

RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN AYAM PENYET BERBASIS WEB PADA RUMAH MAKAN AYAM PENYET KABITA

Amaliyah Putri Azahra, Martanto

Program Studi Manajemen Informatika D3, STMIK IKMI Cirebon
Jalan Perjuangan No 10B Kota Cirebon, Indonesia
Amaliyahputriazz122412@gmail.com

ABSTRAK

Jumlah manusia yang ada di muka bumi ini semakin hari semakin bertambah. Setiap harinya manusia pasti membutuhkan makan. Untuk memenuhi kebutuhan akan makanan tersebut banyak cara yang bisa dilakukan untuk mendapatkannya. Berawal dari semakin banyaknya keluhan tentang kesulitan pelanggan terhadap proses pemesanan dengan sistem manual, yang mengakibatkan keinginan untuk mendapatkan makanan dengan cara yang mudah dan cepat. Mereka ingin melakukan kegiatan pemesanan hanya di dalam rumah saja atau tempat mereka berkegiatan tanpa harus keluar untuk membeli makanan yang diinginkan. Cukup menggunakan aplikasi yang ada, mereka dapat memesan makanan sesuai dengan apa yang diinginkan. Akar masalah dalam penelitian ini adalah belum adanya aplikasi penjualan ayam penyet berbasis web di rumah makan ayam penyet kabita Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall, tahapan dalam metode ini adalah analisis requirement, pada tahap ini peneliti melakukan analisa kebutuhan sistem penjualan ayam penyet berbasis web, planning, pada tahap ini peneliti merencanakan sistem yang akan dibuat, modelling, pada tahap ini peneliti melakukan modeling sistem penjualan ayam penyet berbasis web. coding, pada tahap ini peneliti melakukan pengkodean sistem yang telah dirancang. testing, pada tahap ini peneliti melakukan testing sistem menggunakan black box dan white box. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi berbasis web. Aplikasi berbasis web ini dapat mengintegrasikan potensi peluang bisnis akan kemudahan yang ditawarkan dan terciptanya diservikasi pasar guna meningkatkan produksi dan melakukan penjualan secara efektif. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi penjualan ayam penyet berbasis web sehingga dapat meningkatkan jumlah penjualan ayam penyet.

Kata kunci: Makanan, Waterfall, Aplikasi, Web

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini berkembang semakin cepat, sehingga informasi yang disampaikan harus benar. menciptakan persaingan sejati dalam pengembangan prospek usaha yang inovatif dan kreatif. Selain itu, perkembangan internet yang cepat telah berdampak besar pada setiap aspek kehidupan karena memudahkan untuk terlibat, berkomunikasi, dan melakukan tugas sehari-hari. Salah satunya adalah proses perdagangan yang memiliki peluang besar untuk membuka jalur perdagangan dari seluruh dunia berkat kemajuan teknologi informasi dan akses dunia yang disediakan oleh internet. Menurut data, penggunaan internet di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan setiap tahunnya. Konektivitas global berbasis internet dan kemajuan teknologi berfungsi sebagai motivasi.

Sistem pengelolaan Rumah Makan Ayam Penyet Kabita masih mengandalkan pencatatan manual yaitu pada bagian penjualan yang berarti menggunakan kertas dibandingkan dengan komputer. Hal ini menyulitkan pemilik restoran untuk melacak dan mendapatkan laporan penjualan dari waktu ke waktu. Restoran Ayam Penyet Kabita mengalami kendala dalam menjalankan operasionalnya seiring dengan pertumbuhan bisnisnya. Hal ini disebabkan semakin banyaknya catatan penjualan yang belum didokumentasikan secara akurat. Kegagalan

seringkali berkaitan dengan stok barang yang ada saat ini karena tidak adanya pengawasan yang efektif terhadap stok barang.

Tujuan penelitian pada Rumah Makan Ayam Penyet Kabita ini adalah untuk mengembangkan dan membangun aplikasi pemesanan berbasis web yang efisien dan bermanfaat untuk kelanjutan penjualan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Rancang Bangun

Tahap awal membuat sketsa dan gambar yang belum pernah dibuat sebelumnya dan kemudian mengelolanya menjadi gambar atau sketsa yang memiliki fungsi yang dimaksud dikenal dengan design and build [1]

Kemudian, desain dapat dilihat sebagai tindakan dalam menjalankan hasil analisis berupa perangkat lunak dan sistem baru yang akan dibuat atau untuk menambah fitur pada sistem yang sudah ada, menurut [2]

Jika sistemnya berbasis komputer, desainnya bisa mencakup spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan, menurut Subtari [3] Menggambar, merencanakan, dan membuat sketsa dari berbagai bagian yang terputus-putus menjadi satu kesatuan yang kohesif dan bekerja adalah contoh desain sistem. Tujuan dari desain sistem adalah untuk:

- a. memenuhi kebutuhan pengguna system

- b. memberikan programmer komputer dan profesional teknis lainnya visi yang jelas dan desain penuh.

Dengan demikian Rancang Bangun adalah proses mengubah temuan analisis menjadi paket perangkat lunak dan kemudian mengembangkan sistem baru atau meningkatkan sistem yang sudah ada.

2.2. Aplikasi

Aplikasi dapat dianggap sebagai program perangkat lunak yang beroperasi pada sistem tertentu dan bermanfaat untuk membantu berbagai tugas manusia.[4] Kata "aplikasi" berasal dari kata bahasa Inggris "aplikasi," yang dapat merujuk pada penggunaan atau aplikasi. Sebaliknya, perangkat lunak yang disiapkan untuk digunakan dan dirancang untuk melakukan tugas bagi pengguna layanan aplikasi dan pengguna layanan aplikasi lainnya umumnya disebut sebagai aplikasi. Konsep aplikasi, menurut leksikon komputer eksekutif, memecahkan masalah yang biasanya bersaing pada perhitungan yang diinginkan atau diharapkan serta pemrosesan data yang diharapkan. Aplikasi biasanya terdiri dari sekumpulan perintah atau program yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu dalam bentuk perangkat lunak [5]

2.3. Pemesanan

Sebelum melakukan pembelian, pembeli biasanya melakukan pemesanan. Seperti yang dikemukakan oleh Susanti dan Prabowo (dalam [6] "Perusahaan tentunya harus memiliki sistem pemesanan yang baik agar dapat memberikan kepuasan kepada konsumen." Sedangkan pemesanan adalah pembuatan, proses, dan cara pemesanan dengan orang lain. Permintaan pembelian produk atau layanan dari penjual juga disebut sebagai pesanan. Seringkali, ini terjadi selama transaksi jual beli. Komunikasi langsung dengan penjual diperlukan untuk pemesanan, setelah itu pelanggan akan memesan produk yang ingin dibelinya. Pelanggan melakukan pembayaran setelah barang pesanan tiba.

2.4. Web

Situs web adalah sekelompok halaman daring yang terhubung dan dapat diakses publik yang memiliki nama domain yang sama, menurut [7]. Menurut [8] Perangkat lunak yang menyediakan layanan dan fungsi berbasis data sebagai server web menerima permintaan dari klien umum dan umum, seperti browser web (Mozilla Firefox, Google Chrome), dan kemudian mengembalikan respons dalam bentuk beberapa halaman web, biasanya dalam bentuk dokumen HTML. Fungsi utama server atau server web adalah untuk menanggapi permintaan pengguna akan file atau mentransfernya menggunakan protokol yang telah dibuat dengan cara ini. File teks, video, gambar, file, dan lainnya membentuk halaman web yang diminta. penggunaan

server web untuk mentransfer semua file internal halaman web, termasuk teks, video, dan gambar yang ada di dalamnya. Apache adalah salah satu jenis Web Server. Server web yang paling banyak digunakan di Internet adalah Apache (juga dikenal sebagai Server Web HTTP). Awalnya dikembangkan sebagai program untuk sistem operasi UNIX. Banyak pendukung menggunakan program Apache. Item ini memberi pengguna layanan yang cukup komprehensif.

2.5. PHP

Bahasa pra-konfigurasi yang diinstal dan digunakan di server disebut PHP (Perl Hypertext Preprocessor). PHP adalah salah satu dari beberapa dialek pemrograman HTML (Hypertext Markup Language) [6] Rasmus Lerdorf memulainya sebagai proyek solo yang diselesaikan oleh sekelompok enam insinyur dan dibangkitkan sebagai PHP. PHP dirancang khusus untuk membuat web yang andal. Hal ini menandakan bahwa PHP dapat menghasilkan tampilan sesuai kebutuhan. Sejauh data jaringan email dan artikulasi standar, PHP menawarkan kemampuan yang layak untuk perhitungan numerik. Selain itu, PHP dilengkapi untuk menangani kumpulan data secara tepat dan mendukung sejumlah server basis data, termasuk MySQL, Prophet, dan Sysbase. Banyak server web dapat menjalankan PHP, dan pada framework yang berbeda. Framework UNIX, Windows 97, dan Windows NT semuanya mendukung PHP. Bahasa yang telah ditentukan sebelumnya yang disebut PHP bekerja dengan HTML untuk menghasilkan halaman dinamis yang dapat merespons permintaan sisi server dengan cepat. Ini menunjukkan bahwa semua struktur linguistik yang kami tawarkan akan sepenuhnya dieksekusi di server, tetapi struktur tersebut hanya akan diingat untuk laporan HTML dan dikirimkan bersama dengan keluaran program saja. (<) digunakan untuk memulai kode PHP.

2.6. MySQL

Program server basis data yang disebut MySQL dapat menangani banyak pengguna, transfer data yang cepat, dan penggunaan perintah dasar SQL (Structured Query Language). MySQL adalah kombinasi dari lisensi FreeSoftware dan Shareware. Perangkat lunak MySQL standar kami adalah Perangkat Lunak Bebas MySQL, yang berlisensi GNU/GPL (Lisensi Publik Umum). Karena MySQL adalah server database gratis, tidak perlu membeli atau membayar lisensi untuk menggunakan database ini untuk alasan pribadi atau profesional.[9]

2.7. XAMPP

Singkatan XAMPP adalah singkatan dari X (empat sistem operasi apa pun). XAMPP adalah kumpulan dari banyak program yang merupakan perangkat lunak gratis yang mendukung berbagai sistem operasi. seperti Perl, PHPP, MYSQL, dan

Apache. Utilitas yang menawarkan bundel perangkat lunak dalam satu paket disebut Xampp. Apache (server web), Mysql (database), PHP (skrip sisi server), Perl, server FTP, PhpMyAdmin, dan beberapa pustaka pendukung lainnya semuanya termasuk dalam paket Xampp.[10]

2.8. CodeIgniter

CodeIgniter adalah framework PHP open-source yang memudahkan developer atau programmer untuk membuat aplikasi berbasis web tanpa harus memulai dari awal. Ini dilakukan dengan menggunakan pola desain MVC (Model, View, Controller).[11] CodeIgniter adalah framework PHP open-source yang menggunakan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun aplikasi web dinamis dengan cepat dan mudah. Desain sederhana dan struktur file CodeIgniter didukung oleh dokumentasi yang lengkap, membuat framework ini lebih mudah dipelajari.

2.9. Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja terkenal untuk situs web seluler dan responsif yang menggabungkan HTML, CSS, dan JavaScript. Bootstrap adalah kerangka kerja HTML, CSS, dan JavaScript yang paling sering digunakan untuk membangun situs web yang responsif dan ramah seluler. bebas untuk digunakan dan diunduh dalam segala hal. Ini adalah kerangka front-end yang mempercepat dan menyederhanakan pengembangan situs web. HTML dan CSS berisi, antara lain, template untuk tipografi, form, tombol, tabel, navigasi, modals, dan carousel gambar. Selain itu didukung adalah plug-in untuk JavaScript. Ini memudahkan Anda membuat desain yang responsif.[12]. Lalu menurut [13] Bootstrap adalah kerangka front-end yang sangat baik untuk perangkat seluler (seperti ponsel cerdas dan ponsel). untuk mempermudah dan mempercepat pengembangan website. Bootstrap mudah dimodifikasi dan dilengkapi dengan HTML, CSS, dan Javascript siap pakai. Kerangka kerja yang disebut Bootstrap digunakan untuk membuat desain web yang responsif. Artinya, tampilan web buatan bootstrap akan menyesuaikan dengan ukuran layar browser di desktop, tablet, dan perangkat seluler. Bergantung pada preferensi kami, kami dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fitur ini. Jadi, kita bisa membuat web yang hanya berfungsi di desktop, dan tampilan web yang kita buat tidak bisa mengubah ukuran layar jika di-render oleh browser seluler.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Sumber Data Primer

Data primer adalah informasi yang peneliti peroleh atau kumpulkan secara langsung dari sumber data yang ada. Data asli, baru, data terkini, dan data primer semuanya sinonim. Diskusi kelompok terfokus (FGD) adalah metode utama dimana data primer dapat dikumpulkan oleh peneliti. Penulis

melakukan observasi langsung ke rumah makan Ayam Penyet Kabita dan melakukan wawancara dengan pemilik.

3.2. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dalam berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data Sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber, yang paling utama dari tempat penelitian yang telah diteliti. Adapun hasil yang didapat dari data sekunder ini adalah:

- Jumlah Karyawan
- Visi Misi
- Struktur Karyawan
- Laporan keuangan bulanan
- Laporan masuk dan keluarnya stok barang

3.3. Teknik Pengumpulan Data Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek secara langsung dan juga mengamati proses pemesanan yang dilakukan di rumah makan tersebut serta melakukan pencatatan cara kerja berdasarkan sistem yang sedang berjalan dan dokumen-dokumen pelaporan data barang pelanggan pada rumah makan ayam penyet kabita.

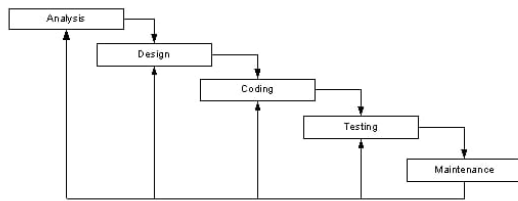
3.4. Teknik Pengumpulan Data Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pendekatan secara langsung melalui sesi tanya jawab dengan pihak terkait. Menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dan rancangan aplikasi yang akan dibangun.

3.5. Tahapan Perancangan

Karena sifatnya yang alami, metode pengembangan sistem waterfall merupakan teknik pengembangan yang paling tua. Pendekatan SDLC (Software Development Life Cycle) pengembangan perangkat lunak yang paling awal adalah metode air terjun. serta urutan sekuensial dari metode waterfall, yang dimulai dengan perencanaan, analisis, desain, dan implementasi sistem. Selain itu, metode ini dilakukan dengan cara yang sangat metodis. dimulai dengan persyaratan untuk sistem dan beralih ke tahap analisis desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan, juga dikenal sebagai verifikasi dan pemeliharaan. Tidak mungkin tersesat dalam proses atau melompat ke tahap berikutnya; setiap langkah harus diselesaikan dalam urutannya sendiri. Akibatnya, pendekatan ini juga dikenal sebagai air terjun.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode waterfall dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan-tahapan metode waterfall

Uraian dari masing masing tahapan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Sistem (System Analysis)
Selama fase ini, sistem operasi restoran Ayam Penyet Kabita diperiksa dalam hal laporan pesanan, masalah yang diidentifikasi, dan solusi yang dicari untuk masalah ini.
2. Perancangan Sistem (System Design)
Pada tahap ini digunakan rumah makan Ayam Penyet Kabita untuk merancang sistem. Desain proses, desain basis data, dan desain antarmuka adalah bagian dari desain sistem ini. Pendekatan model berorientasi digunakan dalam desain proses. Secara khusus, flowmap dan DFD (Data Flow Diagram) digunakan untuk membuat struktur modul program untuk tujuan informasi. Sistem yang beroperasi di rumah makan Ayam Penyet Kabita dijelaskan dalam Flowmap. DFD, atau Data Flow Diagram, digunakan untuk menggambarkan prosedur laporan pemesanan dari sistem yang ada, yang dioperasikan secara manual atau sistem baru yang dikembangkan secara logis. Teknik pemodelan Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan dalam desain database untuk mengakomodasi semua data secara efisien dan mengelola data produk. MySQL adalah database yang sedang digunakan. juga mengerjakan desain antarmuka pengguna. pada tahap menganalisis atau merencanakan tata letak tampilan sesuai dengan fungsi aplikasi.
3. Penulisan Kode Program (Coding)
Aplikasi pengurutan ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (Personal Hypertext Preprocessor), bahasa scripting data, dan database MySQL.
4. Pengujian Sistem (Testing)
Pada titik ini, perangkat keras, perangkat lunak, dan basis data aplikasi pemesanan semuanya diinstal dan dikonfigurasi. Tujuan penginstalan adalah untuk menentukan apakah aplikasi tersebut benar-benar berfungsi dan berfungsi sebagaimana mestinya. Selain itu, menguji aplikasi yang dikembangkan, memberikan pelatihan dan dukungan kepada pengguna, dan menguji aplikasi itu sendiri.
5. Pemeliharaan (Maintenance)
Aplikasi pemesanan telah selesai pada tahap akhir. Untuk melakukan perbaikan terhadap aplikasi apabila terdapat error maka perlu dilakukan pengecekan aplikasi secara berkala dan

berkala untuk memastikan tidak terdapat error. Selain itu, untuk menjaga dari serangan virus pada aplikasi pemesanan makanan ini, harus dilakukan backup secara rutin setiap tiga bulan sekali dan dipasang antivirus.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Observasi

Hasil observasi yang dilakukan di rumah makan ayam penyet kabita ini dilaksanakan pada tanggal 10 bulan November tahun 2022 dan mendapatkan hasil berupa harga produk satuan yang dijual, harga produk paket yang dijual, stok produk yang masuk, dan penghasilan selama satu bulan.

Dapat dilihat pada tabel berikut ini tentang harga jual satuan:

Tabel 1. Harga Menu Satuan

No.	Nama Produk	Banyak	Harga Produk
1.	Paha Utuh	1	Rp.17.000
2.	Paha Potong	1	Rp.11.000
3.	Dada Utuh	1	Rp.17.000
4.	Dada Potong	1	Rp.13.000
5.	Sayap	1	Rp.7.000
6.	Kepala	1	Rp.4.000
7.	Dada Filet/ Ayam Geprek tanpa tulang	1	Rp.11.000
8.	Sate Usus	1	Rp.1.000
9.	Sate Ati Ampela	1	Rp.6.000
10.	Sate Kulit	1	Rp.2.000
11.	Sate Ampela	1	Rp.2.000
12.	Sate Ceker	1	Rp.4.000
13.	Tempe	1	Rp.1.000
14.	Tahu	1	Rp.1.000
15.	Pedasan Ceker	1	Rp.10.000
16.	Pedasan Tulang	1	Rp.5.000
17.	Sambel Bawang	1	Rp.2.000
18.	Sambel Merah	1	Rp.2.000
19.	Sambel Ijo	1	Rp.2.000

Berikut ini adalah laporan kasar biaya operasional yang dikeluarkan dalam kurun waktu 30 hari:

Tabel 2. Biaya operasional bulanan

Barang yang diperlukan	Biaya		Total biaya
	Satuan	Harga	
Beras	10 karung beras/30 hari	Rp.328.000	Rp.3.280.000
Ayam Mentah	250 kg/ 30 hari	Rp. 30.000/kg	Rp.7.500.000
Bawang Merah	100kg/ 30 hari	Rp. 60.000/kg	Rp.6.000.000
Bawang Putih	50kg/30 hari	Rp.32.000/kg	Rp.1.600.000
Cabe Setan	100kg/30 hari	Rp.55.000/kg	Rp.5.500.000
Sewa tempat	30hari	Rp.550.000	Rp.550.000
Listrik	30 hari	Rp.300.000	Rp.300.000
Gas 3kg	20 tabung/30 hari	Rp.20.000	Rp.400.000
Total			Rp.25.212.000

Untuk biaya oprasional per bulan mendapatkan hasil dimana pemilik harus mengeluarkan uang sejumlah Rp.25.212.000 dengan menjual sebnyak 7 menu makanan dan 10 liter beras dalam satu hari dan jika diestimasikan 10 liter beras bisa menjadi 100 porsi nasi maka dapat dilihat omset atau keuntungan yang didapat perhari dan di tarik garis besar omset yang dimiliki selama satu bualan. Berikut perincian omset yang di dapat:

Tabel 3. Omzet per-hari

Paket	Qty	Harga	Total
Paket Hemat 1	11	Rp.13.000	Rp.143.000
Paket Hemat 2	11	Rp.17.000	Rp.187.000
Paket Jumbo	12	Rp.23.000	Rp.276.000
Paket Ayam Geprek	11	Rp.15.000	Rp.165.000
Paket 1 Ayam Bakar	11	Rp.15.000	Rp.165.000
Paket 2 Ayam Bakar	11	Rp.19.000	Rp.209.000
Paket 3 Ayam Bakar	17	Rp.25.000	Rp.425.000
Pedesan Ceker +es jeruk	11	Rp.20.000	Rp.220.000
Pedesan Tulang + esjeruk	4	Rp.15.000	Rp.60.000
Total			Rp.1.870.000

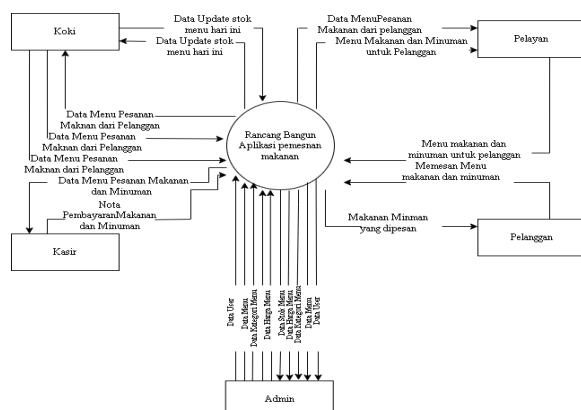
Dalam satu hari pemilik rumah makan mendapat omzet sebesar Rp.1.870.000. Maka bisa dihitung untuk omzet per-bulannya sebagai berikut:

Tabel 4 . Omzet per- Bulan

Omzet Perhari	Hari	Total
Rp.1.870.000	30 Hari	Rp.56.100.000

4.2. Diagram Konteks

Berikut adalah diagram konteks yang ada pada aplikasi pemesanan makanan yang telah di buat:

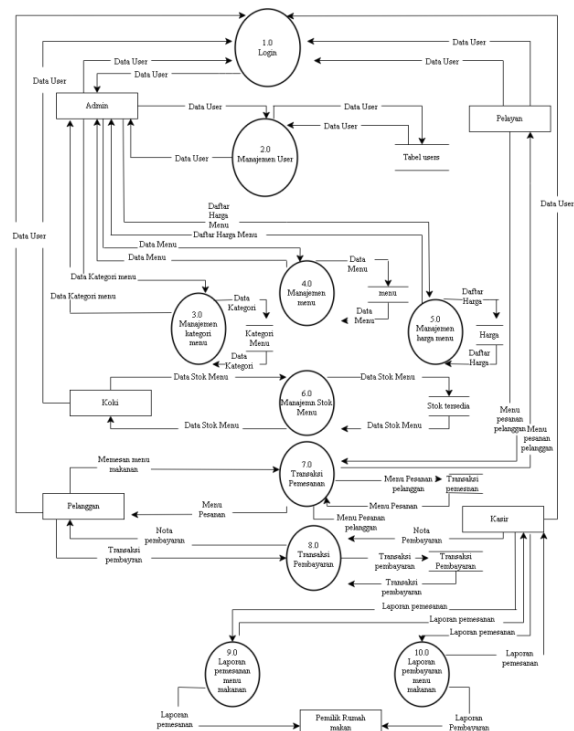


Gambar 2. Diagram Konteks

Pada gambar yang sudah diuraikan di atas dapat dilihat menggambarkan hubungan antar entity luar, masukan dan keluaran dari sistem yang sudah dibangun.

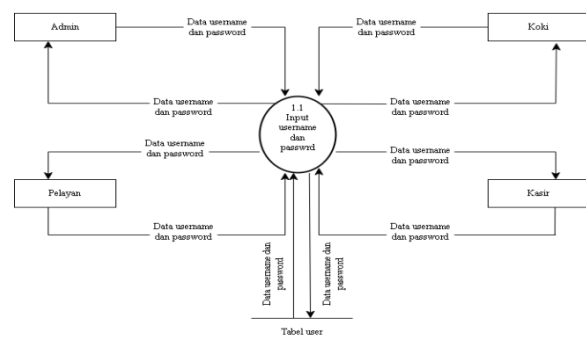
4.3. Data Flow Diagram

Berikut ini adalah data flow diagram yang ada:



Gambar 3. DFD Level 0

Pada gambar yang diuraikan diatas sering juga disebut diagram konteks dimana diagram yang menjelaskan secara umum tentang aplikasi yang sudah dibangun.

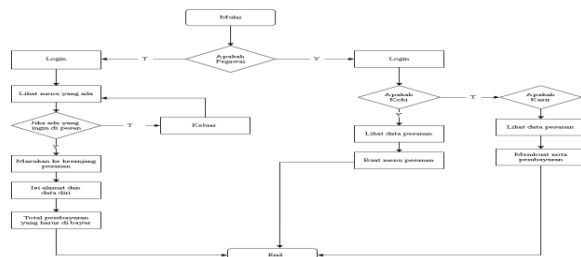


Gambar 4. DFD Level 1 (Proses Login)

Pada dfd level 1 ini merupakan lanjutan dari proses yang berjalan dan diperkecil sesuai urutannya, lebih diperinci untuk penjelasan terhadap aplikasi yang ada.

4.4. Flowchart

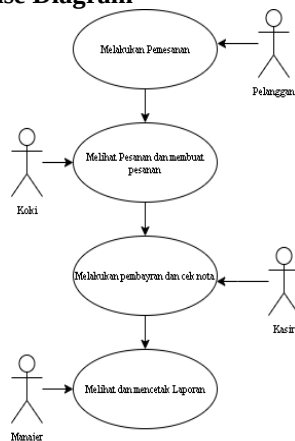
Berikut adalah flowchart yang sudah dikembangkan:



Gambar 5. Flowchart

Pada gambar 5 aplikasi ini memiliki 3 (tiga) urutan login yaitu untuk admin atau manajer, koki atau bagian dapur dan kasir.

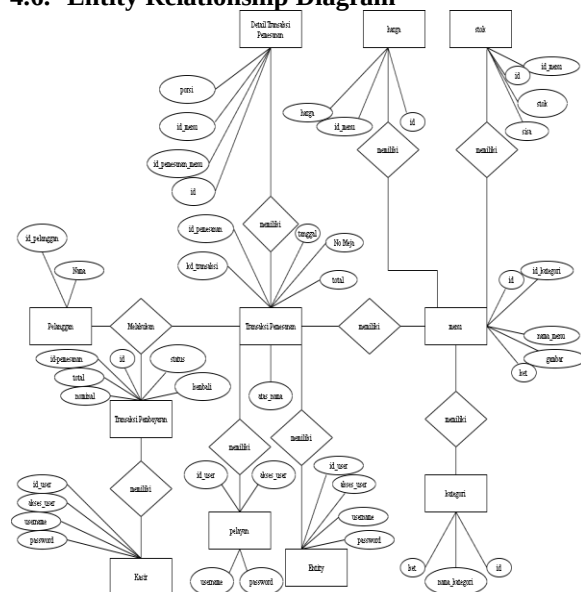
4.5. Use Case Diagram



Gambar 6. Diagram Use Case Pemesanan Makanan

Pada gambar 6 diagram use case menunjukkan langkah pelanggan melakukan pesanan, koki melihat pesanan yang masuk dan memproses pesanan, kasir yang akan melakukan pembayaran dan cek nota serta manajer yang melihat seluruh laporan yang sudah masuk dan yang sudah keluar.

4.6. Entity Relationship Diagram



Gambar 7. Diagram ERD

Berdasarkan gambar 7 pada penelitian terhadap rumah makan ayam penyet kabita ini terdapat 11 (sebelas) entitas.

4.7. Normalisasi

Normalisasi dibagi menjadi beberapa bentuk, dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Bentuk tidak normal

Tabel 5. Tabel Menu dari bentuk tidak normal

Nama_menu	Gambar_menu	Ket
Paket Hemat 1	Paket-hemat1.jpg	-
Paket Hemat 2	Paket-hemat2.jpg	-
Paket Jumbo	Paket-jumbo.jpg	-
Paket Ayam Geprek	Paket-geprek.jpg	-

Stok	Sisa
50	22
24	10
30	19
22	11

Id_menu	Harga
1	Rp.13.000
2	Rp.17.000

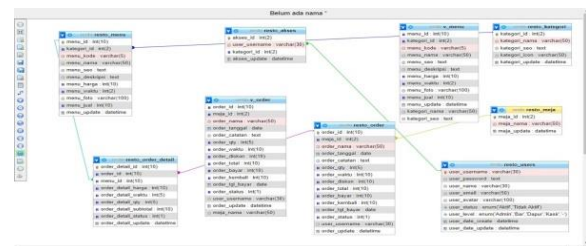
B. Bentuk Normal 1NF

Tabel 6. Tabel Menu 1NF

Nama_menu	Gambar_menu	Ket
Paket Hemat 1	Paket-hemat1.jpg	-
Paket Hemat 2	Paket-hemat2.jpg	-
Paket Jumbo	Paket-jumbo.jpg	-
Paket Ayam Geprek	Paket-geprek.jpg	-

4.8. Relasi Antar Tabel

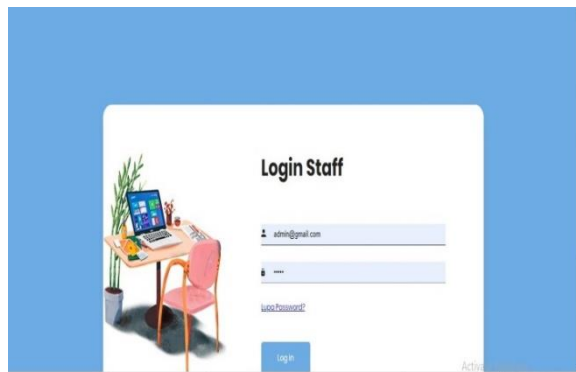
Dibawah ini merupakan tabel relasi yang telah di gambarkan:



Gambar 8. Relasi antar tabel

4.9. Halaman Login

Berikut ini merupakan halaman login yang ada pada aplikasi pemesanan ayam penyet:

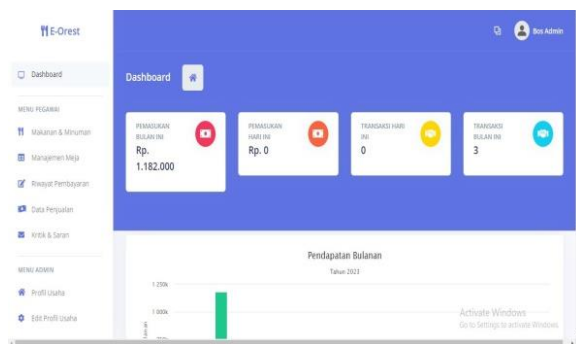


Gambar 9. Halaman Login

Pada halaman ini pengguna diharapkan bisa menginputkan username dan password yang sesuai dengan yang sudah dibuat agar bisa mengakses halaman menu lainnya.

4.10. Halaman Dashboard

Berikut ini merupakan halaman dashboard pada aplikasi pemesanan ayam penyet:



Gambar 10. Halaman Dashboard

Pada halaman halaman dashboard terdapat kolom yang diisikan oleh pemasukan bulan ini, pemasukan harian, transaksi yang dilakukan hari ini serta transaksi yang dilakukan pada bulan ini.

4.11. Halaman utama website

Berikut ini merupakan halaman utama pada aplikasi pemesanan ayam penyet:



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama Website

Pada tampilan halaman website ini terdapat beberapa informasi terkait rumah makan ayam penyet kabita mulai dari no telpon untuk pemesanan catering dalam jumlah banyak.

4.12. Halaman Tentang Rumah Makan

Berikut ini merupakan halaman tentang rumah makan pada website pemesanan ayam penyet:



Gambar 12. Tampilan Halaman Tentang Rumah Makan

Terdapat ulasan singkat profil usaha yang ayam penyet kabita miliki, dan pada bagian ini juga jika di scroll kebawah maka akan menemukan halaman alamat lengkap dari rumah makan ini.

4.13. Pengujian Black Box

Proses pengujian sistem dengan menggunakan black box adalah pengujian spesifikasi yang menguji suatu fungsi apakah dapat berjalan dengan sesuai yang diharapkan atau tidak.

Tabel 7. black box

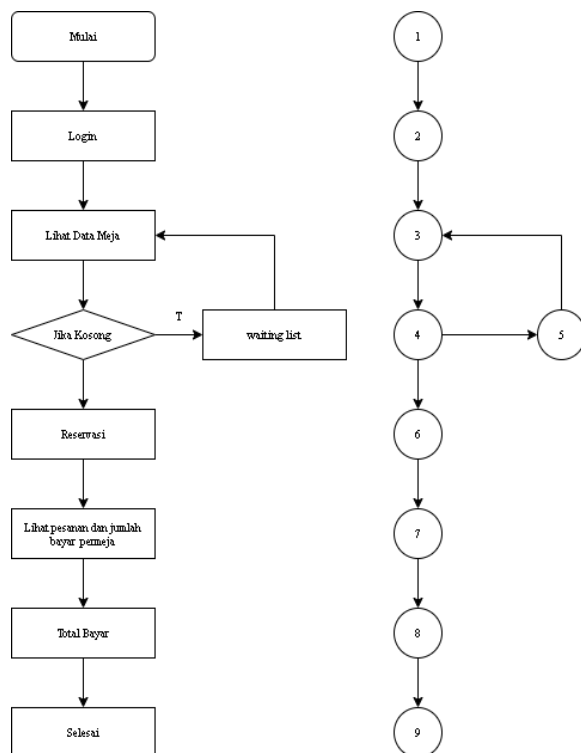
No	Nama Form	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Form Login	Sistem memproses form login, berhasil atau tidak. Jika username dan password yang dimasukan sesuai dengan sistem, maka user akan berhasil dapat masuk keaplikasi. Jika gagal user akan kembali ketampilan login dan jika batal user akan keluar dari sistem aplikasi	Sistem berjalan sesuai dengan fungsi form login.	Valid
2	Form Tambahan Menu	Sistem akan menampilkan data menu makanan dan minuman, menambah, mengedit dan menghapus data menu makanan dan minuman yang ada di dalam database.	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya.	Valid
3	Form Tambah Pemesanan	Sistem akan menampilkan data pemesanan pelanggan, menambah, mengedit dan menghapus data pemesanan pelanggan yang ada tersimpan di database.	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya.	Valid
4	Form Tambah	Sistem menampilkan data pembayaran pelanggan, menambah,	Sistem berjalan	Valid

No	Nama Form	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
	Pembayaran	mengedit dan menghapus data pembayaran pelanggan yang ada tersimpan di database.	sesuai dengan fungsinya.	
5	Form Laporan Pemesanan	Sistem akan menampilkan tentang data pemesanan pelanggan.	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya.	Valid
6	Form Laporan Pembayaran	Sistem akan menampilkan tentang data pemesanan pelanggan.	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya.	Valid
7	Form Pengguna	Sistem menampilkan data pembayaran pelanggan, menambah, mengedit dan menghapus data pembayaran pelanggan yang ada tersimpan di database.	Sistem berjalan sesuai dengan fungsinya.	Valid

4.14. Pengujian White Box

Pengujian white box yang dilakukan adalah pengujian pada prosedural cara kerja sistem secara internal.

Berikut ini merupakan proses uji pada halaman login admin:



Gambar 13. White box Proses Login Admin

Pada gambar yang sudah diuraikan di atas bahwa proses testing menggunakan white box menghasilkan urutan yang jelas mulai dari login hingga selesai. White box sendiri adalah pemetaan dari flowchart.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Sistem yang dikembangkan berpotensi untuk mempercepat dan mempermudah proses pemesanan makanan dan minuman dari bagian dapur rumah makan Ayam Penyet Kabita. Rumah Makan Ayam Penyet Kabita diharapkan dapat

mengimplementasikan sistem baru ini untuk mengatasi kesulitan dalam proses pemesanan, keamanan data yang kurang terjamin serta kesulitan-kesulitan yang timbul untuk pembuatan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. N. Nurhayati, A. Josi, and N. A. Hutagalung, "Penjualan," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–23, 2018.
- [2] T. A. Kinaswara, N. R. Hidayati, and F. Nugrahanti, "Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)," *Pros. Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 1, pp. 71–75, 2019, [Online]. Available: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1073>
- [3] T. Purwanto, "Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)" (STMIK BINA PATRIA) RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN PADA TOKO VERSUS FOOTWEAR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN BARCODE," *J. Transform.*, vol. 14, no. 2, pp. 186–193, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.stmikbinapatria.ac.id/index.php/JT/article/download/175/121>
- [4] B. Huda and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce," *Systematics*, vol. 1, no. 2, p. 81, 2019, doi: 10.35706/sys.v1i2.2076.
- [5] A. R. Inayah, D. Universitas, B. Darma, M. Universitas, and B. Darma, "APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DI," pp. 1–10.
- [6] R. A. B. Bagja, "Aplikasi Pemesanan Barang di Nancy Toys Menggunakan Aplikasi Web," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 7, no. 1, pp. 42–47, 2022, doi: 10.54367/means.v7i1.1851.
- [7] M. Nuh, "Penyuluhan Mengelola Website Sebagai Media," *J. Pedes - Pengabd. Bid.*, vol. 2, pp. 110–117, 2022.
- [8] D. Apriansani Budiman, D. Maulana Nugraha,

- and S. Mardira Indonesia, “APLIKASI RAPORT ONLINE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (Studi Kasus di SMK ANGKASA 1 MARGAHAYU),” *J. Comput. Bisnis*, vol. 13, no. 2, pp. 112–121, 2019.
- [9] B. Web, P. Pt, and M. Madani, “Design of a web-based information system of muslim clothes sales at pt. megah madani,” vol. 6, pp. 1192–1199, 2023.
- [10] Novendri, “Pengertian Web,” *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019.
- [11] A. F. Sallaby and I. Kanedi, “Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Media Infotama*, vol. 16, no. 1, pp. 48–53, 2020, doi: 10.37676/jmi.v16i1.1121.
- [12] S. Shahu Gaikwad and P. Adkar, “A Review Paper on Bootstrap Framework,” *IRE Journals*, vol. 2, no. 10, pp. 349–351, 2019, [Online]. Available: https://www.think247.com/vertical?s_pt=sou
- [13] B. Suprayogi and A. Rahmanesa, “Penerapan Framework Bootstrap Dalam Sistem Informasi Pendidikan Sma Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat,” *Tematik*, vol. 6, no. 2, pp. 23–30, 2019, doi: 10.38204/tematik.v6i2.244.