

Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada Kafe Lori Berbasis Web

Malik Fajar Siddiq*, Murti Retnowo

Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Email: ^{1,*}fajarshidiq868@gmail.com, ²murti.retnowo@uty.ac.id

Email Penulis Korespondensi: fajarshidiq868@gmail.com

Abstrak—Kafe adalah kawasan yang melayani pesanan minuman serta kuliner, Kafe pula merupakan salah satu sentra hubungan sosial dimana Orang-orang bisa berkumpul, berbicara, melawak, atau sekedar mengisi ketika luang. Pemesanan ialah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan terhadap konsumen maka perusahaan harus memiliki sebuah sistem pemesanan yang baik. Metode penelitian yg dipergunakan di penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pada ketika ini Kafe Lori mengalami kesulitan pada melayani pemesanan serta masih menggunakan pencatatan yang belum terkomputerisasi atau masih menggunakan sistem konvensional. Dimana pembeli wajib menunggu terlalu usang untuk memesan kuliner, selain itu pelayan juga mengalami kesulitan pada mencatat pesanan secara manual menggunakan kertas. Pencatatan pesanan secara manual kurang efisien dari sisi ketika. Maka untuk mewujudkan kepuasan konsumen dalam pemesanan kuliner dibuatlah sebuah rancang bangun sistem info pemesanan pemesanan makanan berbasis web menggunakan menggunakan Bahasa pemrograman Html, Css, PHP dan disini aku menggunakan database yaitu Mysql.

Kata Kunci: Bahasa pemrograman; Sistem Informasi; Kafe; Konsumen; Perusahaan

Abstract—A cafe is a place that serves drinks and culinary orders. A cafe is also a center of social interaction where people can gather, talk, joke around, or just fill their free time. Ordering is an activity carried out by consumers before purchasing. To achieve customer satisfaction, the company must have a good ordering system. The research method used in this research uses data collection methods, namely observation, interviews and literature study. Currently Lori Cafe is experiencing difficulties in serving orders and is still using records that are not yet computerized or still using a conventional system. Where buyers have to wait too long to order culinary delights, apart from that, waiters also have difficulty recording orders manually using paper. Manually recording orders is less efficient in terms of time. So, to realize consumer satisfaction in culinary orders, a web-based food ordering information system was designed using the Html, CSS, PHP programming language and here I use a database, namely Mysql.

Keywords: Programming Language; Information Systems; Cafe; Consumer; Company

1. PENDAHULUAN

Kafe merupakan tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan berbagai macam menu minuman dan makanan. Pada umumnya restoran ataupun kafe mengalami kesulitan untuk melayani pemesanan menu makanan dan minuman, kesulitan tersebut adalah pelanggan menunggu terlalu lama untuk mendapatkan menu makanan dan minuman yang dipesan sehingga kurang adanya kenyamanan bagi pengunjung. Selain itu pelayan juga mengalami kesulitan ketika menanyakan pesanan menu dari pelanggan yang dicatat secara manual menggunakan kertas. Pencatatan pesanan menu secara manual kurang efisien dari sisi waktu, dan kemungkinan sering terjadi kesalahan dalam pembuatan pesanan, namun hal tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penggunaan teknologi mobile, untuk melakukan pemesanan menu makanan dan minuman dengan menggunakan jaringan intranet berbasis website. Penelitian pertama yang dilakukan oleh [1] dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman di Sebuah Restoran Berbasis Web” Penelitian terlebih dahulu mempunyai tujuan untuk memudahkan pengguna dalam pemesanan menu makanan, minuman dan proses pembayaran. Selain itu, agar pelayanan juga dapat dilakukan dengan cepat dan akurat, Maka adanya penelitian tersebut mengurangi resiko kesalahan pencatatan menu yang mungkin dilakukan jika menggunakan pekerja manusia untuk melakukannya. Penelitian kedua yang dilakukan oleh [2] dengan judul “Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Internet”. Yang beralamat di Jalan Sari II No. 48 Sarijadi, Bandung. Penelitian terlebih dahulu mempunyai tujuan agar mempermudah operasional dalam pemesanan menu makanan dan minuman menjadi lebih efektif, cepat dan akurat, serta dapat mengurangi keterlambatan atau terlalu lama dalam mengantarkan pemesanan menu makanan dan minuman.

Pencatatan dan pengelolaan data dan transaksi pemesanan di restoran beberapa kawasan pada Bandung masih dilakukan secara normal/manual. menggunakan Penggunaan indera tulis dan kertas saat mencatat hidangan pesanan mengakibatkan adanya pemesanan yang tumpang tindih, pengantaran pesanan yang tidak berurutan. Pemilik café yang berada jauh berasal lokasi menyebabkan sulitnya mendapatkan gosip kafe, sebagai akibatnya mampu menyebabkan kesalahan dengan adanya persaingan perjuangan pada bidang yang sama, menuntut sebuah café bisa mengimbanginya dengan cara harus mengikuti perkembangan teknologi seperti memanfaatkan internet untuk menghasilkan situs yang bisa melayani pemesanan secara online. pada penelitian ini penulis melibatkan sebuah perjuangan yaitu Kafe Lori yang berdiri semenjak 1 tahun yg kemudian. Kafe Lori ialah salah satu Kafe di tempat cicaheum Bandung timur yg sedang meningkat baku layanan pada Kafe Lori untuk menggunakan pesan makanan dan minuman yg bisa dilakukan melalui web. Sistem pemesanan online ini menyiapkan menu secara online dan pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan sesuai keinginan mereka [3]. Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan website yang berbasis dengan database yang dihubungkan dari pelanggan ke pegawai. Sehingga sistem ini dapat digunakan untuk melihat dan memesan menu

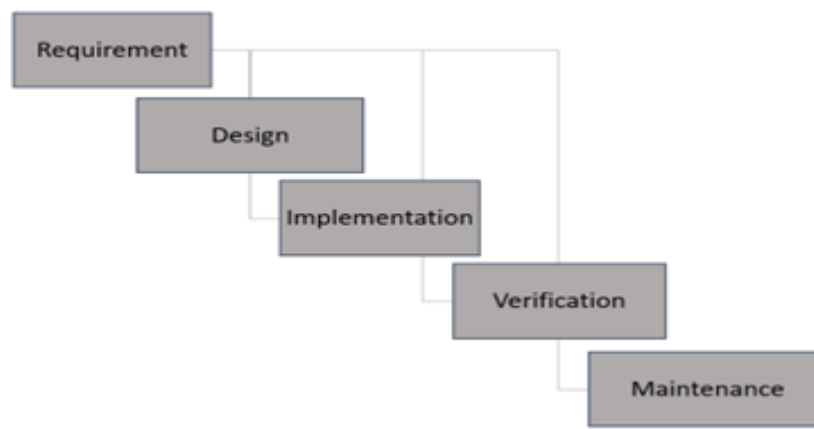
yang berada pada rumah makan tersebut beserta dengan harga yang juga sudah tertera di website tersebut, pelanggan juga dapat mengetahui jumlah total harga yang harus mereka bayarkan. Sistem ini direncanakan dapat meningkatkan kualitas dan kecepatan layanan[4]. Sistem yang dilengkapi dengan fitur yang mempermudah admin melakukan pekerjaannya dan juga pemesanan menu oleh user yang menggunakan fitur QR Code serta mempermudah user dalam memesan menu.

Kafe Lori memiliki banyak transaksi menggunakan konsumen keliru satunya telah bisa diakses melewati Grab/Gojek. namun terhalang dengan belum adanya media online yang informatif buat pemesanan yang menyebutkan secara detail makanan serta minuman yang ditawarkan oleh Kafe sebagai akibatnya memudahkan pemesanan pelanggan terhadap makanan dan minuman di Kafe. berdasarkan uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu dibutuhkan sistem berita yang memudahkan sistem manajemen pada Kafe Lori tersebut. Maka asal itu penulis tertarik buat membuat aplikasi berbasis web buat pemesanan makanan dan minuman di Kafe Lori.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Metode Penelitian waterfall adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang cukup populer karena dianggap mudah untuk diterapkan. Mengetahui lebih lengkap mengenai metode ini akan membantumu dalam menerapkannya. metode waterfall sangat sering digunakan. Langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis sistem baru yang akan diaplikasikan maupun sistem sebelumnya yang telah dilaksanakan. Langkah selanjutnya yaitu membuat rancangan dari hasil analisis baru, seperti merancang alur data dari sistem, pembuatan wareframe, menggambarkan Use Case diagram dan menggambarkan Activity diagram. Metode waterfall yang digunakan dalam penelitian bisa dilihat melalui Gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

a. Requirement

Pada tahap ini pengembang harus mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan pengguna terhadap software. Misalnya seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengguna dan Batasan Software yang digunakan. Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

b. Design

Tahap ini secara umum mencakup kepentingan desain teknis seperti bahasa pemrograman, lapisan data, layanan, dan sebagainya. Spesifikasi desain biasanya akan dibuat untuk menguraikan bagaimana logika bisnis yang tercakup dalam analisis akan diimplementasikan secara teknis. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu kebutuhan hardware dan sistem agar lebih spesifik serta mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

c. Implementation

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

d. Testing/verification

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya dan mengintegrasikannya dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan pada software.

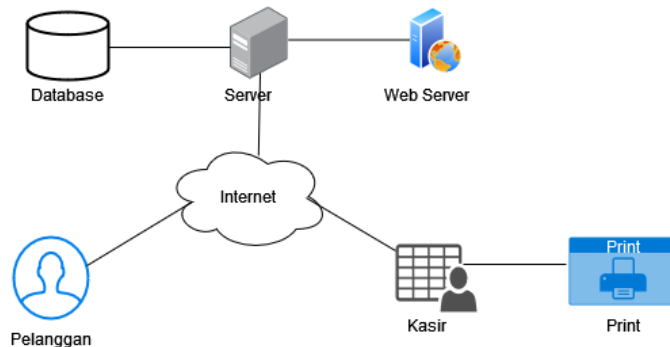
e. Maintenance

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perabikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem

Pada sistem yang kita gunakan saat ini menerapkan pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai. Perencanaan sistem yang cepat dan bertahap diperlukan untuk pembuatan program yang baik dan tak terkecuali dalam pembuatan sistem informasi yang lebih baik. Analisis Kebutuhan sistem dalam pengembangan aplikasi ini ada juga arsitektur sistem atau model seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. Arsitektur Sistem

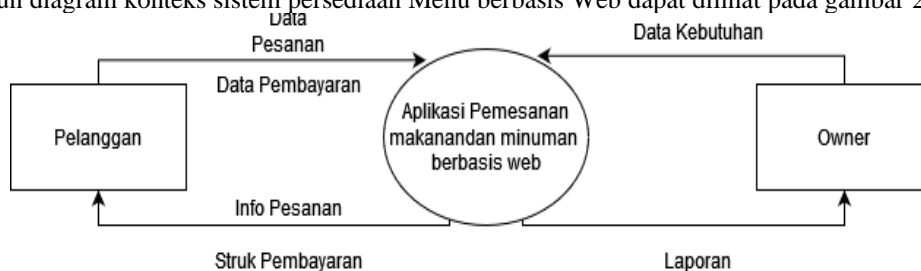
Pada gambar diatas merupakan model arsitektur sistem yang akan dibuat pada kafe lori. Yang pertama tentunya ada pelanggan yang akan menjadi sasaran pasar kita , lalu ada juga internet sebagai penghubung untuk server menuju database ataupun ke web server, dan nantinya kasir akan memvalidasi semua pesanan yang akan di pesan oleh pelanggan, lalu print untuk menerima struk pembayaran sebagai bukti dari transaksi.

3.2 Perancangan Model Proses

Perancangan model pada tahap ini akan digambarkan mengenai aliran data dalam sistem dari input, proses hingga output dimana data akan diolah menjadi informasi. Dalampembuatan sistem persediaan barang berbasis Web pada penelitian ini, penggambaran aliran data akan dilakukan melalui DFD (Data Flow Diagram).

3.2.1 Diagram Kontek

DFD level 0 atau diagram konteks merupakan gambaran dasar dari proses sistem serta hubungannya dengan entitas eksternal. Adapun diagram konteks sistem persediaan Menu berbasis Web dapat dilihat pada gambar 2.

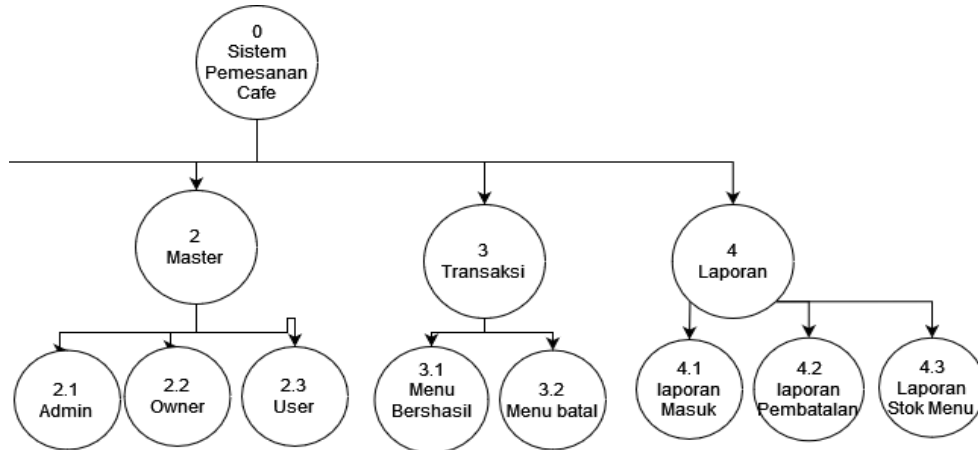


Gambar 3. Diagram Konteks

Pada gambar diatas Pelanggan dapat melakukan pesanan dan setelah memesan akan mendapat bukti pembayaran yang akan dikirim oleh kasir yang bertugas, owner juga dapat melihat semua transaksi yang telah dilakukan pada hari itu maupun hari sebelumnya. Pada sistem dapat memproses semua yang akan dilakukan baik itu dari pelanggan maupun kasir.

3.2.2 Diagram Jenjang

Diagram jenjang adalah diagram yang merepresentasikan seluruh proses yang berisi fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem. Diagram ini menggambarkan secara jelas dan terstruktur bagaimana proses dalam sistem untuk dapat menghasilkan informasi. Adapun diagram jenjang sistem pemesanan pada cafe berbasis web dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 4. Diagram Jenjang

Pada gambar diatas merupakan diagram jenjang pada kafe lori yang dimulai ada master yang berisi antara lain: Admin, Owner, dan User. Lalu yang kedua ada transaksi yang terdiri atas menu berhasil dan menu batal. Yang terakhir ada laporan yang berisi laporan masuk, laporan pembatalan dan laporan stok menu pada kafe lori.

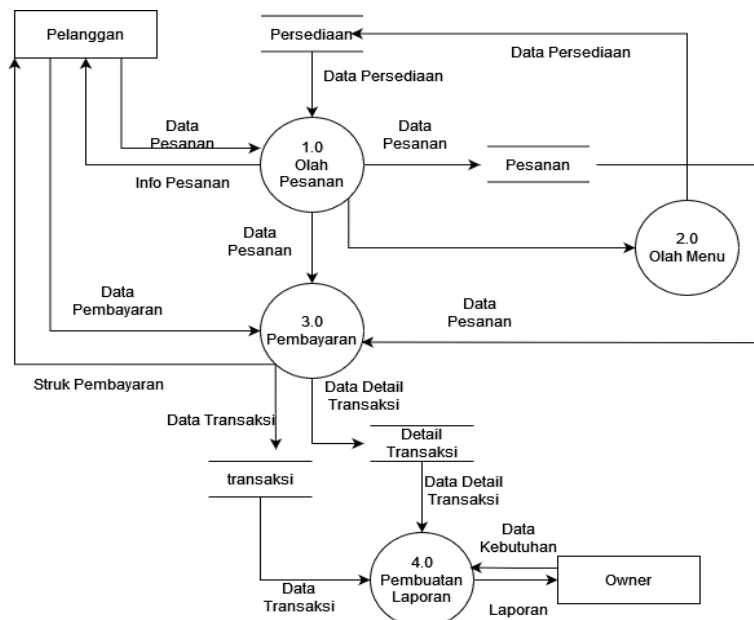
3.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram yang menggambarkan sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan aliran dan penyimpanan. Tujuan digambarkan DFD adalah untuk mengetahui aliran data yang terjadi dalam sistem. Dapat dilihat pada gambar 4

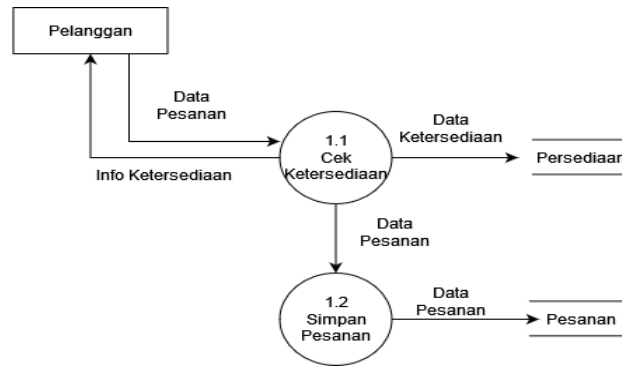
Pada gambar diatas merupakan DFD lvl 1 yang diusulkan, pada tahap pertama ada olah pesanan untuk pelanggann memilih menu apa saja yang akan dipesan maka pada kasir mengkonfirmasi ada atau tidak menu tersebut lalu sistem menginput menu jika ada. Tahap selanjutnya melakukan pembayaran untuk pelanggan berisi menu yang dipesan banyaknya pesanan dan total harga. Lalu cetak struk pada kasir dan diberikan Kepada pelanggan. Untuk pembuatan laporan tersendiri bukti Riwayat transaksi jika owner melakukan recap setiap harinya.

a. DFD Level 2 Proses 1.0

DFD level 2 proses 1.0 pada gambar 5 berikut ini merepresentasikan tentang proses pengolahan data master pada perancangan sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis web



Gambar 5. DFD Level 1 yang diusulkan

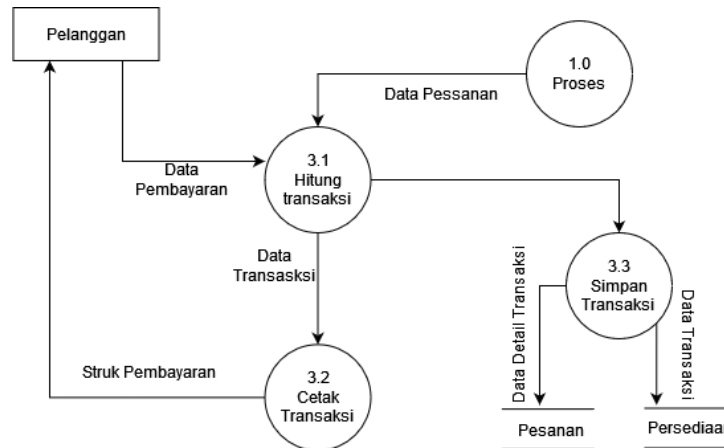


Gambar 6. DFD Level 2 Proses 1.0

Pada gambar diatas merupakan DFD level 2 Proses 1.0 disini tersedia menu cek ketersediaan jika data pesanan ada maka akan ada info ke pelanggan untuk ketersediaan pesanan tersebut, jika pelanggan sudah valid atas pesanan maka kasir akan menyimpan pesanan dan data pesanan akan dicatat pada sistem.

b. DFD Level 2 Proses 3.0

DFD level 2 proses 1.0 pada gambar 6 berikut ini merepresentasikan tentang proses pengolahan data master pada perancangan sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis web.

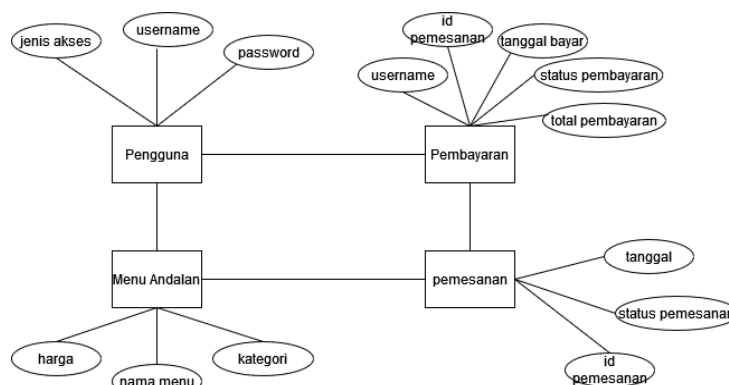


Gambar 7. DFD Level 2 Proses 3.0

Pada gambar diatas merupakan DFD level 2 Proses 3.0 yang diantaranya ada Proses lalu data pesanan akan hitung transaksi disini terdapat 2 yaitu data pembayaran dan data transaksi . lalu cetak transaksi akan ada struk pembayaran yang akan dikasih ke pelanggan sebagai bukti transaksi yang sah. Dan terakhir ada simpan transaksi dimana untuk pesanan terdapat data detail transaksi sedangkan untuk persediaan ada data transaksi.

3.2.4 Entity Realitionship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk perancangan suatu basis data dan menunjukkan relasi antar entitas beserta atribut-atributnya secara detail. Berikut adalah perancangan basis data yang bisa dilihat pada Gambar 7 untuk aplikasi pemesanan pada kafe lori.



Gambar 8. Entity Realitionship Diagram aplikasi

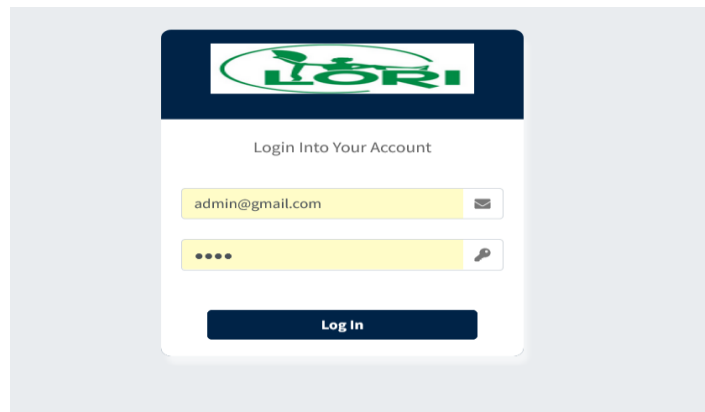
Pada gambar diatas merupakan Entity Relationship Diagram pada aplikasi Lori Kafe yang ada 4 sub bab antara lain pengguna yang berisi jenis akses, username, password, untuk menu andalan ada tiga sub anantara lain harga, nama menu, dan kategori . untuk pemesanan terdapat tiga jenis yaitu tanggal, status pemesanan dan id pemesanan. Dan terakhir pembayaran ada username, id pemesanan, tanggal bayar, status pembayaran, dan total pembayaran.

3.3 Implementasi Program

Sistem pemesanan menu berbasis web dipasang di komputer server sehingga dapat digunakan dengan baik. Sistem pemesanan menu terdiri dari back office yang digunakan oleh staff administrator yang bertanggung jawab untuk mengelola sistem, front office yang digunakan oleh pelanggan untuk memesan menu yang ditawarkan oleh Kafe Lori Bandung.

a. Tampilan untuk halaman login

Halaman login digunakan pelayan dan kasir untuk login ke sistem pemesanan.

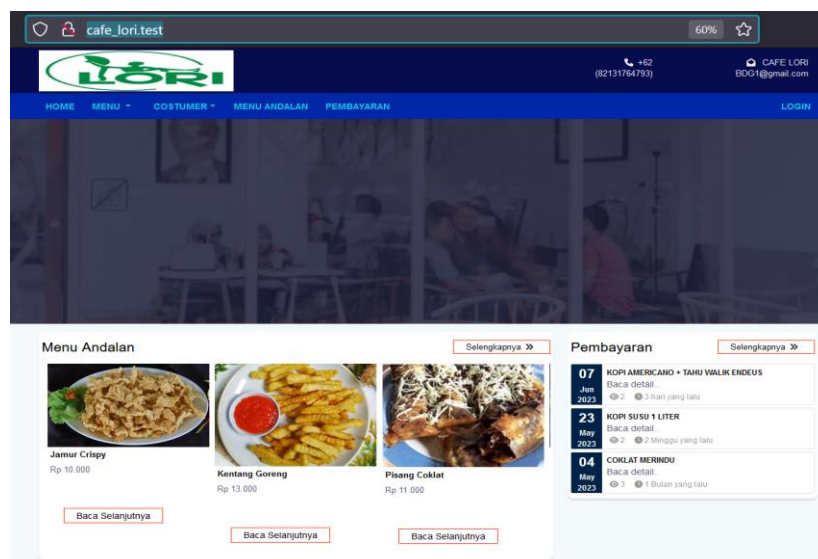


Gambar 9. Halaman Login

Pada gambar diatas merupakan logo admin dan user yang diantaranya disana terdapat email dan password yang telah terdaftar pada database. Nantinya admin atau kasir bisa login untuk melakukan input menu makanan dan minuman , menghapus jenis makanan dan minuman yang habis , dan juga bisa mengupdate apa saja yang ready maupun tidak pada hari itu.

b. Tampilan untuk dashboard

Halaman dashboard digunakan kumpulan berbagai navbar yang berisi menu yang akan dipesan maupun pembayaran yang akan ditagihkan pada menu yang dipesan.

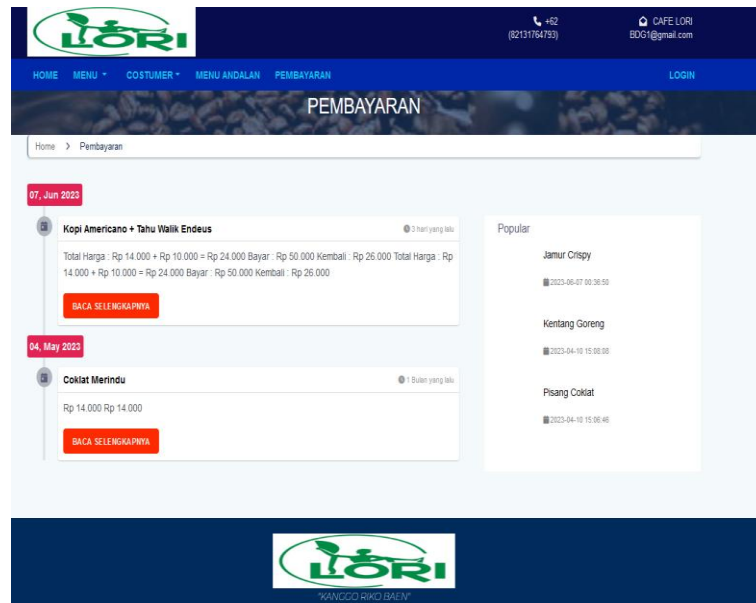


Gambar 10. User Dashboard

Pada gambar diatas merupakan menu dashboard pada kafe lori, nantinya pada dashboard terdapat beberapa navbar yang berisi home untuk Kembali ke menu utama , ada juga menu yang berisi Kumpulan menu makanan dan minuman, customer merupakan Riwayat transaksi yang telah dilakukan, pembayaran untuk membayar semua jenis makanan dan minuman yang telah dipesan oleh user , ada juga login . view menu dan view pembayaran.

c. Tampilan menu pembayaran

Halaman pembayaran diperuntukan untuk pelanggan yang sudah memesan menu makanan lalu ingin membayarnya Kepada kasir dan nanti kasir akan mengecek pembayaran dan mencetak nota sesuai pesanan pelanggan .

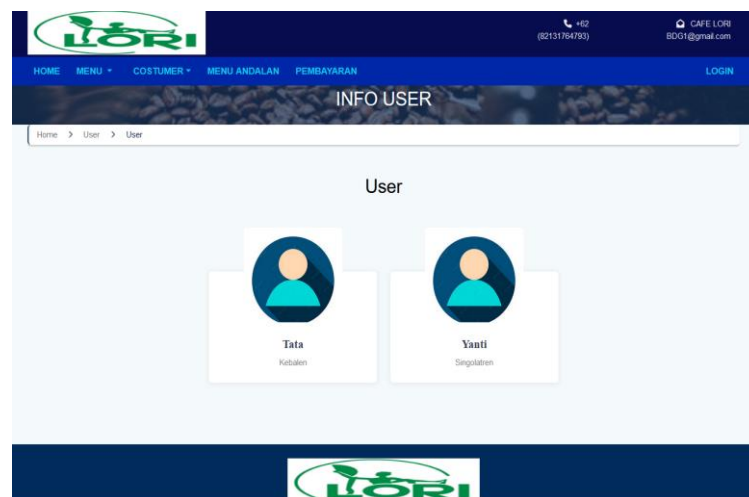


Gambar 11. Menu Pembayaran

Pada gambar diatas merupakan menu transaksi atau pembayaran bagi pelanggan nantinya berisi nama menu, jumlah pesanan, harga , dan total keseluruhan pesanan . langkah terakhir kasir dapat klik bayar bisa lewat qris ataupun tunai dan langkah terakhir mencetak struk pembelian sebagai bukti transaksi pelanggan.

d. Tampilan halaman profil user/admin

Pada tampilan halaman profil ini terdapat icon dari admin dan juga ada kode akses pegawai yang telah dibuat oleh pihak café itu sendiri lalu berisi juga nama lengkapnya .



Gambar 12. Halaman User/Admin

Pada gambar diatas merupakan menu profil user/admin/kasir, disini terdapat nama kasir atau admin sebagai bagian dari karyawan kafe lori dan nantinya menjadi database Perusahaan jika dibutuhkan pendataan atas karyawan yang sedang bekerja atau pernah bekerja disana.

3.3 Pengujian dan Pembahasan Hasil

Pengujian Black box Pengujian black-box begitu penting karena teknik tersebut mampu mengidentifikasi kesalahan dalam fungsi, antar muka, model data, dan akses kesumber data eksternal. Dalam pelaksanaan sering timbul masalah penguji tidak pernah yakin apakah perangkat lunak yang diuji telah benar-benar lolos dalam pengujian. Hal ini terjadi karena kemungkinan masih ada beberapa jalur eksekusi yang belum pernah teruji. Penguji seharusnya membuat setiap kemungkinan kombinasi data masukan untuk pengujian. Pemilihan data masukan untuk menemukan kesalahan menjadi masalah bagi penguji karena memiliki probabilitas yang tinggi, sehingga desain test case secara otomatis dapat menjadi solusi.

Tabel 2. Black Box Testing Sistem Web

No	Nama Fitur	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Login	Sistem dapat memvalidasi user login berdasarkan username dan password.	Sistem validasi login berdasarkan username dan password berjalan	Berhasil
2	Menampilkan daftar harga dari setiap jenis Menu Makanan dan Minuman	Sistem menampilkan daftar harga dari setiap jenis Menu Makanan dan Minuman	Sistem dapat menampilkan daftar harga dari setiap jenis Makanan dan Minuman	Berhasil
3	Mengirim data pesanan ke dalam database	Sistem mengirim data pesanan kedalam database yang nantinya diteruskan ke web admin	Sistem dapat mengirim data pesanan ke dalam database	Berhasil
4	Menampilkan histori transaksi	Sistem menampilkan histori transaksi yang telah dilakukan	Sistem dapat menampilkan histori transaksi yang telah dilakukan	Berhasil
5	Menampilkan informasi Pembelian Kafe	Sistem menampilkan informasi Pembelian pada Kafe	Sistem dapat menampilkan informasi Pembelian	Berhasil

Tabel 3. Black Box Testing Sistem Web

No	Nama Fitur	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Login	Sistem dapat memvalidasi user login berdasarkan username dan password.	Sistem validasi login berdasarkan username dan password berjalan	Berhasil
2	Menampilkan menu profil Admin/User	Sistem dapat menginput update informasi kafe	Sistem dapat menampilkan daftar harga dari setiap jenis Menu	Berhasil
3	Menampilkan transaksi masuk	Sistem menampilkan transaksi masuk yang telah dilakukan oleh pengguna	Sistem dapat menampilkan transaksi masuk yang telah dilakukan pengguna	Berhasil
4	Dapat mengubah status pesanan	Sistem dapat mengubah status pesanan	Sistem dapat mengubah status pesanan	Berhasil
5	Menampilkan transaksi selesai	Sistem dapat menampilkan transaksi yang sudah selesai	Sistem dapat menampilkan transaksi yang sudah selesai	Berhasil
6	Menampilkan user masuk	Sistem dapat menampilkan data user masuk	Sistem dapat menampilkan data user masuk	Berhasil
7	Menerima/menolak user masuk	Sistem dapat menerima/menolak user masuk	Sistem dapat menerima/menolak data user yang masuk, dengan menekan salah satu tombol konfirmasi/tolak	Berhasil
8	Menampilkan data user	Sistem dapat menampilkan data user	Sistem dapat menampilkan data user yang sudah dikonfirmasi	Berhasil
9	Menghapus data user	Sistem dapat menghapus data user	Sistem dapat menghapus data user dengan menekan tombol hapus data	Berhasil

Metode pengujian yang akan dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan pengujian black box. Pengujian black box adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input yang menerima dengan benar dan output yang dihasilkan benar-benar tepat tanpa melihat dari sisi struktur kode perangkat lunak. Pengujian black box dikatakan berhasil apabila fungsi-fungsi yang ada pada perangkat lunak sesuai dengan apa yang diharapkan (Setiawan, 2021). Demikian dapat dijelaskan gambaran berkenaan dengan hasil uji coba dari aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada kafe lori berbasis website.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti uraikan, maka dapat ditarik kesimpulan tentang aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada kafe lori berbasis web yaitu Sistem yang dibangun pada Kafe Lori diharapkan dapat mempermudah para stakeholder dalam melakukan proses pemesanan baik itu berupa makanan dan minuman. Sistem diharapkan dapat memperkecil kesalahan yang diakibatkan oleh human error seperti salah memasukkan nomor meja pada saat pesanan diantar. Sistem diharapkan dapat mengurangi kesalahan dalam proses pembayaran. Sistem diharapkan dapat membantu pemilik dalam melihat laporan pada Kafe Lori. Adapun saran yang dapat diberikan dari peneliti untuk pengembangan aplikasi ini agar menjadi lebih baik, yaitu: Perancangan Sistem Informasi Pada Kafe Lori dapat dikembangkan juga untuk menangani pembelian bahan baku, penggajian pegawai dan sistem informasi lainnya yang akan menambah kemampuan menghasilkan informasi yang cepat dan tepat pada kafe. Pengolahan stok makanan dapat dikembangkan berdasarkan komposisi dari bahan baku yang digunakan. Transaksi pembayaran dapat dikembangkan dengan menggunakan kartu debit. Penanganan atas ketidakpuasan dari konsumen dapat dikembangkan dengan menambahkan sistem untuk penanganan atas ketidakpuasan dari konsumen. Pengembangan sistem informasi pemesanan makanan dikembangkan

dengan memperluas jaringan menggunakan media internet, sehingga memungkinkan adanya sistem remote access jaringan berbasis client server yang dapat mempermudah admin dalam melakukan pemantauan informasi dimanapun dan kapanpun

REFERENCES

- [1] E. W. Fridayanthie and T. Mahdiati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan Atk Berbasis Intranet, Kejaksaan Negeri Rangkasbitung," *J. Inform.*, vol. 4, no. 2, pp. 126–137, 2018.
- [2] David, & Wijaya, N. "Sistem Pemesanan Rumah makan XYZ Berbasis Dekstop". *STMIK Palembang*, vol. 1, no. 2, pp. 1-24, 2018.
- [3] Nurlistyani, R. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan pada kedai Stitaco Tasilmalaya". *UKI Bandung*, vol 2, no 1, pp. 1-20, 2019.
- [4] I.H Muhammad, Triono, L. Imam. "Rancangan Bangun Sistem Monitoring Kehadiran Dosen Berbasis Web pada STMIK Bina Sarana Global". *Sisfotek Global*, vol. 8, no. 1, pp. 81-86, 2018.
- [5] S, R. A., & shalahuddin, M. "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi". *Informatika Bandung*, vol. 1, no. 2, pp. 70-78, 2018.
- [6] Saputri, Z. R., Oktavia, A. N., Ramadhani, L. S., & Suherman, A. "Rancangan Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web pada Cafe Surabiku". *Jati*, vol. 1, no. 5, pp. 66-67, 2019, doi.org/10.34010/jati.v9i1.1378.
- [7] SY, Y. J., & Putra, R. "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan pada Berkah catering Padang Panjang Menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0". *AMIK Boekittinggi*, vol. 8, no.2, pp. 1-11, 2018.
- [8] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, and M. Wulandari, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [9] M. Nazir, S. F. Putri, and D. Malik, "Perancangan Aplikasi E-VOTING Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 5–9, 2022.
- [10] A. Padmanaba, E. Kumalasari, and D. Andayati, "Komparasi Penggunaan Framework Codeigniter Vs Php Native Pada Sistem Informasi Manajemen Surat Sekretariat Dprd Pemalang," *Jurnal Script*, vol. 8, no. 1, pp. 1–6, 2020.
- [11] Windriyani, P. "Pengembangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman di Sebuah Restoran Berbasis Web". vol. 5, no 2, pp. 150–156, 2018.
- [12] Caniati, N., Ghozali, A. L., & Sumarudin, A. "Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*" ISSN 2442- 4512, vol. 3, no 2, pp.127-136, 2018.
- [13] P. R. Setiawan, M. Syaifullah, and P. P. Putra, "Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android," *IT J. Res. Dev*, vol. 5, no. 2, pp. 193–203, 2020.
- [14] B. N. Maharani, M. I. P. Nasution, and Triase, "Sistem Informasi Payroll Pegawai dengan Absensi QR Code," *J. Inform. dan Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–35, 2021, doi: 10.25008/jitp.v1i1.9.
- [15] M. A. Athallah and K. Kraugusteeliana, "Analisis Kualitas Website Telkomsel Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis," *CogITO Smart J.*, vol. 8, no. 1, pp. 171–182, 2022, doi: 10.31154/cogito.v8i1.374.171-182.
- [16] A. E. Yudistira, B. T. Hanggara, and H. M. Az-Zahra, "Pengukuran Kualitas Website Program Studi Sistem Informasi Menggunakan Metode WebQual dan Importance and Performance Analysis," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 10, pp. 3571–3579, 2020.
- [17] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (UCD) pada wireframe desain user interface dan user experience aplikasi sinopsis film," *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, vol. 2, no. 1, pp. 43–47, 2022.
- [18] M. Nazir, S. F. Putri, and D. Malik, "Perancangan Aplikasi E-VOTING Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language)," *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, vol. 1, no. 1, pp. 5–9, 2022.
- [19] Paramaresthi Windriyani, "Pengembangan Aplikasi Makanan dan Minuman di Sebuah Restoran Berbasis Web," *J. Sains dan Teknol.*, vol. Volume 5 N, no. 2, pp. 150–156, 2018.
- [20] N. Caniati, A. Lubis Ghozali, and A. Samaruddin, "Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 8–13, 1970, doi: 10.35329/jiik.v3i2.52.
- [21] A. Nuzul Nur Hidayah and H. Supriyono, "Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Rumah Makan Berbasis Website," *J. Insypro*, pp. 1–8, 2019.
- [22] F. Fadhlillah, A. Kuswandi, and P. Haryono, "Peranan Aplikasi Android Dalam Peningkatan Kualitas Pelayanan Sekolah di Pesantren Persis Kota Tasikmalaya," *Kelola J. Manaj. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 22–33, 2021, doi: 10.24246/j.jk.2021.v8.i1.p22-33.