

## Sistem Informasi Pemesanan “Cangkrukan Cak Suga” Berbasis Web

Nuzul Hikmah<sup>1</sup>, Misdiyanto<sup>2</sup>, Tyas Agustian Mahardika<sup>3</sup>

1,2 Teknik Elektro, Fakultas Teknik

1,2 Universitas Panca Marga

Jl. Yos Sudarso 107 Pabean Dringu, Probolinggo

E-mail: [n.hikmah1807@upm.ac.id](mailto:n.hikmah1807@upm.ac.id), [misdie@upm.ac.id](mailto:misdie@upm.ac.id), [tyasagustianm@gmail.com](mailto:tyasagustianm@gmail.com)

---

### Article History:

Received: 21 April 2023

Revised: 25 Mei 2023

Accepted: 30 Juni 2023

**Keywords:** Information System, Ordering, CodeIgniter, Website.

**Abstract** .Cangkrukan Cak Suga is one of the cafes in Probolinggo City whose ordering management system is still manual. This business field requires the speed and accuracy of order data from customers who want to choose, order menus so their orders come quickly, in the right quantities and orders. The software development method used is the waterfall method, including analysis, design, implementation, testing and maintenance. The system is made using the PHP programming language with CodeIgniter framework and MySQL database as data storage media. This study aims to made a web-based food and beverage menu ordering information system. This information system is a web-based system application, so it can make it easier for various parties to interact in business processes. System testing is done by using the black box testing method. While the satisfaction test for the application uses the UAT (user acceptance test) test in the form of a questionnaire and is calculated using a Likert scale. It can be concluded that the level of satisfaction with the use of the ordering information system application reached 81.5% with 10 customer respondents, 71.9% with 2 admin/cashier/owner respondents and 65% with 5 kitchen respondents. The final result of this research is a web-based food and beverage menu ordering information system that can be implemented at the Cangkrukan Suga cafe as a form of ordering process service.

---

**Abstrak.**Cangkrukan Cak Suga adalah salah satu kafe di Kota Probolinggo yang sistem pengelolaan pemesanannya masih secara manual. Bidang bisnis ini dibutuhkan kecepatan dan keakuratan data pesanan dari pelanggan yang ingin memilih, memesan menu sehingga pesannya datang dengan cepat, jumlah yang tepat, dan pesannya sesuai. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan yaitu metode air terjun (waterfall) diantaranya adalah analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Sistem yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework CodeIgniter dan database MySQL sebagai media penyimpanan data. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis web. Sistem informasi ini merupakan aplikasi sistem yang dibuat berbasis web, sehingga dapat mempermudah berbagai pihak untuk melakukan interaksi dalam proses bisnis. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode black box testing. Sedangkan uji coba kepuasan terhadap aplikasi menggunakan pengujian UAT (user acceptance test) dalam bentuk kuesioner dan dilakukan perhitungan skala likert. Dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan terhadap penggunaan

## 13

aplikasi sistem informasi pemesanan mencapai 81,5% dengan 10 responden pelanggan, 71,9% dengan 2 responden admin/kasir/pemilik dan 65% dengan 5 responden bagian dapur. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis web dapat diimplementasikan pada kafe cangkrukan cak suga sebagai bentuk layanan proses pemesanan.

**Kata Kunci :** Sistem Informasi, Pemesanan, CodeIgniter, Website

## PENDAHULUAN

Informasi merupakan hal yang utama, pengolahan informasi baik antar perusahaan, instansi, lembaga maupun organisasi menjadi sesuatu yang dibidang penting [1]. Kebutuhan manusia akan informasi mendorong pesatnya perkembangan teknologi di berbagai bidang kehidupan, diantaranya adalah komputer, internet, website bahkan alat telekomunikasi yang semakin canggih. Seiring meningkatnya kebutuhan manusia terhadap teknologi informasi dalam proses pengolahan dan penyajian data untuk memperoleh informasi dengan cepat, tepat, dan akurat. Maka diperlukan teknologi yang tepat dan sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Dengan teknologi informasi yang tersedia, manusia dapat memperoleh berbagai kemudahan, baik dalam memperoleh informasi secara luas dengan melalui jaringan internet, membantu mempermudah kegiatan yang berkaitan dengan pekerjaan, bisnis atau usaha, dan lain sebagainya. Kemudahan tersebut “dapat diperoleh dan dinikmati” melalui berbagai aplikasi “dari perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ini” [2]. Menurut [1] Dalam dunia ekonomi dan bisnis terdapat badan usaha yang bergerak di bidang kuliner. Bisnis kafe atau restoran yang semakin berkembang dapat dimanfaatkan menjadi peluang usaha di bidang kuliner tersebut. Kafe adalah usaha yang bergerak di bidang kuliner dengan menyediakan makanan dan minuman agar pelanggan mendapatkan kebutuhan yang sesuai dengan suasana santai dan nyaman. Kafe yang mempunyai karakteristik unik cenderung memiliki daya tarik yang besar bagi pelanggan, apalagi disertai dengan menu makanan dan minuman yang lezat [3]. Dalam dunia usaha, baik itu perusahaan maupun usaha lain diharuskan untuk melakukan berbagai inovasi agar bisa menarik pembeli. Bisnis kafe atau restoran adalah salah satu usaha yang memiliki kesempatan untuk menerapkan teknologi informasi berbasis web pada proses bisnisnya [4]. Bidang bisnis ini dibutuhkan kecepatan dan keakuratan data pesanan dari pelanggan yang ingin memilih, juga memesan menu makanan atau minuman sehingga pesanan mereka dapat datang dengan cepat, jumlah yang tepat, pesanan yang sesuai, dan pelanggan merasa puas.

Pada kafe milik Bapak Agus dengan nama “Cangkrukan Cak Suga” yang berlokasi di Jl. MT. Haryono Gg. 6 No. 17 Kota Probolinggo semua proses pemesanan yang berjalan masih secara manual. Jika pengunjung melakukan pemesanan makanan dan minuman harus ke tempat pemesanan terlebih dahulu, karyawan melayani dengan memberikan menu pesanan. Menu tersebut dibawa ke tempat pengunjung agar lebih leluasa memilih menu. Apabila pengunjung selesai memilih menu makanan dan minuman, pengunjung harus memberikannya kembali ke kasir lalu membayar total sesuai dengan pesanan. Setelah itu pengunjung kembali ke tempat duduknya dan

**14**

menunggu pesanan datang dengan cara karyawan memanggil nama yang tertulis sesuai pesannya. Pada proses yang manual tersebut proses pemesanannya cukup rumit karena pengunjung harus bolak-balik untuk memesan dan membuat karyawan kewalahan jika kafe tersebut ramai pengunjung, karena masih harus berkeliling mencari tempat duduk pengunjung dengan cara memanggil namanya.

Adapun pada kafe Cangkrukan Cak Suga memiliki beberapa macam nota, yaitu nota untuk bagian dapur, pelanggan, dan pemilik. Nota untuk pemilik digunakan sebagai laporan pesanan. Setiap pesanan tentu memiliki nota yang ditulis oleh pelanggan dalam memesan menu. Nota tersebut diberikan ke kasir pada saat membayar dan dijadikan satu dalam tumpukan sebagai laporan pesanan. Dengan banyaknya tumpukan kertas nota untuk laporan menyebabkan pemilik harus mengecek satu per satu secara manual sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam proses pengecekannya.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan yang diuraikan sebelumnya, maka diperlukan adanya sistem pemesanan yang terkomputerisasi. Sistem yang secara langsung terintegrasi untuk setiap proses pemesanannya tanpa perlu memesan secara manual. Sehingga apabila ingin memesan menu bisa langsung duduk pada meja yang diinginkan, kemudian mengeluarkan smartphone untuk memindai Kode QR yang tersedia di masing-masing meja. Kode QR tersebut berisikan nomor meja dan halaman web yang digunakan untuk melakukan pemesanan. Pengunjung dapat memilih menu dengan mengakses halaman web yang tersedia, tanpa harus mengambil menu terlebih dahulu.

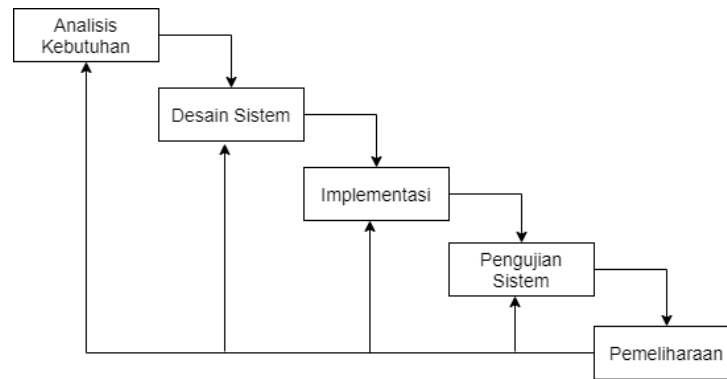
Solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan cara membuat “Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Web” untuk mempermudah proses usaha kafe tersebut. Bukan tidak mungkin dengan bantuan teknologi ini dapat membantu untuk melakukan proses bisnis dengan tepat dan memberikan kenyamanan pada pengunjung kafe.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk membangun sebuah sistem yang terkait dengan sistem informasi pemesanan tersebut, namun jika diimplementasikan dalam menjawab permasalahan diatas kurang sesuai dengan kebutuhan. Seperti pada beberapa penelitian berikut [2], [5]–[9]. Penggunaan kode qr untuk masuk ke halaman utama dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan [10].

**II. METODOLOGI**

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode air terjun (waterfall) yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem.

15



**Gambar 1. Model *waterfall***

### 2.1 Analisis Kebutuhan

Kebutuhan sistem terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) yang akan digunakan untuk merancang sistem informasi diantaranya :

#### 1. Hardware

Hardware merupakan peralatan fisik yang mempunyai wujud dan dapat dimanfaatkan dalam melakukan penelitian ini. Adapun alat yang berupa hardware tersebut adalah Laptop Asus X450C Intel(R) Core(TM) i3, RAM 4GB, dan Hard Disk 500GB.

#### 2. Software

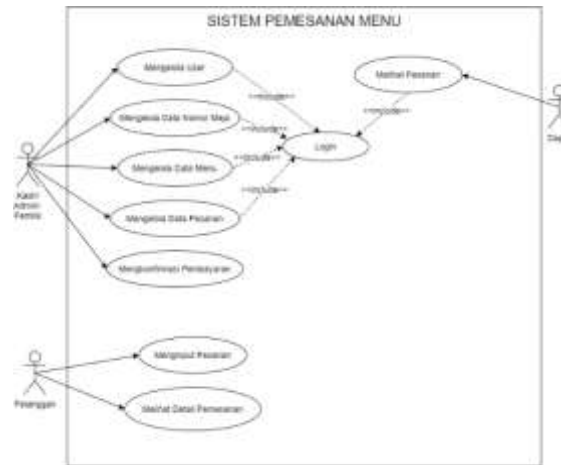
Software merupakan peralatan yang secara fisik tidak mempunyai wujud tetapi dapat dimanfaatkan untuk membuat sistem informasi. Adapun yang berupa software tersebut adalah Sistem Operasi Windows 10, Google Chrome, Visual Studio Code, Xampp, CodeIgniter, Draw.io. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML, dan CSS sedangkan database yang digunakan adalah MySQL.

### 2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan sebelum sistem dikerjakan dengan tujuan agar mendapatkan sebuah gambaran sistem yang dibuat sehingga mudah dipahami. Dalam proses perancangan sistem terdapat pemodelan yang akan digunakan yaitu UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari :

#### 1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan interaksi antara pengguna (aktor) dengan sistem.

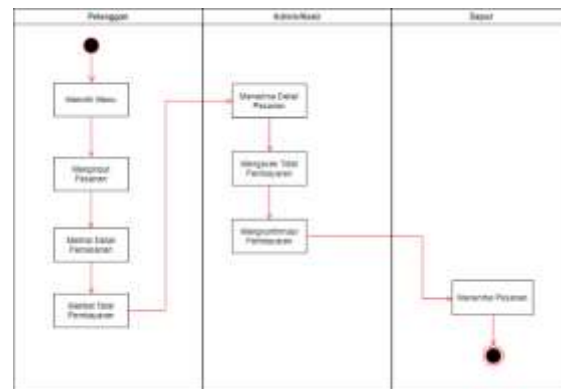


Gambar 2. Use case diagram

Berdasarkan use case diagram di atas menunjukkan interaksi antara kasir/admin/ pemilik, dapur dan pelanggan. Kasir/admin/pemilik dan dapur harus melakukan login terlebih dahulu untuk mengakses sistem informasi tersebut. Pelanggan tanpa harus melakukan login untuk dapat mengakses sistem informasi pemesanan tersebut.

## 2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang memodelkan aktivitas atau alur kerja (workflow) dari sistem [11]. Diagram ini menunjukkan urutan langkah-langkah dalam proses kerja sistem yang akan dibuat.

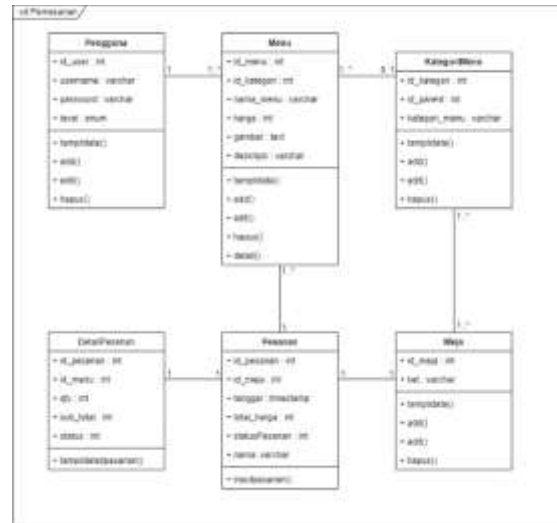


Gambar 3. Activity diagram

Berdasarkan activity diagram pemesanan di atas menunjukkan aktivitas pada proses pemesanan yang melibatkan aktor pelanggan, admin/kasir, dan dapur.

## 3. Class Diagram

Class Diagram merupakan diagram yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain, serta dimasukkan pula atribut dan operasi (method). Setiap kelas memiliki atribut yang merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.

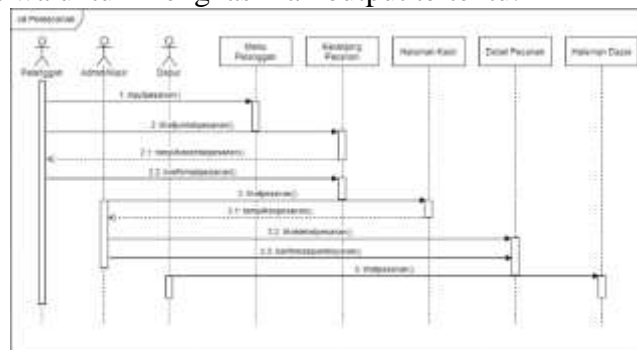


Gambar 4. Class diagram

Berdasarkan Class Diagram di atas menunjukkan kelas-kelas yang akan digunakan untuk membuat sistem pemesanan menu makanan dan minuman yang terdiri dari kelas User, Menu, KategoriMenu, Meja, Pesanan, dan DetailPesanan.

#### 4. Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan penggambaran langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari suatu peristiwa untuk menghasilkan output tertentu.



Gambar 5. Sequence diagram

Berdasarkan Sequence Diagram di atas menunjukkan alur proses pemesanan beserta message-message yang ditampilkan pada sistem. Setiap aktor memiliki tugas masing-masing yang telah disesuaikan.

### 2.3 Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem dilakukan pembuatan sistem informasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya sesuai dengan keperluan pihak yang terkait yaitu sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

### 2.4 Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem dilakukan untuk menguji sistem yang telah dibuat dengan memastikan kesesuaian antara sistem dengan kebutuhan. Pengujian sistem yang digunakan menggunakan metode *Black Box*. Pengujian *black box* dilakukan dengan mengecek semua fungsionalitas pada sistem sudah berjalan sesuai atau tidak.

18

## 2.5 Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan dengan tujuan untuk memelihara sistem agar tetap berjalan dengan baik. Pemeliharaan ini diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja sistem agar dalam penggunaannya tetap optimal. Pemeliharaan meliputi pengelolaan bug atau kesalahan sistem (kelemahan selama proses pengembangan yang tidak terdeteksi dalam pengujian sistem, sehingga kesalahan tersebut dapat diperbaiki), *backup* sistem dan *backup* data.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Implementasi

Hasil dari implementasi pada sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis web.

#### 1. Pelanggan

##### a. *Qr Code* Meja

Pada masing-masing meja terdapat *QR Code* yang harus di *scan* terlebih dahulu agar bisa masuk ke situs web atau halaman utama untuk melakukan pemesanan. *QR Code* tersebut berisikan alamat url pemesanan beserta nomor meja.



Gambar 6. *Qr code*

##### b. Tampilan Utama

Tampilan utama ialah tampilan pertama kali yang tampil ketika mengakses *website* ini. Pada tampilan ini digunakan untuk melakukan proses pemesanan. Mengklik tombol tambah pada masing-masing menu yang akan dipesan, maka jumlah menu yang dipesan akan tampil di *icon* keranjang pada sebelah kanan atas.



Gambar 7. Tampilan utama

##### c. Tampilan Keranjang Pesanan

Tampilan keranjang pesanan ialah tampilan yang muncul apabila sudah menambah menu pada halaman sebelumnya dengan cara mengklik *icon* keranjang.

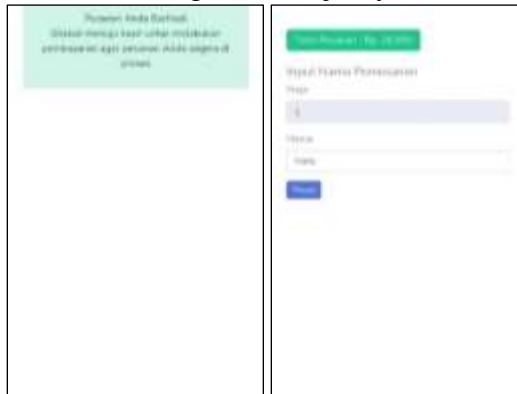
19



Gambar 8. Keranjang pesanan

d. Tampilan Akhir Proses Pemesanan

Tampilan ini menampilkan nomor meja yang terisi otomatis, *form input* nama pemesan yang harus diisi dan total pesanan yang harus dibayarkan. Apabila telah selesai mengklik tombol pesan akan menampilkan informasi langkah selanjutnya.



(a) (b)

Gambar 9. Tampilan akhir proses pemesanan. (a) Input nama pemesan. (b) Akhir proses

2. Admin/Kasir/Pemilik

a. Halaman *Login*



Gambar 10. Tampilan *login*

b. Halaman Kelola Pesanan

Halaman ini menampilkan pesanan yang sudah dipesan oleh pengunjung untuk dilakukan proses konfirmasi pembayaran.





Gambar 11. Halaman kelola pesanan



Gambar 12. Halaman konfirmasi pembayaran

### c. Halaman Data *User*

Halaman ini menampilkan data *user* yang dapat mengakses *website* ini. Admin dapat menambah, melihat detail, mengubah, dan menghapus data.

Gambar 13. Halaman data *user*

### d. Halaman Data Nomor Meja

Halaman ini menampilkan data meja yang tersedia di kafe cak suga. Terdapat beberapa aksi yang dapat dilakukan oleh admin yaitu menambah, melihat, mengubah, dan menghapus data meja.



Gambar 14. Halaman data nomor meja

### e. Halaman Data Menu

## 21

Halaman ini menampilkan data menu yang tersedia di kafe cak suga. Terdapat berbagai aksi yang dapat dilakukan oleh admin yaitu menambah, melihat detail, mengubah, dan menghapus data menu.



Gambar 15. Halaman data menu

### f. Halaman Data Kategori Menu

Halaman ini menampilkan data kategori menu yang tersedia di kafe cak suga. Terdapat berbagai aksi yang dapat dilakukan oleh admin yaitu menambah, melihat detail, mengubah, dan menghapus data kategori menu.



Gambar 16. Halaman data kategori menu

### g. Halaman Laporan Pemesanan

Halaman laporan pesanan menampilkan pilihan jenis laporan yang akan dilihat. Terdapat beberapa jenis laporan sesuai dengan kebutuhan, yaitu laporan harian, laporan bulanan, dan laporan tahunan.



Gambar 17. Halaman laporan pemesanan

## 3. Dapur

Halaman utama dapur menampilkan pesanan yang sudah melakukan pembayaran untuk segera dibuatkan pesanannya.



Gambar 18. Halaman utama dapur

### 3.2 Hasil Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan setelah tahap implementasi, pada tahap ini akan dilakukan uji kelayakan terhadap aplikasi yang telah dibuat.

#### 3.2.1 *Black Box Testing*

##### a. Pengujian Pemesanan

*Tabel 1. Pengujian terhadap pemesanan*

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Klik tombol tambah menu pesanan	Sistem berhasil menambah menu dan masuk ke keranjang pesanan	Sesuai
Klik tombol ikon keranjang	Sistem menampilkan halaman keranjang pesanan	Sesuai
Klik tombol pesan pada halaman keranjang pesanan	Berhasil melakukan proses pemesanan	Sesuai
Klik tombol hapus keranjang	Sistem berhasil menghapus keranjang pesanan	Sesuai
Klik tombol kembali pada keranjang pesanan	Sistem berhasil kembali ke halaman utama pemesanan	Sesuai
Klik tombol update keranjang pada keranjang pesanan	Sistem berhasil mengupdate keranjang pesanan	Sesuai
Klik ikon hapus pada keranjang pesanan	Sistem berhasil menghapus item menu keranjang	Sesuai

##### b. Pengujian *Login* dan *Logout*

*Tabel 2. Pengujian login dan logout*

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Input <i>username</i> dan <i>password</i> benar	Sistem berhasil masuk ke tampilan menu utama	Sesuai
Input <i>username</i> dan <i>password</i> salah	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> dan muncul pesan "Nama Pengguna atau Kata Sandi Salah"	Sesuai

Input <i>username</i> dan <i>password</i> kosong	Sistem menampilkan halaman <i>login</i>	Sesuai
Klik menu <i>logout</i>	Keluar sistem dan kembali ke halaman <i>login</i>	Sesuai

## c. Pengujian Pengelolaan Data User

Tabel 3. Pengujian pengelolaan data user

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Tekan menu data user	Berhasil menampilkan daftar data user	Sesuai
Tambah data user	Berhasil menyimpan data user	Sesuai
Lihat detail data user	Berhasil menampilkan detail data user	Sesuai
Ubah data user	Berhasil mengubah data user	Sesuai
Hapus data user	Berhasil menghapus data user	Sesuai

## d. Pengujian Pengelolaan Data Meja

Tabel 4. Pengujian pengelolaan data meja

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Tekan menu data meja	Berhasil menampilkan daftar data meja	Sesuai
Tambah data meja	Berhasil menyimpan data meja	Sesuai
Lihat detail data meja	Berhasil menampilkan detail data meja	Sesuai
Ubah data meja	Berhasil mengubah data meja	Sesuai
Hapus data meja	Berhasil menghapus data meja	Sesuai

## e. Pengujian Pengelolaan Data Menu

Tabel 5. Pengujian pengelolaan data menu

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Tekan menu data menu	Berhasil menampilkan daftar data menu	Sesuai
Tambah data menu	Berhasil menyimpan data menu	Sesuai
Lihat detail data menu	Berhasil menampilkan detail data menu	Sesuai
Ubah data menu	Berhasil mengubah data menu	Sesuai
Hapus data menu	Berhasil menghapus data menu	Sesuai

## f. Pengujian Pengelolaan Data Kategori Menu

*Tabel 6. Pengujian pengelolaan data kategori menu*

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Tekan menu data kategori menu	Berhasil menampilkan daftar data kategori menu	Sesuai
Tambah data kategori menu	Berhasil menyimpan data kategori menu	Sesuai
Lihat detail data kategori menu	Berhasil menampilkan detail data kategori menu	Sesuai
Ubah data kategori menu	Berhasil mengubah data kategori menu	Sesuai
Hapus data kategori menu	Berhasil menghapus data kategori menu	Sesuai

## g. Pengujian Pengelolaan Laporan Pemesanan

*Tabel 7. Pengujian pengelolaan laporan pemesanan*

Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Tekan menu laporan pemesanan	Berhasil menampilkan halaman utama	Sesuai
Klik cetak setelah memilih tanggal, bulan, tahun pada form laporan harian	Berhasil menampilkan laporan pemesanan sesuai tanggal	Sesuai
Klik cetak setelah memilih bulan dan tahun pada form laporan bulanan	Berhasil menampilkan laporan pemesanan sesuai bulan	Sesuai
Klik cetak setelah memilih tahun pada form laporan tahunan	Berhasil menampilkan laporan pemesanan sesuai tahun	Sesuai
Klik tombol print pada pilihan laporan	Berhasil menampilkan halaman cetak laporan pemesanan	Sesuai

3.2.2 Pengujian UAT (*User Acceptance Test*)

Pengujian *User Acceptance Test* merupakan jenis pengujian yang melibatkan pengguna sistem. Pengujian UAT dilakukan dengan pembagian kuesioner yang membahas tentang pengujian kepuasan terhadap aplikasi yang telah dibuat. Kuesioner ini ditujukan kepada 3 level pengguna diantaranya Pelanggan, Admin/Kasir/Pemilik, dan Dapur dengan jumlah 2 Admin/Kasir/Pemilik, 5 bagian dapur, dan 10 pelanggan. Parameter kuesioner ini telah ditetapkan yaitu kurang setuju (KS), cukup (C), setuju (S), dan sangat setuju (SS).

## 25

Setelah melakukan pengujian UAT melalui pembagian kuesioner, kemudian akan dilakukan perhitungan menggunakan skala *likert* untuk menghitung hasil riset yang telah dilakukan. Skala *likert* digunakan untuk mengukur seberapa setuju responden terhadap pertanyaan/pernyataan yang diberikan. Dalam perhitungan ini terdapat skor maksimum yang digunakan untuk menentukan hasil akhir dari penelitian. Hasil akhir berupa nilai persentase dari parameter yang telah ditentukan.

Berikut adalah hasil riset yang telah dilakukan dengan berbagai jawaban yang diberikan kepada responden :

## a. Kuesioner Pelanggan

Tabel 8. Kuesioner Pelanggan

No	Pernyataan	SS	S	C	KS	Total
1	Bentuk dan tampilan aplikasi menarik	2	7	1	-	31
2	Informasi yang ditampilkan tertata dengan baik dan ringkas	3	7	-	-	33
3	Aplikasi mudah dioperasikan	5	4	1	-	34
4	Penggunaan aplikasi menjadi alat bantu dalam melakukan proses pemesanan	4	6	-	-	34
5	Aplikasi ini memungkinkan untuk melakukan transaksi pemesanan secara cepat dan tepat	6	3	1	-	35
6	Aplikasi pemesanan online di tempat memiliki fitur layanan yang	2	8	-	-	32

	menunjang kebutuhan Aplikasi pemesanan					
7	memberikan kemudahan bagi pengguna Aplikasi pemesanan	4	4	2	-	32
8	memberikan nilai manfaat bagi pengguna Aplikasi pemesanan	1	9	-	-	31
9	berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya Saya merasa puas melakukan	2	7	1	-	31
10	pemesanan atau transaksi melalui aplikasi	4	5	1	-	33
TOTAL						326

Perhitungan Skor :

Jumlah skor ideal keseluruhan =

skor ideal x jumlah responden x jumlah pernyataan =  $4 \times 10 \times 10 = 400$

Nilai Persentase (%) =  $(326/400) \times 100\% = 81,5\%$

b. Kuesioner Admin/Kasir/Pemilik

*Tabel 9. Kuesioner Admin/Kasir/Pemilik*

No	Pernyataan	SS	S	C	KS	Total
1	Aplikasi mudah dioperasikan	-	2	-	-	6
2	Informasi yang ditampilkan tertata dengan baik dan ringkas	-	2	-	-	6
3	Aplikasi ini mudah untuk	-	2	-	-	6

	menambah, mengubah, menghapus menu sesuai dengan kategori menu					
4	Aplikasi dapat menentukan produk yang paling banyak dipesan	-	2	-	-	6
5	Aplikasi memudahkan untuk membuat laporan pemesanan sesuai periode	-	2	-	-	6
6	Aplikasi ini memudahkan melakukan proses konfirmasi pembayaran	-	1	1	-	5
7	Aplikasi ini memungkinkan untuk melakukan transaksi pemesanan secara cepat dan tepat	-	1	1	-	5
8	Aplikasi pemesanan berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya	-	2	-	-	6
	TOTAL					46

Perhitungan Skor :

Jumlah skor ideal keseluruhan =

skor ideal x jumlah responden x jumlah pernyataan =  $4 \times 2 \times 8 = 64$

Nilai Persentase (%) =  $(46/64) \times 100\% = 71,9\%$



## c. Kuesioner Dapur

Tabel 10. Kuesioner Dapur

No	Pernyataan	SS	S	C	KS	Total
1	Aplikasi mudah dioperasikan	-	2	3	-	12
2	Informasi yang ditampilkan tertata dengan baik dan ringkas	-	3	2	-	13
3	Dengan adanya ceklist menu dapat meninjau pesanan	-	4	1	-	14
4	Aplikasi ini memungkinkan untuk melakukan transaksi pemesanan secara cepat dan tepat	-	3	2	-	13
5	Fitur dalam aplikasi pemesanan berjalan dengan baik sesuai fungsinya	-	3	2	-	13
TOTAL						65

Perhitungan Skor :

Jumlah skor ideal keseluruhan =

skor ideal x jumlah responden x jumlah pernyataan =  $4 \times 5 \times 5 = 100$

Nilai Persentase (%) =  $(65/100) \times 100\% = 65\%$

#### 1V.PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini berhasil menghasilkan sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis web dengan keluaran yang dihasilkan berupa laporan pemesanan. Dengan adanya laporan pemesanan dapat mengetahui jumlah pendapatan setiap periode dan menentukan menu yang banyak terjual. Pada pengujian sistem menggunakan metode black box testing menunjukkan semua fitur telah berfungsi dengan baik

sesuai kebutuhan dan hasil pengujian UAT menunjukkan bahwa responden menyatakan setuju dengan penggunaan “sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis”web.

## V. DAFTAR PUSTAKA

R. F. Syafariani, D. Defranata, and E. N. Hayati, “Web Based Information System of Sales and Purchases on Cafe,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 112–121, 2019, doi: 10.34010/jamika.v9i2.2168.

A. Julianti, A. Mubarak, and M. Kom, “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Café Coffee Holidays,” *eProsiding Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 218–222, 2021, [Online]. Available: <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>.

R. Kurniawan, A. Sutawan, and R. Amalia, “Information System Ordering Online Restaurant Menu At Hover Cafe,” *Aptisi Trans. Manag.*, vol. 4, no. 1, pp. 32–40, 2019, doi: 10.33050/atm.v4i1.1082.

T. Handayani, I. Gunawan, and R. Taufiq, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara),” *J. SITECH Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 21–28, 2020, doi: 10.24176/sitech.v3i1.4837.

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.

I. D. A. E. Yuliani, “Self-Service Technology Berbasis Smartphone Device pada Sistem Pemesanan Menu Makanan,” *Proceeding Semin. Nas. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, pp. 115–120, 2018, [Online]. Available: <http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/sensitek/article/view/361>.

R. Makan, S. Roso, and R. Makan, “1 2 3 1,” vol. 1, pp. 12–18, 2021.

N. B. Naseri and N. Nurgiyatna, “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Client Server di Kopi We Salatiga,” *JITU J. Inform. Technol. Commun.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–12, 2021, doi: 10.36596/jitu.v5i1.497.

A. Rasid, S. Supriyono, and R. Setiawan, “Aplikasi Reservasi Menu Restoran Berbasis Web Dan Mobile Android Di Cowek Ireng,” *SITECH J. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018, doi: 10.24176/sitech.v1i1.2273.

S. Saghranie, “Hubungan antara QR Code dan Dunia Industri dan Perdagangan,” *Pusdiklat Ind.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2020.

A. Husaeri and B. C. Putra, “Rancang Bangun Sistem Informasi,” *I D E a L I S*, vol. 2, no. 4, pp. 104–111, 2019.