

SISTEM INFORMASI PEMESANAN BERBASIS WEB PADA RESTORAN KETAN LEGENDARIS KOTA TEGAL

Ikbal Maulana, Riyanto, Wahyu Krishantoro

Manajemen Informatika, Universitas Teknologi Digital
Jl. Kates 5 No. 47 Tembok Banjarnegara Kabupaten Tegal
ikbalmaulana6035@gmail.com

ABSTRAK

Restoran Ketan Legendaris merupakan usaha dibidang kuliner Kota Tegal yang memiliki tiga usaha yaitu Mie Ayam Jhaya Baroe, Cafe Kopi PDKT, dan Ketan Legendaris. Khususnya untuk restoran Ketan Legendaris pada saat ramai pengunjung mengakibatkan tidak urutnya pemesanan dan bertumpuknya pesanan, sehingga menimbulkan penyajian pada konsumen yang kurang tepat. Permasalahan lain yang terjadi adalah kesulitan dalam melayani pemesanan dikarenakan masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem konvensional. Dimana pembeli harus menunggu terlalu lama untuk memesan makanan, selain itu pelayan juga mengalami kesulitan dalam mencatat pesanan secara manual menggunakan kertas. Pencatatan pesanan secara manual kurang efisien dari sisi waktu. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti bermaksud membangun sistem informasi pemesanan makanan berbasis web dengan menggunakan *PHP* dan *MYSQL* dengan metode *waterfall* dan dengan *tolls UML* yang diharapkan dapat menjadi cara untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pemesanan makanan dan kepuasan pelanggan yang akan berpengaruh pada penjualan Restoran Ketan Legendrais Kota Tegal.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Konsumen, Pelayanan, Pemesanan, Web*

1. PENDAHULUAN

Salah satu hal yang paling penting dalam dunia bisnis untuk menuju kesuksesan yaitu adalah pelayanan yang baik bagi pelanggan. Dengan adanya pelayanan yang baik, tepat dan cepat akan memberikan kepuasan bagi pelanggan yang akan berujung kepada loyalitas pelanggan terhadap suatu bisnis. Teknologi internet saat ini disebut juga paling mudah dibandingkan teknologi informasi lain, dengan teknologi tersebut dibuatlah sistem yang cukup mudah namun tetap efektif dalam mengerjakan transaksi pelayanan, dengan adanya kepuasan pelanggan tersebut akan meningkatkan penjualan dan memberikan keuntungan bagi suatu bisnis.

Pemanfaatan teknologi pada saat ini telah dirasakan di semua aspek, sehingga membawa perubahan terhadap gaya hidup pada masyarakat, termasuk pada restoran. Pemanfaatan teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan. Manusia pada umumnya menginginkan segala sesuatu dapat dengan mudah dikerjakan, begitu pula dengan pelanggan restoran yang ingin memesan menu dengan mudah dalam artian, tidak rumit dan tidak memakan waktu yang lama. Mudah dalam memesan menu yang dimaksud adalah tanpa harus mengantri.

Restoran Ketan Legendaris merupakan salah satu usaha tempat makan yang bertempat di Jl. Kapten Sudibyo Kelurahan Randugunting Kecamatan Tegal Selatan Kota Tegal yang menyajikan aneka macam masakan khas masyarakat Jawa. Restoran Ketan Legendaris ini memiliki 3 cabang dalam satu tempat yang sama yaitu Mie Ayam & Bakso Jhaya Baroe, Ketan Legendaris dan Cafe Kopi PDKT.

Proses pemesanan dan pelayanan yang dilakukan pada Restoran Ketan Legendaris pada saat ini masih menggunakan cara konvensional atau belum *terkomputerisasi*, baik dalam pemesanan maupun pelayanan, pemesanan yang dilakukan masih menggunakan media-media pena dan kertas untuk mencatat pesanan sehingga timbul kendala-kendala antara lain pemesanan rangkap, tidak urutnya pembuatan pesanan akibat bertumpuknya orderan terutama pada saat ramai pengunjung dan jam operasional tiga instansi yang sama yaitu Ketan Legendaris, Cafe Kopi PDKT, dan Mie Ayam Jhaya Baroe, mengakibatkan antrian pesanan yang panjang dan pengantaran pesanan yang tidak sesuai meja pesanan. Maka untuk mewujudkan kepuasan pelanggan dalam pemesanan makanan dibutuhkan sistem informasi pemesanan yang memudahkan sistem manajemen direstoran Ketan Legendaris tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti membahas hal tersebut dalam bentuk Laporan Tugas Akhir yang berjudul: "Sistem Informasi Pemesanan Pada Restoran Ketan Legendaris Kota Tegal Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter". Yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pemesanan yang akan berpengaruh pada penjualan Restoran Ketan Legendaris Kota Tegal.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sistem

Pengertian sistem adalah sekumpulan prosedur organisasi dari bagian atau komponen apapun baik fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan

bekerjasama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan atau pencapaian untuk mendukung proses pengambilan keputusan, pengolahan operasional, dan kegiatan bisnis secara efisien dan efektif.[1]

Dari pengertian sistem diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah gabungan elemen yang saling berhubungan dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan yang sama.

2.2. Analisis sistem

Proses mempelajari dan memahami sistem yang ada dengan tujuan untuk memperbaiki atau merancang sistem baru yang lebih efektif dan efisien. Analisis ini melibatkan pemeriksaan mendetail terhadap berbagai komponen dan proses dalam sistem, serta interaksi antara komponen-komponen dengan maksud untuk memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan mendokumentasikan kebutuhan, proses, dan masalah dalam suatu sistem informasi atau organisasi.[2]

2.3. Informasi

Informasi adalah data yang telah diorganisasikan dan telah memiliki kegunaan dan manfaat, data yang sudah dibentuk kedalam sebuah formulir bentuk yang bermanfaat dan dapat digunakan untuk manusia, informasi juga dapat diartikan, data yang telah diproses atau diorganisasi sedemikian rupa sehingga memiliki makna dan dapat digunakan untuk tujuan tertentu. Informasi merupakan hasil pengolahan data mentah menjadi bentuk yang berguna bagi pengguna

2.4. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi.[3]

2.5. Pengertian Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah gambaran dari sistem yang akan dibangun. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa perancangan sistem adalah spesifikasi baru yang secara rinci menggambarkan tahap lanjutan dari proses analisis sistem. Dengan mengacu pada pandangan para ahli dan pemahaman tentang pengertian masing-masing unsur pembentuk istilah, yaitu sistem, informasi, dan manajemen, dapat disimpulkan bahwa tujuan dibentuknya Sistem Informasi Manajemen adalah untuk menyediakan sistem yang andal bagi organisasi dalam mengolah data menjadi informasi yang berguna untuk pengambilan keputusan manajemen, baik untuk keputusan rutin maupun strategis.[4]

2.6. Waterfall

Metode *Waterfall* adalah salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling tradisional dan paling awal diperkenalkan dalam dunia rekayasa perangkat lunak. Model ini bersifat linier dan sekuensial, di mana setiap fase pengembangan harus

diselesaikan sepenuhnya sebelum fase berikutnya dapat dimulai. Metode ini sering diibaratkan sebagai air terjun, di mana setiap tahap mengalir ke tahap berikutnya tanpa kembali ke tahap sebelumnya.[5]

2.7. Pengertian UML

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa yang digunakan untuk memvisualisasikan, merancang, membangun, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. *UML* menyediakan model-model yang akurat, jelas, dan menyeluruh. Secara khusus, *UML* menetapkan tahapan-tahapan penting dalam proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan analisis, desain, serta implementasi dalam pengembangan perangkat lunak.[6]

2.8. Penjualan

Proses dimana sang penjual memuaskan segala kebutuhan dan keinginan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi yang penjual maupun sang pembeli yang berkelanjutan dan yang menguntungkan bagi kedua belah pihak. Penjualan juga hasil yang dicapai sebagai imbalan jasa – jasa yang diselenggarakan yang dilakukannya perniagaan transaksi dunia usaha.[7]

2.9. Pemesanan

Proses atau tindakan memesan sesuatu sebelum waktu pengambilan atau penggunaan yang sebenarnya, kegiatan komersial yang melibatkan pertukaran produk atau jasa dengan uang atau nilai yang setara, dimana penjual menawarkan barang atau jasa kepada pembeli dan pembeli memberikan imbalan yang disepakati atau suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli proses, pembuatan, dan cara memesan (tempat, barang, jasa) kepada orang lain[8]

2.10. Framework Codeigniter

Framework web open-source yang menggunakan bahasa pemrograman PHP. *Framework* ini dibuat untuk memudahkan pengembang dalam membangun aplikasi web dinamis secara cepat dan efisien. *CodeIgniter* menyediakan berbagai pustaka, alat, dan komponen yang membantu proses pengembangan, seperti pengelolaan sesi, validasi form, dan koneksi basis data. Pemrograman PHP digunakan untuk menulis potongan kode yang terpisah dalam fungsi, dan kemudian menyimpan fungsi tersebut dalam file yang disertakan. Pada satu tingkat, kerangka hanya itu: banyak potongan kode, disimpan dalam file terpisah, yang menyederhanakan pengkodean operasi berulang.[9]

2.11. MYSQL

Salah satu jenis server basis data yang sangat populer dan sering digunakan untuk membangun aplikasi web yang memanfaatkan basis data sebagai sumber dan pengelolaan data.[10]

2.12. XAMPP

XAMPP adalah *software* yang mencakup server MySQL serta didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis, dan dilengkapi dengan web server Apache yang dapat berjalan di berbagai platform seperti OS X, Windows, Linux, Mac, dan Solaris. XAMPP adalah perangkat lunak server Apache yang menyediakan database server seperti MySQL dan mendukung pemrograman PHP. XAMPP memiliki keunggulan karena mudah dioperasikan, gratis, dan mendukung instalasi pada sistem operasi Windows dan Linux. Keuntungan lain adalah dengan satu kali instalasi, pengguna akan mendapatkan MySQL, Apache web server, dukungan PHP (baik PHP 4 maupun PHP 5), serta beberapa modul lainnya.[11]

2.13. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini membahas tentang sistem informasi pemesanan berbasis website Berdasarkan hal tersebut, peneliti menemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yolla Putri Ervanisari, Muhamad Koyimatu, Kristine Angelina Simanjuntak pada tahun 2024 dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Di Rumah Makan Putri Minang Jaya.” Penelitian tersebut membahas tentang Perancangan sistem pemesanan makanan berbasis kode QR melalui *website* bertujuan mempermudah pemesanan, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan efisiensi operasional. Dengan desain responsif dan antarmuka ramah seluler, pelanggan dapat memesan langsung tanpa bantuan pelayan. Sistem ini diharapkan meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendukung pertumbuhan kafe di tengah persaingan industri. Hasilnya adalah rancangan website untuk sistem pemesanan makanan berbasis kode QR.[5]

Penelitian yang dilakukan oleh Feri Purnama, Samuel Silaen tahun 2021, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Online Pada Situasi Kafe And Resto.” Pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta didukung oleh basis data MySQL. Pada tahap perancangan sistem, digunakan metode *Data Flow Diagram (DFD)* level 0 untuk memvisualisasikan aliran data. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi penjualan dan pemesanan yang dirancang untuk memudahkan proses transaksi penjualan dan pemesanan, khususnya dalam konteks operasional kafe dan restoran.[3]

Penelitian yang dilakukan oleh Vendy Blessing Gulo, Agung Triayudi, Agus Iskandar pada tahun 2023 dengan judul “Sistem Informasi Aplikasi Pemesanan Makanan Restoran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Development.” Analisis dan pengembangan sistem pemesanan makanan restoran berbasis web menggunakan metode Agile

Development bertujuan mempermudah pemesanan bagi pelanggan dan membantu restoran mengelola pesanan secara efisien.[12]

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data baik langsung maupun tidak langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan informasi pemesanan dan pelayanan pada Restoran Ketan Legendaris.

b. Metode Interview

Proses komunikasi dipasangkan dengan tujuan serius yang sudah ditentukan untuk bertukar perilaku dan melibatkan tanya jawab, pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap pemilik Restoran Ketan Legendaris apa saja kendala saat melakukan pemesanan menu makanan di Restoran Ketan Legendaris wawancara ini dilakukan guna mencari data yang sesuai fakta bagi peneliti

c. Library Research

Peneliti menggunakan studi kepustakaan untuk mendapatkan informasi tentang topik penelitian. Hal ini dilakukan dengan membaca dan menganalisis jurnal, buku mengenai isu tersebut, serta mencari dan menganalisis media online.

3.2. Metode Analisis

Dalam melakukan penelitian ini adapun tahapan-tahapan metode yang digunakan penelitian yaitu metode analisis dan perancangan. Metode Analisis sistem dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu:

a. Melakukan survei terhadap sistem

Sistem yang sedang berjalan, terdapat sistem pemesanan dan pelayanan terhadap pelanggan di restoran Ketan Legendaris masih menggunakan pencatatan dalam mengelola pesanan sehingga dalam membuat pesanan terjadi tumpang tindih saat ramai pengunjung dan lamanya dalam membuat pesanan sehingga pengunjung harus lama mengantri

b. Analisis terhadap temuan survei

Melibatkan analisis hasil survei. Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara menyeluruh untuk menemukan masalah dan kekurangan dalam sistem informasi penjualan saat ini.

c. Identifikasi Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan dan pemesanan dalam sistem informasi pemesanan pada restoran Ketan Legendaris.

Berdasarkan penelitian kebutuhan yang diperlukan antara lain yaitu: mengelola pemesanan agar lebih efektif dan efisien dalam menjangkau kepuasan bagi pelanggan Ketan Legendaris.

d. Identifikasi persyaratan sistem

Hasil Analisis kemudian dibuat laporannya untuk masukan dalam perancangan sistem yang diusulkan.

Berdasarkan analisis dan identifikasi sebelumnya, akan ditetapkan persyaratan sistem baru yang diusulkan untuk diterapkan. Hasil analisis dari keempat tahapan ini akan disusun dalam sebuah laporan yang akan menjadi dasar dalam perancangan sistem informasi yang optimal dalam pelayanan dan pemesanan Ketan Legendaris.

Berdasarkan informasi diatas maka restoran Ketan Legendaris memerlukan sistem informasi berbasis *website* guna mempercepat dalam proses pelayanan baik dalam pemesanan dan laporan data.

3.3. Metode Perancangan

Dalam metode perancangan peneliti menggunakan metode *Waterfall* yang merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang paling klasik dan linier, di mana setiap tahap harus diselesaikan sepenuhnya sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Model ini bekerja seperti aliran air terjun, di mana langkah-langkah pengembangan berlangsung secara bertahap dari satu fase ke fase berikutnya tanpa kembali ke tahap sebelumnya.

Metodologi yang digunakan berorientasi objek dan alat bantu pengembangan sistem yang akan digunakan adalah *Unified Modeling Language* (UML). Sistem pendukung untuk perancangan aplikasi pemesanan makanan berbasis *website* ini adalah *Xampp*, *PHP*, *Javascript*, *HTML*, *CSS*, *Bootstrap*, *CodeIgniter*, *MYSQL*.

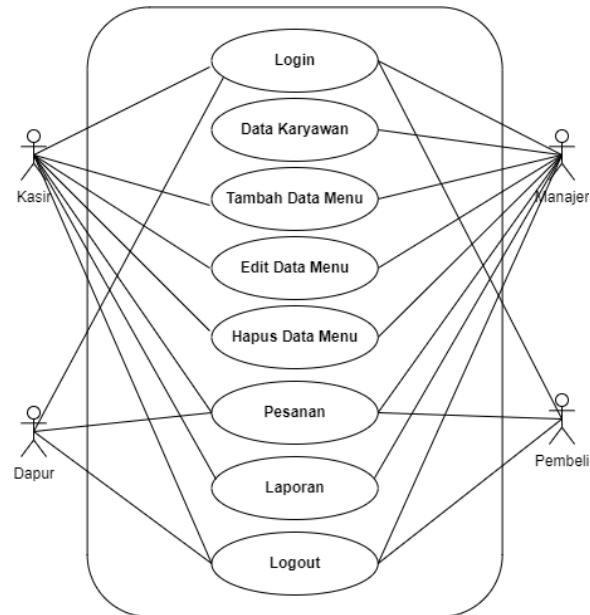
Perancangan ini mengusulkan sebuah sistem pemesanan makanan dan minuman menggunakan QR Code berbasis *website* sebagai sistem alternatif yang dapat memudahkan pemesanan makanan dan minuman pada Restoran Ketan Legendaris Kota Tegal. Website sistem pemesanan dirancang responsif dengan tampilan mobile, karena pelanggan melakukan pemesanan dengan cara men-scan barcode kemudian akan tersambung dengan form *website* pemesanan Resto. Sehingga pelanggan bisa langsung memesan makanan tanpa harus menunggu giliran untuk dilayani.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Use Case Diagram

Gambar 1 merupakan *use case* sistem informasi pemesanan berbasis *website* pada restoran ketan legendaris Kota Tegal. *Use Case Diagram* yang terdapat pada sistem informasi pemesanan Ketan Legendaris Kota Tegal, terdapat empat aktor utama yaitu kasir, dapur, manajer, dan pembeli. Kasir bertanggung jawab dalam mengelola pemesanan dan transaksi pembeli dan dapat mengedit menu menghapus menu serta menambahkan menu. Dapur berperan membuat pesanan yang sudah dipesan melalui halaman dapur. Manajer bisa mengelola

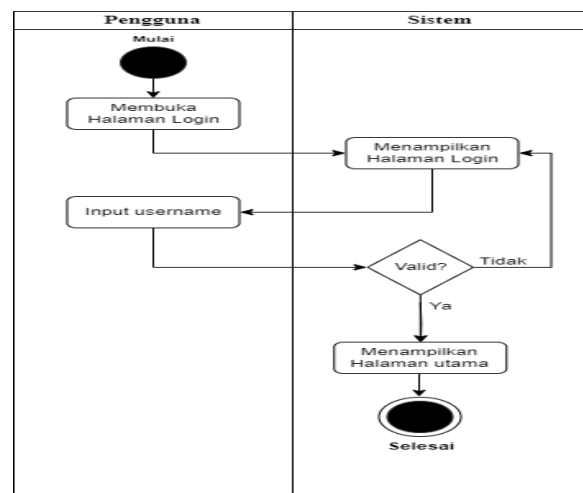
semua aktivitas yang ada pada dalam use case tersebut. Pembeli dapat melihat semua menu yang ada dan memesan menu yang diinginkan. Hubungan antara antara aktor dan fitur dalam sistem informasi ini dirancang untuk memastikan bahwa proses pemesanan berjalan dengan efektif dan sesuai dengan peran masing – masing pengguna.



Gambar 1. Use Case Diagram

4.2. Activity Diagram

Gambar dibawah ini merupakan *activity diagram* login sistem informasi pemesanan berbasis *website* pada restoran ketan legendaris Kota Tegal.

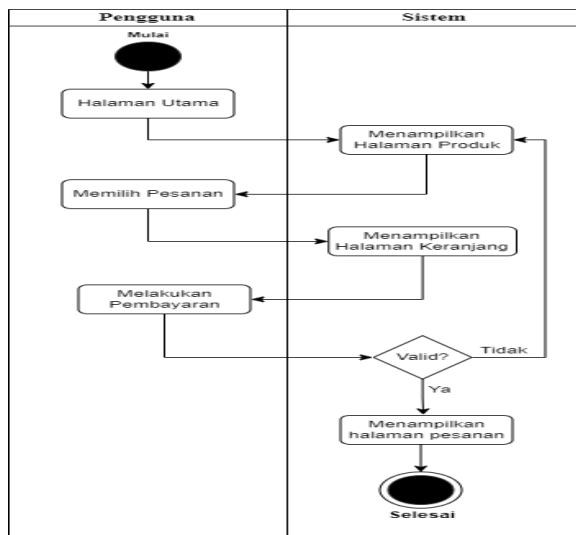


Gambar 2. Activity Diagram Login User

Proses dimulai ketika pengguna membuka halaman *login*, di mana sistem akan menampilkan *form* untuk memasukkan *username* dan *password*. Jika *username* yang dimasukkan *valid* dan *password* benar, sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman utama atau *dashboard*. Namun, jika *username* tidak *valid* atau *password* salah, sistem akan menampilkan pesan

error dan memberikan opsi kepada pengguna untuk mencoba *login* kembali, mendaftar akun baru jika belum terdaftar, atau memulihkan akun melalui fitur lupa *password*. Dengan demikian, alur ini memastikan pengguna dapat mengakses sistem baik melalui *login* yang sukses maupun alternatif lain ketika mengalami kendala.

Berikut adalah *activity diagram* pemesanan yang merupakan aktivitas yang dilakukan pembeli ketika melakukan pemesanan.



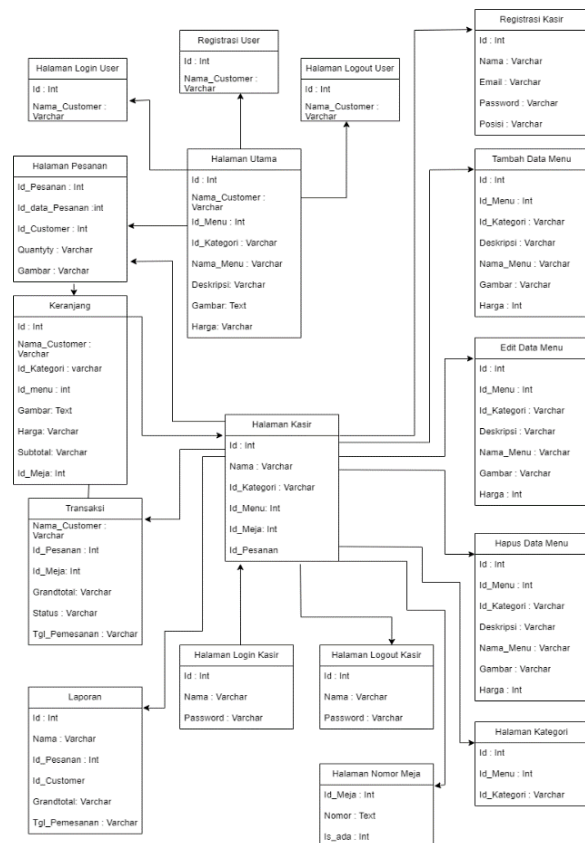
Gambar 3. Activity Diagram Pemesanan User

Berikut adalah *activity diagram* pemesanan yang merupakan alur dasar sistem belanja online dari sisi pengguna. Proses diawali dengan akses ke Halaman Utama, tempat pengguna dapat melihat daftar produk, memilih barang yang diinginkan, dan melanjutkan ke Halaman Keranjang untuk menyelesaikan pembayaran. Sistem kemudian memverifikasi keabsahan pembayaran. Jika pembayaran gagal (Tidak), proses dapat diulang atau dibatalkan, namun jika berhasil (Ya), sistem akan menampilkan halaman konfirmasi pesanan sebagai tanda transaksi selesai. Diagram ini mengilustrasikan tahapan utama dalam berbelanja online, dengan proses validasi pembayaran sebagai langkah penentu keberhasilan transaksi.

4.3. Class Diagram

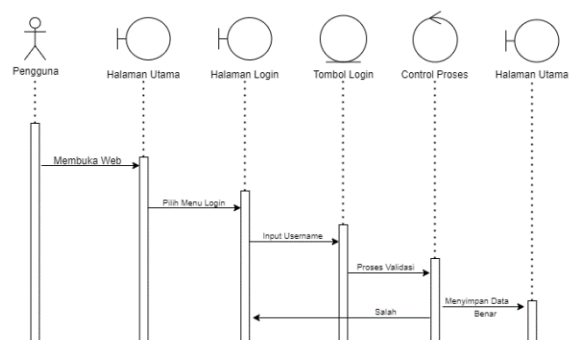
Gambar 4 merupakan class diagram sistem informasi pemesanan berbasis website pada restoran Ketan Legendaris Kota Tegal, class diagram sistem informasi pemesanan pada Restoran Ketan Legendaris Kota Tegal Diagram tersebut menjelaskan alur kerja sistem kasir restoran yang melibatkan tiga jenis pengguna: Pelanggan, Kasir, dan Manajer. Proses diawali dengan login melalui Halaman Login, kemudian masing-masing pengguna memiliki fungsionalitas berbeda. Pelanggan dapat melihat daftar menu di Halaman Utama, membuat pesanan melalui Halaman Pesanan, dan mengatur item yang dibeli di Keranjang sebelum menyelesaikan pembayaran di bagian Transaksi. Kasir berperan dalam memproses

transaksi, mengatur tempat duduk (Halaman Nomor Meja), dan membuat laporan penjualan. Manajer memiliki hak akses penuh untuk mengelola menu (tambah, ubah, hapus) dan kategori makanan. Sistem ini mencatat seluruh data penting seperti ID transaksi, informasi menu, dan detail pembayaran dalam berbagai format data. Diagram ini secara komprehensif menampilkan seluruh proses operasional sistem mulai dari login hingga logout untuk semua jenis pengguna.



Gambar 4. Class Diagram

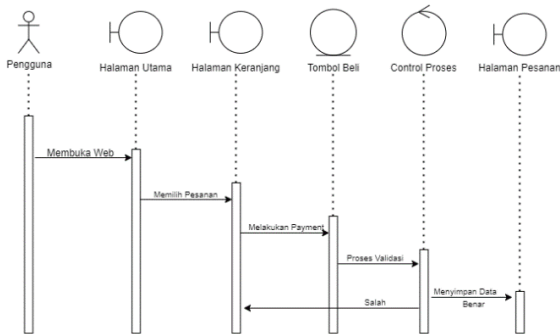
4.4. Sequence Diagram



Gambar 5. Sequence Diagram login

Sequence Diagram Login adalah proses ketika pengguna proses *login* sederhana dalam sebuah sistem web. Alurnya diawali dengan pengguna mengakses

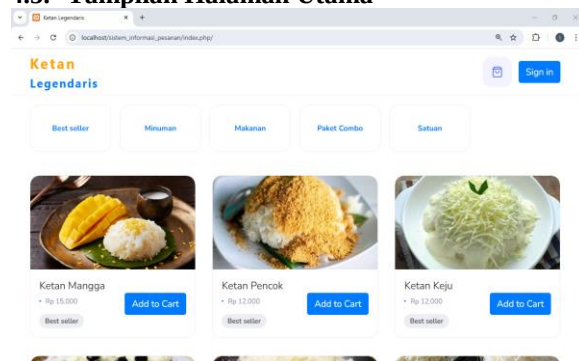
website dan masuk ke Halaman Utama, kemudian menekan tombol Login. Setelah memasukkan *username*, sistem akan melakukan validasi data. Apabila input tidak valid (ditunjukkan dengan label "Salah"), proses *login* gagal; sebaliknya jika valid, pengguna akan kembali diarahkan ke Halaman Utama yang menandakan login berhasil. Diagram ini menekankan pentingnya tahap validasi sebagai bagian kritis dalam proses autentikasi pengguna.



Gambar 6. Sequence Diagram Pemesanan

Sequence Diagram pemesanan adalah proses ketika pengguna akan melakukan pemesanan, proses dimulai ketika pengguna membuka website dan mengakses Halaman Utama, kemudian memilih produk dan menekan Tombol Beli untuk menambahkan ke Halaman Keranjang. Setelah itu, pengguna melakukan pembayaran (Payment) yang kemudian melalui proses validasi sistem. Jika validasi gagal (ditandai dengan "Salah"), transaksi dibatalkan; namun jika berhasil ("Benar"), data pesanan disimpan dan pengguna diarahkan ke Halaman Pesanan sebagai konfirmasi transaksi sukses. Diagram ini menunjukkan proses transaksi online sederhana dengan validasi pembayaran sebagai tahap penentu kelanjutan proses.

4.5. Tampilan Halaman Utama



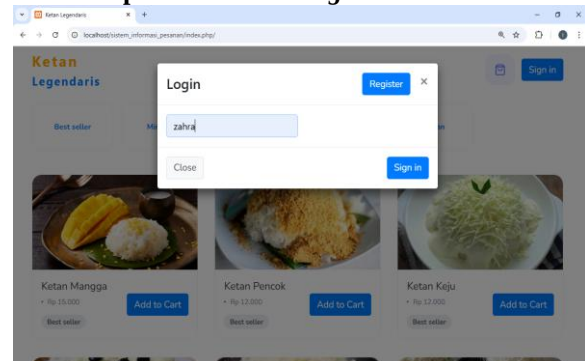
Gambar 7. Halaman Utama

Deskripsi:

- Pengguna atau *user* membuka laman url sistem informasi pemesan pada Restoran Ketan Legendaris Kota Tegal
- Pada lama utama *user* dapat melihat menu, login, daftar pada website pemesanan makanan Restoran Ketan Legendaris Kota Tegal

- User* dapat melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu dengan cara mengisi *username* pengguna
- Dilanjutkan dengan login ke akun yang sudah terdaftar

4.6. Tampilan Halaman Login

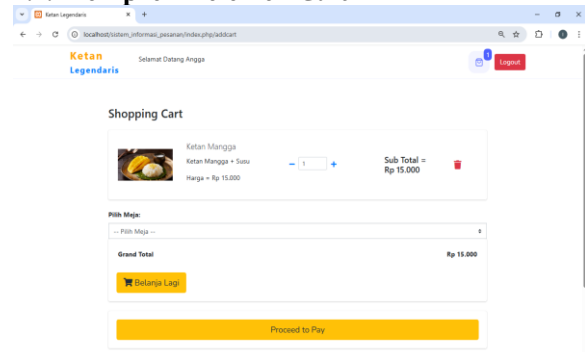


Gambar 8. Halaman Login

Deskripsi:

- Pengguna dapat mengisi username terlebih dahulu untuk proses pemesanan makanan
- Jika belum memiliki akun pengguna dapat melakukan registrasi akun terlebih dahulu dengan cara mengisi username akun
- Kemudian klik *Sign In*
- Maka akan menampilkan halaman utama *user*

4.7. Tampilan Halaman Cart

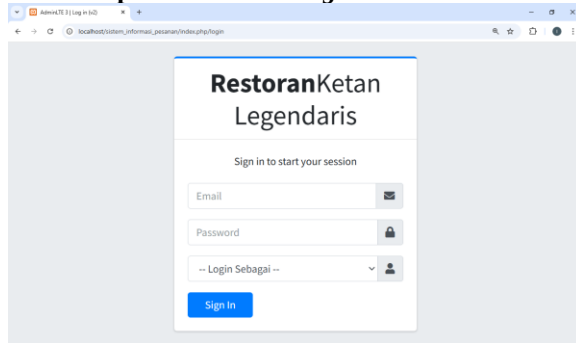


Gambar 8. Halaman Cart

Deskripsi:

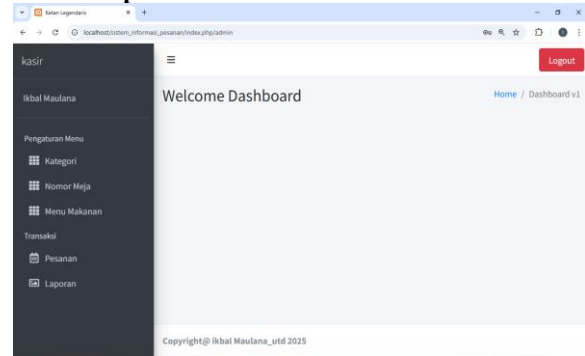
- Pada halaman *cart* pengguna dapat melihat produk yang akan dibeli dan jumlah total pesanan.
- Pengguna juga dapat menambahkan banyaknya produk atau menghapus produk.
- Pengguna juga dapat memilih meja yang ada pada website tersebut
- Jika pilihan meja tidak ada maka tidak bisa melakukan proses transaksi.
- Jika sudah selesai pengguna dapat melanjutkan pembayaran di kasir dengan cara menunjukan total pesanan yang di pesan.

4.8. Tampilan Halaman Login Kasir



Gambar 8. Halaman login Kasir

4.9. Tampilan Halaman Dashboard Kasir



Gambar 9. Halaman Dashboard Kasir

Deskripsi:

- Pada halaman *login* kasir, kasir dapat mengisi berupa *email*, *password* dan level dari posisi yang sudah ditentukan
- Pada posisi terdapat tiga posisi yaitu kasir, dapur, dan manajer.
- Jika sudah klik *Sign In*

Deskripsi:

- Pada pengaturan menu terdapat sub menu diantaranya kategori menu, nomor meja, menu makanan
- Pada halaman kategori ini kasir dapat menambahkan, menghapus, dan mengedit kategori yang ada di halaman website.
- Klik tombol action hapus maka data kategori akan terhapus
- Klik tombol action edit maka akan muncul halaman form untuk mengedit kategori menu
- Menambahkan klik tambah kategori maka akan muncul form tambah kategori.

4.10. Pengujian (Testing)

Tabel 1. Pengujian Sistem

No.	Fitur/Halaman	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1.	Login User/Pelanggan	User memasukkan username & password yang benar	Berhasil login & diarahkan ke halaman utama	Status Berhasil.
2.	Login Kasir	Kasir login dengan akun yang valid	Masuk ke dashboard kasir	Status Berhasil.
3.	Login Manajer	Manajer login dengan akun valid	Akses ke halaman laporan & kontrol sistem	Status Berhasil.
4.	Login Dapur	Karyawan dapur login	Masuk ke halaman pesanan masuk	Status Berhasil.
5.	Halaman User/Pelanggan	User melihat daftar menu dan memilih item	Daftar menu tampil, tombol "Tambah ke Keranjang" aktif	Status Berhasil.
6.	Keranjang	User menambahkan menu ke keranjang	Item tampil di keranjang lengkap dengan harga	Status Berhasil.
7.	Transaksi (Checkout)	User melakukan checkout setelah memilih menu	Transaksi tercatat & notifikasi ke kasir	Status Berhasil.
8.	Halaman Kasir	Kasir melihat daftar transaksi masuk	Daftar real-time muncul, bisa input pembayaran	Status Berhasil.
9.	Halaman Dapur	Dapur melihat pesanan baru masuk dari user	Daftar pesanan muncul sesuai waktu pemesanan	Status Berhasil.
10.	Halaman Laporan	Manajer melihat rekap penjualan harian/mingguan	Tabel & grafik penjualan tampil dengan benar	Status Berhasil.
11.	Logout Semua Peran	Semua jenis user melakukan logout	Kembali ke halaman login, sesi berakhir	Status Berhasil.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Sistem pemesanan yang berjalan pada Restoran Ketan Legendaris Kota Tegal masih konvensional, yang menyebabkan beberapa masalah seperti kesulitan dalam melayani pemesanan dan masih menggunakan pencatatan, tidak urutnya pemesanan dan bertumpuknya pesanan dalam pengantaran terutama

pada saat ramai pengunjung. Hal ini menunjukkan perlu perbaikan dalam sistem yang ada. Dengan merancang sistem informasi pemesanan pada Restoran Ketan Legendaris berbasis website, diharapkan mampu meningkatkan efisiensi dalam proses penjualan, mulai dari pemesanan dan pelayanan. Dengan membangun sistem informasi pemesanan

pada Restoran Ketan Legendaris Kota Tegal dapat memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi, serta dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pemesanan makanan dan kepuasan pelanggan yang akan berpengaruh pada penjualan. Sistem informasi ini nantinya juga dapat digunakan sebagai media penjualan dalam bisnis yang lebih efektif. Pemeliharaan dan pembaruan sistem perlu dilakukan secara rutin untuk menjaga keamanan dan memastikan kinerja sistem tetap optimal. Hal ini mencakup pembaruan perangkat lunak serta penambahan fitur baru yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. A. Sofyan, M. Iqbal, and I. Awanda, "Sistem Informasi Pelayanan dan Controlling Franchise Berbasis Web Rumah Makan Raja Raja," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 8, no. 2, pp. 2–8, 2018, doi: 10.38101/sisfotek.v8i2.183.
- [2] H. Wijoyo, "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Di Rumah Makan Putri Minang Jaya," *Js (Jurnal Sekolah)*, vol. 3, no. 3, p. 214, 2019, doi: 10.24114/js.v3i3.14763.
- [3] F. Purnama and S. Silaen, "Sistem Informasi Pemesanan Online Pada Situasi Kafe and Resto," *J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2021.
- [4] W. Pudyawardana, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Restoran Lamongan Cahaya," *ALMUISY J. Al Muslim Inf. Syst.*, vol. II, no. 1, p. 2023, 2023.
- [5] Yolla Putri Ervanisari, Muhamad Koyimatu, and Kristine Angelina Simanjuntak, "Perancangan Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Menggunakan QR-Code Berbasis Website pada Cafe Sudut Temu," *J. Inov. Kewirausahaan*, vol. 1, no. 3, pp. 50–56, 2024, doi: 10.37817/jurnalinovasikewirausahaan.v1i3.3802.
- [6] A. H. Nugroho and T. Rohimi, "Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan," *Jutis*, vol. 8, no. 1, pp. 17749231–5527063, 2020.
- [7] S. A. Sitorus and E. P. Malau, "Sistem Informasi Reservasi Hotel Pada GM. Marsaringar Balige Berbasis Android," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, no. 91, pp. 52–57, 2017, doi: 10.54367/means.v2i1.24.
- [8] D. T. S. Satri, "Sistem Informasi E-Marketplace Pada Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di Kotawaringin Timur," *J. Penelit. Dosen FIKOM*, vol. 10, no. 2, pp. 1–8, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/142>
- [9] I. Saufik, "PHP Framework," *Yayasan Prima Agus Tek.*, pp. 1–217, 2022.
- [10] M. Afikshih, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Kantin PT. Pegadaian Kanwil I Medan," *J. Comput. Sci. Informatics Eng.*, vol. 01, no. 2, pp. 66–77, 2022, doi: 10.55537/cosie.v1i2.61.
- [11] A. B. Putra and S. Nita, "Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun)," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.* 2019, vol. 1, no. 1, pp. 81–85, 2019.
- [12] Budi Hartono and Danang Danang, "Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web pada Kedai Cangkir Gubug," *J. Manaj. Inform. Teknol.*, vol. 1, no. 2, pp. 62–81, 2021, doi: 10.51903/mifortekh.v1i2.34.