

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN CATERING WARUNG MAKAN TOMBO LESU BERBASIS WEBSITE

**Bayu Aji Laksono; Dimas Aryo Anggoro**  
**Prodi Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas**  
**Muhammadiyah Surakarta**

## **Abstrak**

Catering Tombo Lesu merupakan usaha kuliner lokal yang telah lama beroperasi di Kota Blora, namun masih menghadapi tantangan dalam hal pemasaran dan aksesibilitas layanan, yang masih menggunakan pemesanan seraca offline. Pesaing di era sekarang sudah banyak yang menggunakan pemesanan secara online agar pelanggan mudah untuk memesan makanan dan menghemat biaya transportasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan layanan Catering Tombo Lesu melalui pendekatan berbasis website guna meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas layanan kepada pelanggan. Metode penelitian menggunakan metode *waterfall*, meliputi analisis, desain dan pengembangan website, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Dibangun menggunakan framework *Laravel* versi 10, Bahasa pemrograman PHP versi 8, dan web server *Laragon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna, termasuk pemilik usaha dan pelanggan, memiliki kebutuhan yang beragam terhadap layanan catering Tombo Lesu. Berdasarkan analisis tersebut, sebuah website dirancang dan dikembangkan dengan fitur-fitur seperti menu interaktif dan serta formulir pemesanan online. Implementasi layanan catering Tombo Lesu berbasis website memperlihatkan peningkatan dalam hal aksesibilitas layanan, efisiensi operasional, dan kenyamanan bagi pelanggan. Kesimpulannya, pengembangan layanan catering Tombo Lesu berbasis website memberikan kontribusi positif dalam menghadapi tantangan pemasaran dan meningkatkan daya saing usaha kuliner lokal di era digital.

**Kata Kunci:** *MySQL, Sistem Pemesanan, PHP, Waterfall.*

## **Abstract**

Tombo Lesu Catering is a local culinary business that has been operating in Blora City for a long time, but still faces challenges in terms of marketing and service accessibility, which still uses offline ordering. Nowadays, many competitors use online ordering to make it easy for customers to order food and save on transportation costs. This research aims to develop Tombo Lesu Catering services through a website-based approach to increase the visibility and accessibility of services to customers. The research method uses the waterfall method, covering analysis, website design and development, coding, testing and maintenance. Built using the *Laravel* framework version 10, the PHP programming language version 8, and the *Laragon* web server. The

research results show that users, including business owners and customers, have diverse needs for Tombo Lesu catering services. Based on this analysis, a website was designed and developed with features such as interactive menus and online ordering forms. The implementation of website-based Tombo Lesu catering services shows improvements in terms of service accessibility, operational efficiency and convenience for customers. In conclusion, the development of website-based Tombo Lesu catering services makes a positive contribution in facing marketing challenges and increasing the competitiveness of local culinary businesses in the digital era.

**Keywords:** *MySQL, Ordering System, PHP, Waterfall.*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi pada bidang informasi memberikan kemudahan pada pengguna untuk memudahkan segala tugas dan kebutuhannya. Strategi yang kuat perlu disiapkan untuk menghadapi persaingan dalam bisnis teknologi masa kini yang bertujuan untuk menarik minat konsumen. Pada era digital, Catering Tombo Lesu masih menggunakan pemesanan secara manual. Pemesanan catering secara online dibutuhkan untuk mengurangi masalah yang ada. Untuk mewujudkan kepuasan pelanggan, pedagang harus memiliki sistem pemesanan yang baik.

Pelanggan memiliki kegiatan sehari-hari yang menjadi kendala untuk tidak memungkinkan datang ke warung (Arif, Amron Akhsanul & Putri, Devi Afriyanti Puspa., 2023). Untuk itu, maka di bangunlah Sistem Pemesanan Catering berbasis website. Dengan dibangunnya sistem ini para pedagang lebih mudah untuk memperluas peluang usaha dan memudahkan terjangrinya pelanggan, selain itu pedagang dapat meminimalisir kebutuhan untuk mencegah adanya pembengkakan pada biaya modal dengan seiringnya pertumbuhan bisnis (T. Bayu Kurniawan, & Syarifuddin. 2020). Permasalahan pada penelitian masih melakukan pemesanan catering secara manual. Sistem menggunakan metode waterfall yang memungkinkan untuk dikontrol.

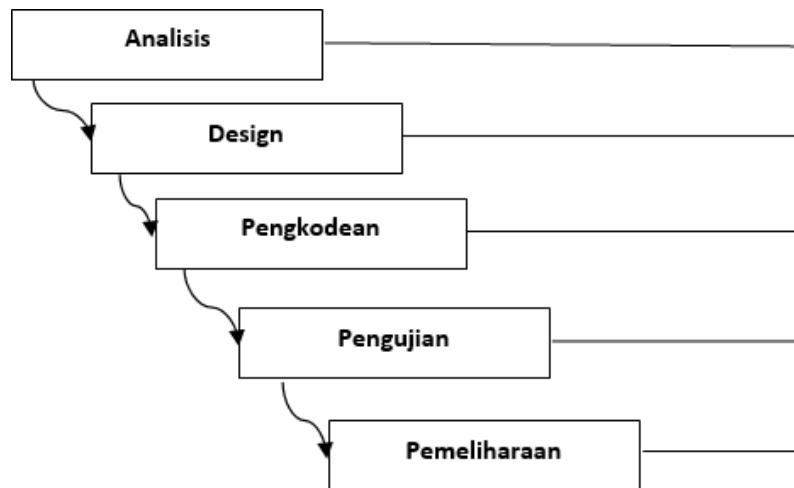
Dalam penelitian yang sudah pernah dilakukan (Saputri dkk, 2019), pengumpulan data dalam menggunakan metode ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sementara metode yang di gunakan untuk pengembangan software menggunakan metode waterfall. Proses pengembangan menggunakan model SDLC (Software Development Life Cycle) menggunakan langkah kerja yang diaplikasikan oleh para programmer untuk mengembangkan sistem informasi dan metode yang digunakan.

Dalam penelitian sebelumnya yang telah diterapkan oleh (Ridho, F., & Soelistijadi, R., 2019) menyatakan bahwa dengan menggunakan metode Waterfall menghasilkan informasi tentang profil sebuah produk, berbagai jenis produk, langkah – langkah pemesanan, data dari customer, detail transaksi penjualan serta konfirmasi penjualan. Dalam penggunaan metode waterfall ini dinilai dapat menjalankan pembuatan software berskala besar yang menyertakan banyak tenaga dari sumber daya manusia dan proses yang kompleks. Dibandingkan dengan penggunaan metode prototyping yang berskala kecil karena dalam pembuatannya sistem yang ingin cepat selesai. Lalu penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2019) menghasilkan sistem yang memiliki fungsionalitas memudahkan pengguna dalam memesan catering secara online dengan presentase yang didapat yaitu sebesar 84%. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Sesunan & Rianti, 2021) menyimpulkan bahwa sistem sudah bisa digunakan dengan mudah untuk memesan catering secara online, dan memudahkan admin dalam melakukan pelaporan transaksi dan penjualan.

Perancangan sistem pemesanan berbasis website bertujuan mempermudah pelanggan untuk memilih dan memesan lebih mudah serta memperluas pasar bagi para pedagang. Sistem informasi pemesanan berbasis online diharapkan dapat memberikan solusi pada masalah-masalah yang terjadi khususnya bagi para pedagang yang kesulitan dalam menambah pelanggan. Menu catering terdapat tampilan gambar makanan dan harga yang sesuai dengan jenis paket catering yang tersedia. Dengan demikian pelanggan dapat lebih mudah melakukan proses pemesanan dan tidak perlu mengantri dalam memesan catering (Yanto, H. 2022). Kemudian perbedaan sistem penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sistem pemesanan catering terdapat fitur laporan penjualan dalam bentuk file maupun grafik pertahun dan juga riwayat pesanan.

## **2. METODE**

*System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall* disusun dalam proses perancangan sistem untuk mengembangkan sebuah sistem. Metode ini menggunakan proses pengembangan model fase one by one yang dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi (Nur, H. 2019). Tahapan – tahapan yang diperlukan yaitu ; analisis (*analysis*), pemodelan (*design*), pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*), serta pemeliharaan (*deployment*). Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. *Model Waterfall*

## 2.1 Analisis

Proses mendapatkan data informasi pada penelitian sistem pemesanan catering warung tombo lesu berbasis website menggunakan metode wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan secara langsung kepada pedagang Warung Tombo Lesu, hasil wawancara yaitu sistem pemesanan di warung ini masih sangat manual dan tidak efektif, sehingga pelanggan belum merasa puas dan nyaman ketika berkunjung ke warung tombo lesu. Dari hasil tersebut sudah disepakati bahwa dibutuhkan beberapa hal untuk perkembangan warung Tombo Lesu, yakni ;

### 2.1.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional menyajikan proses yang diberikan oleh system tentang proses berjalannya sistem tersebut sesuai dengan kebutuhan *user*. Kebutuhan fungsional mengandalkan perangkat keras dan perangkat lunak serta pengguna sistem. Penjual dan pembeli memiliki beberapa akses yang meliputi :

#### a. Dari sisi penjual :

Penjual memiliki akses pada sistem yang dapat melihat data user, merekap hasil penjualan, dapat melihat menu produk, dapat mengolah data transaksi, dapat mengolah data menu produk.

#### b. Dari sisi pembeli :

Pembeli memiliki akses pada sistem dapat memesan menu produk, dapat menampilkan order menu yang sudah dipesan, dapat menampilkan total harga yang telah dipesan, mengubah profil, dan mengirim bukti transfer.

### 2.1.2 Kebutuhan Non Fungsional

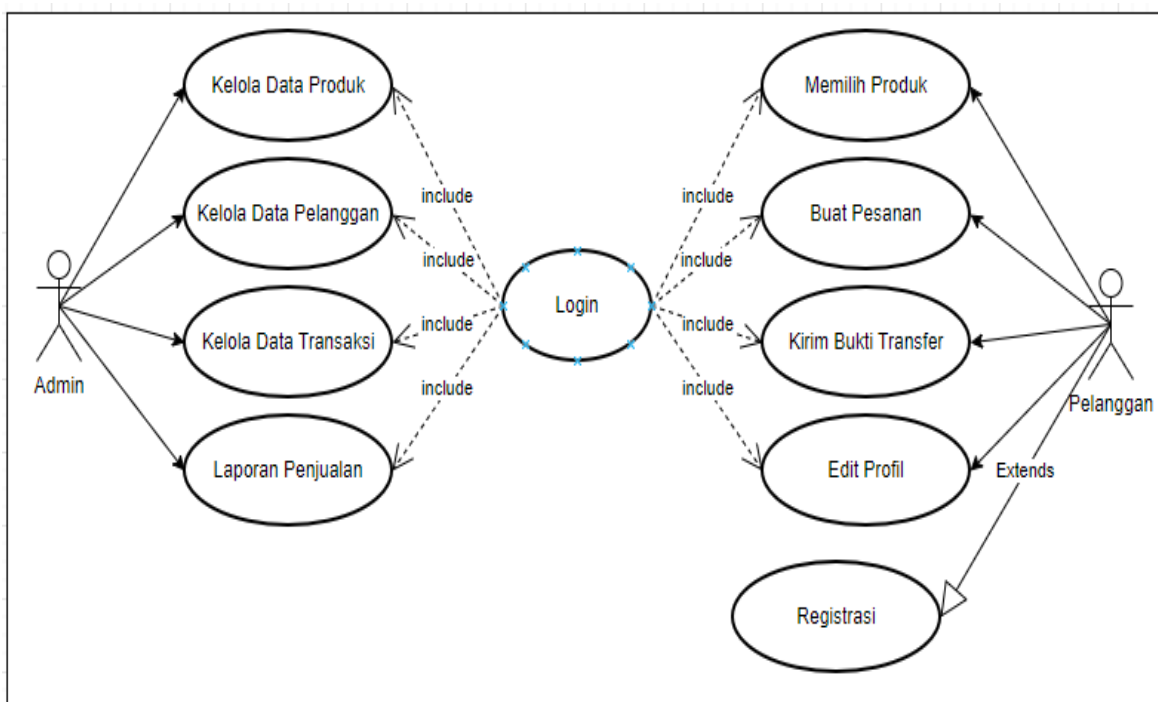
- a. Kebutuhan Operasional : Smartphone, Windows, Laptop, Web browser, Internet Access.
- b. Kebutuhan Pembuatan : webserver (Laragon), text editor (Visual Studio Code), WireframePro, ClickCharts Diagram Flowchart Software, DBDesigner.

## 2.2 Desain

Pada tahap ini dibutuhkan suatu desain dari sistem yang dibuat untuk mempermudah dalam pengembangan sistem pengkodean. Aplikasi membutuhkan desain sistem dengan UML (*Unified Modelling Language*) menggunakan *Use case*, *Activity diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*.

### 2.2.1 Use Case Diagram

*Use Case* adalah urutan langkah yang dilakukan oleh *user* kepada sistem (Setiyani., 2021). *Use Case Diagram* menjelaskan gambar interaksi antara aktor dengan sistem yang akan dirancang dan memiliki hak akses (Aini, Tias Nur & Nurgiyatna., 2021). Pada gambar 2 menunjukkan use case diagram memiliki dua actor, yaitu *admin* dan *user*.



Gambar 2. *Use Case Diagram*

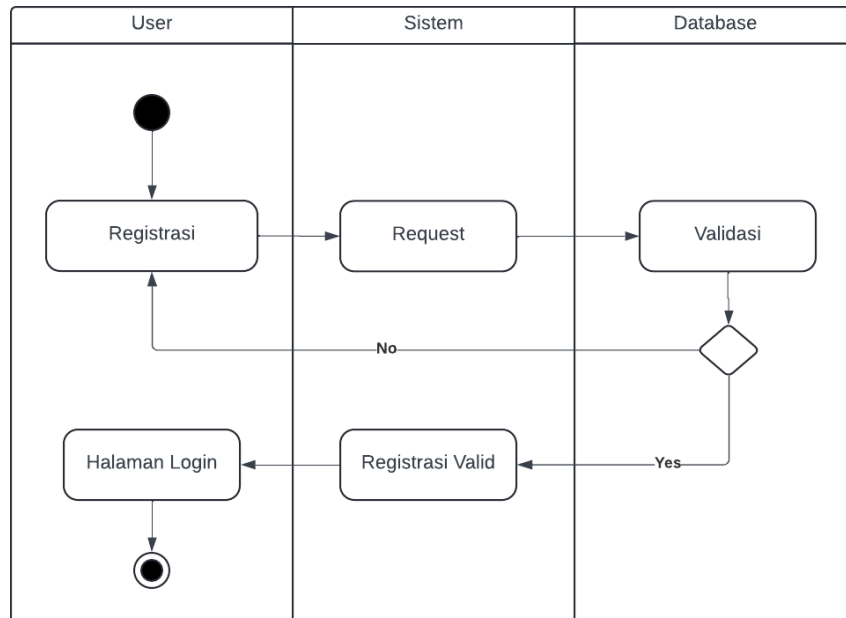
### 2.2.2 Activity Diagram

Menunjukkan urutan proses aktivitas pada sistem. Activity diagram berfungsi membantu memahami proses secara keseluruhan. Dibawah ini Terdapat gambar diagram activity

Penjual, dan Pembeli :

a. Admin dan User melakukan register

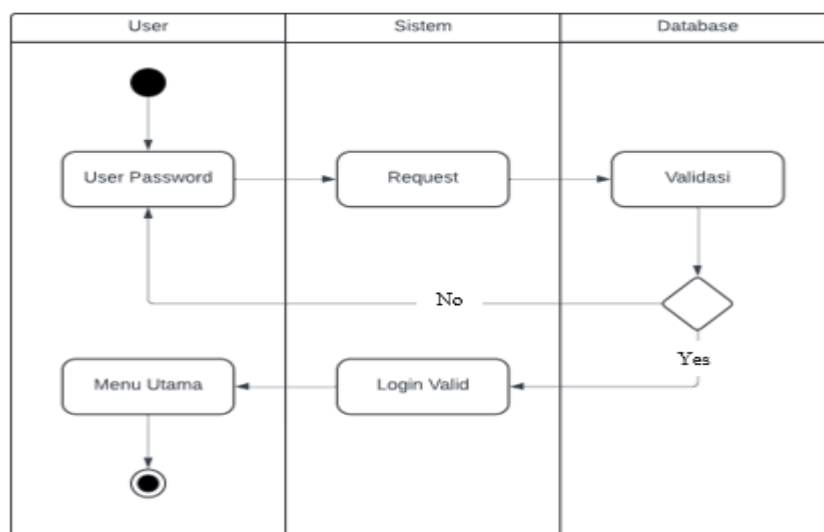
Proses ini menjelaskan bagaimana bagian *Admin* dan *User* melakukan register terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Diagram Activity Pembuatan Akun

b. Admin dan user melakukan login

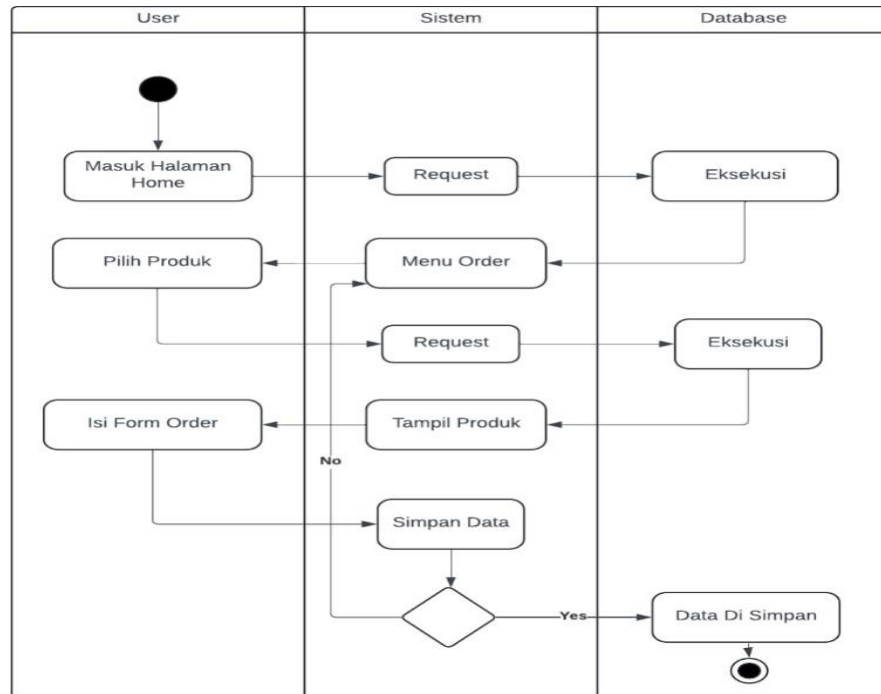
Menjelaskan bagaimana bagian *Admin* dan *User* memproses login. *User* membutuhkan validasi agar dapat mengakses system, dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Diagram Activity melakukan Login

c. User melakukan order

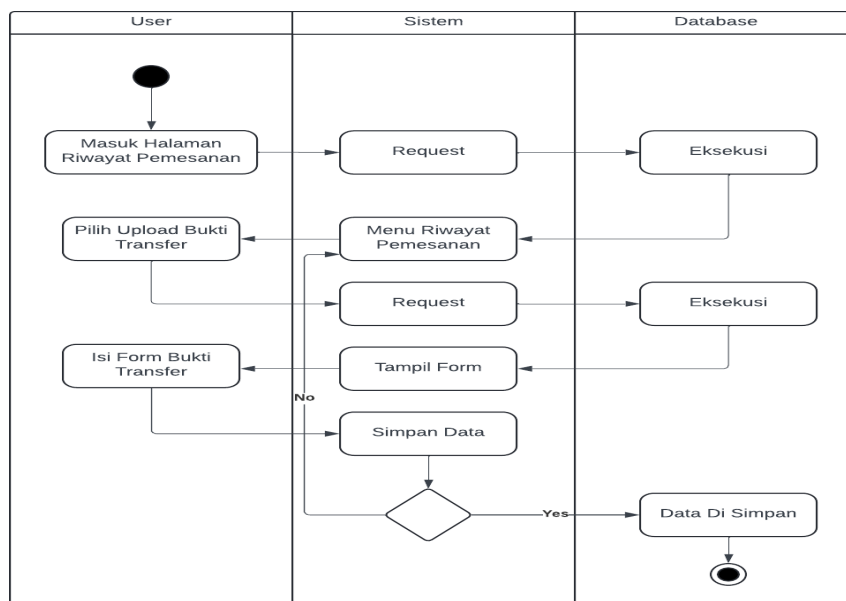
Menjelaskan User sedang melakukan order menu makanan yang terdapat pada gambar 5.



Gambar 5. Diagram Activity User melakukan Pemesanan

d. User mengirim bukti transfer

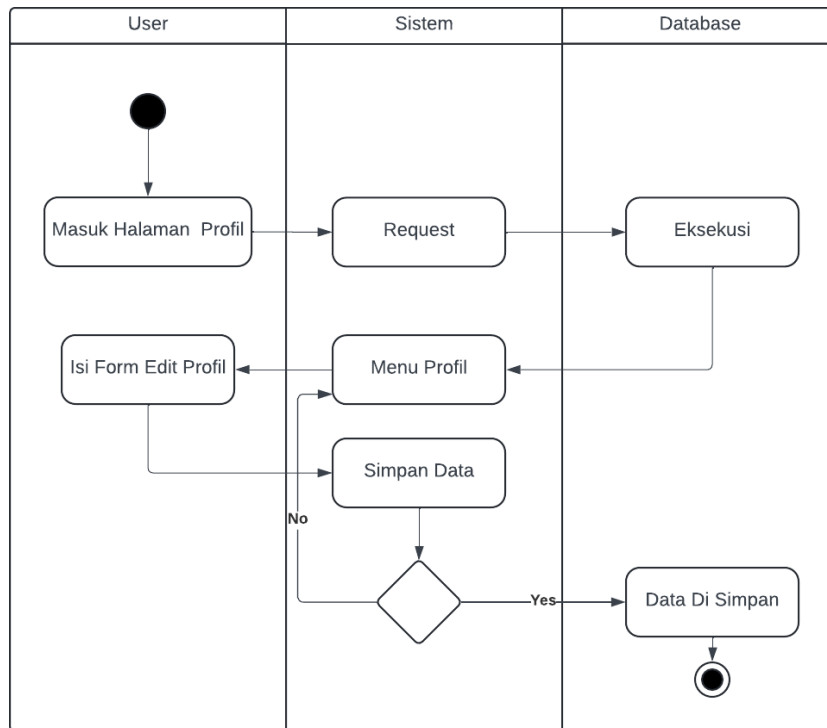
Pada Proses ini menjelaskan bagaimana bagian User mengirimkan bukti transfer yang terdapat pada gambar 6.



Gambar 6. Diagram Activity User mengirim Bukti Transfer

e. User melakukan edit profil

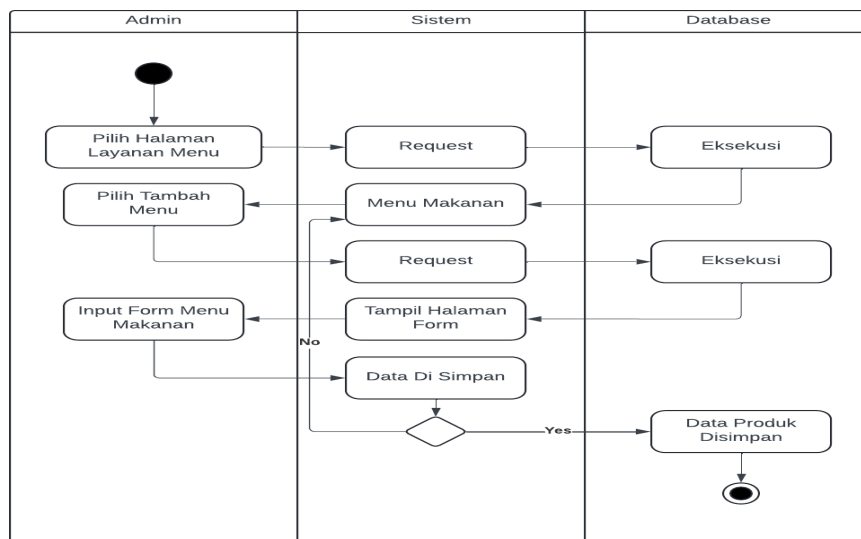
Proses ini menjelaskan bagaimana bagian User melakukan edit profil yang terdapat pada gambar 7.



Gambar 7. Diagram Activity User Mengedit Profil

f. Admin menambahkan menu makanan

Pada Proses ini menjelaskan bagian Admin menambah menu makanan yang terdapat pada gambar 8.

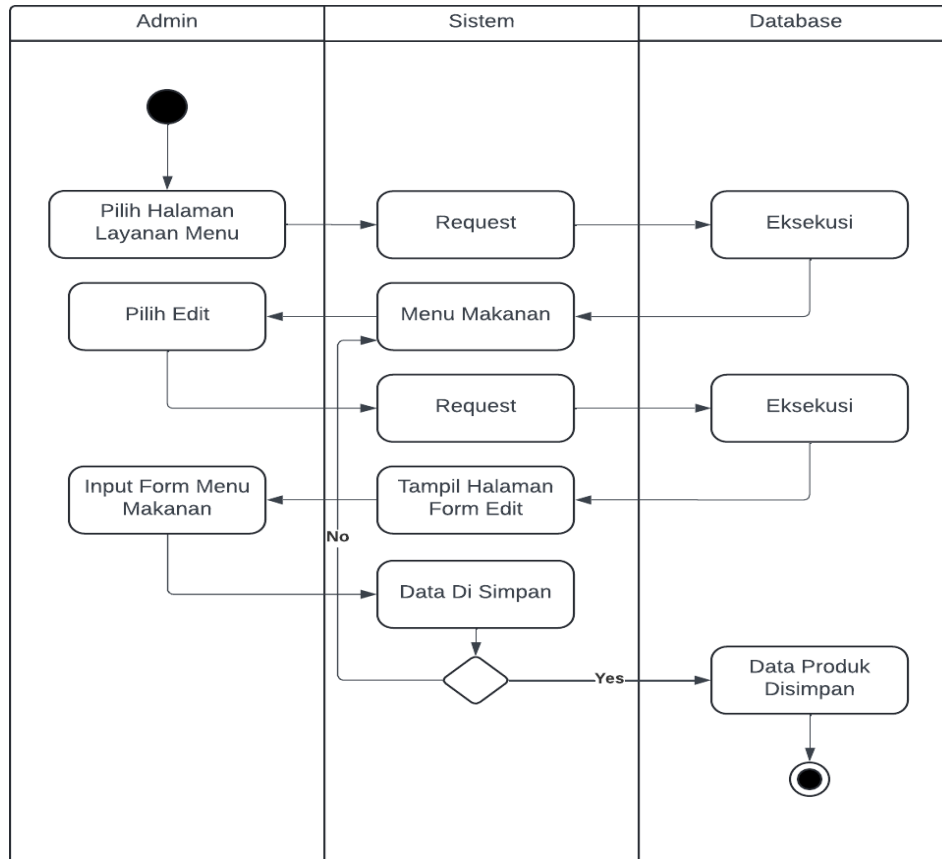


Gambar 8. Diagram Activity Admin Menambah Data



g. Admin mengedit menu makanan

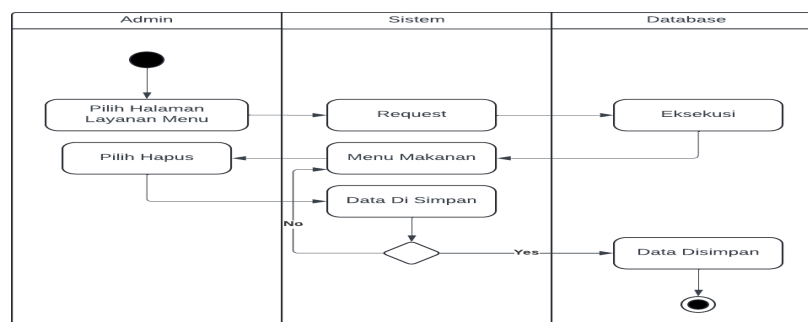
Proses ini menjelaskan bagian Admin mengedit menu makanan sesuai apa yang tersedia yang terdapat pada gambar 9.



Gambar 9. Diagram Activity Admin Mengedit Data

h. Admin melakukan hapus data

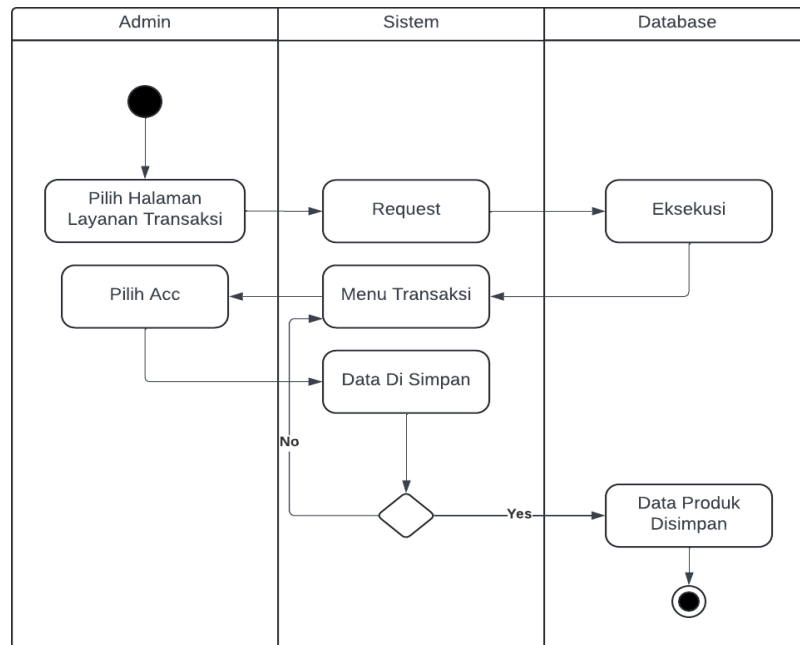
Pada Proses ini menjelaskan bagian Admin menghapus menu makanan yang terdapat pada gambar 10.



Gambar 10. Diagram Activity Admin Menghapus Data

i. Admin mengecek transaksi

Pada Proses ini menjelaskan bagian Admin mengecek dan mengkonfirmasi transaksi yang terdapat pada gambar11.

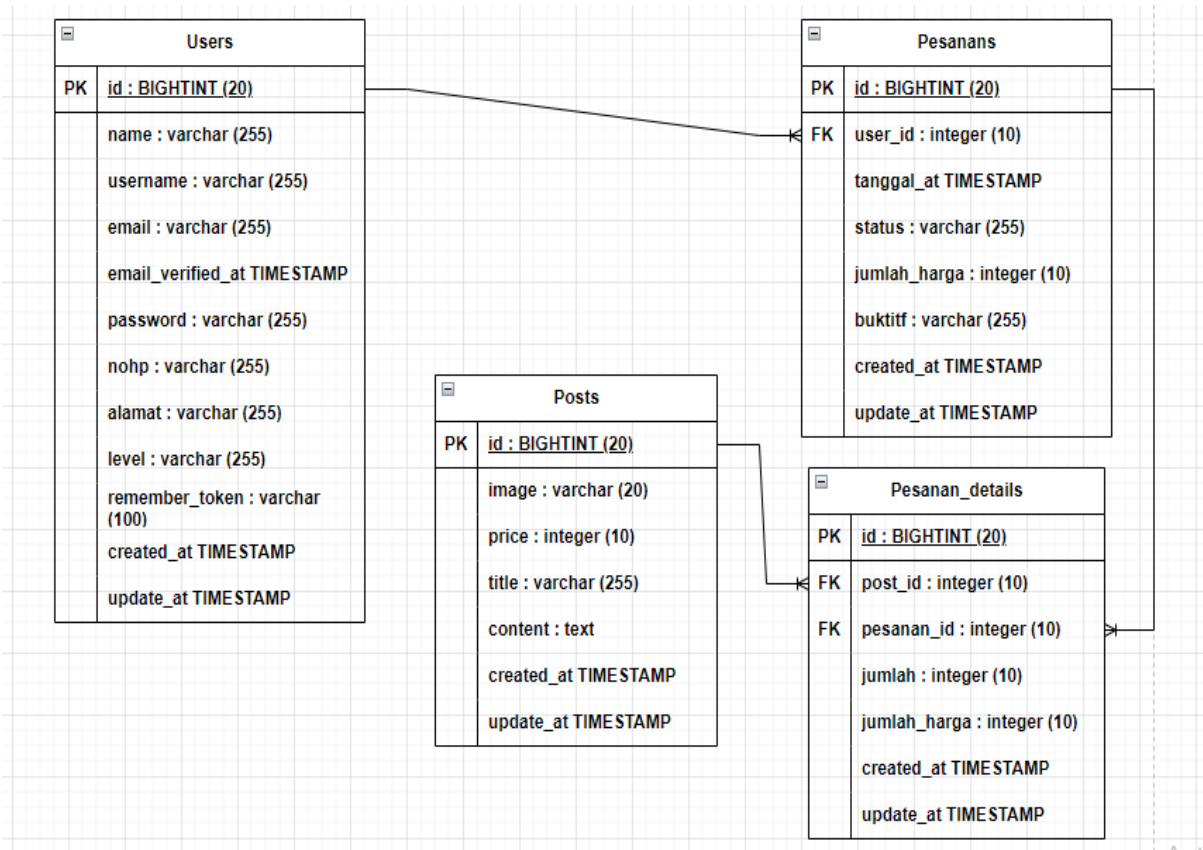


Gambar 11. Diagram Activity Admin Mengkonfirmasi Transaksi Order

### 2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan kumpulan data yang digunakan dalam proses mendesain database, antar data memiliki suatu hubungan dan dihubungkan dengan suatu notasi (Yogatama Dwi Prasetya & Sudarmilah, 2022).

Sistem ini dikembangkan menggunakan *Database*. Didalam sistem pemesanan online catering warung tombo lesu berbasis website terdapat 4 tabel yang saling berelasi. Pada tabel *Users* kolom *id* berelasi *one to many* dengan kolom *user\_id* pada tabel *Pesanans*. Kemudian tabel *Pesanans* kolom *id* berelasi *one to many* dengan kolom *pesanan\_id* pada tabel *Pesanan\_details*. Lalu tabel *Posts* kolom *id* berelasi *one to many* dengan kolom *post\_id* pada tabel *Pesanan\_details* yang terdapat pada gambar 12.



Gambar 12. *Entity Relationship Diagram*

## 2.3 Pengkodean

Tahap pemrograman adalah proses mengubah bahasa pemahaman manusia menjadi bahasa komputer menjadi kode tertentu (Hanifah, Fafah & Fatmawati, Azizah., 2020). Dalam tahap ini penulisan kode program dilakukan menggunakan *Framework Laravel*, *Visual Studio Code*, *Google Chrome Browser* dan *MySQL*. *Laravel* memiliki fitur *Mastering* yang dapat mempermudah dalam membuat halaman baru pada website. Sistem ini sangat cocok menggunakan *laravel* karena memiliki banyak halaman pada website. *MySQL* sangat dibutuhkan karena dapat beradaptasi dengan pertumbuhan aplikasi, baik itu jumlah pengguna, jumlah data, atau kompleksitas query yang dijalankan. Untuk dapat mengakses program sistem pemesanan catering berbasis website ini, dibutuhkan validasi berupa *login*, agar lebih aman dan terjamin.

## 2.4 Pengujian

Pengujian sistem menggunakan metode *Black box* dan *System Usability Scale (SUS)* berguna mendeteksi kesalahan (error) pada kekeliruan interface, fungsi, dan juga struktur data (Yulistina et al., 2020). Berfungsi untuk melihat input ataupun output yang dihasilkan

sudah sesuai atau belum, sehingga website Catering ini bisa dijalankan untuk pedagang Warung Tombo Lesu.

#### 2.4.1 *Black-Box Testing*

Metode pengujian *black box testing* memiliki tujuan untuk testing fungsi sistem apakah berjalan dengan baik atau tidak (Zuliyana, Andi & Anggoro, Dimas Aryo., 2020). Adanya sistem ini dilakukan pengujian mempunyai tujuan agar sistem berjalan dengan baik. Jika terjadi kesalahan akan dilakukan perbaikan dengan cara pengkajian ulang (Fajrianti & Taringan, 2022). Dengan menggunakan *blackbox testing* ini diharapkan kekurangan dalam sistem dapat segera diperbaiki.

#### 2.4.2 *System Usability Scale* (Sukma et al., 2023)

*System Usability Scale* berwujud kuisioner sebanyak 10 pernyataan, yang memiliki nilai jawaban antara 1 sampai 5 antara lain

- a. Sangat Setuju
- b. Setuju
- c. Netral
- d. Tidak Setuju
- e. Sangat Tidak Setuju

Kode pernyataan P'1, P'3, P'5, P'7, dan P'9 memiliki perhitungan dikurangi 1. Kode pernyataan P'2, P'4, P'6, P'8, dan P'10 memiliki perhitungan 5 dikurangi pernyataan genap. Berikut pernyataan untuk responden yang terdapat pada gambar 1.

Tabel 1. Pernyataan SUS

| N0. | Pernyataan (Per)                                          | nilai   |
|-----|-----------------------------------------------------------|---------|
| 1   | Saya merasa website mudah digunakan                       | '1 - 5' |
| 2   | Saya merasa website sulit digunakan                       | '1 - 5' |
| 3   | Saya merasa fitur pada website berjalan dengan Semestinya | '1 - 5' |
| 4   | Saya merasa ada kesalahan dalam menggunakan sistem        | '1 - 5' |
| 5   | Saya merasa tidak ada kesulitan menggunakan website Ini   | '1 - 5' |
| 6   | Saya merasa website ini sulit dipahami                    | '1 - 5' |
| 7   | Saya berfikir akan menggunakan website ini lagi           | '1 - 5' |

|     |                                                             |         |
|-----|-------------------------------------------------------------|---------|
| 8   | Saya sudah terbiasa menggunakan website ini                 | '1 - 5' |
| 9   | Saya memahami website ini dengan cepat                      | '1 - 5' |
| 10. | Saya perlu bantuan orang lain untuk menjalankan website ini | '1 - 5' |

Pernyataan positif terdapat pada nomor ganjil (1 , 3 , 5 , 7 , 9), dan pernyataan negatif berada pada nomor genap (2 , 4 , 6 , 8 , 10) (Khairunnisa., 2022). Pada setiap pernyataan diberikan bobot senilai 1-5. Total skor SUS didapatkan dari rata-rata skor SUS individu berkisar 0 sampai 100. Akan lebih mudah jika diberikan rumus SUS sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Keterangan :

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \text{skor rata-rata} \\ \sum x &= \text{jumlah skor SUS} \\ n &= \text{jumlah responden} \end{aligned}$$

## 2.5 Pemeliharaan

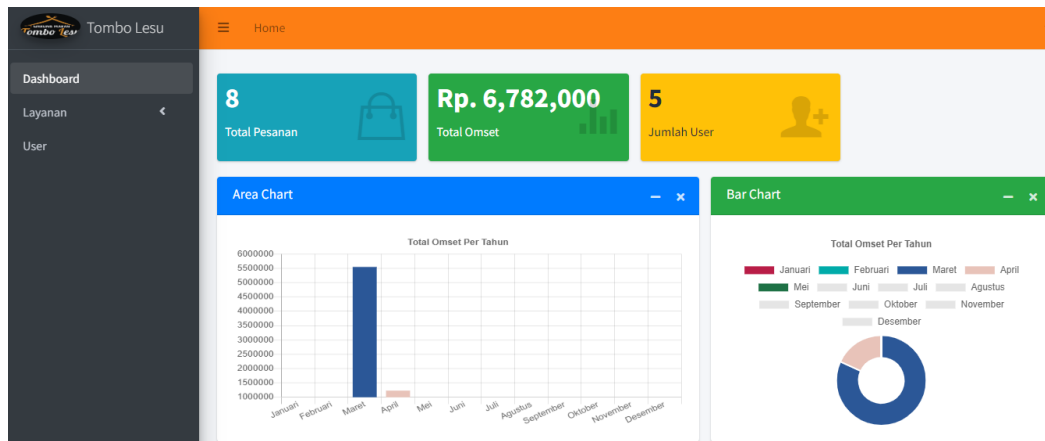
Selanjutnya adalah tahap *Maintenance*. Pemeliharaan Sistem yang sudah dibuat digunakan oleh Penjual Warung Tombo Lesu. Dilakukan evaluasi pada sistem guna mengetahui ada kekurangan. Pemeliharaan sistem dilakukan setiap 1 bulan sekali, sehingga dari evaluasi ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja sistem. Manfaat adanya pemeliharaan ini sebagai kebutuhan untuk penggunaan admin agar lebih baik dari kinerja sebelumnya. Dan langkah selanjutnya untuk perkembangan sistem ini yaitu dengan menambahkan payment gateway serta bisa bekerja sama dengan grab dan sejenisnya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah menganalisa dan mengevaluasi sistem ini, maka sebagai tindak lanjut bagi penyelesaian masalah diatas dapat dibuat suatu sistem informasi Warung Tombo Lesu dengan menggunakan sistem yang lebih baik sehingga dapat membantu untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat. Hasil akhir pada pembuatan sistem pemesanan catering warung tombo lesu memiliki beberapa halaman yang terdapat fungsi-fungsi yang berbeda.

### 3.1 Desain Halaman Dashboard Admin

Halaman dashboard memiliki informasi data yang ada pada sistem. Informasi tersebut berisi total pesanan, total pendapatan, jumlah pembeli yang telah melakukan transaksi, dan juga grafik omset dalam setahun terakhir yang terdapat pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Dashboard

### 3.2 Desain Halaman Data Menu Admin

Menampilkan data menu makanan yang berisi nama makanan, harga makanan, dan juga foto makanan. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus menu paket makanan yang terdapat pada gambar 14.

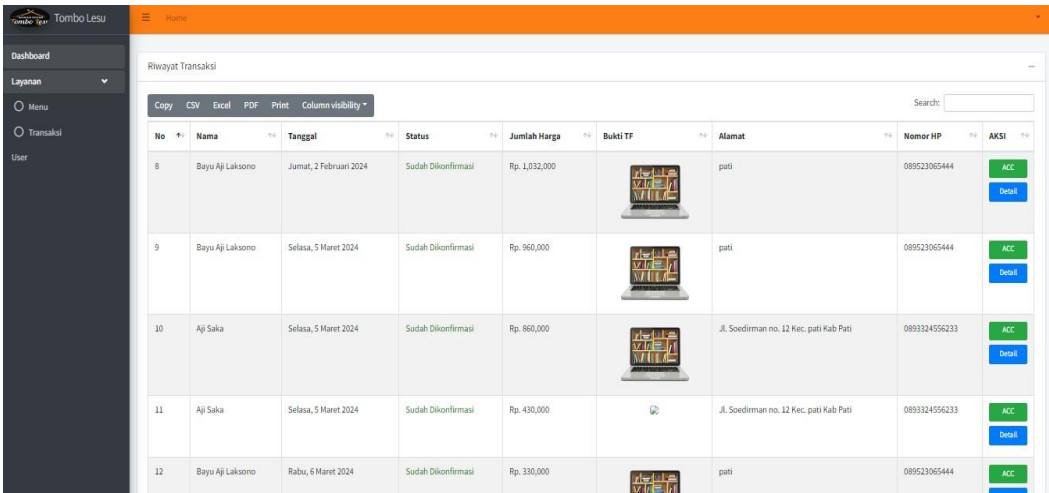
| GAMBAR | HARGA      | JUDUL   | CONTENT         | AKSI                                                            |
|--------|------------|---------|-----------------|-----------------------------------------------------------------|
|        | Rp. 10,000 | PAKET 1 | Nasi Ayam Telur | <a href="#">SHOW</a> <a href="#">EDIT</a> <a href="#">HAPUS</a> |
|        | Rp. 33,000 | PAKET 2 | Nasi Ayam Telur | <a href="#">SHOW</a> <a href="#">EDIT</a> <a href="#">HAPUS</a> |
|        | Rp. 24,000 | PAKET 3 | Nasi Ayam Telur | <a href="#">SHOW</a> <a href="#">EDIT</a> <a href="#">HAPUS</a> |
|        | Rp. 20,000 | PAKET 4 | Nasi Ayam Telur | <a href="#">SHOW</a> <a href="#">EDIT</a> <a href="#">HAPUS</a> |
|        | Rp. 15,000 | PAKET 5 | Nasi Ayam Telur | <a href="#">SHOW</a> <a href="#">EDIT</a> <a href="#">HAPUS</a> |

Gambar-14. Halaman Menu Admin

### 3.3 Desain Halaman Data Transaksi Admin

Berikut merupakan desain dari *hasil transaksi user*. Admin mengkonfirmasi transaksi pembeli apakah sudah mengirimkan bukti transfer atau belum yang terdapat pada gambar

15.

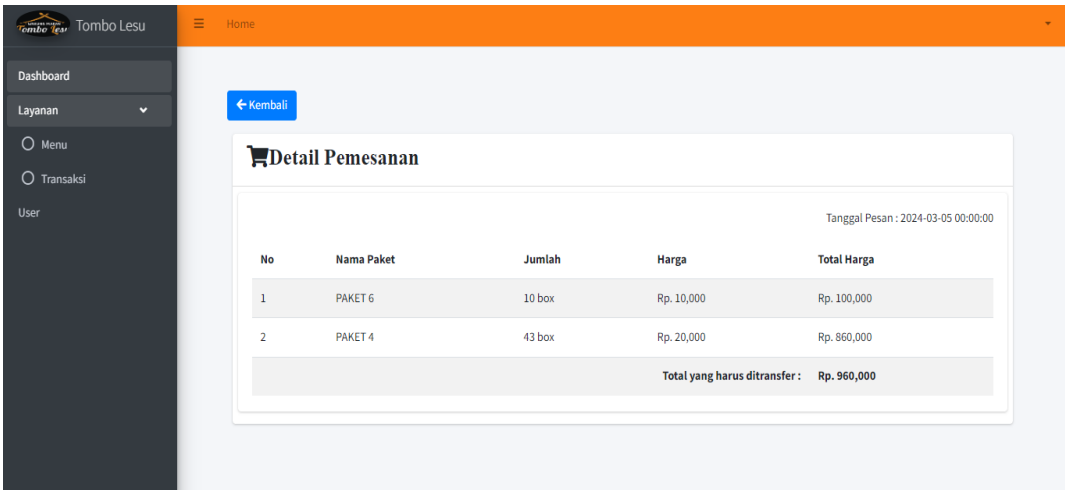


| No | Nama             | Tanggal                | Status             | Jumlah Harga  | Bukti TF                                                                           | Alamat                                  | Nomor HP      | Aksi                                       |
|----|------------------|------------------------|--------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|---------------|--------------------------------------------|
| 8  | Bayu Aji Laksono | Jumat, 2 Februari 2024 | Sudah Dikonfirmasi | Rp. 1.032,000 |  | pati                                    | 089523065444  | <a href="#">ACC</a> <a href="#">Detail</a> |
| 9  | Bayu Aji Laksono | Selasa, 5 Maret 2024   | Sudah Dikonfirmasi | Rp. 960,000   |  | pati                                    | 089523065444  | <a href="#">ACC</a> <a href="#">Detail</a> |
| 10 | Aji Saka         | Selasa, 5 Maret 2024   | Sudah Dikonfirmasi | Rp. 860,000   |  | Jl. Soedirman no. 12 Kec. pati Kab Pati | 0893324556233 | <a href="#">ACC</a> <a href="#">Detail</a> |
| 11 | Aji Saka         | Selasa, 5 Maret 2024   | Sudah Dikonfirmasi | Rp. 430,000   |  | Jl. Soedirman no. 12 Kec. pati Kab Pati | 0893324556233 | <a href="#">ACC</a> <a href="#">Detail</a> |
| 12 | Bayu Aji Laksono | Rabu, 6 Maret 2024     | Sudah Dikonfirmasi | Rp. 330,000   |  | pati                                    | 089523065444  | <a href="#">ACC</a> <a href="#">Detail</a> |

Gambar 15. Halaman Data Transaksi Admin

3.4 Desain Halaman Detail Pesanan Admin

Berikut merupakan desain dari *detail pesanan* yang dapat dilihat oleh admin untuk mengetahui apa saja yang dipesan pembeli yang terdapat pada gambar 16.



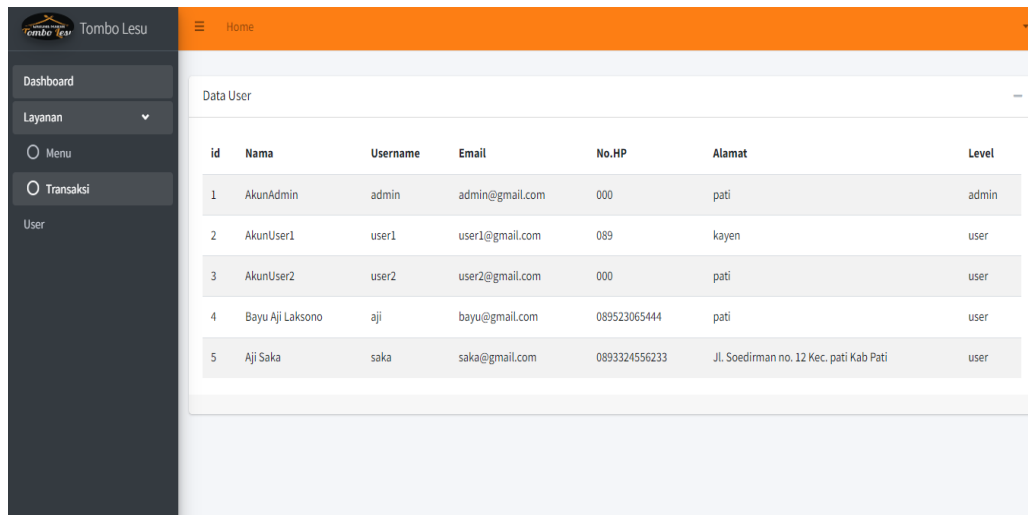
| No | Nama Paket | Jumlah | Harga      | Total Harga |
|----|------------|--------|------------|-------------|
| 1  | PAKET 6    | 10 box | Rp. 10,000 | Rp. 100,000 |
| 2  | PAKET 4    | 43 box | Rp. 20,000 | Rp. 860,000 |

Total yang harus ditransfer : Rp. 960,000

Gambar 16. Halaman Detail Pesanan Admin

3.5 Desain Halaman Data User Admin

Berikut merupakan desain dari *data user* yang dapat dilihat oleh admin untuk mengecek data diri pembeli yang terdapat pada gambar 17.



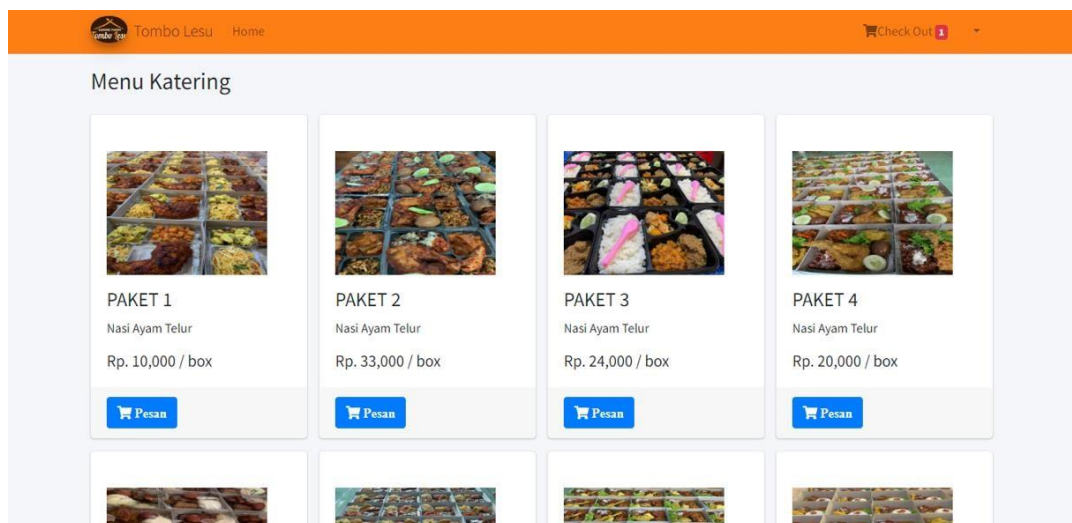
The screenshot shows the Tombo Lesu Admin Dashboard. On the left is a dark sidebar with navigation links: Dashboard, Layanan (with a dropdown arrow), Menu, Transaksi, and User. The main content area has an orange header with a 'Home' link and a 'Data User' table below it. The table lists five users with their IDs, names, usernames, emails, phone numbers, addresses, and levels.

| id | Nama             | Username | Email           | No.HP         | Alamat                                  | Level |
|----|------------------|----------|-----------------|---------------|-----------------------------------------|-------|
| 1  | AkunAdmin        | admin    | admin@gmail.com | 000           | pati                                    | admin |
| 2  | AkunUser1        | user1    | user1@gmail.com | 089           | kayen                                   | user  |
| 3  | AkunUser2        | user2    | user2@gmail.com | 000           | pati                                    | user  |
| 4  | Bayu Aji Laksono | aji      | bayu@gmail.com  | 089523065444  | pati                                    | user  |
| 5  | Aji Saka         | saka     | saka@gmail.com  | 0893324556233 | Jl. Soedirman no. 12 Kec. pati Kab Pati | user  |

Gambar 17. Halaman Data User Admin

### 3.6 Desain Halaman Home User

Berikut merupakan desain dari *halaman awal user*. Menu pilihan tersedia agar pembeli bisa memilih untuk dipesan yang terdapat pada gambar 18.

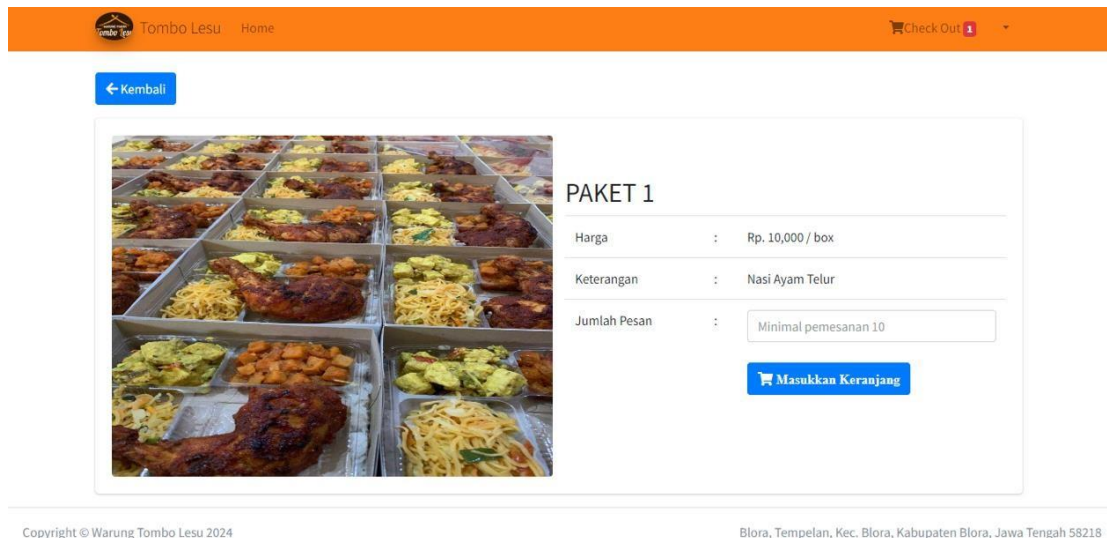


Gambar 18. Halaman Home User

### 3.7 Desain Halaman Order User

Berikut merupakan desain dari *halaman order user*. Pembeli mengisi form yang tersedia untuk mengisi jumlah pesanan yang terdapat pada gambar 19.

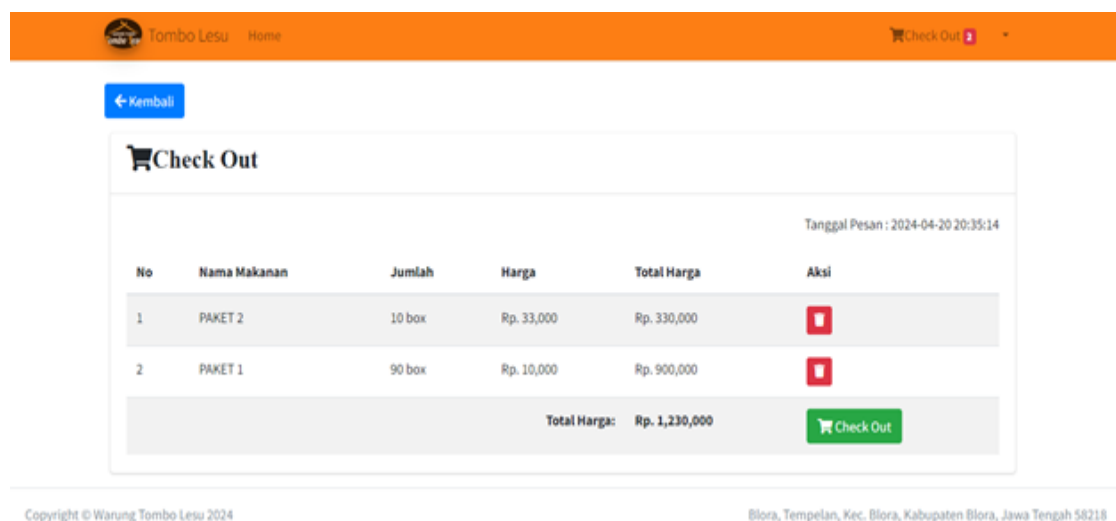




Gambar 19. Halaman Order User

### 3.8 Desain Halaman Checkout User

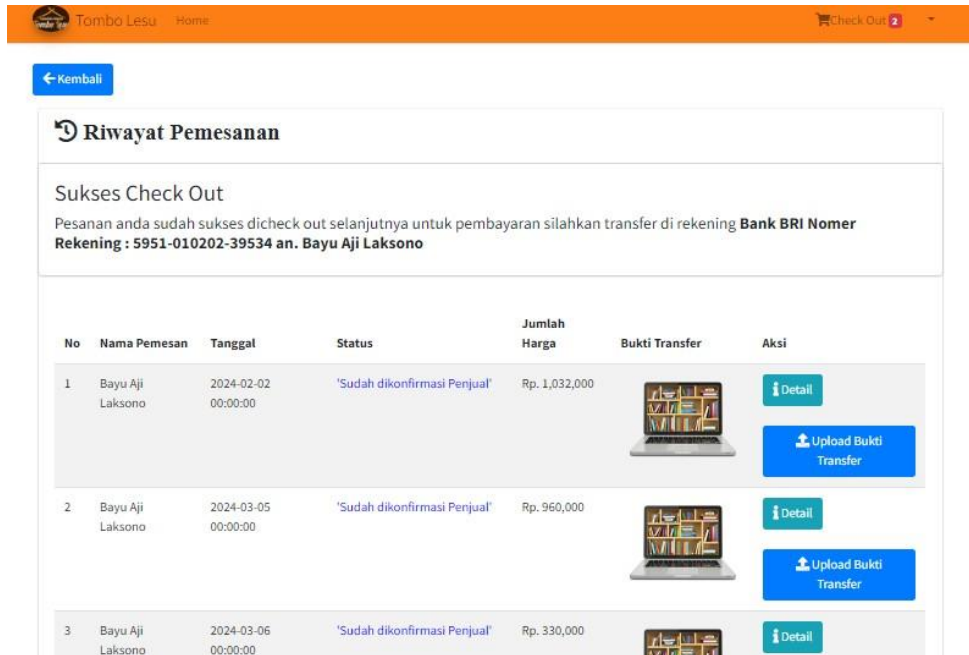
Berikut merupakan desain dari *halaman checkout* untuk pembeli apakah sudahyakin melakukan transaksi selanjutnya yang terdapat pada gambar 20.



Gambar 20. Halaman Checkout User

### 3.9 Desain Halaman Riwayat Pemesanan User

Berikut merupakan desain dari *halaman riwayat pemesanan*. Pembeli dapatmelihat riwayat pemesanan selama melakukan order yang terdapat pada gambar 21.



Gambar 21. Halaman Riwayat Pemesanan User

### 3.10 Desain Halaman Bukti Transfer User

Berikut merupakan desain dari *halaman bukti transfer*. Pembeli mengirim bukti transfer untuk dikonfirmasi oleh penjual yang terdapat pada gambar 22.

**HARGA**

Rp. 1,032,000

**GAMBAR**

[Choose File](#) No file chosen

[KIRIM](#)

[Kembali](#)

Gambar 22. Halaman Bukti Transfer User

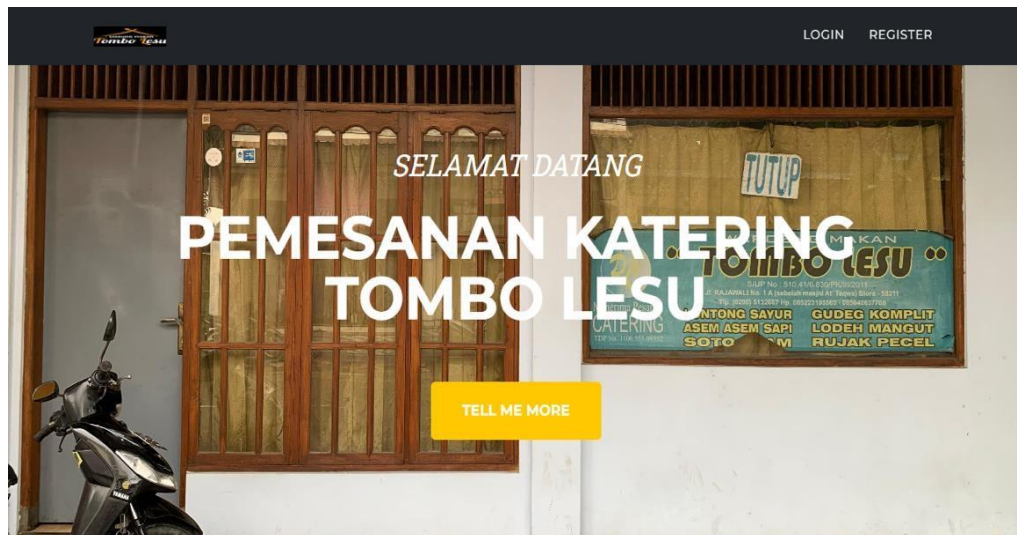
### 3.11 Desain Halaman Edit Profil User

Berikut merupakan desain dari *halaman edit profil*. Pembeli dapat mengubah data diri di halaman edit profil yang terdapat pada gambar 23.

Gambar 23. Halaman Edit Profil User

### 3.12 Desain Halaman Landing

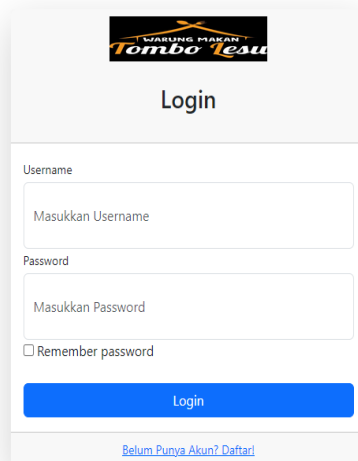
Berikut merupakan desain dari *halaman landing*. Halaman utama pada website Warung Tombo Lesu yang terdapat pada gambar 24.



Gambar 24. Halaman Landing

### 3.13 Desain Halaman Login

Berikut adalah desain halaman *login* untuk user yang sudah memiliki akun yang terdapat pada gambar 25.

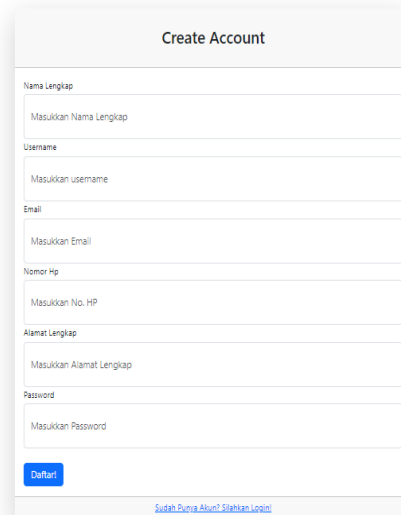


The login form features a header with the logo 'WARUNG MAKAN Tombo Teau' and the title 'Login'. It includes input fields for 'Username' and 'Password', each with a placeholder text 'Masukkan Username' and 'Masukkan Password' respectively. A checkbox labeled 'Remember password' is located below the password field. A blue 'Login' button is positioned at the bottom of the form. A link 'Belum Punya Akun? Daftar!' is located at the very bottom.

Gambar 25. Halaman Login

### 3.14 Desain Halaman Register

Berikut adalah desain halaman *register* untuk pembeli yang belum memiliki akun yang terdapat pada gambar 26.



The 'Create Account' form contains several input fields: 'Nama Lengkap' (placeholder: 'Masukkan Nama Lengkap'), 'Username' (placeholder: 'Masukkan username'), 'Email' (placeholder: 'Masukkan Email'), 'Nomor Hp' (placeholder: 'Masukkan No. HP'), 'Alamat Lengkap' (placeholder: 'Masukkan Alamat Lengkap'), and 'Password' (placeholder: 'Masukkan Password'). A blue 'Daftar!' button is at the bottom left. A link 'Sudah Punya Akun? Silakan Login!' is at the bottom right.

Gambar 26. Halaman Register

### 3.15 Pengujian Blackbox

Pengujian pertama pada sistem pemesanan catering tombo lesu menggunakan pengujian *balckbox*. Memiliki tujuan untuk memastikan sistem berjalan dengan fitur dan fungsi yang sudah sesuai.

### 3.16 Pengujian Admin atau Penjual

Tahapan pengujian blackbox pada Admin yang terdapat pada tabel 2. akan menghasilkan kesimpulan apakah sistem berjalan dengan yang diharapkan atau tidak.

Tabel 2. Hasil Pengujian Blackbox Admin atau Penjual

| No. | Uji Coba                            | Masukan                                                              | Keluaran                                                               | Keterangan  |
|-----|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 1.  | Admin sedang melakukan <i>login</i> | Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar          | Masuk halaman dashboard admin                                          | Sudah Benar |
| 2.  | Admin sedang melakukan <i>login</i> | Memasukkan <i>username</i> dan/atau <i>password</i> yang tidak benar | Muncul tanda Warning ! dan kembali ke halaman <i>login</i>             | Sudah Benar |
| 3.  | Admin melakukan tambah data         | Menekan tombol tambah menu                                           | Data berhasil ditambah dan disimpan di database                        | Sudah Benar |
| 4.  | Admin mengedit data menu makanan    | Memasukkan data yang sesuai                                          | Data disimpan di database                                              | Sudah Benar |
| 5.  | Admin menghapus menu makanan        | Menekan tombol hapus                                                 | Muncul notifikasi pilihan ok atau cancel, jika ok muncul alert success | Sudah Benar |
| 6.  | Admin melihat data menu             | Menekan tombol show                                                  | Menuju halaman show data menu                                          | Sudah Benar |
| 7.  | Admin mengunduh data                | Menekan tombol sesuai format yang dibutuhkan                         | Muncul notifikasi download data                                        | Sudah Benar |

|     |                                 |                                    |                                                                        |             |
|-----|---------------------------------|------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|-------------|
| 8.  | Admin melakukan konfirmasi data | Menekan tombol ACC                 | Muncul notifikasi pilihan ok atau cancel, jika ok muncul alert success | Sudah Benar |
| 9.  | Admin melihat detail pesanan    | Admin menekan tombol detail        | Menuju halaman detail pesanan                                          | Sudah Benar |
| 10. | Admin melihat data <i>user</i>  | Admin menekan tombol user          | Menampilkan semua data user                                            | Sudah Benar |
| 11. | Admin melakukan <i>logout</i>   | Admin menekan tombol <i>logout</i> | Menuju halaman <i>login</i>                                            | Sudah Benar |

### 3.17 Pengujian User atau Pembeli

Kemudian tahapan pengujian blackbox pada Pembeli dapat dilihat pada tabel 3. akan menghasilkan kesimpulan apakah sistem berjalan dengan yang diharapkan atau tidak.

Tabel 3. Hasil Pengujian Blackbox *User atau Pembeli*

| No. | Uji Coba                          | Masukan                                                                | Keluaran                                                             | Keterangan  |
|-----|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-------------|
| 1.  | Pembeli melakukan <i>register</i> | Pembeli mengisi data diri lalu simpan                                  | Menuju ke halaman <i>login</i>                                       | Sudah Benar |
| 2.  | Pembeli melakukan <i>login</i>    | Pembeli memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar      | Menuju halaman home menu                                             | Sudah Benar |
| 3.  | Pembeli melakukan <i>login</i>    | Pembeli memasukkan <i>username</i> dan/atau <i>password</i> yang salah | Muncul tanda Warning ! dan diarahkan kembali ke halaman <i>login</i> | Sudah Benar |
| 4.  | Pembeli memilih menu makanan      | Pembeli menekan tombol pesan                                           | Menuju halaman pemesanan                                             | Sudah Benar |

|    |                                   |                                                                                   |                                                  |             |
|----|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------|
| 5. | Pembeli melakukan pemesanan       | Pembeli mengisi data sesuai yang dibutuhkan dan menekan tombol masukkan keranjang | Menuju halaman <i>checkout</i>                   | Sudah Benar |
| 6. | Pembeli melakukan <i>checkout</i> | Pembeli menekan tombol <i>checkout</i>                                            | Muncul notifikasi pilihan ok atau                | Sudah Benar |
|    |                                   |                                                                                   | cancel, jika ok menuju halaman riwayat pemesanan | Sudah Benar |
| 7. | Pembeli mengirimkan buktitransfer | Pembeli menekan tombol <i>upload bukti transfer</i>                               | Kembali ke halaman riwayat pemesanan             | Sudah Benar |
| 8. | Pembeli melakukan edit profil     | Pembeli mengisi data diri kemudian klik <i>save</i>                               | Data berhasil diedit dan tersimpan di database   | Sudah Benar |
| 9. | Pembeli melakukan <i>logout</i>   | Pembeli menekan tombol <i>logout</i>                                              | Kembali ke halaman <i>login</i>                  | Sudah Benar |

### 3.18 Pengujian System Usability Scale (SUS)

Penelitian ini menggunakan pengujian *System Usability Scale (SUS)* untuk menunjukkan tingkat setuju atau tidaknya responden dengan pernyataan berdasarkan Skala Likert pada skala poin 5.

Persetujuan dan ketidaksepakatan responden harus dilakukan secara akurat (Kurniaji et al., 2022). Untuk mendapatkan nilai akhir dengan proses rata rata menggunakan metode SUS. Responden terbagi menjadi 2 kriteria yaitu pemilik warung dan pelanggan yang masing – masing berjumlah 1 dan 22 dengan total 23 responden. Responden terpilih tersebut yang mengetahui apa saja lingkup Catering Warung Tombo Lesu. Hasil dari kuisioner dapat dilihat pada table 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Skor SUS

| Responden      | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9 | P10 | Jml | Jml*2,5 |
|----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|---------|
| 1              | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 4  | 4  | 2  | 4  | 2   | 32  | 80      |
| 2              | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 3              | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 4              | 4  | 3  | 4  | 2  | 3  | 2  | 4  | 2  | 3  | 3   | 30  | 75      |
| 5              | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 3  | 1  | 4  | 4   | 30  | 75      |
| 6              | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2   | 30  | 75      |
| 7              | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 8              | 3  | 2  | 3  | 2  | 4  | 3  | 4  | 2  | 4  | 2   | 29  | 72,5    |
| 9              | 4  | 2  | 3  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 5  | 1   | 29  | 72,5    |
| 10             | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 11             | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 12             | 4  | 2  | 3  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 5  | 1   | 29  | 72,5    |
| 13             | 3  | 1  | 3  | 2  | 4  | 3  | 4  | 2  | 5  | 3   | 30  | 75      |
| 14             | 4  | 3  | 4  | 2  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4  | 2   | 31  | 77,5    |
| 15             | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2   | 30  | 75      |
| 16             | 4  | 3  | 4  | 2  | 3  | 2  | 4  | 2  | 3  | 3   | 30  | 75      |
| 17             | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 2  | 3  | 3  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 18             | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 3  | 3  | 2  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 19             | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 3  | 3  | 2  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 20             | 4  | 3  | 4  | 2  | 3  | 2  | 4  | 2  | 3  | 3   | 30  | 75      |
| 21             | 4  | 2  | 3  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2  | 4  | 2   | 29  | 72,5    |
| 22             | 3  | 2  | 4  | 1  | 4  | 3  | 3  | 2  | 4  | 2   | 28  | 70      |
| 23             | 4  | 3  | 4  | 4  | 4  | 4  | 4  | 3  | 2  | 2   | 34  | 85      |
| Rata-rata skor |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |     | 79,67   |

Rumus yang diterapkan yaitu total nilai dikali 2,5. Perhitungan skor rata-rata dapat dilihat sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &\text{Skor rata-rata} = \\
 &\frac{80+70+70+75+75+75+70+72,5+72,5+70+70+72,5+75+77,5+75+75+70+70+70+72,5+70+75+72,5+72,5+85}{23} = 79,67
 \end{aligned}$$



*System Usability Scale (SUS)* mempunyai nilai minimum yang menunjukkan nilai dari pengguna. Sistem dapat di terima atau dianggap *acceptable*, harus memiliki skor lebih dari 70 (Ramadhan., 2019).

Sistem ini mendapatkan nilai rata-rata 79,67 yang berarti masuk grade B. Kemudian *Adjective Rating* untuk website ini adalah *Good*, sebab menghasilkan nilai 79,67 (Ramadhan., 2019). Website pemesanan catering yang berbasis website ini sudah mencapai nilai minimal dan masuk kategori *Good*, dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Skor Nilai Pengujian SUS

| Skor                 | Tingkatan | Kategori         |
|----------------------|-----------|------------------|
| $\geq 80$            | A         | <i>Excellent</i> |
| $\geq 74$ dan $< 80$ | B         | <i>Good</i>      |
| $\geq 68$ dan $< 74$ | C         | <i>OK</i>        |
| $\geq 51$ dan $< 68$ | D         | <i>Poor</i>      |
| $< 51$               | E         | <i>Awful</i>     |

Sistem pemesanan catering warung tombo lesu diuji menggunakan 2 metode. Pertama pengujian Black-box mendapatkan hasil akhir bahwa sistem berjalan sesuai yang diharapkan. Kemudian pengujian SUS mendapatkan hasil akhir nilai rata-rata 79,67 yang berarti sistem pemesanan catering warung tombo lesu dinyatakan dapat diterima oleh pengguna karena mendapatkan nilai baik.

## 4. PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan sistem pemesanan online berbasis *website* yang telah selesai dibuat, memuat beberapa fitur dari sudut pandang penjual maupun pembeli. Penjual dapat mengelola website, melihat data user, melihat perkembangan catering online, menambah, mengubah, dan menghapus data, serta melihat transaksi pembeli. Sedangkan Pembeli dapat memesan catering secara online dan transaksi online untuk menghemat biaya. Kekurangan dalam sistem ini yaitu belum adanya fitur notifikasi connect email untuk mengkonfirmasi pesanan dan pembayaran, dan belum ada fitur untuk cetak struk.

Pengujian Blackbox sudah diterapkan pada sistem ini dan berjalan sesuai dengan

fungsi dan fitur yang diharapkan. Kemudian Pengujian SUS mendapatkan nilai akhir 79,67 yang masuk dalam kategori Good dan memiliki nilai grade B. Sehingga menunjukkan jika sistem ini mempermudah bagi Penjual dan Pembeli dalam melakukan transaksi.

#### 4.2 Saran

Sistem pemesanan catering berbasis website untuk pedagang Warung Tombo Lesu diharapkan bisa dilaksanakan dengan baik. Tujuan pemesanan catering warung tombo lesu berbasis website yaitu untuk memudahkan pembeli dalam proses pemesanan catering dan juga membantu pedagang untuk memperluas pasar, sehingga penjual dan pembeli dapat mengaplikasikan sistem dengan mudah. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan sistem agar bisa melakukan pembayaran via bank (*payment & gateway*).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Tias Nur., & Nurgiyatna. (2021). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Bekas di Dealer Sinar Maju Motor Purwodadi. *Use Case Diagram*. 3.
- Anugrah, M. N., Hatmoko, B. D., & Ramdhan, V. (2022). Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Catering pada Maya Catering Berbasis Java. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(01), 188–195. <https://doi.org/10.30998/jrami.v3i01.5491>
- Arif, Amron Akhsanul., & Putri, Devi Afriyanti Puspa. (2023). Perancangan dan Implementasi Web Penjualan pada Toko Juragan Laptop Second. *Pendahuluan*. 1-2.
- Azhar, B. F., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Daily Catering Senjani Kitchen berbasis Progressive Web App dengan Metode Waterfall. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(11), 4783–4790.
- Egy Muhammad Rianof, Bambang P. Adhi, & Z.E. Ferdi F. Putra. (2020). PENGEMBANGAN APLIKASI M-COMMERCE PADA TOKO OPTIK MENGGUNAKAN ANDROID STUDIO. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 4(2), 15–18. <https://doi.org/10.21009/PINTER.4.2.3>
- Gunawan, R. H., Rahadian, D., & Purwanti, Y. (2019). PEMBUATAN ABSENSI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE WATERFALL UNTUK PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI IPI GARUT. *Gunahumas*, 2(1), 318–328. <https://doi.org/10.17509/GHM.V2I1.23052>

- Hanifah, F., & Fatmawati, A. (2020). Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Program Khusus Kartasura. *Pemrograman*. 12.
- Purnia, D. S., Rifai, A., & Rahmatullah, S. (2019). Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android. *Prosiding Semnastek*, 0(0). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/5238>
- Rahayu, S., Yasyfa, L., & Yulistiani, O. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan Catering dengan Object Oriented Modeling. *Journal Sensi*, 9(2), 226–236. <https://doi.org/10.33050/sensi.v9i2.2915>
- Rahman, F. Z., & Supriyono, S. T. (2021). *Sistem Informasi Pemesanan Catering Ezna Berbasis Web*. [http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/90739%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/90739/3/FIRMADI\\_ZUHA\\_RAHMAN\\_.pdf](http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/90739%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/90739/3/FIRMADI_ZUHA_RAHMAN_.pdf)
- Ridho, F., & R. Soelistijadi, R. (2019). PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN RINGAN BERBASIS OBJECT ORIENTED DENGAN METODE WATERFALL. *Proceeding SENDI\_U*, 277-284. Retrieved from <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/7397>
- Sesunan, M. F., & Rianti, A. D. (2021). Sistem Informasi Penjualan dan Pesanan Catering Pada Gunarti Kitchen Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.31326/sistek.v3i1.842>
- Sukma, A. P., Yusuf, R., & Dai, R. H. (2023). Analisis Pengukuran Usability Sistem Informasi Manajemen Baznas ( Simba ) Menggunakan Metode System Usability Scale ( Sus ). *DIFFUSION Journal Of System And Information Technology*, 3(2), 224–231.
- T. Bayu Kurniawan, & Syarifuddin. (2020). PERANCANGAN SISTEM APLIKASI *Teknologi*
- Wahyuni, D., Surono Wibowo, D., & Nishom, M. (2019). *Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Website Studi Kasus Kabupaten Tegal (Level Akses : Admin Dan Super Admin)*. 09.
- Yanto, H. (2022). Sistem Informasi Administrasi Café & Resto Berbasis Web. *Jurnal*
- Z. Saputri, A. Oktavia, L. Ramdhani, and A. Suherman, “RANCANG BANGUN SISTEM
- Yogatama Dwi Prasetya, Y., & Sudarmilah, E. (2022). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Laundry Pada Barokah Laundry. *Abdi Teknayasa*, 3(1), 86–95. <https://doi.org/10.23917/abditeknayasa.v3i1.452>

Zuliyana, Andi., & Anggoro, Dimas Aryo. (2020). Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web di SMK Widya Taruna Kabupaten Karanganyar. *Pengujian*. 10.