

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN “CATERING SIDOMULYO” BERBASIS WEBSITE

Alfian Pandu Eryansah; Nurgiyatna
Prodi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Catering Sidomulyo merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang jasa. Di Indonesia, pertumbuhan perusahaan makanan berbasis internet tampaknya semakin cepat. Masyarakat berubah sebagai akibat dari diperkenalkannya teknologi yang lebih canggih dan fasilitas yang bermanfaat, dan semakin banyak orang yang mulai menggunakan layanan ini. Saat ini pemesanan Sidomulyo Catering masih dilakukan secara manual sehingga pelanggan harus datang ke lokasi untuk melakukan pemesanan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sistem Catering Sidomulyo yang memungkinkan prosedur pemesanan klien lancar dan produktif, sehingga meningkatkan jangkauan pemasaran. Tujuan penelitian guna membuat pesanan catering yang dapat dilakukan secara online. Penelitian ini menggunakan teknik air terjun untuk membangun sistem pemesanan catering menggunakan database *MySQL* dan komponen PHP dibantu oleh *Framework CodeIgniter*. Penelitian ini menggunakan metode waterfall bertujuan untuk meruntutkan urutan metode dengan mudah dan efisien ada pengembangan Website *catering* Sidomulyo diharapkan akan dikaji mulai dari awal kembali. Hasil black box testing menunjukkan presentase keberhasilan 100%. System Usability Scale (SUS) dilakukan untuk mendapatkan respon dari pengguna yang melakukan percobaan terhadap aplikasi yang telah dikembangkan dengan jumlah responden 32. Nilai akhir SUS yang diperoleh adalah 75.7 yang berarti sistem berada pada tingkatan “*acceptable*” atau dapat dikatakan aplikasi ini mudah untuk digunakan oleh pengguna.

Kata Kunci: pemesanan, catering, sistem informasi, dan website

Abstract

Sidomulyo Catering is a business that operates in the service sector. In Indonesia, the growth of internet-based food enterprises appears to be accelerating. Society is changing as a result of the introduction of more sophisticated technology and helpful amenities, and more individuals are beginning to use these services. Currently Sidomulyo Catering orders are still made manually so customers have to come to the location to place orders. The aim of this research is to create a Sidomulyo Catering system that allows client ordering procedures to be smooth and productive, thereby increasing marketing reach. The purpose of this research is to make catering orders that can be done online. This research uses the waterfall technique to build a catering ordering system using a *MySQL* database and PHP components assisted by the *CodeIgniter Framework*. This research uses the waterfall method with the aim of ordering the method easily and efficiently. It is hoped that the development of the Sidomulyo catering website will be studied from the beginning again. The black box testing results show a success percentage of 100%. The System Usability Scale (SUS) was carried out to obtain responses from users who experimented with applications that had been developed with a total of 32 respondents. The final SUS score obtained was 75.7, which means the system is at the “*acceptable*” level or it can be said that this application is easy to use by users. user.

Keywords: ordering, catering, information systems, and websites

1. PENDAHULUAN

Pengusaha menyukai industri katering, yang memiliki prospek besar. Fungsi kemajuan teknologi turut berkontribusi terhadap pertumbuhan persaingan bisnis di industri katering yang sangat pesat saat ini (Septian & Dore, 2020). Catering Sidomulyo merupakan suatu usaha yang bergerak dalam bidang jasa yang berlokasi di desa Sidomulyo Rt 02 Rw 03 Kecamatan Makamhaji Kabupaten Sukoharjo. Catering Sidomulyo berdiri sejak tahun 1990, *catering* ini mempunyai banyak pelanggan khususnya di kota Surakarta dan sekitarnya. Catering Sidomulyo selalu ramai, dan hampir setiap hari selalu ada pemesanan makanan. Pemesanan *catering* selama ini melalui sosial media whatsapp dan via telfon. Laba bersih yang diperoleh Catering Sidomulyo selama satu bulan kurang lebih 10-15 juta. Hal tersebut dikarenakan menu yang sangat beragam dan rasanya yang enak. Catering Sidomulyo menyediakan aneka hidangan makanan, menerima pesanan *catering*, nasi box dan snack box partai kecil maupun besar.

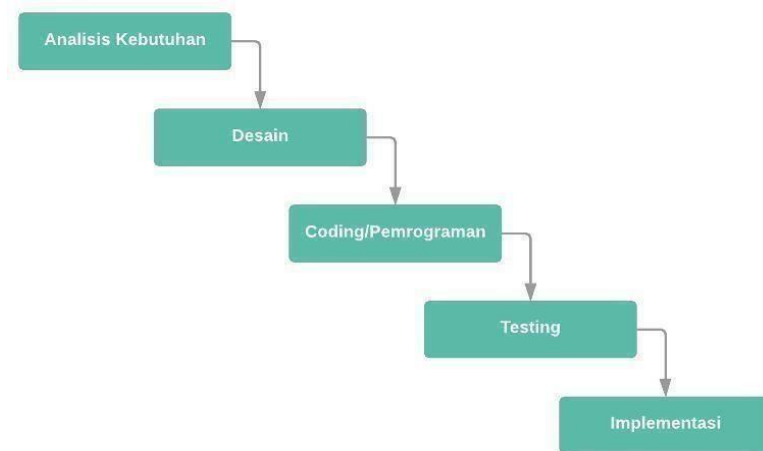
Di Indonesia, pertumbuhan perusahaan berbasis internet nampaknya terjadi lebih cepat. Evolusi teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap pertumbuhan perdagangan online. Bisnis online merupakan salah satu kemajuan teknis dalam dunia bisnis. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang lebih canggih dan fasilitas yang bermanfaat, masyarakat berubah dan individu mulai menggunakan layanan dengan lebih efisien. Dengan demikian, tujuan penelitian adalah untuk membuat pesanan katering yang dapat dilakukan secara online. Orang-orang merasa mudah untuk memesan katering secara online karena hampir semua orang memiliki pengalaman menggunakan internet. Teknologi informasi berkembang semakin efektif dan efisien sehingga memungkinkan sistem informasi beroperasi dengan lebih mudah dalam dunia bisnis (Darimi, 2017).

Dengan menggunakan sistem pemesanan online, pelanggan cukup memesan menu yang disukainya dan memilih menu yang diinginkan, yang dapat dibuat secara instan (R, Singh, & Pathan, 2017). Saat memilih menu katering, pesanan katering berbasis web lebih mudah diakses oleh pelanggan. Pesanan dapat disimpan secara otomatis dalam database, memfasilitasi pencarian yang lebih sederhana dan mempersingkat proses pemesanan. Konsumen dapat mengetahui menu mana yang paling laris, paling disukai masyarakat, dan menu terkini yang sering berganti-ganti. Mengikuti tren berkembangnya bisnis yang menggunakan katering untuk menyediakan makan siang, layanan katering sehat pun bermunculan. Bisnis katering bergizi ini sebagian besar melayani orang-orang yang menginginkan porsi masakan bergizi seimbang (Prabowo, 2020).

Seorang pemilik usaha kecil dan menengah harus menggunakan pemikiran kritis dan kreativitas untuk menyusun rencana strategis agar perusahaannya dapat bertahan atau berkembang lebih jauh mengingat ketatnya persaingan dunia bisnis saat ini. Jika tidak, 60 bisnis bisa mengajukan pailit pada akhir tahun 2015 (Herlambang, Makmum, Thamrin, & Brylian, 2016). Tujuan dari proyek akhir ini adalah untuk mengakomodasi kebutuhan pemesanan katering yang berbeda sehingga pengguna dan pemilik dapat memanfaatkan sistem dengan sukses dan efisien.

2. METODE

Teknik *waterfall* yang paling sederhana dan mengikuti pendekatan metodis dan berurutan dimulai dengan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pembuatan kode program, pengujian, implementasi, dan pemeliharaan, digunakan dalam penelitian ini untuk membangun sistem pemesanan katering (Handayani, 2018). Diagram metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Tahapan Metode (*Waterfall*)

2.1 Analisa Kebutuhan

Aliran pendekatan *Waterfall* yang konsisten terjalin pada tahap observasi dan perbincangan dengan pemilik Catering Sidomulyo. Untuk memperjelas jenis perangkat lunak apa yang diinginkan administrator, tahap pertama melibatkan prosedur pengumpulan persyaratan yang menyeluruh.

2.1.1 Kebutuhan *Fungsional*

- a. Dari sudut pandang admin (pekerja), sistem dapat menangani informasi menu katering, melihat dan menangani pesanan klien, memudahkan rekap hasil pesanan, dan membuat grafik penjualan mudah untuk diperiksa.
- b. Menu catering dapat dilihat, pemesanan catering dapat dilakukan, jumlah tagihan dapat dilihat di keranjang pesanan, dan transaksi pembayaran dapat ditangani oleh sistem dari jarak jauh.

2.1.2 Kebutuhan *Hardware*

Spesifikasi yang diperlukan untuk perangkat keras adalah yang memungkinkan setiap pengoperasian dan menjamin kinerja sistem yang optimal. Laptop dengan Intel Core i3, RAM 8GB, HDD 1TB, dan SSD 250GB adalah peralatan yang digunakan untuk membuat pengaturan ini.

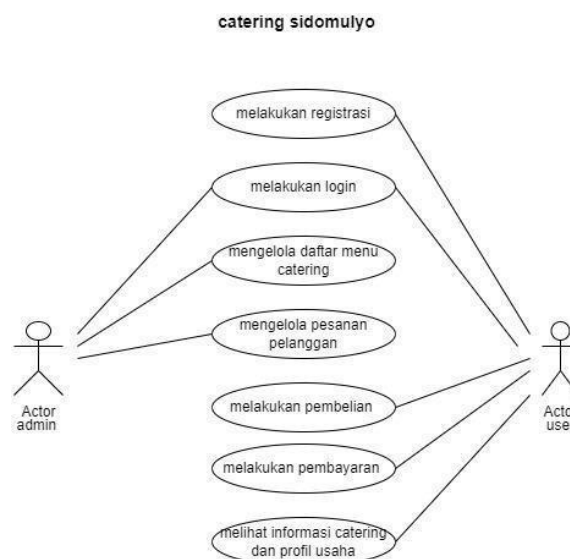
2.1.1 Kebutuhan *Software*

Untuk membangun suatu sistem dan memastikan kinerja yang optimal, diperlukan persyaratan perangkat lunak. XAMPP, PHP 7.1, Visual Studio Code, Balsamic Mockup, DB Designer, dan browser Google Chrome merupakan program yang digunakan untuk membangun sistem ini.

2.2 Desain

2.2.1 *Use Case Diagram*

Aktor memandu serangkaian gambar yang terhubung untuk membuat Use Case Diagram. Dua aktor yang digunakan dalam sistem ini, klien dan admin (karyawan). Admin dapat menangani transaksi pesanan, mengolah data menu makanan, dan login. Pelanggan dapat login dan menyelesaikan transaksi pesanan menggunakan diagram use case yang ditunjukkan pada Gambar 2.

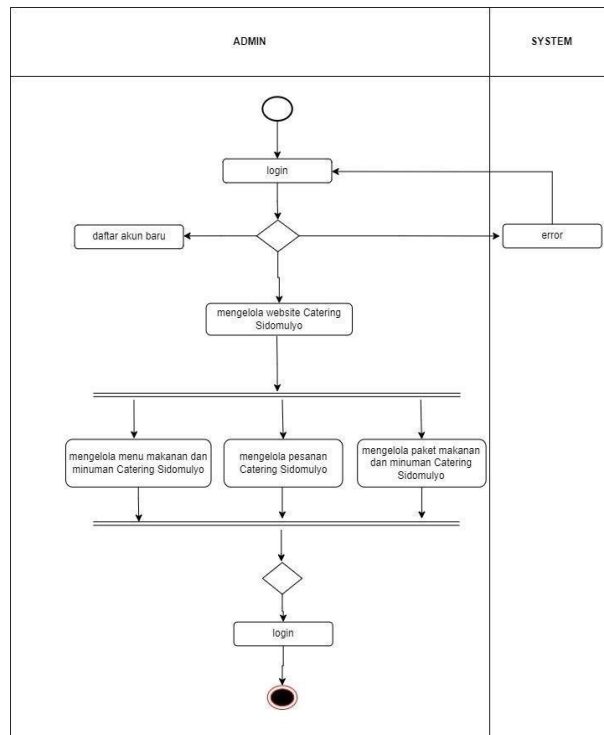


Gambar 2. *Use Case Diagram Sistem*

2.2.2 *Activity Diagram*

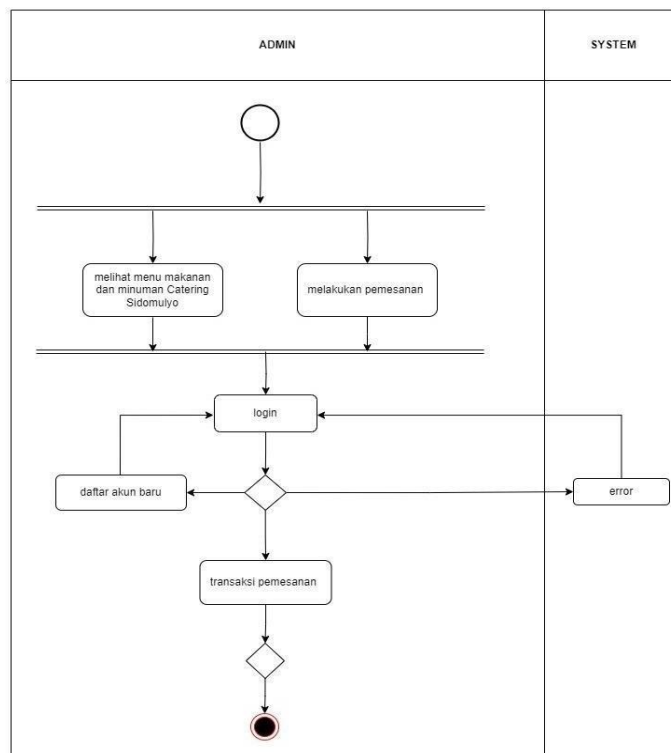
Diagram Aktivitas berfungsi untuk memodelkan sistem secara logis agar lebih mudah dipahami dan menggambarkan proses berurutan dalam aktivitas Use Case dari awal hingga akhir.

Engagement Diagram menunjukkan prosedur administrasi pengolahan data menu katering seperti terlihat pada Gambar 3, dimana admin dapat menambah, mengedit, atau menghapus data menu katering dan mencatatnya secara otomatis ke dalam sistem.



Gambar 3. Activity Diagram Admin

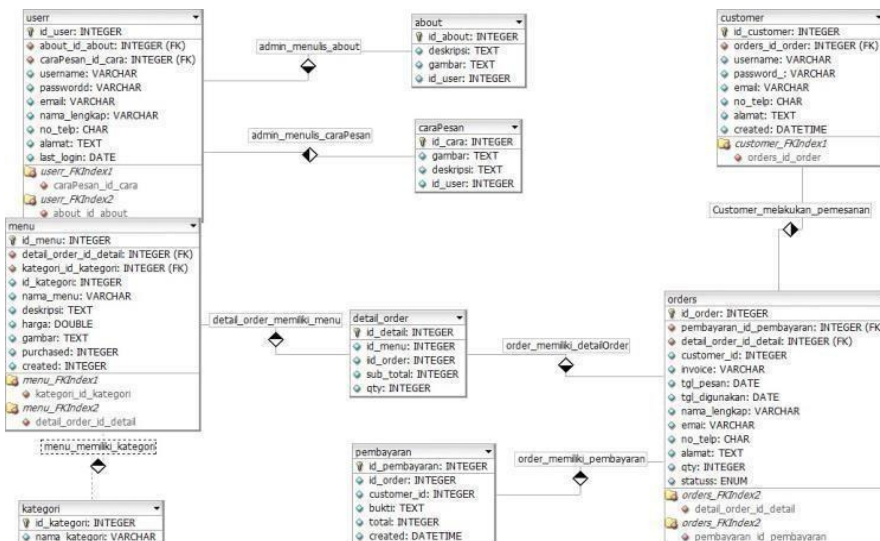
Activity Diagram Pengguna bertujuan untuk mengetahui bagaimana alur dari aktor pengguna dalam sistim catering sidomulyo ditunjukkan pada gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram Pengguna

2.2.3 Perancangan Basis data

Pengguna, menu, kategori, pesanan, pembayaran, pelanggan, detail pesanan, metode pemesanan, dan tabel tentang membentuk sembilan tabel yang membentuk arsitektur database. Ada tautan dalam desain basis data ini. (Supriyono, Noviandri, & Purnomo, 2017). Data admin disimpan dalam tabel pengguna. Daftar harga, deskripsi, dan gambar dari menu katering disimpan di tabel menu. Data nama kategori disimpan dalam tabel kategori. Data mengenai gambar, deskripsi, dan id_about disimpan pada tabel about. Untuk mengetahui cara memesan katering, gunakan tabel pemesanan. Database detail pesanan digunakan untuk mengambil informasi detail tentang pesanan yang masuk. Bukti transaksi pembayaran disimpan di tabel pembayaran. Data pelanggan disimpan di tabel pelanggan. Seperti pada Gambar 5, tabel pesanan berfungsi untuk menampung data pesanan yang telah dilakukan pada Catering Sidomulyo.



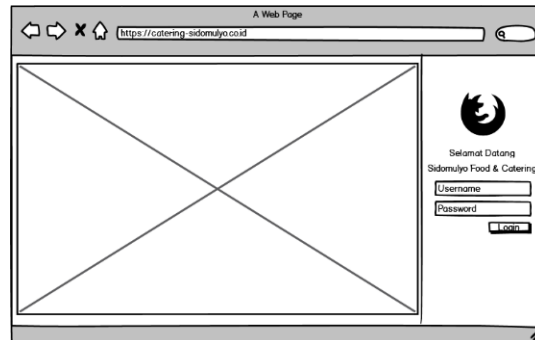
Gambar 5. Rancangan Basisdata Sistem Informasi

2.2.4 Desain User Interface

User interface merupakan sebuah rancangan yang berfungsi untuk memberikan rancangan tampilan aplikasi sehingga pada saat pengkodean pembuatan aplikasi sudah terencana dengan baik.

2.2.4.1 Halaman Login Administrator

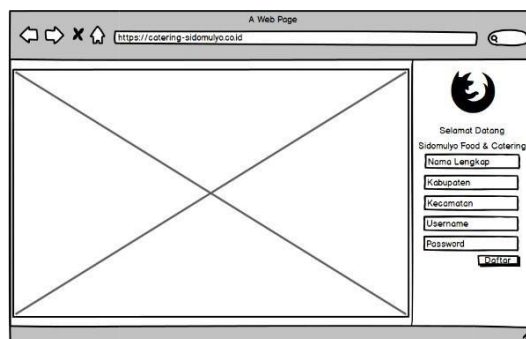
Gambar 6 merupakan rancangan halaman login menampilkan logo, nama perusahaan, *field username*, *field password* dan *button login*.



Gambar 6. Halaman Login Administrator

2.2.4.2 Halaman Login Administrator

Gambar 7 merupakan rancangan halaman login menampilkan logo, nama perusahaan, *field nama lengkap*, *field kabupaten*, *field kecamatan*, *field username*, *field password*, dan *button login*.



Gambar 7. Halaman Daftar Pengguna

2.2.4.3 Halaman Utama Administrator

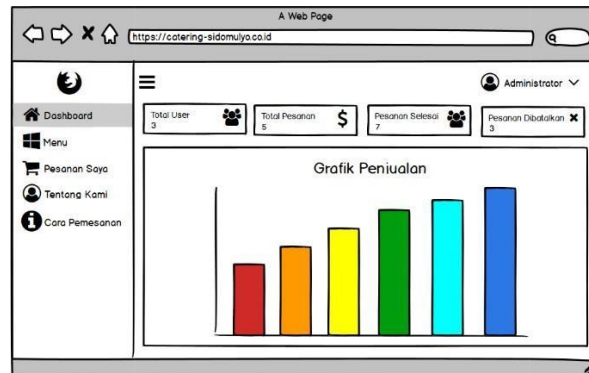
Gambar 8 merupakan tampilan utama pada saat setelah melakukan login pada aplikasi sebagai aktor administrator.



Gambar 8. Halaman Utama Administrator

2.2.4.4 Halaman Dashboard Administrator

Gambar 9 merupakan tampilan *dashboard* yang memberikan informasi berupa jumlah pengguna, total pesanan, pesanan selesai, pesanan dibatalkan dan menampilkan data grafik setiap bulan.



Gambar 9. Halaman *Dashboard* Administrator

2.2.4.5 Halaman Daftar Menu

Gambar 10 merupakan tampilan tabel yang menjelaskan mengenai apa saja menu yang ada pada aplikasi, kemudian pada setiap data dapat melakukan *update* dan *delete* data.

The screenshot shows the 'List Menu' page. It features a table with the following data:

No	Kategori	Nama Menu	Harga	Gambar	Aksi
1	Minuman	Es Teh	Rp. 3.500		
2	Minuman	Es Teh	Rp. 3.500		
3	Minuman	Es Teh	Rp. 3.500		

Below the table is a '+ Tambah Menu' button. The left sidebar shows the navigation menu with 'Daftar Menu' selected.

Gambar 10. Halaman Daftar Menu

2.2.4.6 Halaman Pesanan Menu

Gambar 11 merupakan tampilan halaman pesanan menu menjelaskan proses transaksi pada saat melakukan pemesanan catering sidomulyo *food & catering* dengan proses belum selesai, proses, selesai, batal kemudian jika belum ada data maka akan muncul tulisan belum ada pesanan.

The screenshot shows the 'Pesanan Saya' page. It features a row of four buttons: 'Belum Selesai', 'Proses', 'Selesai', and 'Batal'. Below these buttons is the text 'Belum Ada Pesanan'. The left sidebar shows the navigation menu with 'Pesanan Saya' selected.

Gambar 11. Halaman Pesanan Menu

2.2.4.7 Halaman Tentang Kami

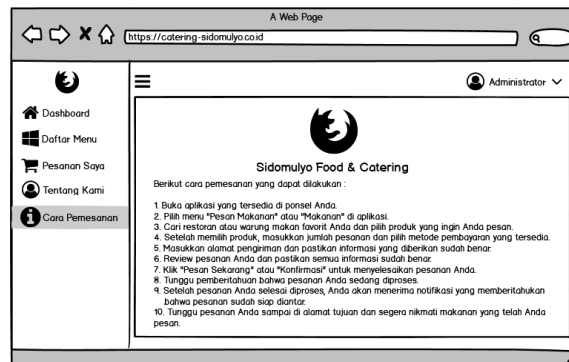
Gambar 12 merupakan tampilan halaman tentang kami menjelaskan tentang diskripsi singkat dari sidomulyo *food & Catering* .



Gambar 12. Halaman Tentang Kami

2.2.4.8 Halaman Cara Pembelian

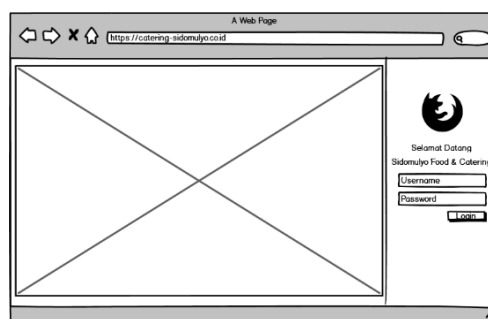
Gambar 13 merupakan tampilan halaman tentang kami menjelaskan tentang tataurutan melakukan pemesanan pada aplikasi sidomulyo *food & Catering* .



Gambar 13. Halaman Cara Pembelian

2.2.4.9 Halaman Login Pengguna

Gambar 14 merupakan rancangan halaman login menampilkan logo, nama perusahaan, *field username*, *field password* dan *button login*.



Gambar 14 Halaman Login Pengguna

2.2.4.10 Halaman *Dashboard* Pengguna

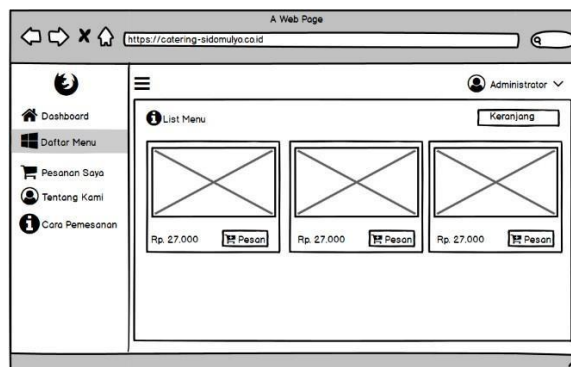
Gambar 15 merupakan tampilan utama pada saat setelah melakukan login pada aplikasi sebagai aktor pengguna.



Gambar 15. Halaman Utama Pengguna

2.2.4.10 Halaman Daftar Menu Pengguna

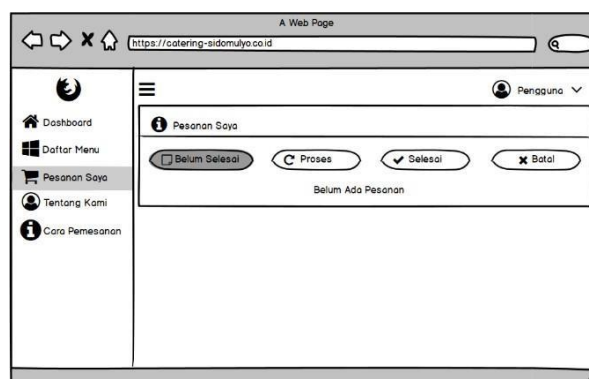
Gambar 15 merupakan tampilan daftar menu yang dapat digunakan untuk melakukan transaksi pada aplikasi *sidomulyo food & catering*.



Gambar 15. Halaman Daftar Menu

2.2.4.11 Halaman Pesanan Saya

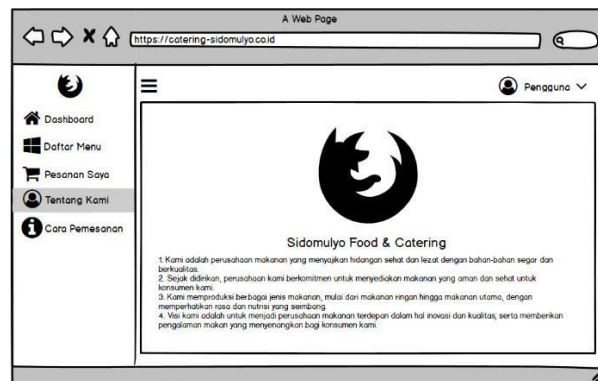
Gambar 16 merupakan tampilan halaman pesanan menu menjelaskan proses transaksi pada saat melakukan pemesanan catering *sidomulyo food & catering* dengan proses belum selesai, proses, selesai, batal kemudian jika tidak ada data maka akan muncul tulisan belum ada pesanan.



Gambar 16. Halaman Pesanan Saya

2.2.4.12 Halaman Tentang Kami

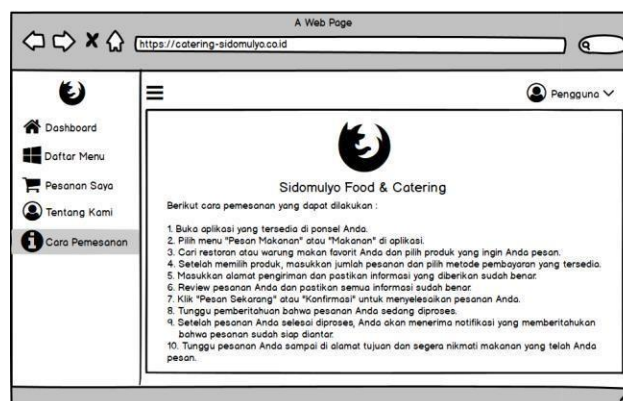
Gambar 17 merupakan tampilan halaman tentang kami menjelaskan tentang diskripsi singkat dari sidomulyo *food & Catering* .



Gambar 17. Halaman Tentang Kami

2.2.4.13 Halaman Cara Pembelian

Gambar 18 merupakan tampilan halaman tentang kami menjelaskan tentang tataurutan melakukan pemesanan pada aplikasi sidomulyo *food & Catering*.



Gambar 18. Halaman Cara Pembelian

2.3 Implementasi Kode

Pada tahapan ini melakukan pembuatan aplikasi dengan menggunakan bahasa java sebagai bahasa pemrograman yang digunakan pada android studio serta menggunakan framework Codeigniter 3, menggunakan aplikasi Android Studio, Visual Code, XAMPP, dengan database MySQL.

2.3.1 Visual Code

Merupakan aplikasi website editor yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan berbagai bahasa pemrograman namun pada pembuatan aplikasi *Catering* Sidomulyo ini saya menggunakan Visual Code untuk membangun halaman Admin yang menggunakan bahasaPHP.

2.3.2 XAMPP

Merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan hosting namun pada lingkup local yang biasa disebut dengan *localhost* yang dapat diimplementasikan kedalam *browser*.

2.3.3 MySQL

Pada bagian ini saya menggunakan MySQL untuk melakukan implementasi basis data yang mengacu pada desain basis data yang dibuat pada saat fase perancangan aplikasi.

2.4 Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini nantinya akan mengintegrasikan modul satu dengan modul yang lain sehingga menjadi kesatuan aplikasi, setelah itu aplikasi akan diuji supaya dapat memastikan bahwasanya aplikasi ini sudah dibuat sesuai dengan rancangan, apabila sudah sesuai maka aplikasi dapat dikatakan layak untuk digunakan. Pada pengujian aplikasi *Catering Sidomulyo* akan menggunakan 2 metode pengujian yaitu : *Black Box Testing* dan *Usability Testing*.

Black Box Testing merupakan salah satu metode pengujian aplikasi tanpa mengetahui kinerja yang terjadi pada internalnya. Sehingga taster hanya melakukan pengamatan aplikasi seperti layaknya pada “Kotak Hitam” yang berarti isian atau internal pada suatu aplikasi tidak dianggap penting, namun cukup melihat proses pengujian tampak luarnya saja (Rawat & Kumar, 2020). Dapat diartikan bahwasanya penguji dapat mengetahui secara fisik aplikasi yang sedang diuji dan dapat mengetahui fungsi dari balok tersebut tanpa mengetahui proses yang terjadi pada balok tersebut sehingga aplikasi dapat berfungsi secara baik sesuai dengan kerangka yang sudah dibuat.

Usability Testing dapat dikatakan bahwa pengujian menggunakan indikator-indikator yang sudah ditentukan oleh penguji aplikasi apakah pengembangan aplikasi ini sudah dapat dikatakan efisiensi, efektif serta pengguna memberikan nilai kepuasan pada saat mengoperasikan aplikasi (Sudarmilah & Siregar, 2019). *Usability Testing* dilakukan dengan menyebarkan lembar kuesioner kepada pengguna, dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada pengguna yang dituangkan pada kolom kuesioner yang bernama *SUS (System Usability Scale)*. Pada kuisisioner tersebut terdapat berapa pertanyaan. Skala penilaian yang diajukan ada 5 yaitu : “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Biasa”, “Setuju”, “Sangat Setuju” (Pawestri et al., 2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

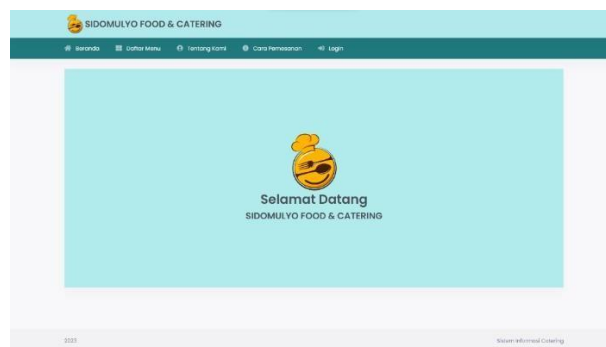
3.1 Hasil dan Pembahasan Aplikasi

Pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan *Catering* Sidomulyo berbasis website”, menghasilkan sebuah aplikasi berbasis android yang bernama Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan *Catering* Sidomulyo berbasis website. Aplikasi ini dapat digunakan untuk melakukan transaksi *catering* . Berikut adalah tampilan yang ada dalam aplikasi *Catering* Sidomulyo berbasis website.

3.1.1 Halaman Aplikasi *Catering* Sidomulyo

3.1.1.1 Tampilan Halaman Utama Aplikasi *Catering* Sidomulyo

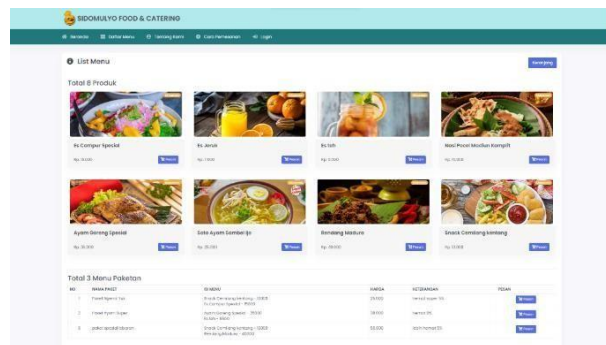
Halaman Utama sebagai halaman yg digunakan untuk menampilkan halaman utama pada website *catering* sidomulyo. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19. Halaman Utama

3.1.1.2 Tampilan Halaman Daftar Menu

Halaman Daftar Menu merupakan halaman yang digunakan untuk mengetahui apa saja yang disajikan oleh *catering* untuk pelanggan *catering* tersebut. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 20.

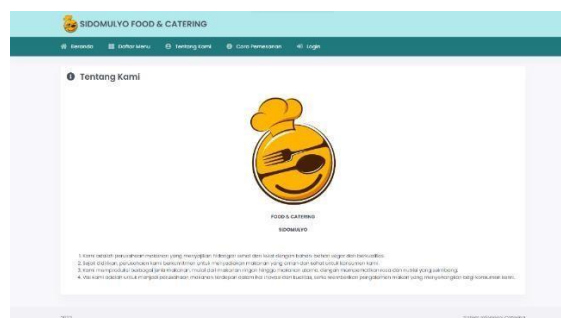


Gambar 20. Halaman Daftar Menu

3.1.1.3 Tampilan Halaman Tentang kami

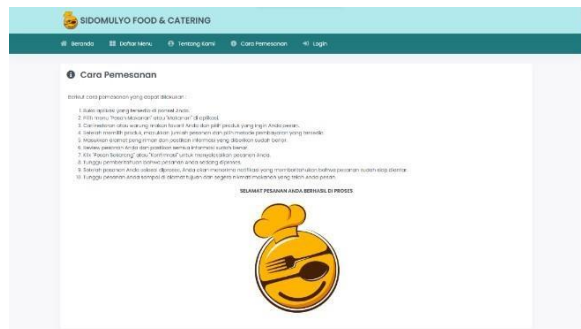
Halaman Tentang kami merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 21.

Gambar 21. Halaman Tentang Kami



3.1.1.4 Tampilan Halaman Cara Pemesanan

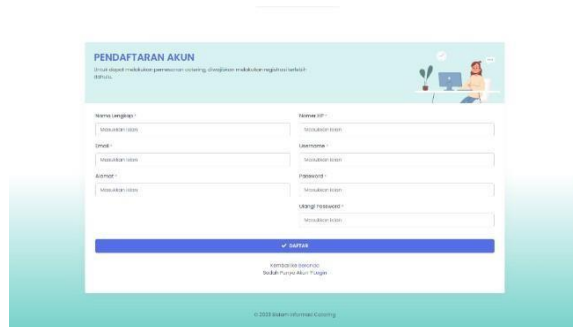
Halaman Cara Pemesanan merupakan halaman yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai tata cara melakukan pemesanan pada website *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 22. Halaman Cara Pemesanan

3.1.1.5 Tampilan Halaman Daftar Pengguna

Halaman Daftar Pengguna *catering* sidomulyo menampilkan berupa halaman yang digunakan melakukan mendaftar akun pada website *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Halaman Login Administrator

3.1.1.6 Tampilan Halaman Login Administrator

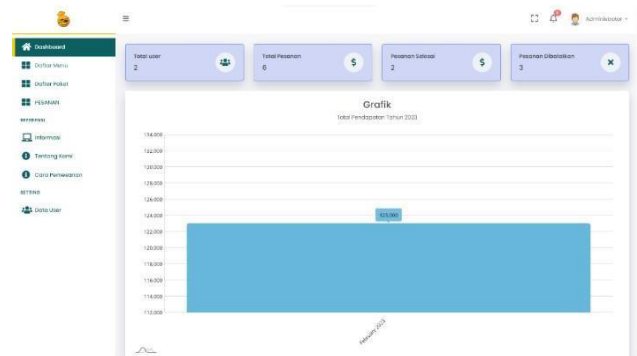
Halaman login administrator *catering* sidomulyo menampilkan berupa halaman yang digunakan melakukan login pada website *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Halaman Login Administrator

3.1.1.7 Tampilan Halaman Utama Admin

Halaman Utama Administrator menampilkan data berupa total pengguna, total pemesanan, total pemesanan selesai, total pemesanan dibatalkan kemudian ada grafik untuk total pendapatan yang sudah didapatkan pada *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 24.



Gambar 24. Halaman Tentang Kami

3.1.1.8 Tampilan Halaman List Menu

Halaman daftar menu pada *catering* sidomulyo digunakan untuk melakukan tambah, edit, hapus pada setiap menu yang ada pada *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 25.

The screenshot shows the 'List Menu' page with a table of menu items. The table has columns for NO, KATEGORI, NAMA MENU, HARGA, GAMBAR, and AKSI. There are 7 menu items listed.

NO	KATEGORI	NAMA MENU	HARGA	GAMBAR	AKSI
1	Makanan	Bu Cempur Special	35.000		Edit Hapus
2	Makanan	Pis Ika	7.000		Edit Hapus
3	Makanan	Doritos	5.500		Edit Hapus
4	Makanan	Kado Kado Ayam Campur	35.000		Edit Hapus
5	Makanan	Ayam Bawang Special	35.000		Edit Hapus
6	Makanan	Soto Ayam Sate Iga	25.000		Edit Hapus
7	Makanan	Bakso Mie	40.000		Edit Hapus

Gambar 25. Halaman Tentang Kami

3.1.1.9 Tampilan Halaman Tambah Menu

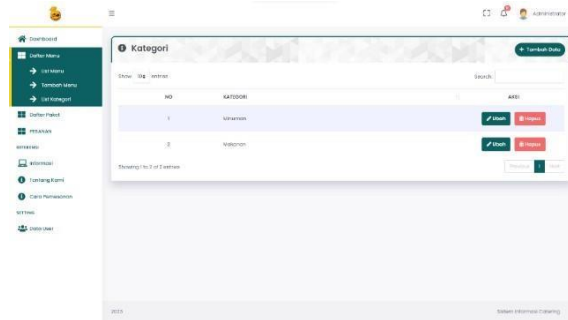
Halaman tambah menu digunakan untuk menambahkan data menu pada *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 26.

The screenshot shows the 'Form Menu' page for adding a new menu item. It includes fields for 'Nama Menu', 'Kategori', 'Harga', and 'Gambar'. There is a 'Simpan' button at the bottom right.

Gambar 26. Halaman Tambah Menu

3.1.1.10 Tampilan Halaman Tambah Kategori

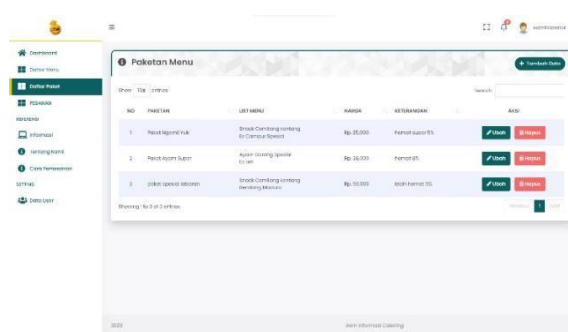
Halaman tambah digunakan untuk menambahkan kateogri pada *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 27.



Gambar 27. Halaman Tambah Menu

3.1.1.11 Tampilan Halaman Tambah Paket Menu

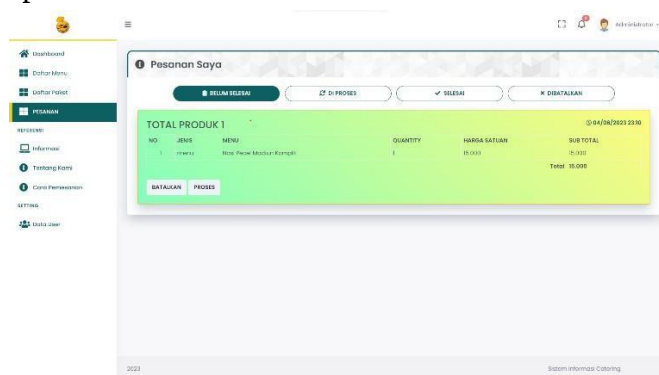
Halaman tambah paket menu digunakan untuk menambahkan daftar paket pada *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 28.



Gambar 28. Halaman Tambah Menu

3.1.1.12 Tampilan Halaman Belum Selesai Pesanan

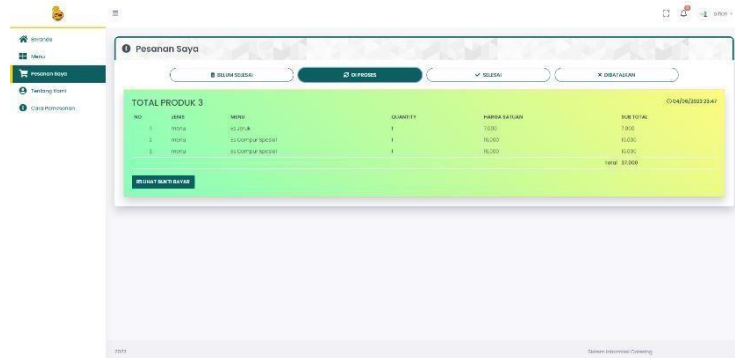
Halaman belum selesai pesanan saya merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan proses transaksi dengan keterangan belum selesai. Keterangan belum selesai berisi tentang pesanan pengguna dalam tahap penerimaan *catering* sidomulyo. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 29.



Gambar 29. Halaman Tambah Menu

3.1.1.13 Tampilan Halaman Proses Pesanan

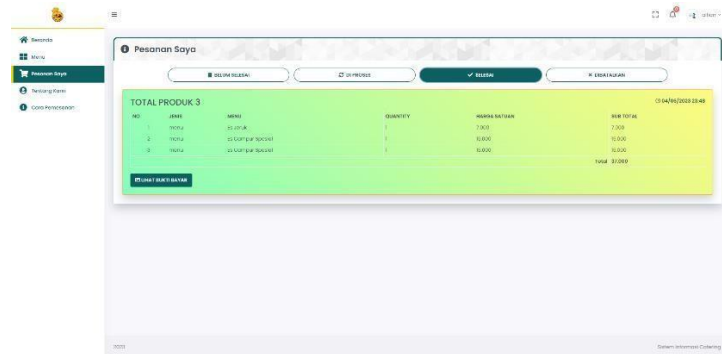
Halaman proses pesanan merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan proses pemesanan *catering*. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 30.



Gambar 30. Halaman Tambah Menu

3.1.1.14 Tampilan Halaman Selesai

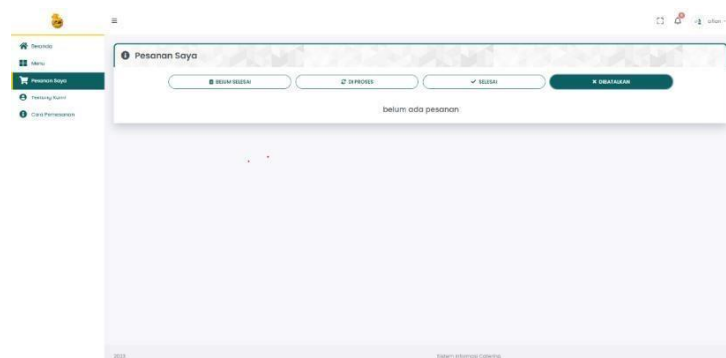
Halaman selesai berisi mengenai transaksi yang sudah selesai pada *catering sidomulyo*. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 31.



Gambar 31. Halaman Tambah Menu

3.1.1.15 Tampilan Halaman Dibatalkan

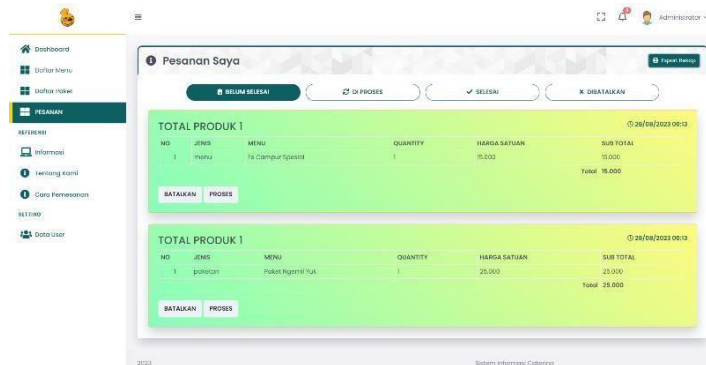
Halaman dibatalkan digunakan untuk mencatat transaksi yang dibatalkan pada *catering sidomulyo*. Tampilan halaman daftar menu dapat dilihat pada Gambar 32.



Gambar 32. Halaman Tambah Menu

3.1.1.16 Tampilan Halaman Rekap Pesanan

Halaman rekap pesanan digunakan untuk melihat hasil pesanan yang sudah pernah dipesan pada website *catering* sidomuyo dengan tampilan seperti pada Gambar 33, kemudian pada halaman rekap pesanan juga terdapat tombol Ekspor Pesanan dengan hasil seperti pada Gambar 34.



Gambar 33. Halaman Rekap Pesanan

Rekap Pesanan 28 August 2023				
NO	TANGGAL	STATUS	TOTAL PRODUK	NILAI
1	20 February 2023 20:57	pesanan selesai	3	104500
2	20 February 2023 21:00	pesanan dibatalkan admin	4	253000
3	20 February 2023 22:14	pesanan selesai	2	18500
4	04 June 2023 14:39	pesanan dibatalkan admin	1	35000
5	04 June 2023 20:20	pesanan dibatalkan admin	1	5500
6	04 June 2023 20:22	pesanan diproses	1	15000
7	04 June 2023 23:46	pesanan selesai	3	37000
8	06 June 2023 20:36	pesanan masuk	1	15000
9	06 June 2023 20:37	pesanan masuk	1	25000

Gambar 34. Halaman Hasil Rekap Pesanan

3.2 Hasil dan Pembahasan Aplikasi

3.2.1 Black Box Testing

Metode pengujian ini bertujuan untuk melihat fungsionalitas dari sebuah website *catering* sidomulyo ini. Berikut hasil *black box testing* dari website *catering* sidomulyo.

Tabel 3 Black Box Testing

No	Pengujian	Input	Output	Hasil
1.	Beranda	Melakukan akses pada laman <i>catering</i>	Menampilkan halaman utama pada <i>catering</i> sidomulyo	Valid
2.	Daftar Menu	Menekan tombol daftar menu	Menampilkan data daftar menu dan menu paket	Valid
3.	Tombol Pesan	Menekan tombol pesan	Menampilkan modal digunakan untuk mengisikan jumlah pesanan	Valid
4.	Tentang Kami	Menekan tombol tentang kmai	Menampilkan diskripsi singkat mengenai <i>catering</i> sidomulyo	Valid
5.	Cara Pemesanan	Menekan tombol cara pemesanan	Menampilkan tata cara pemesanan pada <i>catering</i> sidomulyo	Valid
6.	Login	Menekan tombol login	Menampilkan halaman login sesuai dengan role user atau admin	Valid
7.	Dashboard		Menampilkan data pemesanan dan grafik pemasukan	Valid
8.	List Menu	Menekan list menu	Menampilkan daftar menu <i>catering</i> sidomulyo	Valid
9.	Tambah Menu	Menekan tombol tambah menu	Menampilkan formulir digunakan untuk menambahkan menu	Valid
10.	List Kategori	Menekan tombol kategori	Menampilkan kategori menu <i>catering</i> sidomulyo	Valid
11.	Daftar Paket	Menekan tombol daftar paket	Menampilkan daftar paket <i>catering</i> sidomulyo	Valid
12.	Pesanan	Menekan tombol pesanan	Menampilkan halaman proses pemesanan	Valid
13.	Proses	Menekan tombol diproses	Menampilkan data proses pemesanan	Valid
14.	Selesai	Menekan tombol selesai	Menampilkan data selesai pemesanan	Valid
15.	Dibatalkan	Menekan tombol dibatalkan	Menampilkan data dibatalkan pesanan	Valid
16.	Data User	Menekan tombol data user	Menampilkan data user admin dan pengguna	Valid
17.	Pendaftaran User	Menekan tombol daftar	Menampilkan halaman daftar pengguna	Valid
18.	Tombol daftar	Menekan tombol dafttar	Menyimpan Akun Pengguna	Valid

Berdasarkan pengujian pada Tabel 3 *blackbox testing* menunjukan bahwa web *catering* sidomulyo berjalan sesuai dengan fungsionalitasnya dengan persentase keberhasilan 100%.

3.2.2 Usability Testing

Dengan mengevaluasi kemandirian, efisiensi, dan kebahagiaan pengguna, pendekatan pengujian ini berupaya menentukan bagaimana reaksi pengguna terhadap aplikasi tersebut dan apakah aplikasi tersebut memenuhi tujuan yang dimaksudkan. Kuesioner yang mirip dengan SUS (*System Usability Scale*) digunakan dengan cara ini. Berikut hasil pengujian *Usability Testing* terhadap website *catering sidomulyo*.

Kode Pernyataan	Pernyataan	Skala Informasi
P1	Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini	1. Sangat tidak setuju 2. Tidak setuju 3. Biasa 4. Setuju 5. Sangat setuju
P2	Saya merasa fitur ini terlalu rumit padahal dapat dibuat lebih sederhana	
P3	Saya pikir sistemnya mudah digunakan	
P4	Saya pikir saya akan membutuhkan dukungan dari orang teknis untuk dapat menggunakan sistem ini.	
P5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.	
P6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini.	
P7	Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.	
P8	Saya merasa sistem ini sangat rumit untuk digunakan.	
P9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini.	
P10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya dapat melanjutkan sistem ini.	

Tabel 4 Pertanyaan System Usability Testing

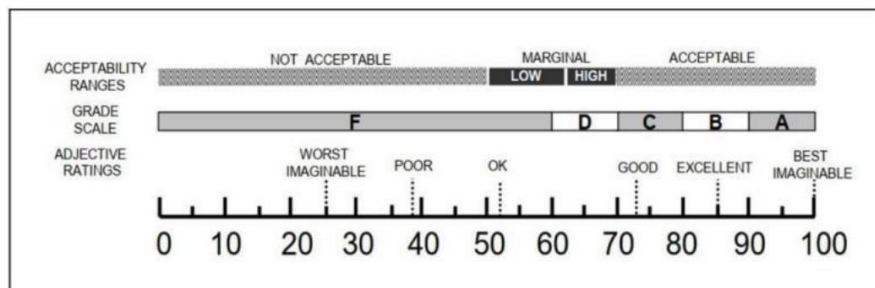
Tabel 5 Hasil Pengujian System Usability Testing

No	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Nilai = (Jumlah x 2.5)
1	2	1	3	4	3	4	3	4	3	4	31	77,5
2	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	31	77,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	2	4	3	2	3	3	3	4	2	1	27	67,5
5	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	34	85
6	3	3	4	0	3	3	3	4	3	3	29	72,5
7	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	31	77,5
8	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	33	82,5
9	3	2	2	3	4	3	3	2	1	3	26	65
10	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	34	85

11	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	28	70
12	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	30	75
13	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	24	60
14	2	2	3	2	3	2	2	2	3	1	22	55
15	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	34	85

16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
17	4	3	4	0	3	3	4	3	4	2	30	75
18	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80
19	1	3	0	1	1	1	1	0	2	0	10	25
20	2	3	4	3	3	3	1	3	3	2	27	67,5
21	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	35	87,5
22	4	3	3	4	3	4	3	4	3	1	32	80
23	4	3	4	3	4	3	2	4	3	1	31	77,5
24	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	34	85
25	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	33	82,5
26	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	34	85
27	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33	82,5
28	4	3	4	1	3	4	3	4	3	3	32	80
29	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	34	85
30	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	34	85
31	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
32	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	33	82,5
Rata-rata Nilai												75.7

Dari data table diatas, 32 responden berasal dari kalangan anak muda (berusia 22 – 27 tahun). Setelah mendapatkan data penilai dari responden, kemudian saya perlu untuk menghitung skor untuk menentukan sistem dinilai baik. Penghitungan dilakukan dengan cara jika pada pertanyaan ganjil maka nilai skala akan dikurangi 1 dan jika dipertanyaan genap maka 5 dikurangi nilai skala, setelah mendapatkan skala dari pertanyaan 1 sampai 10 maka jumlah skala tersebut dikali dengan 2,5 dan nilai dari *System Usability Scale* adalah nilai rata-rata dari total nilai yang telah dikalikan sebelumnya (Lewis & Sauro, 2018). Pengujian *System Usability Scale* mempunyai beberapa kategori dengan peringkat yang sudah ditetapkan diantaranya acceptability yang terdiri dari not *acceptable*, *marginal*, dan *acceptable*, skala peringkat terdiri dari A, B, C, D, E dan F, dan *adjective rating* mempunyai kategori *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *exellent* serta *imaginable* (Purwaningtias & Ependi, 2020) dapat dilihat pada Gambar 24 .



Gambar 24. Kategori Nilai System Usability Scale

Pada Tabel 5 dalam pengujian *system usability scale* kami menyimpulkan bahwa website Catering Sidomulyo mendapatkan nilai rata-rata sebesar 75.7, dengan demikian maka sistem ini tergolong dengan kategori *acceptable* dengan *grade scale* menunjukkan predikat C, serta berdasarkan *adjective rating* berada pada tingkat *good*.

4. PENUTUP

Catering Sidomulyo berbasis website telah selesai melewati proses pengembangan. Fitur pada website *catering* sidomulyo ini ada beberapa halaman pertama yaitu home yang berisi mengenai makan dan minuman yang dijual, halaman kedua berupa keranjang halaman tersebut digunakan untuk mempermudah untuk mengetahui produk apa saja yang sudah dibeli, kemudian halaman akun yang terdapat beberapa menu yang digunakan untuk mengetahui beberapa informasi akun seperti detail akun, riwayat belanja, daftar alamat menu tersebut sangat berguna untuk melakukan transaksi pada website *catering* sidomulyo. *Black Box Testing* dan *Usability Testing* merupakan dua tahap pengujian yang dilakukan website ini. Semua fungsi dalam aplikasi ini berfungsi dan berfungsi sebagaimana mestinya, menurut Pengujian *Black Box*. Hasil Pengujian *system usability scale* website *catering* sidomulyo ini menunjukkan nilai rata-rata 75.7 dengan jumlah responden 32, dengan demikian maka website *catering* sidomulyo ini tergolong baik dan dapat diterima oleh pengguna dan memenuhi tujuan dari pengembangan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *Ilkom Jurnal Ilmiah*, 10(2),182.
- Herlambang, R., Makmum, A., Thamrin, H., & Brylian, B. (2016). Sistem Perencanaan Untuk Usaha Kecil Menengah. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 26.
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2018). Item Benchmarks for the System Usability Scale. *Journal of Usability Studies*, 13(3), 158–167. <https://uxpajournal.org/item-benchmarks-systemusabilityscale-sus/>
- Pawestri, R. H., Az-Zahra, H. M., & Rusydi, A. N. (2019). Evaluasi Usability Aplikasi Mobile menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) (Studi Kasus: SOCO, Althea

- dan Sephora). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J- PTIIK), 3(10), 9883–9891.
- Prabowo, P. A. (2020). Analisa Perilaku Konsumen Jasa Katering. *Jurnal Analisi, Predeksi dan Informasi(Jurnal EKBIS)*, 70
- Purwaningtias, F., & Ependi, U. (2020). Pengujian Usability Website Pondok Pesantren Qodratullah Menggunakan System Usability Scale. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 6(1), 34–43. <https://doi.org/10.34128/jsi.v6i1.220>
- R, A., Singh, A., & Pathan, S. (2017). Online Food Ordering System. *International Journal of Computer Applications (0975 – 8887)Volume 180 – No.6, December 2017*, 22-24.
- Rawat, S., & Kumar, R. (2020). Direct-Indirect Link Matrix: A Black Box Testing Technique for Component-Based Software. *International Journal of Information Technology Project Management*, 11(4), 56–69. <https://doi.org/10.4018/IJITPM.2020100105>
- Septian, R. D., & Does, A. (2020). Perancangan Jasa *Catering* Dengan Memanfaatkan Sistem Informasi Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis*, 466.
- Sudarmilah, E., & Siregar, R. M. P. (2019). The Usability Of “Keepin” Collect The Trash: Virtual Reality Educational Game In Android Smartphone For Children. *International Journal of Engineering and Advanced Technology*, 8(4), 944–947.
- Supriyono, H., Noviandri, A. M., & Purnomo, Y. E. (2017). Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer untuk Pengelolaan Aset bagi SMP Muhammadiyah 1 Kartasura. *URECOL*, 59-70.