

**PROYEK
TUGAS AKHIR**



POLITEKNIK NEGERI BALI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN *ONLINE* PADA RUMAH
MAKAN DKUBU_DAUH BERBASIS *WEBSITE***

OLEH :

ANDINI CARISSA SUGIARTA / 2215323011

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

ABSTRAK

Rumah makan merupakan salah satu bentuk usaha kuliner yang menyajikan beragam menu makanan untuk memenuhi kebutuhan konsumsi masyarakat, dan keberadaannya banyak ditemukan di berbagai daerah termasuk di Dkubu_Dauh sebagai wilayah yang cukup berkembang dalam sektor UMKM kuliner. Dalam proses operasional sehari-hari, rumah makan ini masih menggunakan sistem manual dalam mencatat pesanan makanan maupun melakukan reservasi tempat, sehingga kerap terjadi kesalahan pencatatan, ketidakteraturan data, serta menurunnya efisiensi dalam pelayanan kepada pelanggan. Umumnya, pemesanan hanya dilakukan melalui telepon atau pesan singkat, yang tentu saja memiliki keterbatasan dari segi waktu, akurasi data, serta kurangnya transparansi dalam pengelolaan transaksi yang dilakukan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sistem informasi yang mampu membantu proses pemesanan makanan dan reservasi tempat secara otomatis, cepat, dan mudah diakses oleh pelanggan maupun pengelola. Sistem Informasi Pemesanan *Online* ini diimplementasikan menggunakan *framework* Laravel sebagai *backend* dan *MySQL* untuk manajemen basis data. Pengembangan sistem dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan sistem, proses implementasi, serta tahap pengujian menggunakan metode *black-box*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Pemesanan *Online*, Rumah Makan, Laravel, *MySQL*

ABSTRACT

A restaurant is a type of culinary business that serves a variety of food menus to meet the consumption needs of the community, and its presence is widely found in various regions including Dkubu_Dauh, an area that is steadily developing in the culinary MSME sector. In daily operations, this restaurant still uses a manual system for recording food orders and table reservations, which often results in data entry errors, data disorganization, and decreased efficiency in customer service. In general, orders are placed via phone or short messages, which certainly have limitations in terms of time, data accuracy, and lack of transparency in transaction management. Based on these issues, an information system is needed to facilitate the food ordering and table booking process automatically, efficiently, and accessible to both customers and restaurant administrators. This Online Ordering Information System is implemented using the Laravel framework for the backend and MySQL for database management. The system development process goes through several stages, namely requirements analysis, system design, implementation, and testing using the black-box method.

Keywords : Information System, Online Ordering, Restaurant, Laravel, *MySQL*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
FORM PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I INFORMASI UMUM PROYEK	1
1.1 Informasi Global Proyek	1
1.2 Latar Belakang.....	1
1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek	2
1.4 Tujuan Proyek	25
1.5 Keuntungan Proyek	26
BAB II PERENCANAAN PROYEK	27
2.1 Teknologi Digunakan.....	27
2.2 Pembagian Tugas dan Pelaksanaan.....	28
2.3 Perancangan Proyek.....	28
2.4 Anggaran Biaya	98
BAB III PELAKSANAAN PROYEK.....	99
3.1 Hasil Proyek Aplikasi	99
3.2 Implementasi Proyek	120
BAB IV PENUTUP	124

4.1	Kesimpulan	124
4.2	Saran	124
DAFTAR PUSTAKA		126
LAMPIRAN.....		127

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek.....	1
Tabel 2. 1 Anggaran Biaya	98
Tabel 3. 1 Hasil Black Box Testing <i>Customer</i>	121
Tabel 3. 2 Hasil Black Box Testing Admin.....	122
Tabel 3. 3 Hasil Black Box Testing Chef	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Flowmap Sistem Lama Melakukan Booking Tempat	5
Gambar 1. 2 Flowmap Sistem Lama Melakukan Pemesanan Makanan	6
Gambar 1. 3 Flowmap Registrasi Customer	8
Gambar 1. 4 Flowmap Login Customer.....	9
Gambar 1. 5 Flowmap Pesanan Customer	10
Gambar 1. 6 Flowmap Booking Customer	12
Gambar 1. 7 Flowmap Edit Profil Customer	13
Gambar 1. 8 Flowmap Ubah Password Customer	14
Gambar 1. 9 Flowmap Login Admin & Chef.....	15
Gambar 1. 10 Flowmap Booking Admin.....	16
Gambar 1. 11 Flowmap Pesanan Admin	17
Gambar 1. 12 Flowmap Menu Admin	18
Gambar 1. 13 Flowmap Customer Admin.....	20
Gambar 1. 14 Flowmap User Admin.....	21
Gambar 1. 15 Flowmap Laporan Admin	23
Gambar 1. 16 Flowmap Pesanan Chef.....	24
Gambar 2. 1 ERD (Entity Relationship Diagram) Pemesanan Online	29
Gambar 2. 2 Use Case Diagram Customer	30
Gambar 2. 3 Use Case Diagram Admin.....	32
Gambar 2. 4 Use Case Diagram Chef.....	33
Gambar 2. 5 Activity Diagram Registrasi Customer	34
Gambar 2. 6 Activity Diagram Login Customer.....	35
Gambar 2. 7 Activity Diagram Pesanan Customer	37
Gambar 2. 8 Activity Diagram Booking Customer	39
Gambar 2. 9 Activity Diagram Edit Profil Customer	40
Gambar 2. 10 Activity Diagram Ubah Password Customer	41
Gambar 2. 11 Activity Diagram Login Admin & Chef.....	42
Gambar 2. 12 Activity Diagram Booking Admin.....	44
Gambar 2. 13 Activity Diagram Pesanan Admin.....	45
Gambar 2. 14 Activity Diagram Menu Admin	46

Gambar 2. 15 Activity Diagram Customer Admin	48
Gambar 2. 16 Activity Diagram User Admin	49
Gambar 2. 17 Activity Diagram Laporan Admin	51
Gambar 2. 18 Activity Diagram Pesanan Chef.....	52
Gambar 2. 19 Class Diagram Sistem Pemesanan Online	53
Gambar 2. 20 Enhanced Entity Relationship Diagram Sistem Pemesanan Online	54
Gambar 2. 21 Sequence Diagram Registrasi Customer	55
Gambar 2. 22 Sequence Diagram Login Customer.....	57
Gambar 2. 23 Sequence Diagram Pesanan Customer.....	58
Gambar 2. 24 Sequence Diagram Booking Customer	61
Gambar 2. 25 Sequence Diagram Edit Profil Customer	62
Gambar 2. 26 Sequence Diagram Ubah Password Customer	64
Gambar 2. 27 Sequence Diagram Login Admin & Chef.....	65
Gambar 2. 28 Sequence Diagram Booking Admin.....	67
Gambar 2. 29 Sequence Diagram Pesanan Admin	69
Gambar 2. 30 Sequence Diagram Menu Admin	71
Gambar 2. 31 Sequence Diagram Customer Admin.....	74
Gambar 2. 32 Sequence Diagram User Admin.....	76
Gambar 2. 33 Sequence Diagram Laporan Admin	79
Gambar 2. 34 Sequence Diagram Pesanan Chef.....	80
Gambar 2. 35 Desain User Interface Registrasi	81
Gambar 2. 36 Desain User Interface Login Customer	82
Gambar 2. 37 Desain User Interface Beranda.....	83
Gambar 2. 38 Desain User Interface Tentang Kami.....	84
Gambar 2. 39 Desain User Interface Menu.....	85
Gambar 2. 40 Desain User Interface Hubungi Kami	86
Gambar 2. 41 Desain User Interface Keranjang	87
Gambar 2. 42 Desain User Interface Booking	88
Gambar 2. 43 Desain User Interface Riwayat Pesanan.....	89
Gambar 2. 44 Desain User Interface Detail Pesanan dan Memberikan Ulasan.....	90
Gambar 2. 45 Desain User Interface Informasi Pribadi Customer	91
Gambar 2. 46 Desain User Interface Keamanan Customer	91

Gambar 2. 47 Desain User Interface Login Admin dan Chef.....	92
Gambar 2. 48 Desain User Interface Dashboard Admin.....	93
Gambar 2. 49 Desain User Interface Kelola Menu	93
Gambar 2. 50 Desain User Interface Kelola Pesanan	94
Gambar 2. 51 Desain User Interface Kelola Customer.....	95
Gambar 2. 52 Desain User Interface Kelola User.....	95
Gambar 2. 53 Desain User Interface Kelola Booking.....	96
Gambar 2. 54 Desain User Interface Kelola Testimoni	97
Gambar 2. 55 Desain User Interface Dashboard Chef.....	97
Gambar 3. 1 Tampilan Awal Customer (Beranda)	99
Gambar 3. 2 Tampilan Beranda	100
Gambar 3. 3 Tampilan Tentang Kami	101
Gambar 3. 4 Tampilan Menu	102
Gambar 3. 5 Tampilan Hubungi Kami.....	103
Gambar 3. 6 Tampilan Registrasi	104
Gambar 3. 7 Tampilan Login.....	104
Gambar 3. 8 Tampilan Booking.....	105
Gambar 3. 9 Tampilan Keranjang Pesanan.....	106
Gambar 3. 10 Tampilan Informasi Pribadi Customer.....	107
Gambar 3. 11 Tampilan Keamanan Customer.....	107
Gambar 3. 12 Tampilan Riwayat Pesanan	108
Gambar 3. 13 Tampilan Detail Pesanan & Ulasan	109
Gambar 3. 14 Tampilan Login Admin & Chef.....	110
Gambar 3. 15 Tampilan Dashboard Admin	110
Gambar 3. 16 Tampilan Daftar Menu Admin.....	111
Gambar 3. 17 Tampilan Tambah Menu Admin.....	112
Gambar 3. 18 Pop Up Delete Menu Admin.....	112
Gambar 3. 19 Tampilan Pesanan Admin	113
Gambar 3. 20 Pop Up Update Status Pesanan	113
Gambar 3. 21 Pop Up Delete Pesanan	114
Gambar 3. 22 Tampilan File Laporan Pesanan.....	114
Gambar 3. 23 Tampilan Customer Admin.....	115

Gambar 3. 24 Tampilan Edit Customer	115
Gambar 3. 25 Pop Up Delete Customer.....	116
Gambar 3. 26 Tampilan Daftar User Admin.....	116
Gambar 3. 27 Tampilan Tambah User Admin.....	117
Gambar 3. 28 Pop Up Delete User.....	117
Gambar 3. 29 Tampilan Kelola Booking Admin.....	118
Gambar 3. 30 Tampilan Konfirmasi Booking	118
Gambar 3. 31 Tampilan Kelola Testimoni Admin	119
Gambar 3. 32 Pop Up Delete Testimoni	119
Gambar 3. 33 Tampilan Dashboard Chef	120

BAB I

INFORMASI UMUM PROYEK

1.1 Informasi Global Proyek

Sistem informasi pemesanan *online* pada rumah makan ada sistem yang dirancang agar mudah digunakan oleh pelanggan dan pengelola rumah makan untuk mengatasi beberapa masalah operasional yang sering dihadapi oleh rumah makan di Dkubu_Dauh.

Seperti kesalahan pencatatan pesanan, dan kurangnya transparansi keuangan. Sistem ini akan menyediakan fitur pemesanan makanan secara *online*, pemesanan tempat, dan pencatatan transaksi pemesanan otomatis.

Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi operasional, meningkatkan kualitas pelayanan, dan membantu rumah makan berkembang lebih pesat.

Tabel 1. 1 Informasi Global Proyek

Jenis Proyek	Proyek Dari Perusahaan
Pengerjaan Proyek	Individu
Pemilik Proyek	Rumah Makan Dkubu_Dauh
Manajer Proyek	Ni Made Ninik Carlani Widian Sari
Ketua Tim Proyek	Andini Carissa Sugiarta
Anggota Time Proyek	-

1.2 Latar Belakang

Rumah makan adalah salah satu jenis usaha kuliner yang banyak berkembang di berbagai daerah, termasuk di Dkubu_Dauh. Rumah makan ini menyajikan berbagai paket dan hidangan khas yang menjadi favorit pelanggan, antara lain paket empas, paket kebo, paket babi, paket kambing, lawar empas, serapah empas, lawar kebo, serapah kebo, lawar kambing, serapah kambing, lawar babi, serapah babi, sate ayam, dan kuah. Menu-menu ini merupakan kombinasi dari hidangan tradisional yang kaya cita rasa dan bahan lokal, yang memberikan pengalaman kuliner otentik bagi pelanggan. Dan dalam operasionalnya, rumah makan ini mampu menghasilkan omset yang stabil dengan rata-rata pendapatan sekitar Rp 30.000.000 hingga Rp 35.000.000 per

bulan, dan untuk omset harian berkisar antara Rp 1.000.000 hingga Rp 2.000.000. Pendapatan ini menunjukkan potensi usaha yang cukup baik dan menjadi dasar penting dalam pengembangan sistem informasi untuk meningkatkan efisiensi dan pelayanan.

Pada aktifitas kesehariannya, rumah makan ini sering menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam mengelola pemesanan makanan *online*, *booking* tempat, serta pencatatan pemesanan. Saat ini, rumah makan masih menggunakan sistem manual, seperti mencatat pesanan di buku atau menerima pesanan melalui telepon dan pesan singkat. Namun, metode ini sering menyebabkan kesalahan pencatatan, keterlambatan penyajian, dan kurangnya transparansi dalam pengelolaan keuangan. Selain itu, sistem *booking* tempat yang masih dilakukan secara manual juga memiliki kelemahan, seperti kemungkinan terjadinya *double booking* atau ketidaksesuaian kapasitas tempat dengan jumlah pengunjung yang datang. Hal ini dapat mengganggu kenyamanan pelanggan dan mengurangi efisiensi operasional rumah makan.

Dalam bidang UMKM Kuliner, pemanfaatan teknologi informasi menjadi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan bisnis. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi berbasis web yang mampu mengotomatisasi berbagai proses, mulai dari pemesanan makanan secara *online*, sistem *booking* tempat, hingga pencatatan pemesanan yang lebih terstruktur dan rapi. Dengan adanya sistem ini, diharapkan rumah makan di Dkubu_Dauh dapat meningkatkan kualitas pelayanan, mengurangi kesalahan operasional, dan meningkatkan efisiensi kerja secara keseluruhan.

Sebagai solusi atas berbagai kendala yang dihadapi, maka dari itu penyelesaian yang tepat ialah **“Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan *Online* Pada Rumah Makan Dkubu_Dauh Berbasis *Website*”** yang mencakup *fitur* pemesanan makanan *online*, *booking* tempat, serta pencatatan pemesanan secara otomatis. Sistem ini akan dirancang agar mudah digunakan oleh pelanggan maupun pengelola warung makan, serta mampu meningkatkan efisiensi kinerja operasional. Dengan adanya sistem ini, diharapkan rumah makan di Dkubu_Dauh dapat berkembang lebih pesat, memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan, dan menjalankan bisnis secara lebih efektif serta profesional.

1.3 Deskripsi Proyek / Gambaran Umum Proyek

Proyek Sistem Informasi Rumah Makan berbasis *website* ini bertujuan untuk menyediakan *platform* terpusat bagi rumah makan di Dkubu_Dauh untuk mengelola operasional mereka secara lebih efisien. Sistem ini akan memberikan akses kepada pengelola rumah makan untuk mengelola

data pemesanan, pemesanan tempat atau *booking*, dan transaksi pesanan. *Website* ini akan menyediakan informasi dan *fitur* yang memungkinkan *customer* untuk melakukan pemesanan makanan secara *online*, dan melakukan *booking* tempat. Serta informasi operasional lainnya yang relevan.

A. Menu dan *Fitur* yang ada didalam proyek

1) *Admin*

- Halaman *Dashboard* : Halaman utama setelah melakukan *login* yang menampilkan ringkasan data seperti total pesanan, total pendapatan, total *customer*, dan total *booking*.
- Halaman *Menu* : Halaman untuk *admin* dapat menambah, mengedit, atau menghapus *menu* makanan, dan juga berisikan *fitur* untuk *update* harga, stok.
- Halaman Pesanan : Halaman yang digunakan *admin* untuk mengelola pesanan makanan yang masuk dari *customer*.
- Halaman *Customer* : Halaman yang digunakan *admin* untuk melihat dan mengelola akun *customer* yang telah mengakses sistem, dan dapat menghapus serta mengedit data dari *customer*.
- Halaman *User* : Halaman ini digunakan untuk mengelola data *user* yang ada di dalam sistem, dan juga dapat menambah, mengedit, menghapus akun *user* lain jika diperlukan.
- Halaman *Booking* : Halaman ini digunakan *admin* untuk melihat pesanan *booking* dari *customer* dan dapat melakukan aksi menerima maupun menolak *booking* jika tempat tidak tersedia.
- Halaman Testimoni : Halaman ini digunakan *admin* untuk melihat testimoni dari *customer* dan dapat melakukan aksi menghapus data testimoni.
- *Fitur Autentikasi (Login dan Logout)*
- *Fitur Laporan* : berfungsi untuk mengunduh data riwayat pemesanan yang terdapat pada halaman pemesanan.
- *Fitur Filter Berdasarkan Tanggal* : *Fitur* ini memudahkan *admin* untuk menyaring data laporan berdasarkan rentang tanggal tertentu. Terdapat pada halaman pesanan.
- *Fitur Unggah File* : *Fitur* ini memungkinkan *admin* mengunggah file, seperti foto menu, atau dokumen pendukung lainnya.

2) *Chef*

- Halaman *Dashboard* : Halaman utama bagi *chef* yang menampilkan jumlah pesanan yang perlu diproses, pesanan yang telah selesai, serta daftar pesanan yang masuk secara.

3) *Customer*

- Halaman Beranda : Halaman utama dari sistem yang menampilkan, sejarah singkat, menu *best seller*, *service* yang diberikan dan ulasan dari *customer* lain.
- Halaman Tentang Kami : Halaman yang berisikan sejarah perjalanan, dan nilai-nilai yang diterapkan pada rumah makan.
- Halaman Hubungi Kami : Halaman ini berfungsi sebagai tempat untuk mengirimkan pesan kepada pihak rumah makan, baik memberikan saran serta masukan maupun pertanyaan.
- Halaman *Booking* : Halaman yang digunakan oleh *customer* untuk melakukan *booking* tempat pada rumah makan secara *online*. Setelah melakukan *booking*, pelanggan akan menerima konfirmasi melalui *email*.
- Halaman Pemesanan Makanan (*order*) : Halaman untuk *customer* melakukan pemesanan makanan secara *online*. *Customer* dapat melihat daftar menu lengkap beserta harga, dan stok yang tersedia. Setelah memilih menu, pesanan akan masuk ke keranjang dan dapat langsung diproses untuk pembayaran.
- Halaman Riwayat Pesanan : Halaman bagi *customer* untuk memantau status pemesanan yang dilakukan dan melihat riwayat pemesanan maupun *booking* yang telah dilakukan.
- Halaman Profil : Halaman yang digunakan untuk melihat dan mengedit data diri, seperti nama, *email*, alamat, dan *password*.
- *Fitur Autentikasi (Registrasi, Login dan Logout)*
- *Fitur Pembayaran Terintegrasi* : Sistem mendukung berbagai metode pembayaran digital, seperti *transfer bank*, *e-wallet*. Proses pembayaran otomatis tercatat di sistem.
- *Fitur Notifikasi Email* : Setiap transaksi penting, seperti konfirmasi booking, verifikasi data saat *registrasi* akan dikirimkan notifikasi melalui email kepada pengguna.

B. Flowmap Sistem

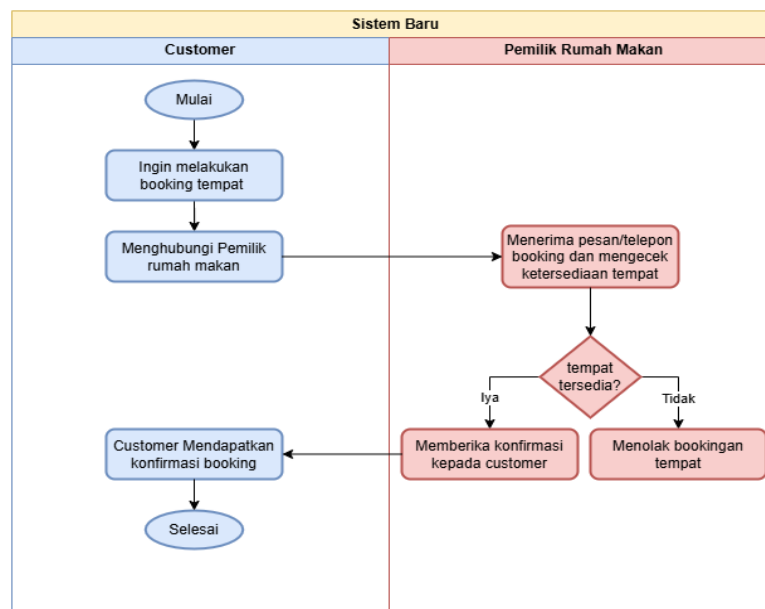
Terdapat 3 (Tiga) entitas utama yang akan terlibat dalam pengoperasian sistem ini :

1. *Admin* : *Admin* memiliki peran untuk mengelola seluruh data dalam sistem, termasuk data menu, harga, data *booking*, dan informasi penjualan. Mereka bertanggung jawab untuk memastikan bahwa data yang ditampilkan benar dan terbaru. *Admin* juga memiliki hak akses untuk menghasilkan laporan riwayat pemesanan. Serta *admin* dapat melihat riwayat pemesanan dari pelanggan.
2. *Chef* : *Chef* memiliki peran untuk menangani pesanan yang telah dikonfirmasi dan diproses oleh *Admin*. Setelah *Admin* mengubah status menjadi “Diproses”, pesanan akan otomatis masuk ke *dashboard chef* untuk segera disiapkan. *Chef* bertanggung jawab memastikan setiap pesanan diselesaikan sesuai permintaan *customer* dan dapat menandai status pesanan sebagai selesai setelah proses penyajian selesai dilakukan.
3. *Customer* : *Customer* dapat menggunakan sistem untuk melihat informasi terkait rumah makan Dkubu_Dauh, melihat menu yang tersedia, melakukan pemesanan makanan secara *online*, dan melakukan *booking* tempat secara *online*.

Berikut adalah *flowmap* dari sistem yang akan di rancang, terdiri dari, sistem lama dan sistem baru.

• Flowmap Sistem Lama

1. Flowmap Melakukan Booking Tempat



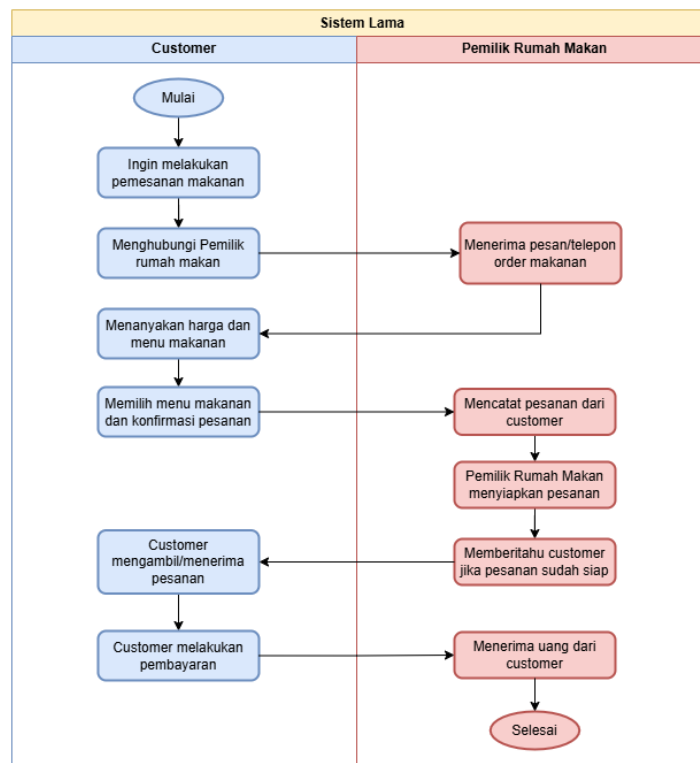
Gambar 1. 1 Flowmap Sistem Lama Melakukan *Booking* Tempat

Rancangan *Flowmap* yang menggambarkan proses *booking* tempat pada sistem lama dapat dilihat pada Gambar 1.1

Penjelasan gambar diuraikan sebagai berikut :

- a. *Customer* memulai proses yang ingin dilakukan yaitu untuk memesan tempat (*booking*).
- b. *Customer* menghubungi pemilik rumah makan secara langsung (misalnya, melalui telepon atau kirim pesan).
- c. Pemilik rumah makan menerima pesan dari *customer*, dan mengecek ketersediaan tempat.
- d. Jika tempat tidak tersedia, maka pemilik rumah makan akan menolak pemesanan tempat (*booking*) dari *customer*.
- e. Jika tempat tersedia, maka pemilik rumah makan akan memberikan konfirmasi kepada *customer*.
- f. *Customer* menerima konfirmasi *booking* (jika tempat tersedia).
- g. Proses pemesanan dari sisi *customer* selesai.

2. *Flowmap* Melakukan Pemesanan Makanan



Gambar 1. 2 Flowmap Sistem Lama Melakukan Pemesanan Makanan

Rancangan *Flowmap* yang menggambarkan proses pemesanan makanan pada sistem lama dapat dilihat pada Gambar 1.2

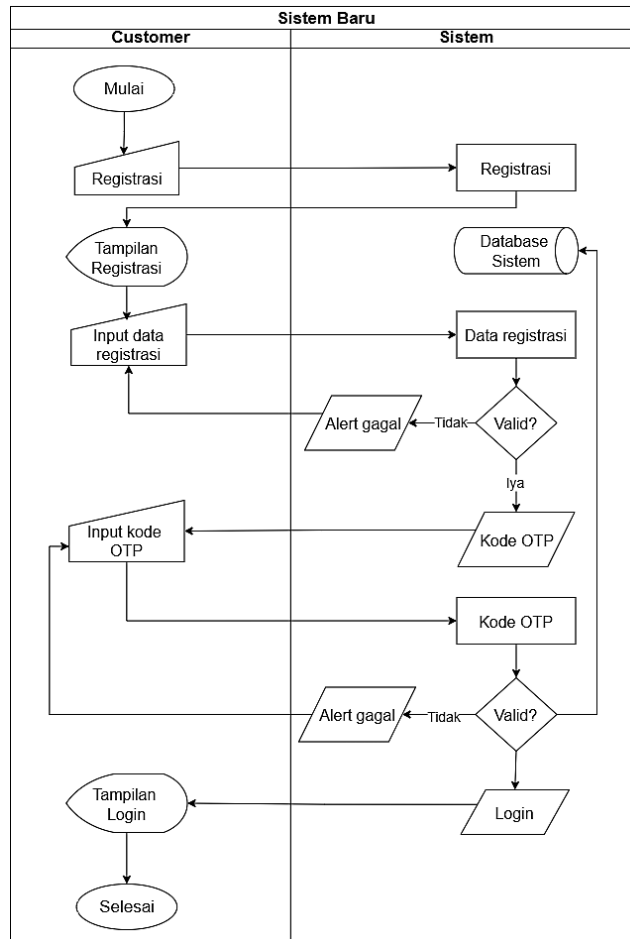
Penjelasan gambar diuraikan sebagai berikut :

- a. *Customer* memulai proses yang ingin di lakukan yaitu untuk memesan makanan.
- b. *Customer* menghubungi pemilik rumah makan secara langsung (misalnya, melalui telepon atau kirim pesan).
- c. Pemilik rumah makan menerima pesan/telepon dari *customer*.
- d. *Customer* menanyakan harga dan menu makanan yang tersedia.
- e. *Customer* memilih menu makanan dan mengkonfirmasi pesanan kepada pemilik rumah makan.
- f. Pemilik Rumah Makan mencatat pesanan dari *customer*.
- g. Pemilik Rumah Makan menyiapkan pesanan dari *customer*.
- h. Pemilik rumah makan memberitahu *customer* jika pesanan sudah siap untuk diambil atau diantarkan.
- i. *Customer* mengambil atau menerima pesanan makanan yang sudah disiapkan.
- j. *Customer* melakukan pembayaran atas pesanan makanan.
- k. Pemilik rumah makan menerima pembayaran uang dari *customer*.
- l. Proses pemesanan dari sisi pemilik rumah makan selesai.

- **Flowmap Sistem Baru**

1. Alur *Customer*

- a. *Flowmap Registrasi*



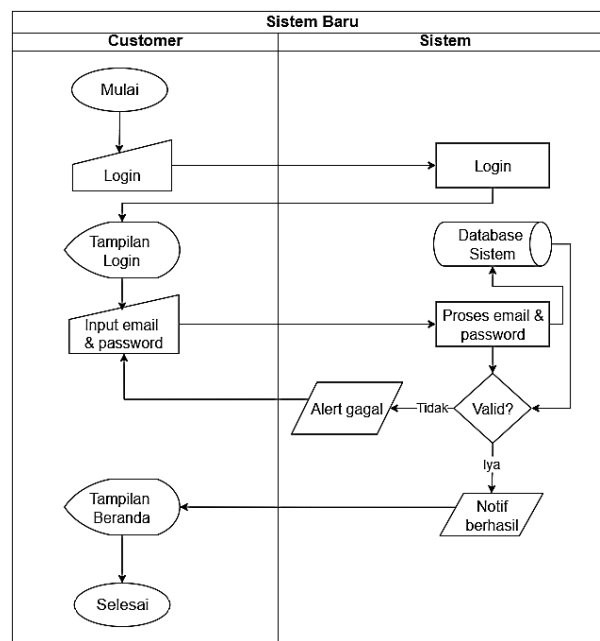
Gambar 1. 3 Flowmap Registrasi Customer

Penjelasan *flowmap registrasi* :

1. *Customer* memilih menu *registrasi*.
2. Sistem memproses tampilan *registrasi*, selanjutnya *customer* mendapatkan tampilan form *registrasi*.
3. *Customer* memasukkan data *registrasi*, kemudian data tersebut dikirim dan diproses oleh sistem.
4. Jika data *registrasi* tidak valid, maka sistem akan memunculkan *alert gagal*, kemudian *customer* akan mendapatkan *alert* tersebut dan diarahkan kembali ke tampilan *registrasi*.

5. Jika data *registrasi* valid, maka sistem akan mengirimkan kode OTP kepada *customer*.
6. *Customer* memasukkan kode OTP ke dalam sistem.
7. Sistem memproses dan memvalidasi kode OTP yang diinput.
8. Jika kode OTP tidak valid, maka sistem akan menampilkan *alert* gagal, dan *customer* diminta untuk menginput ulang kode OTP.
9. Jika kode OTP valid, maka sistem akan memberikan akses *login*, selanjutnya *customer* diarahkan ke tampilan *login*.

b. *Flowmap Login Customer*



Gambar 1. 4 Flowmap Login Customer

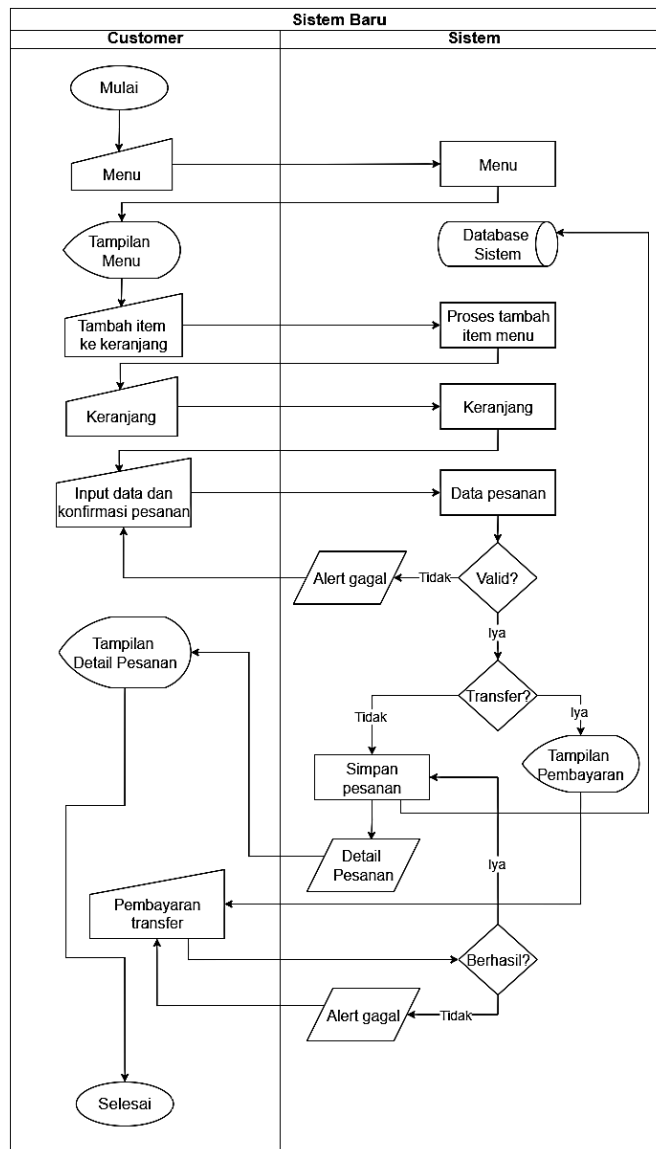
Penjelasan *flowmap login customer* :

1. *Customer* memilih menu *login*.
2. Sistem memproses tampilan *login*, selanjutnya *customer* mendapatkan tampilan form *login*.
3. *Customer* memasukkan *email* dan *password*, data tersebut diproses sistem.
4. Jika data *login* tidak valid, maka sistem akan memunculkan *alert* gagal, kemudian *customer* akan mendapatkan alert tersebut dan diarahkan kembali ke tampilan *login*.

5. Jika data *login* valid, maka sistem akan mengarahkan *customer* ke tampilan beranda.

Login customer tidak wajib jika untuk mengakses *website* dan melihat menu/informasi umum. *customer* hanya diwajibkan *login* saat ingin melakukan pesanan atau *booking* tempat yang dimana secara otomatis sistem akan mengecek status *login*.

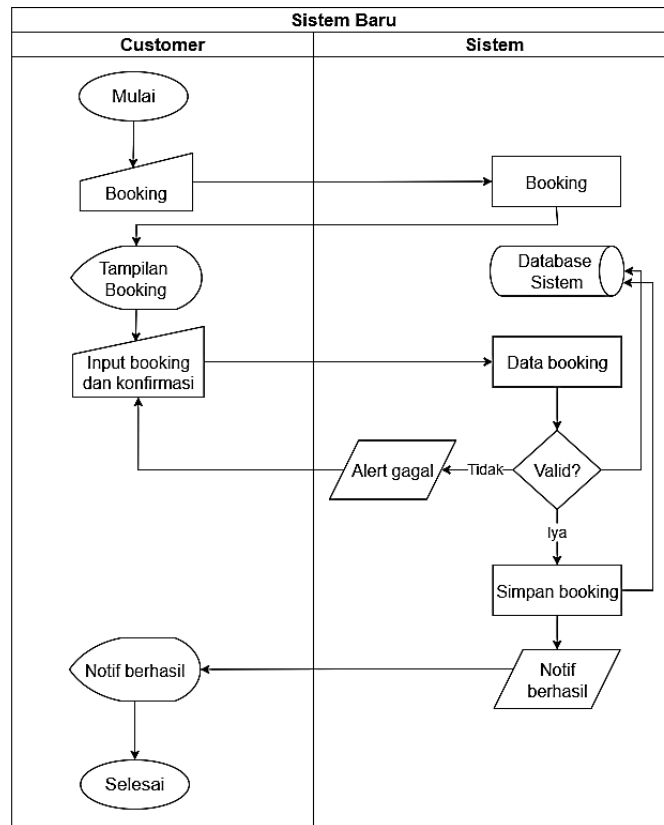
c. *Flowmap Pesanan*



Gambar 1.5 *Flowmap Pesanan Customer*

Penjelasan *flowmap* pesanan *customer* :

1. *Customer* memilih halaman menu pada halaman sistem.
2. Sistem memproses tampilan menu, selanjutnya *customer* mendapatkan tampilan daftar menu.
3. *Customer* menambahkan item yang diinginkan ke dalam keranjang belanja, lalu sistem memproses dan mencatat item tersebut ke dalam daftar keranjang.
4. *Customer* masuk ke halaman keranjang dan melanjutkan proses pemesanan.
5. *Customer* menginput data pemesanan dan melakukan konfirmasi, lalu data tersebut diproses oleh sistem.
6. Jika data pemesanan tidak valid, maka sistem akan memunculkan *alert* gagal, kemudian *customer* akan mendapatkan *alert* tersebut dan diarahkan kembali ke halaman input data.
7. Jika data pemesanan valid, maka sistem akan memverifikasi jenis metode pembayaran yang dipilih oleh *customer*.
8. Jika *customer* tidak memilih metode *transfer*, maka sistem akan menyimpan data pesanan dan menampilkan halaman detail pesanan.
9. Jika *customer* memilih metode *transfer*, maka sistem akan menampilkan halaman pembayaran.
10. *Customer* melakukan pembayaran *transfer* sesuai instruksi yang diberikan.
11. Sistem memverifikasi apakah proses pembayaran berhasil atau tidak.
12. Jika gagal, maka sistem akan menampilkan *alert* gagal dan pengguna diminta melakukan ulang pembayaran.
13. Jika pembayaran berhasil, maka sistem menyimpan data pesanan dan menampilkan detail pesanan kepada *customer*.

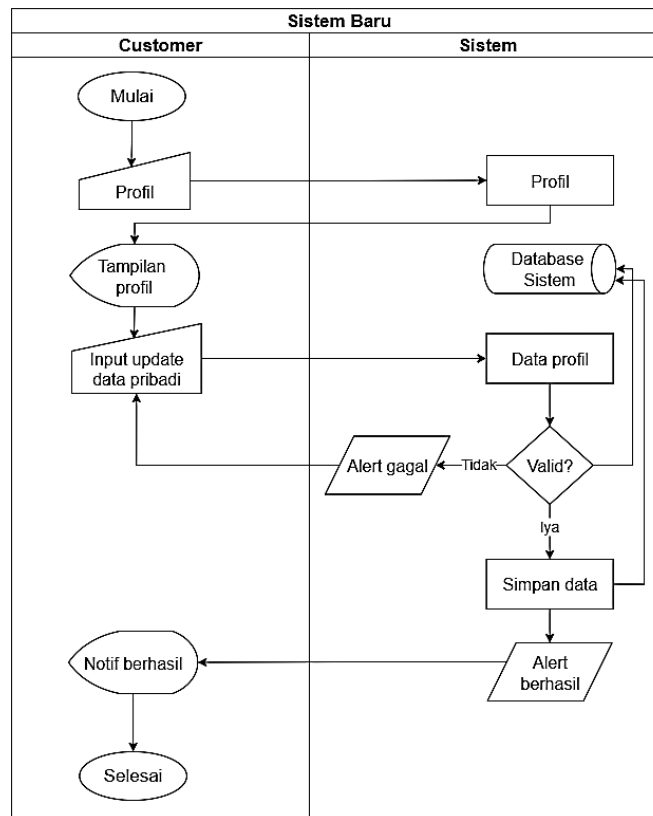
d. *Flowmap Booking*

Gambar 1. 6 *Flowmap Booking Customer*

Penjelasan *flowmap booking customer* :

1. *Customer* memilih halaman *booking* pada sistem.
2. Sistem memproses tampilan *booking*, selanjutnya *customer* mendapatkan tampilan form *booking*.
3. *Customer* menginput data *booking* dan melakukan konfirmasi pemesanan. Data yang dimasukkan kemudian diproses oleh sistem.
4. Jika data *booking* tidak valid, maka sistem akan memunculkan *alert* gagal, kemudian *customer* akan mendapatkan *alert* tersebut dan diarahkan kembali ke tampilan form *booking*.
5. Jika data *booking* valid, maka sistem akan menyimpan data *booking* ke dalam *database*.
6. Setelah data berhasil disimpan, sistem akan mengeluarkan notifikasi berhasil, dan *customer* akan mendapatkan notifikasi tersebut.

e. *Flowmap* Edit Profil

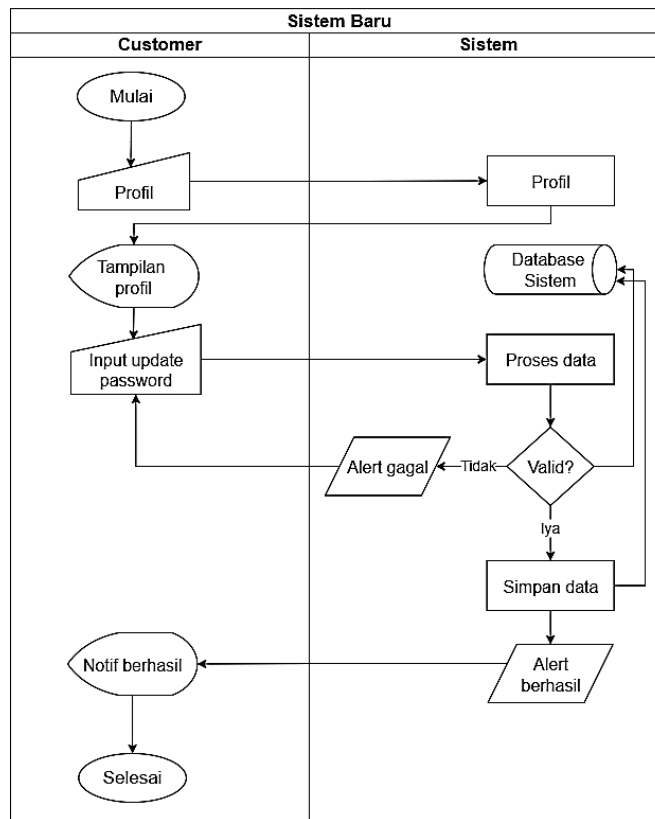


Gambar 1. 7 *Flowmap* Edit Profil Customer

Penjelasan *flowmap* edit profil *customer* :

1. *Customer* memilih halaman profil pada sistem.
2. Sistem memproses tampilan profil, selanjutnya *customer* mendapatkan tampilan data profil.
3. *Customer* melakukan input *update* data pada halaman profil, lalu data tersebut dikirim dan diproses oleh sistem.
4. Sistem akan melakukan validasi terhadap data profil yang dimasukkan.
5. Jika data yang dimasukkan tidak valid, maka sistem akan memunculkan *alert* gagal, kemudian *customer* akan mendapatkan *alert* tersebut dan diarahkan kembali ke tampilan profil untuk melakukan input ulang.
6. Jika data valid, maka sistem akan menyimpan data profil yang baru ke dalam *database*.
7. Setelah data berhasil disimpan, sistem akan mengeluarkan *alert* berhasil, dan *customer* akan mendapatkan notifikasi berhasil.

f. *Flowmap Ubah Password*

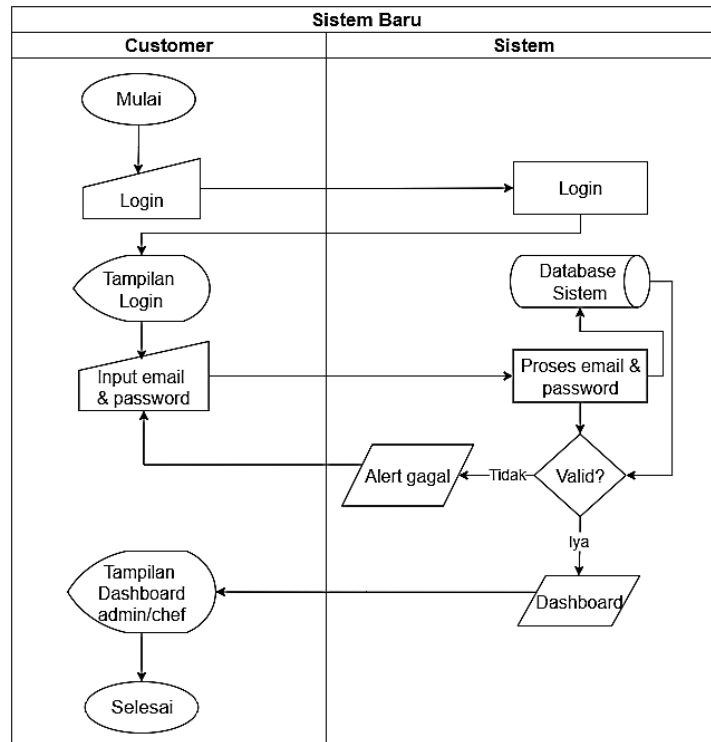


Gambar 1. 8 Flowmap Ubah Password Customer

Penjelasan *flowmap* ubah *password* *customer* :

1. *Customer* memilih halaman profil pada sistem.
2. Sistem memproses tampilan profil, selanjutnya *customer* mendapatkan tampilan data profil.
3. *Customer* melakukan input *update password*, kemudian data yang diinput dikirim dan diproses oleh sistem.
4. Sistem akan melakukan validasi terhadap data *password* yang dimasukkan.
5. Jika tidak valid, maka sistem akan memunculkan *alert* gagal, kemudian *customer* akan mendapatkan *alert* tersebut dan diarahkan kembali ke tampilan profil untuk menginput ulang.
6. Jika data valid, maka sistem akan menyimpan data *password* baru ke dalam *database*.
7. Setelah data berhasil disimpan, sistem akan mengeluarkan *alert* berhasil, dan *customer* akan mendapatkan notifikasi berhasil.

2. Alur Login User (Admin & Chef)



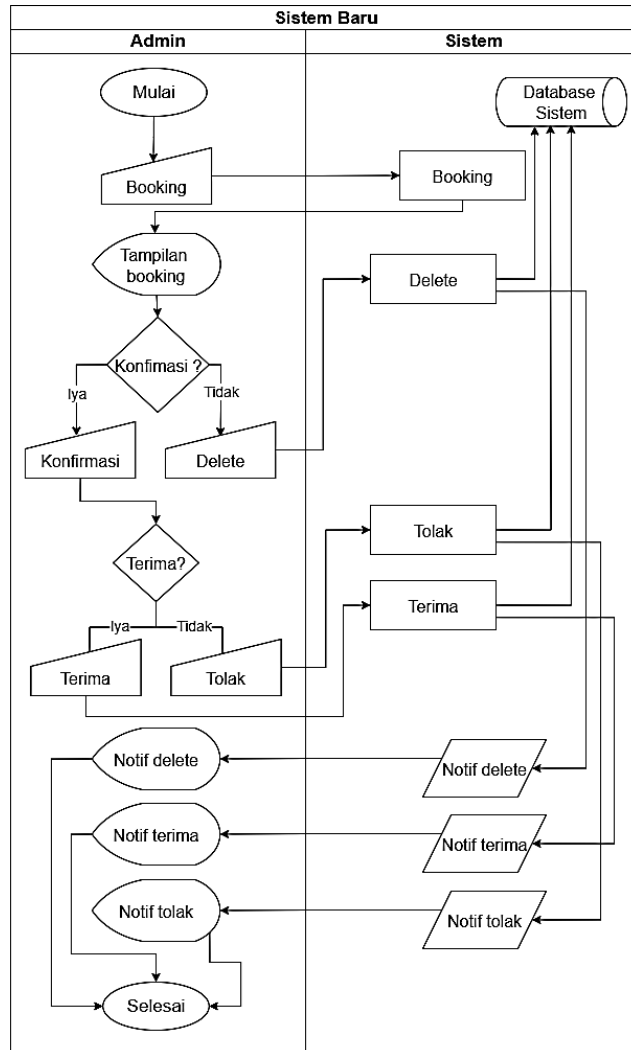
Gambar 1. 9 Flowmap Login Admin & Chef

Penjelasan flowmap login admin dan chef :

1. Pengguna (Admin/Chef) memilih menu *login*.
2. Sistem memproses tampilan *login*, selanjutnya *admin/chef* mendapatkan tampilan *login*.
3. *Admin/chef* melakukan input *email* dan *password*, lalu data yang dimasukkan dikirim ke sistem.
4. Sistem memproses *email* dan *password*, lalu melakukan validasi data *login* berdasarkan data yang tersimpan di *database*.
5. Jika data *login* tidak valid, maka sistem akan menampilkan *alert gagal*, dan *admin/chef* akan diarahkan kembali ke tampilan *login* untuk melakukan input ulang.
6. Jika data *login* valid, maka sistem akan mengarahkan *admin/chef* ke halaman *dashboard* sesuai peran pengguna (*admin/chef*).
7. Pengguna mendapatkan tampilan dashboard *admin/chef*, dan proses *login* selesai.

3. Alur Admin

a. Booking



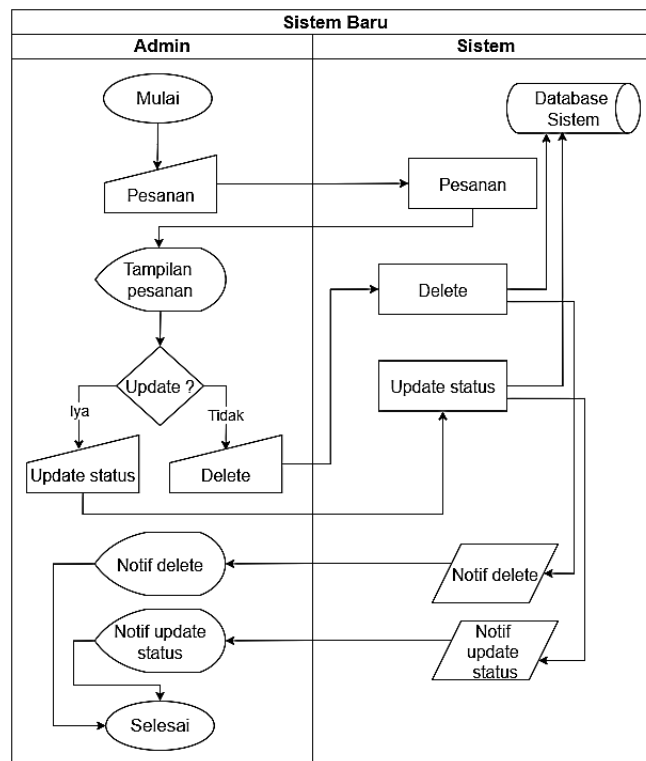
Gambar 1. 10 Flowmap Booking Admin

Penjelasan *flowmap booking admin* :

1. *Admin* memilih menu *booking*, kemudian sistem akan memproses tampilan *booking* dengan *list* data *booking* yang tersimpan di dalam sistem.
2. *Admin* mendapatkan tampilan *booking* berupa daftar data *booking*.
3. Pada setiap *list booking*, *admin* dapat melakukan aksi konfirmasi atau *delete*.
4. Jika *admin* memilih aksi *delete*, maka sistem akan memproses penghapusan data tersebut dari *database*, dan selanjutnya akan memberikan notifikasi *delete* kepada *admin*, kemudian proses selesai.

5. Jika *admin* memilih aksi konfirmasi, maka *admin* diberikan dua pilihan lanjutan, yaitu terima atau tolak.
6. Jika *admin* memilih tolak, maka sistem akan memproses penolakan data *booking* tersebut, kemudian memperbarui status di dalam *database*, lalu sistem memberikan notifikasi tolak dan *admin* mendapatkan notifikasi tolak kemudian proses selesai.
7. Jika *admin* memilih terima, maka sistem akan memproses penerimaan data *booking* tersebut, kemudian memperbarui status di dalam *database*, lalu sistem memberikan notifikasi terima dan *admin* mendapatkan notifikasi terima kemudian proses selesai.

b. Pesanan



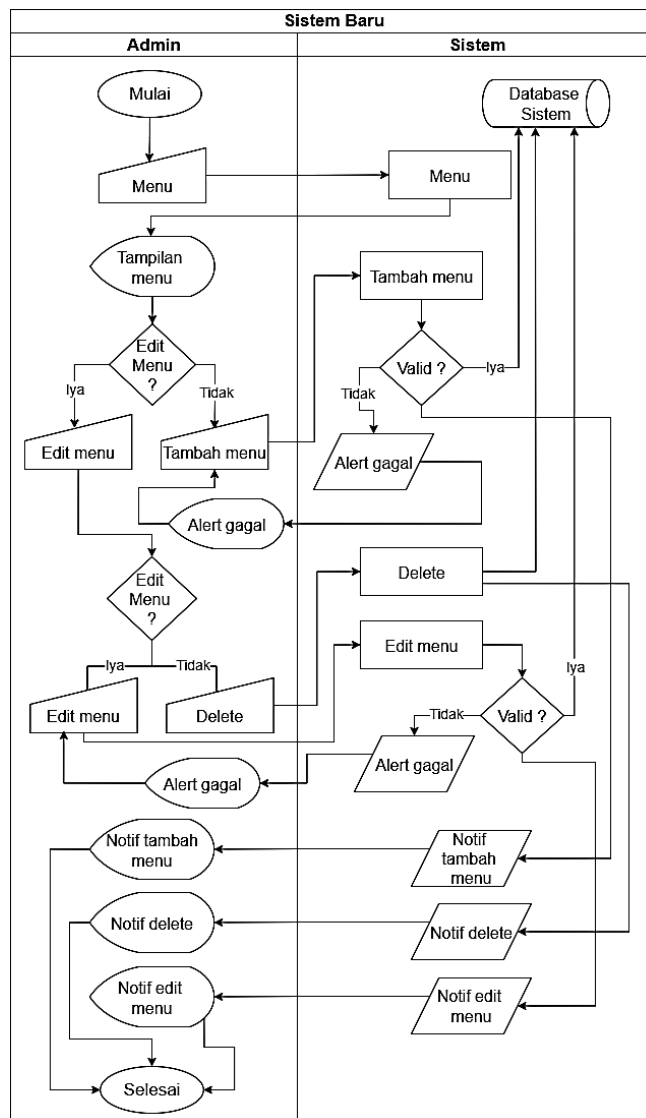
Gambar 1. 11 Flowmap Pesanan Admin

Penjelasan *flowmap* pesanan *admin* :

1. *Admin* memilih menu pesanan, kemudian sistem akan memproses tampilan halaman pesanan yang berisi daftar pesanan *customer* dari *database*.
2. *Admin* mendapatkan tampilan pesanan berupa *list* pesanan yang telah masuk ke sistem.

3. Pada setiap *list* pesanan, *admin* dapat melakukan aksi *update* status atau *delete*.
4. Jika *admin* memilih aksi *delete*, maka sistem akan memproses penghapusan data pesanan tersebut dari *database*, sistem akan memberikan notifikasi *delete* dan *admin* mendapatkan notifikasi *delete* kemudian proses selesai.
5. Jika *admin* memilih aksi *update* status, maka sistem akan memproses pembaruan status pesanan pada *database*, sistem akan memberikan notifikasi *update* status dan *admin* mendapatkan notifikasi *update* status kemudian proses selesai.

c. Menu

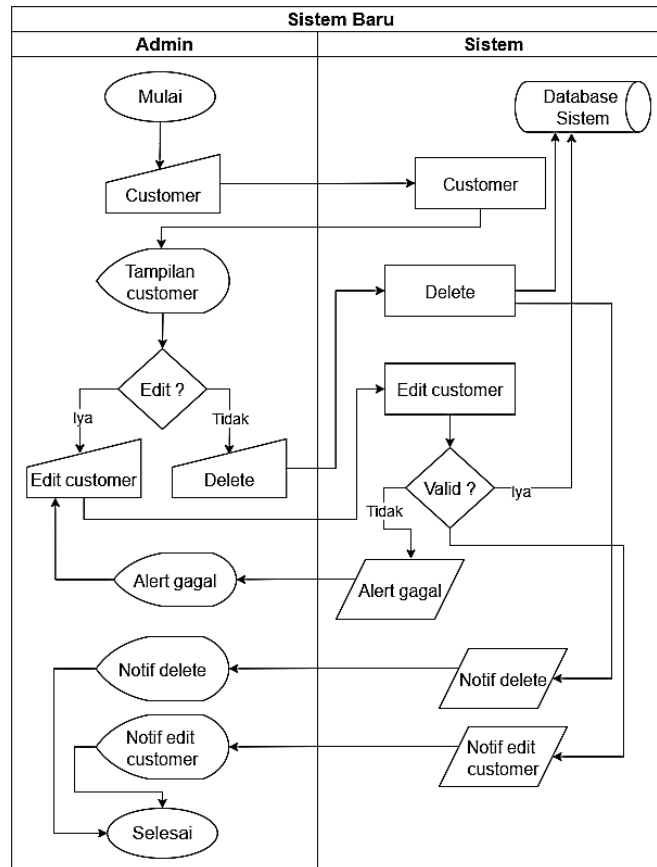


Gambar 1. 12 Flowmap Menu Admin

Penjelasan *flowmap* menu *admin* :

1. *Admin* memilih menu, kemudian sistem akan memproses tampilan halaman menu yang berisi daftar menu dari *database* sistem.
2. *Admin* mendapatkan tampilan menu berupa *list* menu yang telah tersedia dalam sistem.
3. Pada setiap *list* menu, *admin* dapat melakukan aksi tambah menu atau edit menu.
4. Jika *admin* memilih aksi tambah menu, maka sistem akan melakukan proses penambahan dan validasi data.
5. Jika data tidak valid, maka sistem akan mengeluarkan *alert* gagal, kemudian *admin* kembali melakukan proses tambah menu.
6. Jika data valid, maka data disimpan ke dalam *database*, sistem mengeluarkan notifikasi tambah menu, dan *admin* mendapatkan notifikasi tambah menu, kemudian proses selesai.
7. Jika *admin* memilih aksi edit menu, maka *admin* diberikan dua pilihan lanjutan, yaitu edit menu atau *delete*.
8. Jika *admin* memilih aksi *delete*, maka sistem akan memproses penghapusan data tersebut dari *database*, dan selanjutnya akan memberikan notifikasi *delete* dan *admin* mendapatkan notifikasi *delete* kemudian proses selesai.
9. Jika *admin* memilih aksi edit, maka sistem akan memproses pengeditan data tersebut.
10. Setelah itu sistem akan melakukan validasi. Jika data tidak valid, maka sistem akan mengeluarkan *alert* gagal dan *admin* mendapatkan tampilan notifikasi gagal dan kembali ke tampilan edit menu.
11. Jika data valid, maka sistem akan memperbarui data ke dalam *database* dan mengeluarkan notifikasi edit menu kepada *admin*, dan *admin* mendapatkan notifikasi edit menu, kemudian proses selesai.

d. *Customer*



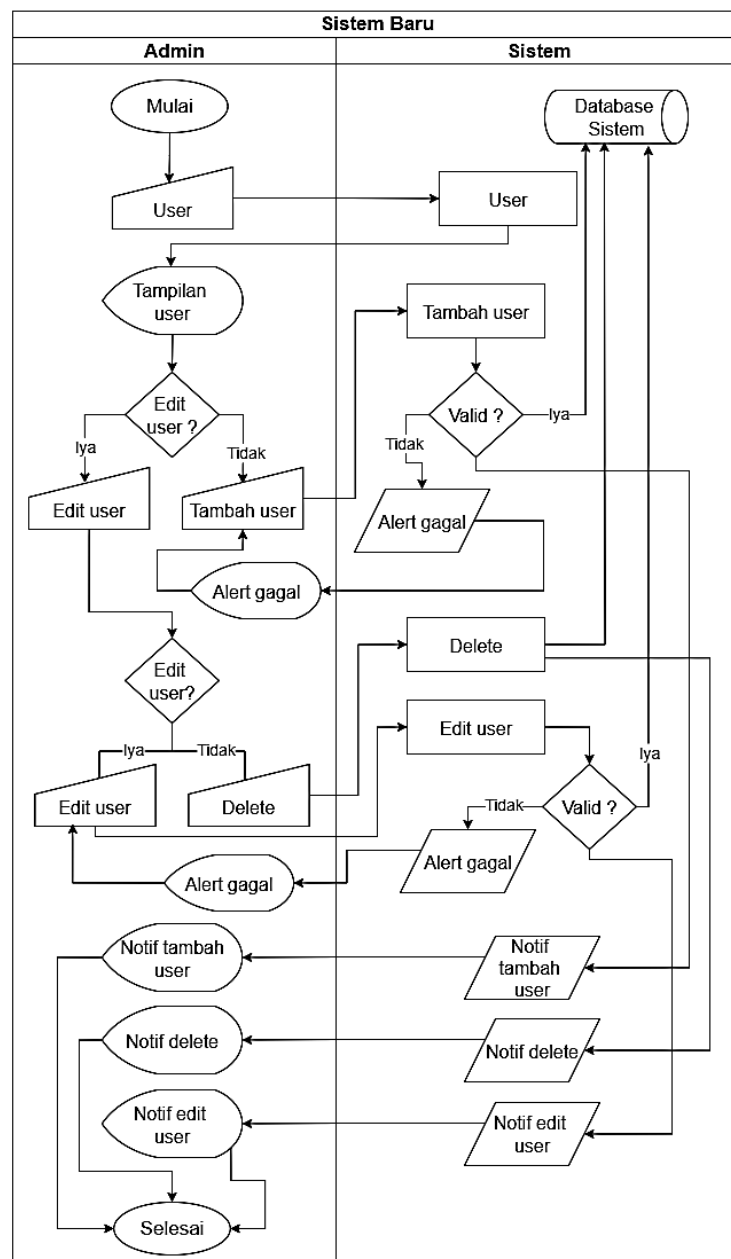
Gambar 1. 13 Flowmap Customer Admin

Penjelasan *flowmap customer admin* :

1. *Admin* memilih menu *customer*, kemudian sistem akan memproses tampilan halaman *customer* yang berisi daftar data *customer* dari *database* sistem.
2. *Admin* mendapatkan tampilan *customer* berupa *list customer* yang telah tersedia dalam sistem.
3. Pada setiap *list customer*, *admin* dapat melakukan aksi edit *customer* atau *delete*.
4. Jika *admin* memilih aksi *delete*, maka sistem akan memproses penghapusan data tersebut dari *database*, dan selanjutnya akan memberikan notifikasi *delete* dan *admin* mendapatkan notifikasi *delete* kemudian proses selesai.
5. Jika *admin* memilih aksi edit, maka sistem akan memproses pengeditan data tersebut.

6. Setelah itu sistem akan melakukan validasi. Jika data tidak valid, maka sistem akan mengeluarkan *alert* gagal dan *admin* mendapatkan tampilan notifikasi gagal dan kembali ke tampilan edit *customer*.
7. Jika data valid, maka sistem akan memperbarui data ke dalam *database* dan mengeluarkan notifikasi edit *customer* kepada *admin*, dan *admin* mendapatkan notifikasi edit *customer*, kemudian proses selesai.

e. *User*

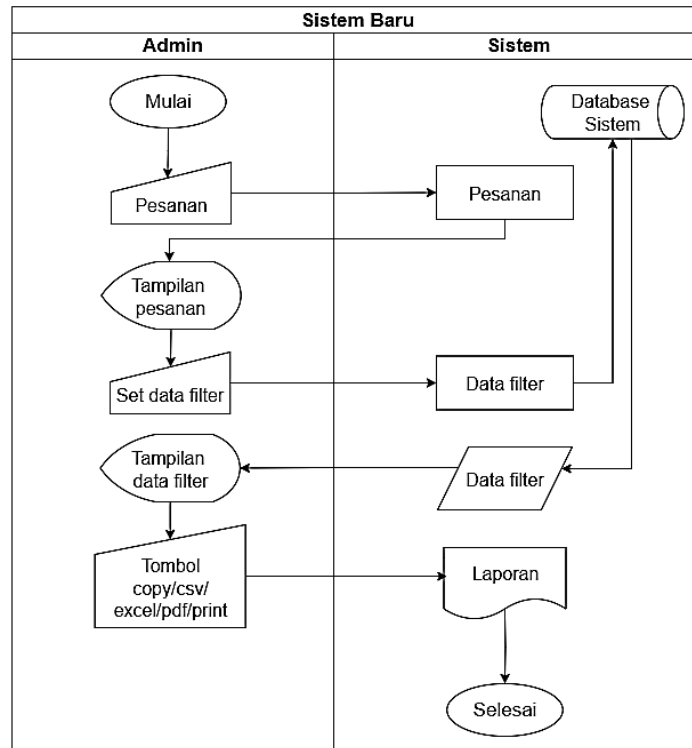


Gambar 1. 14 Flowmap User Admin

Penjelasan *flowmap user admin* :

1. *Admin* memilih menu *user*, kemudian sistem akan memproses tampilan halaman *user* yang berisi daftar data *user* dari *database* sistem.
2. *Admin* mendapatkan tampilan *user* berupa *list user* yang telah tersedia dalam sistem.
3. Pada setiap *list user*, *admin* dapat melakukan aksi tambah *user* atau edit *user*.
4. Jika *admin* memilih aksi tambah *user*, maka sistem akan melakukan proses penambahan dan validasi data.
5. Jika data tidak valid, maka sistem akan mengeluarkan *alert* gagal, kemudian *admin* mendapatkan notifikasi gagal dan kembali ke tampilan tambah *user*.
6. Jika data valid, maka data disimpan ke dalam *database*, sistem mengeluarkan notifikasi tambah *user*, dan *admin* mendapatkan notifikasi tambah *user*, kemudian proses selesai.
7. Jika *admin* memilih aksi edit *user*, maka *admin* diberikan dua pilihan lanjutan, yaitu edit *user* atau *delete*.
8. Jika *admin* memilih aksi *delete*, maka sistem akan memproses penghapusan data tersebut dari *database*, dan selanjutnya akan memberikan notifikasi *delete* dan *admin* mendapatkan notifikasi *delete* kemudian proses kembali selesai.
9. Jika *admin* memilih aksi edit, maka sistem akan memproses pengeditan data tersebut.
10. Setelah itu sistem akan melakukan validasi. Jika data tidak valid, maka sistem akan mengeluarkan *alert* gagal dan *admin* mendapatkan tampilan notifikasi gagal dan kembali ke tampilan edit *user*.
11. Jika data valid, maka sistem akan memperbarui data ke dalam *database* dan mengeluarkan notifikasi edit *user* kepada *admin*, dan *admin* mendapatkan notifikasi edit *user*, kemudian proses selesai.

f. Laporan

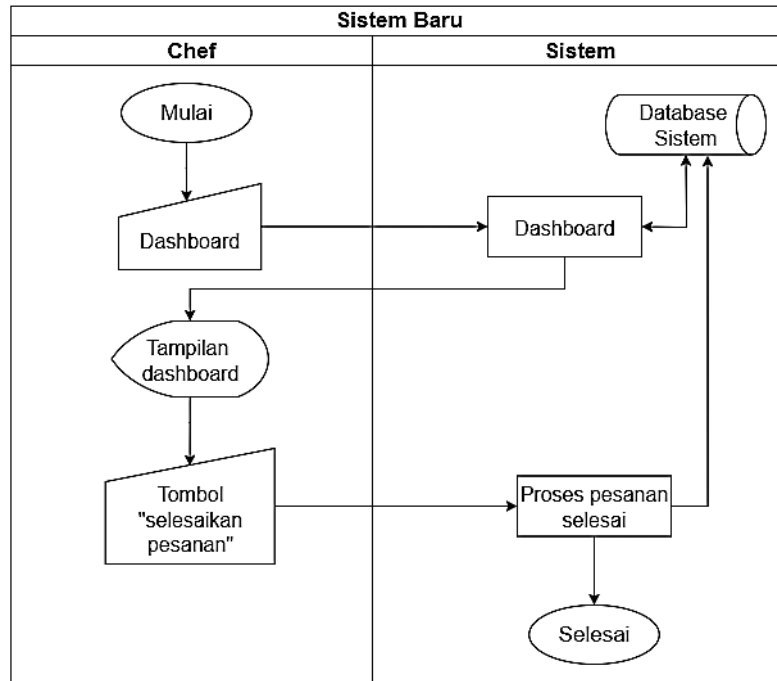


Gambar 1. 15 Flowmap Laporan Admin

Penjelasan *flowmap* laporan *admin* :

1. *Admin* memilih menu pesanan, kemudian sistem akan memproses tampilan halaman pesanan yang berisi daftar data pesanan dari *database* sistem.
2. *Admin* mendapatkan tampilan pesanan berupa *list* pesanan yang telah tersedia dalam sistem.
3. *Admin* melakukan set data filter sesuai kebutuhan untuk menampilkan data tertentu berdasarkan kriteria yang dipilih.
4. Sistem akan memproses data filter sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dan mengeluarkan hasil data yang sudah difilter.
5. *Admin* mendapatkan tampilan data filter berupa *list* pesanan yang telah difilter.
6. *Admin* dapat memilih tombol aksi berupa *copy*, *csv*, *excel*, *pdf*, atau *print* untuk mengelola data pesanan yang telah difilter tersebut.
7. Sistem akan memproses permintaan tersebut dan menghasilkan laporan sesuai dengan tombol yang dipilih, kemudian proses selesai.

4. Alur *Chef*
a. Pesanan



Gambar 1. 16 Flowmap Pesanan Chef

Penjelasan *flowmap* pesanan *chef* :

1. *Chef* memilih menu *dashboard*, kemudian sistem akan memproses halaman *dashboard* yang berisi daftar pesanan dari *database* sistem.
2. *Chef* mendapatkan tampilan *dashboard* berupa daftar pesanan yang sedang berjalan dan harus diselesaikan.
3. Pada tampilan *dashboard* tersebut, chef dapat menekan tombol “selesaikan pesanan” pada pesanan yang telah selesai diproses.
4. Sistem akan memproses penyelesaian pesanan dan memperbarui status pesanan ke dalam *database*.
5. Setelah proses selesai dilakukan, maka sistem akan mengakhiri alur dengan status pesanan selesai dan proses berakhir.

C. Batasan Proyek

Adapun batasan-batasan proyek sistem ini dari pengerjaan proyek tugas akhir, adalah sebagai berikut :

1. Proyek hanya mencakup pengembangan fitur utama, yaitu : pemesanan makanan *online*, pemesanan tempat (*booking*) untuk *customer*. Lalu untuk *admin* pengelolaan pesanan, pengelolaan *booking*, pengelolaan menu, pengelolaan data *customer*, pengelolaan data *user*, dan laporan. *Fitur* tambahan yang kompleks selain yang disebutkan sebelumnya merupakan di luar lingkup proyek.
2. Sistem yang dikembangkan hanya berbasis *website* dan dapat diakses melalui *browser*. Pengembangan aplikasi *mobile* (*Android/iOS*) tidak termasuk dalam cakupan proyek ini.
3. Pengelolaan data pada sistem hanya mencakup data menu, data pesanan, data *booking* tempat, data *customer*, dan data *user*. Pengelolaan inventaris bahan baku, supplier, atau modul keuangan lanjutan tidak termasuk dalam proyek ini.
4. Konfirmasi pemesanan tempat (*booking*) terima atau tolak pada sistem, dilakukan secara manual oleh orang yang memiliki kewenangan agar menyesuaikan dengan kapasitas, dalam kasus ini disebut *admin*.
5. Laporan yang tersedia pada sistem hanya berupa data pesanan makanan pada rumah makan. Laporan keuangan detail, analisis tren penjualan, atau *dashboard* analitik lanjutan tidak dikembangkan dalam proyek ini.
6. Dalam sistem ini, perhitungan estimasi biaya ongkos kirim tidak terintegrasi dengan layanan pihak ketiga, sehingga proses tersebut masih dilakukan secara manual oleh petugas yang berwenang, yakni *admin*.
7. Fitur pembatalan *booking* dan pemesanan tidak disediakan secara langsung dalam sistem melainkan *customer* diharapkan menghubungi pihak rumah makan secara langsung untuk melakukan proses pembatalan.

1.4 Tujuan Proyek

1. Tujuan utama proyek ini adalah untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan pemesanan makanan dan *booking* tempat pada Rumah Makan Dkubu_Dauh melalui sistem informasi berbasis *website*. Dengan sistem ini, proses pencatatan pesanan dan *booking* tempat dapat dilakukan secara otomatis dan terstruktur sehingga mengurangi kesalahan dan mempercepat pelayanan.

2. Tujuan lain dari proyek ini adalah untuk menyediakan platform yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan dan *booking* tempat secara *online*, sehingga pelanggan dapat mengakses layanan kapan saja dan dari mana saja tanpa harus datang langsung atau menghubungi secara manual.
3. Proyek ini juga bertujuan untuk mendukung pengembangan usaha rumah makan Dkubu_Dauh dengan menghadirkan sistem yang dapat menjadi media promosi digital, memperluas jangkauan pelanggan, serta meningkatkan kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan secara keseluruhan.

1.5 Keuntungan Proyek

Implementasi sistem informasi berbasis *website* pada rumah makan Dkubu_Dauh diharapkan dapat memberikan sejumlah keuntungan signifikan. Pertama, sistem ini akan meningkatkan efisiensi operasional dan kinerja rumah makan secara keseluruhan. Selain itu, penggunaan sistem ini juga akan mengurangi kesalahan manual pada pencatatan kegiatan, yang sering terjadi pada metode manual sebelumnya. Dengan demikian, kualitas pelayanan kepada pelanggan juga dapat ditingkatkan, sehingga meningkatkan kepuasan pelanggan.

Keuntungan lain dari sistem ini adalah kemudahan akses informasi mengenai rumah makan Dkubu_Dauh, yang memungkinkan pelanggan untuk lebih mudah mengetahui tentang menu, promosi, dan informasi lainnya. Sistem ini juga memberikan dukungan untuk pengambilan keputusan yang lebih tepat bagi pengelola rumah makan, karena data yang lebih akurat dan terkini tersedia.

Terakhir, sistem ini memungkinkan pengelola untuk mengelola *booking* secara efektif, sehingga menghindari *double booking* dan memastikan bahwa kapasitas tempat sesuai dengan jumlah pengunjung. Dengan demikian, sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional tetapi juga mendukung pertumbuhan bisnis.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

1. Sistem informasi pemesanan *online* pada Rumah Makan Dkubu Dauh berhasil dikembangkan dengan berbasis *website* dan mencakup fitur-fitur utama seperti *registrasi*, *login*, pemesanan makanan, *booking* tempat, pengelolaan testimoni, serta pengelolaan data oleh *admin* dan penanganan pesanan oleh *chef*.
2. Pengujian sistem menggunakan metode *black box* testing dengan melibatkan lima orang tester menunjukkan bahwa seluruh fitur telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan fungsinya.
3. Proses pemesanan makanan dan *booking* tempat oleh *customer* dapat dilakukan secara *online* dengan alur yang jelas dan notifikasi yang memadai, sehingga memudahkan pihak pengelola dan pelanggan.
4. Sistem *admin* mampu mengelola data pesanan, transaksi, *customer*, *user*, testimoni, serta melakukan pencarian data berdasarkan filter waktu, yang meningkatkan efisiensi pengelolaan data restoran.
5. Fitur dashboard *chef* mempermudah dapur dalam mengetahui daftar pesanan yang perlu diproses maupun yang telah selesai, mendukung efisiensi operasional.
6. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat keberhasilan 100% terhadap semua skenario yang diuji pada masing-masing peran pengguna yaitu *customer*, *admin*, dan *chef*.

4.2 Saran

Saran yang hendak penulis sampaikan dari perancangan proyek tugas akhir “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan *Online* pada Rumah Makan Dkubu Dauh Berbasis *Website*” Menggunakan *Framework Laravel* adalah sebagai berikut :

1. Integrasi dengan sistem pihak ketiga :
Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar sistem dapat terhubung dengan layanan notifikasi WhatsApp, dan platform digital marketing agar mendukung promosi dan kemudahan transaksi pelanggan secara lebih luas.

2. Penambahan Modul Keuangan Detail Pengelolaan :

Detail keuangan yang lebih rinci seperti laporan laba rugi, pencatatan bahan baku, atau manajemen stok bisa ditambahkan untuk meningkatkan cakupan sistem dan mendukung manajemen usaha yang lebih komprehensif.

3. Otomatisasi Proses Konfirmasi *Booking* :

Pada sistem saat ini proses konfirmasi pemesanan tempat dilakukan secara manual oleh *admin*. Untuk ke depannya, sistem dapat dikembangkan agar mendukung konfirmasi otomatis berdasarkan kapasitas tempat dan waktu yang tersedia, sehingga mempercepat layanan dan mengurangi beban kerja *admin*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. Sekti, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek : Sistem Penggajian Karyawan,” *J. Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 2, p. 117, 2019.
- [2] M. R. Adani, “ERD: Pengertian, Jenis, Komponen, Simbol, & Cara Membuat,” Artikel, Programming. Accessed: May 06, 2025. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-erd/>
- [3] E. Ocha Widya Susanti and I. Ummami, “Rancang Bangun Sistem Informasi Jurnal Perkuliahan Berbasis Web Guna Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran,” *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis-JTEKSIS*, vol. 4, no. 1, p. 386, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47233/jteksis.v4i2.556>
- [4] T. A. R. Raden Vina Iskandya Putri1, “PERANCANGAN SISTEM INVENTORY STOCK PACKAGING MATERIAL BERBASIS WEB PADA PT.AMCOR SPECIALITY CARTONS INDONESIA,” *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Cust. Relatsh. Mark. Terhadap Loyal. Nasabah*, vol. 2, no. 3, pp. 310–324, 2023, [Online]. Available: <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- [5] M. Rizky, “UML Diagram : Activity Diagram – School of Computer Science.” Accessed: May 14, 2025. [Online]. Available: <https://socs.binus.ac.id/2019/11/22/uml-diagram-activity-diagram/>
- [6] S. Ramdany, “Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web,” *J. Ind. Eng. Syst.*, vol. 5, no. 1, 2024, doi: 10.31599/2e9afp31.
- [7] D. Yusuf, A. R. Mahbub, and S. S. M.Kom, “Sistem Informasi Inventaris Menggunakan Algoritma Haversine di Dinas Pemadam Kebakaran Kota Bekasi,” *Nuansa Inform.*, vol. 16, no. 1, pp. 172–177, 2022, doi: 10.25134/nuansa.v16i1.5431.
- [8] M. R. Wayahdi and F. Ruziq, “Pemodelan Sistem Penerimaan Anggota Baru dengan Unified Modeling Language (UML) (Studi Kasus: Programmer Association of Battuta),” *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 1514–1521, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i1.12870.
- [9] R. P. Putra,) Sulistiowati,) Agus, and D. Churniawan, “Perancangan UI/UX Aplikasi Kepuasan Mahasiswa Terhadap Layanan Program Studi Pada Universitas Dinamika,” *J. Ilm. Scroll Jendela Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 2, pp. 126–130, 2023, [Online]. Available: <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.phatika>