunci: Situs web, Kopi, Teknologi, Sistem

ABSTRACT

The rapid development of technology has made many contributions to the world of information technology and telecommunications. Technology has a significant impact on business travel. Now, the use of information technology can be used in various aspects of life, especially restaurants, one of which is Life and Story Coffee which is a start-up coffee shop located in Bangka Regency. Until now the coffee shop is still using a conventional system, which means it has not implemented an ordering system via barcode scanning or website. It is still necessary to develop and design an application system so that it can help overcome the problems that occur, Life and Story Coffee has problems in ordering services because it still uses manual recording methods and is not yet computerized. The existence of these obstacles led to ineffective ordering of drink menus and immeasurable time efficiency. With this problem in mind, with this problem a Website-Based Ordering Application Design was created for Life and Story Coffee.

Keywords: Website; Coffee; Technology; System

1. PENDAHULUAN

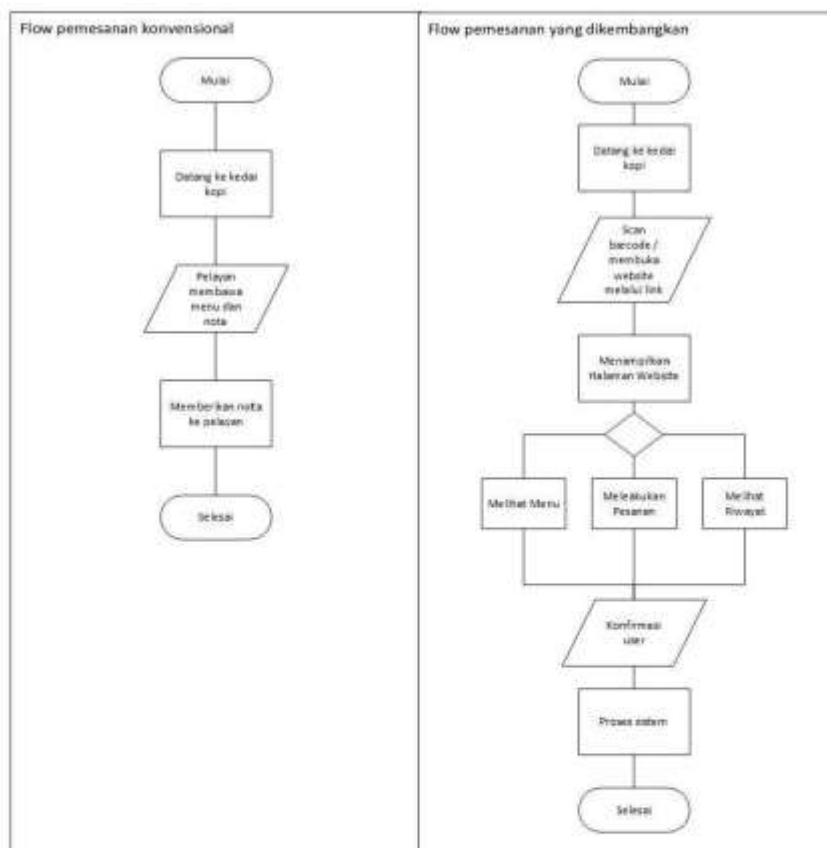
Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah memberikan dampak yang besar terhadap segala bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang teknologi informasi dan telekomunikasi yang dapat mempermudah pekerjaan yang berbasis digital. (Mallisza dkk., 2022)(Rahmawita, 2021). Memanfaatkan teknologi digital yang ada pada saat ini dapat membantu meningkatkan kualitas dan pelayanan melalui situs website maupun melalui *scan barcode*. Dengan adanya teknologi digital dapat memperluas cakupan pengguna dan mencapai target tujuan dari bisnis. Untuk mencapai target tersebut dibutuhkan pemasaran digital melalui berbagai platform terutama media sosial. Menurut Andy Gunawan (2019:11) mengartikan digital marketing merupakan sebuah upaya yang dilakukan pada proses pemasaran barang atau jasa yang menggunakan teknologi

internet untuk mencapai tujuan pada proses distribusi online. Kehadiran teknologi berbasis digital memberikan tantangan dan peluang baru untuk para *startup*. Teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam perjalanan bisnis. Kini, pemanfaatan teknologi informasi dapat digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama restoran. Pada waktu lalu, sejumlah restoran belum memaksimalkan adanya penggunaan teknologi tersebut. Dengan adanya pandemi menyebabkan perkembangan teknologi semakin pesat, efektifitas dan efisiensi waktu menjadi terukur. Peradaban dunia semakin maju dan memiliki dampak positif bagi kehidupan manusia dan teknologi. Salah satunya Life and Story Coffee yang merupakan *startup* kedai kopi yang berada di Kabupaten Bangka. Hingga saat ini kedai kopi tersebut masih menggunakan sistem konvensional yang dalam artian belum menerapkan sistem pemesanan melalui scan barcode atau website. Masih diperlukan pengembangan dan perancangan sistem aplikasi agar dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi. Menurut Indyah Hartami (2020:05), pengembangan sistem diartikan sebagai fase-fase yang membutuhkan waktu yang kompleks untuk mengetahui apa yang dibutuhkan informasi, merancang sistem informasi, dan mengoperasikan sistem informasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengembangan sistem dapat membantu memenuhi kebutuhan dalam suatu bisnis. Saat ini, Life and Story Coffee memiliki kendala dalam pelayanan pemesanan disebabkan masih menggunakan metode mencatat manual dan belum terkomputerisasi. Adanya kendala tersebut menyebabkan pemesanan menu minuman tidak efektif dan efisiensi waktu tidak terukur. Life and Story Coffee merupakan kedai kopi yang dibangun pada tahun 2021, yang menyediakan berbagai jenis minuman mengandung kopi dan non kopi seperti kopi susu gula aren, *coffee latte*, *americano*, *cappuccino*, *mocca*, *taro latte*, *green tea latte*, *red velvet latte*. Segmentasi pembeli dengan rentang usia 16-45 tahun sebagai target utama pembeli. Selamacoffee analisis dan survey dengan rentang waktu enam bulan, dapat dijumlahkan penjualan mencapai 120 cangkir perhari. Penjualan mencapai target relatif tinggi dikarenakan terletak di kota kecil. Dengan adanya problem tersebut, penulis memutuskan untuk membuat Perancangan Aplikasi Pemesanan Berbasis Website pada Life and Story Coffee.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, terdapat rumusan masalah yang yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu membuat aplikasi pemesanan menu berbasis website yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan produk dan admin dalam mengelolah pesanan serta dapat melihat data penjualan. Flow pemesanan konvensional dan flow pemesanan yang dikembangkan yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Flow Pemesanan Produk

2. METODE PENELITIAN

A. *Software Development Life Cycle (SDLC)*

Software development life cycle atau kependekan dari SDLC adalah susunan tahapan kerja yang bertujuan untuk menghasilkan sistem berkualitas tinggi, sesuai dengan tujuan yang telah dibuat sebelumnya. SDLC menjadi sebuah kerangka yang terdiri dari langkah-langkah untuk memproses pengembangan suatu perangkat lunak. SDLC berisi susunan rencana untuk mengembangkan, memelihara, dan menggantikan perangkat lunak tertentu.

Penulis menggunakan pengembangan sistem metode SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) atau sering disebut sebagai pendekatan air terjun (*waterfall*). Metode *waterfall* atau air terjun pertama kali diperkenalkan oleh Windows W. Royce pada tahun 1970. *Waterfall* merupakan model klasik yang sederhana dengan tahapan-tahapan seperti air terjun (Kristanto, 2004).

1. Analysis

Menganalisa tujuan, fungsi dan kebutuhan user dari perancangan.

2. Design

proses mendesain flow rancangan, use case, basis data dan tampilan antarmuka.

3. Implementation dan testing

proses pemrograman dan pembuatan database yang dilakukan bersamaan dengan testing.

4. Deployment

proses menyebarkan website ke publik menggunakan hosting.

5. Maintainance

adalah proses pemeliharaan program aplikasi dan memperbarui aplikasi.

B. *Unified Modelling Language (UML)*

Menggunakan konsep UML dalam pengembangan sistem karena dapat diimplementasikan ke berbagai jenis diagram tergantung dari sisi pengembangannya. Setiap pengembangan memiliki metodologi tersendiri yang meliputi MOSES, SOMA, BOOCH, COAD, OOSE dan OMT. UML juga ditetapkan sebagai standarisasi pengembangan objek dalam sistem informasi. Diagram memiliki hubungan yang erat dengan abstrak dan konseptual. Saat suatu sistem dikembangkan, diagram berfungsi sebagai jembatan penghubung antara prosedur dan hasil, diagram mendokumentasikan posisi dalam menggambarkan desain. Karena adanya konsistensi, integrasi, teknik diagram dan penerapan diagram dalam sistem pengembangan, proses UML menjadi bahasa kuat dan fleksibel untuk analisis dan pengembangan sebuah sistem. Terdapat tabel behavioral yang menjelaskan komponen-komponen UML yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Diagram Behavioral

Diagram Name: Behavioral	Used To	Primary Phase
Activity	Alur kerja bisnis yang tidak bergantung pada kelas, aktifitas pengguna, desain terperinci.	Analisis, Desain
Sequence	Model perilaku objek dalam use case. Berfokus pada waktu,	Analisis, Desain
Communication	komunikasi model, objek dalam use case. Berfokus pada komunikasi mengkolaborasi dari objek aktifitas.	Analisis, Desain
Interaction Overview	Ilustrasi tinjauan umum dari proses analisis	Analisis, Desain
Timing	Menggambarkan antara interaksi objek dan keadaan	Analisis, Desain
Behavioral State Machine	Mengontrol perilaku kelas	Analisis, Desain
Protocol State Machine	Saling ketergantungan antar kelas	Analisis, Desain
Use Case	Merekam sistem persyaratan bisnis dan melakukan analisis	Analisis

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Use case

Use Case Diagram berfungsi untuk menggambarkan interaksi antara sistem atau aplikasi dengan user, use case diagram dapat dilihat pada Gambar 2. Terdapat aktor admin yang dapat mengakses semua fitur dan terdapat aktor pelanggan yang hanya bisa mengakses beberapa fitur seperti melihat menu, melakukan pemesanan dan pembayaran serta melihat riwayat pesanan.



Gambar 2. Use Case

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah basis data. Pada perancangan ini ERD yang digunakan adalah *Crow's Foot Notation*. Pada ERD *Crow's Foot Notation* menunjukkan ada relasi *one to many*, *one to one*, *many to many* Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. ERD Crowfoot

2. Hubungan Antar tabel

Hubungan antar tabel adalah hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang menggambarkan hubungan tidak normal (*relasi many to many*) sehingga harus dinormalisasi seperti pada Gambar 4. Terdapat Berberapa Tabel yang telah dinormalisasi seperti Tabel_Pemesanan_Dine_In Produk (Tabel_Produk dan Tabel_Pesanan Dine In), Tabel_Pemesanan_Take_away_Produk(Tabel_Produk dan Tabel_Pesanan_Take_away) dan Tabel_Bahan_Baku_Produk(Tabel_Bahan_Baku dan Tabel_Produk.)

REFERENSI

- CA, P. D. S. M., Ak. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika.
- Jappi, R., & Koan, D. F. (2014). Penerapan Inventory Management dalam Meningkatkan Profitabilitas di Toko X Kupang. *CALYPTRA*, 3(1), 1–16.
- Kristanto, I. H. (t.t.). *Konsep & Perancangan Database*. Penerbit Andi.
- Rahmawita, M., & Wiratama, A. (2021). *Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran dan Cafe Berbasis Android*. 7(1), 7.
- Teika, A., Sony, G., & Palopak, Y. (2018). Perancangan Aplikasi Pengarsipan (E-Archive) Dokumen Kepegawaian Pada Universitas Advent Indonesia. *TelKa*, 8(1), 61–72. <https://doi.org/10.36342/teika.v8i1.866>
- Mallisza, D., Hadi, H. S., & Aulia, A. T. (2022). Implementasi Model Waterfall Dalam Perancangan Sistem Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(1), 24–35. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.9>
- Rosa, A. S., & Salahudin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Togatorop, P. R., Simanjuntak, R. P., & Manurung, S. B. (2021). *PEMBANGKIT ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM DARI SPESIFIKASI KEBUTUHAN MENGGUNAKAN NATURAL LANGUAGE PROCESSING UNTUK BAHASA INDONESIA*. 9(2), 11.

LAMPIRAN 13 LOA JURNAL



Jakarta, 13 Desember 2022

No : 124P-LOA-Serina/Untar/XII/2022
Perihal : Penerimaan Artikel
Lampiran : 3 (tiga) berkas

Yth. Bapak/Ibu **Kevin Sutanto**
Universitas Tarumanagara

Dengan hormat,

Bersama ini kami informasikan bahwa artikel Bapak/Ibu dengan judul: "**APLIKASI PEMESANAN BERBASIS WEBSITE PADA LIFE AND STORY COFFEE**" dengan ID Artikel: **124P**

Dinyatakan: **Diterima di Jurnal dengan Revisi**

Berdasarkan hasil penilaian komite ilmiah, artikel Bapak/Ibu direkomendasikan untuk dipublikasikan ke **JURNAL SERINA PENELITIAN**. Revisi artikel diunggah langsung ke serina@untar.ac.id dengan subjek email dan nama file **NO.ID - REVISI - NAMA LENGKAP PENULIS PERTAMA** paling lambat tanggal **15 Desember 2022**.

Berikut kami lampirkan hasil review dari Komite Ilmiah, hasil cek turnitin beserta dengan form registrasi. Kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat segera melakukan **registrasi paling lambat tanggal 13 Desember 2022**.

Selanjutnya kami mengundang Bapak/Ibu hadir dan berpartisipasi untuk mempresentasikan artikel dalam acara Serina V Untar 2022 pada tanggal 14 Desember 2022 yang dilaksanakan secara daring. Atas keikutsertaan dan perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Ketua Panitia Serina V Untar 2022

Ade Adhari, S.H., M.H.

RIWAYAT HIDUP

NAMA : KEVIN SUTANTO

NPM : 825190030

TEMPAT, TANGGAL LAHIR : BELINYU, 24 SEPTMBER 2001

ALAMAT : JL. DUSUN KUMPAI RT 10, KEC. BELINYU,
KAB. BANGKA 33253

NO. HP : 082289199700

EMAIL : Kevin.825190030@stu.untar.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN:

- SD NEGERI 25 KUMPAI (2007-2013)
- SMP SANTO YOSEF (2013-2016)
- SMA NEGERI 1 BELINYU (2016-2019)
- UNIVERSITAS TARUMANAGARA (2019-SEKARANG)