



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MENU
PADA RUMAH MAKAN BERBASIS WEB STUDI
KASUS RUMAH MAKAN DAPUR KONING
JAKARTA BARAT**

SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S-1
Bidang Ilmu Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Widya Kartika

Oleh :

**RATNA SUSAN SURIANTO
NRP : 31121010**

PEMBIMBING

**YULIUS HARI, S.Kom., MBA, M.Kom
311/07.85/08.09/949**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA**

**SURABAYA
2025**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan pimpinan-Nya yang telah penulis terima selama melaksanakan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu, tugas akhir ini merupakan syarat terakhir yang harus ditempuh untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata Satu (S1), pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Widya Kartika Surabaya. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen yang telah berjasa mencurahkan ilmu yang telah didapat.

Penulis memohon kepada bapak/ibu dosen khususnya, umumnya para pembaca apabila menemukan kesalahan atau kekurangan dalam tugas makalah ini, baik dari segi bahasanya maupun isinya, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi lebih baiknya karya tulis yang akan datang.

Surabaya, 31 Juni 2025

RATNA SUSAN SURIANTO

ABSTRAK

Nama Mahasiswa : Ratna Susan Surianto

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MENU PADA RUMAH MAKAN
BERBASIS WEB STUDI KASUS RUMAH MAKAN DAPUR KONING JAKARTA
BARAT**

Usaha rumah makan menjadi salah satu bidang usaha yang banyak dilirik oleh para pelaku usaha namun perkembangan teknologi membuat konsumen bukan hanya menginginkan kualitas produk namun juga kemudahan dan keefektifan dalam bertransaksi. Rumah makan Dapur Koning Jakarta Barat adalah usaha rumah makan dengan skala rumahan yang didirikan pada bulan Juni tahun 2019. Dapur Koning dikelola oleh 1 hingga 3 pelayan yang berbagi tugas untuk melayani pelanggan, memasak makanan dan tugas kasir. Namun banyaknya pelanggan membuat pelayan Dapur Koning mengalami kesulitan dalam melayani transaksi penjualan terutama disaat jam-jam sibuk. Hal ini menyebabkan berbagai permasalahan diantaranya muncul komplain dari pelanggan saat pelayanan yang diberikan tidak sesuai dengan urutan pelanggan datang. Selain itu karena proses pembayaran masih dilakukan secara manual maka pelayan mengalami kesulitan dalam proses pencatatan pelaporan transaksi penjualan.

Terkait dengan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan yaitu dengan membangun sistem yang dapat membantu pelayan untuk menerima pesanan pelanggan serta menentukan urutan pelayanan sesuai dengan waktu kedatangan pelanggan. Selain itu sistem yang dibangun dapat mengelola transaksi pembayaran sehingga memudahkan kasir untuk menghitung total transaksi dan membuat laporan transaksi penjualan.

Kata kunci : Aplikasi, Menu, Pesanan, Rumah makan, Web

UWIK

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Definisi Rumah Makan	6
2.2. Definisi Restoran	6
2.3. Definisi Aplikasi	6
2.4. Aplikasi Berbasis Web	7
2.5. Metode Pembangunan Sistem	8

2.6. Perangkat Lunak Pendukung.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	13
3.1. Analisis Kebutuhan	13
3.1.1. Kebutuhan Data.....	13
3.1.2. Kebutuhan Fungsional	14
3.1.3. Kebutuhan Non-fungsional	15
3.2. Perancangan UML.....	16
3.2.1. <i>Use Case Diagram</i>	16
3.2.2. <i>Class Diagram</i>	17
3.2.3. <i>Sequence Diagram</i>	18
3.2.4. <i>Activity Diagram</i>	22
3.3. Perancangan Tampilan Sistem	24
3.3.1. Tampilan Halaman Utama Pengguna Umum	24
3.3.2. Tampilan Halaman Utama Pelanggan.....	25
3.3.3. Tampilan Halaman Utama Admin	26
BAB IV HASIL PENELITIAN	28
4.1. Tampilan Admin.....	28
4.1.1. Halaman Awal.....	28
4.1.2. Proses <i>Login</i>	29
4.1.3. Halaman Awal Admin.....	29

4.1.4.	Halaman Data Admin.....	30
4.1.5.	Halaman Data Kategori.....	30
4.1.6.	Halaman Data Meja.....	31
4.1.7.	Halaman Data Ongkos Kirim.....	32
4.1.8.	Halaman Data Menu	33
4.1.9.	Halaman Transaksi Pemesanan Menu	34
4.1.10.	Halaman Transaksi Penjualan <i>Online</i>	35
4.1.11.	Halaman Transaksi Penjualan <i>Offline</i>	36
4.1.12.	Laporan Pelanggan	37
4.1.13.	Halaman Laporan Penjualan.....	37
4.1.14.	Laporan Pembayaran Pesanan.....	38
4.2.	Tampilan Pengguna Umum.....	39
4.2.1.	Halaman Pemesanan	39
4.2.2.	Halaman Keranjang Pemesanan.....	40
4.3.	Tampilan Pelanggan	41
4.3.1.	Halaman Pendaftaran	41
4.3.2.	Halaman Pemesanan	41
4.3.3.	Halaman Keranjang Pesanan.....	42
4.3.4.	Halaman Daftar Pemesanan	42
4.3.5.	Cetak Nota.....	43

4.3.6. Uji Pengguna Aplikasi	44
4.3.7. <i>User Acceptance Testing</i>	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 5.1 Tabel Hasil Uji Penggunaan Aplikasi	44
Tabel 5.2 Daftar Kuisisioner <i>User Acceptance</i>	49
Tabel 5.3 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 1.....	50
Tabel 5.4 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 2.....	51
Tabel 5.5 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 3.....	52
Tabel 5.6 Hasil Kuisisioner Pertanyaan 4.....	53
Tabel 5.7 Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kelima	54
Tabel 5.8 Tabel Hasil Perhitungan Validitas <i>User Acceptance</i>	55
Tabel 5.9 Hasil Pengujian Reliabilitas <i>User Acceptance</i>	56

UWIK

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Pembangunan Sistem Dengan Metode <i>Waterfall</i>	8
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	16
Gambar 3.2 <i>Class Diagram</i>	17
Gambar 3.3 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Admin.....	19
Gambar 3.4 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Pelanggan	21
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Pengguna Umum.....	21
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i>	22
Gambar 3.7 Desain Halaman Utama Pengguna Umum.....	24
Gambar 3.8 Desain Halaman Utama Pelanggan.....	25
Gambar 3.9 Desain Halaman Utama Admin	26
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal	28
Gambar 4.2 Tampilan Proses <i>Login</i>	29
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Awal Admin	29
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Data Admin	30
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Data Kategori.....	30
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Data Meja	31
Gambar 4.7 Tampilan Hasil Cetak Kode QR.....	32
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Data Ongkos Kirim.....	32
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Data Menu	33
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Data Pemesanan Menu	34
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Transaksi Penjualan <i>Online</i>	35
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Detail Transaksi Penjualan <i>Online</i>	35

Gambar 4.13 Tampilan Halaman Transaksi Penjualan <i>Offline</i>	36
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Detail Transaksi Penjualan <i>Offline</i>	36
Gambar 4.15 Tampilan Laporan Pelanggan.....	37
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Laporan Penjualan	37
Gambar 4.17 Tampilan Laporan Penjualan	38
Gambar 4.18 Tampilan Laporan Pembayaran	38
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Pemesanan Pengguna	39
Gambar 4.20 Tampilan Keranjang Pemesanan	40
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Pendaftaran Pelanggan	41
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Pendaftaran Pelanggan	41
Gambar 4.23 Tampilan Keranjang Pemesanan Pelanggan	42
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Daftar Pemesanan.....	42
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Detail Daftar Pemesanan	43
Gambar 4.26 Tampilan Nota.....	43
Gambar 5.1 Hasil Kuisisioner Pertama.....	51
Gambar 5.2 Hasil Kuisisioner Kedua	52
Gambar 5.3 Hasil Kuisisioner Ketiga	53
Gambar 5.4 Hasil Kuisisioner Keempat	54
Gambar 5.5 Hasil Kuisisioner Kelima	55

DAFTAR LAMPIRAN

