

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE WEB PEMESANAN PADA ANGKRINGAN KANCA

Raditya Rizki Ilhamsyah¹⁾, Tony²⁾

^{1),2)} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S Parman No. 1, Jakarta 11440 Indonesia
email : raditya.825200093@stu.untar.ac.id¹⁾, email : tony@fti.untar.ac.id²⁾

ABSTRAK

Angkringan Kanca merupakan sebuah Angkringan Modern yang menyediakan *Communal Space* yang dapat mewardahi aktivitas customer dari berbagai generasi. Tahun 2020 merupakan awal dari terbentuknya Angkringan Kanca ini menjadi tempat tersebut, namun karena adanya pandemi Covid-19 yang memaksa Angkringan Kanca untuk tutup selama masa pandemi covid ini. Namun seiring berjalannya waktu yang bergerak dari pandemi menjadi endemi, Angkringan Kanca dapat bangkit Kembali sebagaimana mestinya. Demi meningkatkan pelayanan dan efisiensi layanan penelitian ini dibuat dan memiliki tujuan meningkatkan kenyamanan dan pelayanan dari karyawan Angkringan Kanca dapat lebih efisien. Perancangan Aplikasi Pemesanan *Mobile Web* Angkringan Kanca Berbasis ini menggunakan metodologi *Agile Development*, serta bahasa pemrograman terkini, dan *user interface* yang *user friendly* agar dapat digunakan oleh *user*.

Kata Kunci

Perancangan Aplikasi, Angkringan Kanca, *Agile Development*.

1. Pendahuluan

Dalam beberapa dekade kebelakang, transformasi digital telah mengubah gaya hidup kita sebagai manusia dalam menjalankan kehidupan, kehadiran teknologi informasi di era transformasi digital. Masyarakat terutama masyarakat Indonesia semakin lama menjadi lebih dipermudah dengan adanya transformasi digital. Terlebih dimasa pandemi *Covid-19* masyarakat hanya bisa melakukan segala kegiatan di rumah, yang berakibat masyarakat dipaksa untuk memahami perkembangan teknologi agar tidak bergantung pada sistem konvensional yang biasa dijalankan sehari-hari. Segala proses perniagaan dilakukan melalui rumah, melalui *website* maupun aplikasi yang tersedia pada *mobile platform*.

Seiring berjalannya waktu pandemi *Covid-19* telah berlalu menjadi sebuah endemik, masyarakat mulai beraktivitas seperti sebelum adanya *covid*. Masyarakat mulai leluasa dalam melakukan aktivitas diluar rumah, seperti belajar, bekerja, bersua, menonton pertunjukkan musik, dan masih banyak lagi aktivitas lain di luar rumah yang mungkin tidak bisa dirasakan oleh masyarakat sejak *Covid-19* melanda Indonesia. Fenomena ini merupakan kesempatan besar bagi para pelaku bisnis baik pelaku bisnis yang sudah besar maupun UMKM dalam berkembang.

Kesempatan ini diambil oleh Angkringan Kanca yang notabene berdiri di era transisi pandemi Covid-19 ini. Angkringan Kanca merupakan Angkringan Modern yang menyediakan banyak menu yang dapat dipesan oleh pelanggannya. Tidak hanya itu, Angkringan Kanca mempunyai slogan *The Next Step of Modern Angkringan* mengubah impresi masyarakat mengenai Angkringan yang biasanya diperjualkan dipinggir jalan namun pada Angkringan Kanca menyediakan tempat yang sangat nyaman bagi segala kalangan baik tua maupun muda baik digunakan untuk *Work From Anywhere (WFA)*, maupun hanya sebatas untuk bersosialisasi.



Gambar 1. Tempat Angkringan Kanca

Gambar 1 menunjukkan Tempat atau lokasi dari Angkringan Kanca. Angkringan Kanca berlokasi di Jalan Anggrek Garuda D/I No. D6, Kemanggis, Kecamatan Palmerah, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11480. Terdapat banyak menu yang ada di Angkringan Kanca mulai dari makanan yang biasa tersedia di Angkringan, banyak pilihan jenis minuman, serta tersedia *Japanese food* yang dapat dipesan oleh pelanggan Angkringan Kanca. Salah satu menu favorit yang ada di Angkringan Kanca adalah Kopi Kenalan, yang basenya merupakan kopi susu yang sangat disukai oleh *customer*. Serta menu jepangan yang sangat diminati ialah chicken katsu karena disajikan dalam porsi besar serta dengan harga yang terjangkau. **Gambar 2** dan **Gambar 3** menunjukkan salah satu menu yang ada pada Angkringan Kanca.

Commented [DH1]: Jurnal bahasa indo, abstrak juga bahasa indo

Commented [DH2]: Judul itu dibold



Gambar 2. Menu Ice Lemon Tea



Gambar 3. Menu Kentang Goreng

1.1. Batasan

1. Menu yang akan ditampilkan pada *web* merupakan data asli dari Angkringan Kanca.
2. Sistem pemesanan dan manajemen berbasis *web* pada Angkringan Kanca akan digunakan oleh user yaitu pelanggan dan karyawan.
3. *Web* yang akan digunakan oleh Pelanggan berupa *web* pemesanan, yang akan dapat di akses melalui barcode yang akan ada pada meja Angkringan Kanca.
4. *Web* yang akan digunakan oleh Karyawan berupa *web* manajemen, yang dapat mengatur stok bahan baku, menampilkan dan menonaktifkan menu pada pelanggan, serta melihat pesanan yang dipesan oleh pelanggan.

1.2. Metodologi

Pada tahun 1990, para pengembang *software* diyakini berada dalam kondisi krisis. Mereka benar-benar menyebutkan demikian: "*The Software Crisis*". Proyek perangkat lunak melebihi anggaran, terlambat, tidak memenuhi persyaratan, dan menurut "*Laporan CHAOS*" yang sering dikutip dan diberi nama yang tidak menyenangkan-hampir sepertiga dari proyek-proyek tersebut dibatalkan.

Agile development bukanlah respons terhadap krisis tersebut, melainkan adalah sebuah respon terhadap respon tersebut. Untuk mengendalikan pengembangan perangkat lunak, organisasi-organisasi besar telah menciptakan proses yang sangat rinci yang

mendefinisikan dengan tepat bagaimana perangkat lunak harus dibuat. Semuanya dikontrol dengan ketat sehingga tidak ada kesalahan yang bisa dilakukan.

Pertama, analis bisnis akan mewawancarai para pemangku kepentingan dan mendokumentasikan kebutuhan sistem. Selanjutnya, arsitek perangkat lunak akan membaca dokumen persyaratan dan membuat dokumen desain terperinci yang menentukan setiap komponen sistem dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain. Kemudian programmer akan mengubah dokumen desain menjadi kode. Di beberapa organisasi, hal ini dianggap sebagai pekerjaan dengan keterampilan rendah-hanya sebuah latihan penerjemahan mekanis.

Jadi, beberapa orang menciptakan metode yang lebih sederhana, lebih efisien, dan tidak terlalu preskriptif untuk mengembangkan perangkat lunak. Metode-metode ini disebut "*lightweight methods*" yang berbeda dengan metode kelas berat yang digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar. Metode-metode baru ini memiliki nama-nama seperti "*Adaptive Software Development*", "*Crystal*", "*Lightweight Development*", dan "*Lightweight Software Development*"[1].

1.3. Penelitian Terdahulu

1. Menurut B. Priambudi et al [2], Proses pemesanan dan pemasaran masih berjalan secara manual dilakukan dengan para konsumen datang langsung ke tempat, bagi konsumen yang berada diluar daerah, mereka melakukan pemesanan melalui telepon, informasi produk terbatas, proses transaksi dan konfirmasi pembayaran yang membutuhkan waktu yang lama, serta permasalahan laporan keuangan yang perlu dilakukan pencatatan dalam buku keuangan. Hal tersebut memerlukan waktu lebih dibandingkan dengan adanya sebuah sistem aplikasi yang dapat menyimpan hasil penjualan makanan. Dari kendala tersebut dapat diidentifikasi bahwa pemesanan masih bersifat manual yang mengharuskan pelanggan datang ke lokasi. Oleh karena itu, pemesanan makanan akan dapat diakses menggunakan website Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan bahwa perlu pengembangan dengan menggunakan website dengan menggunakan Perancangan web application ini menggunakan metode waterfall dan diagram UML yang dilakukan secara

lengkap sehingga mampu mencakup semua kebutuhan. Serta penyimpanan data laporan penjualan dan data pelanggan dapat tersimpan di media database agar memudahkan pihak Angkringan Bude [2]

2. Menurut Fauzi Ardi Fazar et al [3], Pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web di Café Angkringan Bontot ini diharapkan dapat mengurangi kendala yang ada dan mempermudah pegawai dalam mengelola pemesanan makanan dan minuman. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem informasi penjualan yang berjalan di Café Angkringan Bontot yang dapat mempermudah pembeli dan apakah kualitas layanan berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan Café di Café Angkringan Bontot. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang sistem informasi yang berjalan di Café Angkringan bontot yang dapat mempermudah pembeli dan untuk menguji dan membahas pengaruh kualitas produk terhadap kualitas pelanggan di Café Angkringan Bontot [3].
3. Menurut H. Handayani et al [4], Toko Azura yang berlokasi di Jl. Angsa Putih, Simpang Tiga, Kec. Bukit Raya, Pekanbaru merupakan toko, distributor, sekaligus agen penjualan berbagai produk plastik, pecah belah serta peralatan rumah tangga. Toko Azura setiap hari melakukan pencatatan barang yang masuk dan keluar. Dari segi pencatatan barang sudah berjalan dengan baik, hanya saja pengelolaan persediaan barang masih dilakukan secara konvensional. Dengan begitu sistem yang berjalan sering kali terjadi kendala seperti ketidaksesuaiannya data barang yang masuk dengan data. Kendala lainnya yaitu sering terjadi pencatatan barang yang berulang atau data ganda. Penelitian ini

bertujuan merancang sistem informasi inventaris berbasis web berdasarkan permasalahan yang ada sebagai solusi dari permasalahan yang muncul. Pengolahan data yang kurang optimal perlu ditingkatkan dengan sistem baru yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan baik agar pengolahan data menjadi lebih efisien dan efektif. Berdasarkan hasil kuseioner yang telah dilakukan penulis, berikut adalah hasil analisis sistem yang sedang berjalan menggunakan metode pieces yang memiliki 6 variabel yaitu performance, information, economy, control, efficiency, dan service [4].

4. Menurut R. Rifnaldy dan Tony [5], Coffee shop Tempat Bercerita merupakan salah satu bisnis coffee shop yang menyediakan kopi dan makanan dengan suasana tempat yang nyaman. Tempat Bercerita masih menggunakan cara yang manual yaitu dengan melakukan pemesanan di tempat. Selain itu, pemasaran dan media promosi yang dilakukan Tempat Bercerita hanya menggunakan media sosial Instagram sehingga hal ini dapat menimbulkan masalah kepada pelanggan seperti sulitnya mengetahui daftar menu dan daftar harga yang disediakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, Aplikasi Media Informasi dan Pemesanan Berbasis Web untuk Tempat Bercerita berguna untuk mempermudah pelanggan mendapatkan informasi tentang Tempat Bercerita. Dengan adanya sistem ini diharapkan Tempat Bercerita akan mendapatkan pelanggan yang lebih banyak dan memudahkan pelanggan untuk memesan kopi melalui website. Ada beberapa hasil penelitian terkait dengan perancangan aplikasi berbasis web yang dilakukan. Trisakti et al. membuat aplikasi penjualan yang berguna untuk mengembangkan pemasaran dan penjualan ke wilayah

yang lebih luas dengan metode Software Development Life Cycle (SDLC). Firmansyah et al. mengembangkan aplikasi penjualan online yang berguna memudahkan masyarakat dalam transaksi jual beli pada toko tersebut dengan menggunakan metode Unified Software Development Process (USDP). Setiawan et al. membuat aplikasi pemesanan yang bertujuan untuk memberikan kemudahan pada kasir dalam proses pemesanan, pengolahan data, mengurangi kekeliruan dalam pencatatan dan membantu menyajikan laporan penerimaan agar lebih cepat, tepat dan akurat metode Software Development Life Cycle (SDLC)[5].

5. Menurut H. Reynadi dan E. Dewayani [6], Salah satu usaha mikro yang masih menggunakan cara manual dalam bisnisnya adalah rumah makan Mie Ayam F8. Rumah makan ini masih menggunakan cara manual dalam bisnisnya, mulai dari pencatatan pesanan, hingga pemesanan makanannya. Hal ini tentunya kurang efektif apabila rumah makan sedang dalam keadaan ramai dan membuat kecepatan pelayanan menurun. Dengan melihat faktor di atas maka dibuatlah perancangan sistem pemesanan dan emenu berbasis web pada rumah makan Mie Ayam F8. Sistem ini diharapkan mampu mempermudah pemesanan makanan dari yang sebelumnya secara manual menjadi otomatis melalui sistem. Selain mempermudah pemesanan, sistem ini juga diharapkan mampu mendigitalisasi menu rumah makan sehingga pencatatan pada jam sibuk dapat dilakukan secara otomatis dan efisien [6].
6. Menurut V. T. Gumilang [7], Dengan adanya sistem informasi manajemen stok barang akan membantu

pengoperasian pencatatan pada sebuah perusahaan. Mengingat masih sedikitnya sistem manajemen stok barang dengan fitur pemeliharaan dan pinjaman yang beredar, maka dari itu permasalahan ini dapat diteliti untuk membuat sistem manajemen stok barang untuk sebuah perusahaan yang memiliki fitur pemeliharaan (maintenance) dan monitoring daftar barang dengan merancang model perancangan sistem manajemen stok barang untuk mempermudah Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi 2 perusahaan untuk mengolah barang-barang perusahaan yang dimiliki. Dengan adanya bantuan dari sistem aplikasi ini tentunya akan membantu perusahaan dalam pengelolaan barang. PT.X adalah perusahaan sole agent yang bergerak dalam ekspor impor barang dari pabrik di Cina untuk Indonesia. Produk-produk barang yang dimiliki yaitu inkjet, ribbon Cartridge, laser toner kit dan perlengkapan alat tulis lainnya. Mengingat PT.X adalah sebuah perusahaan distributor yang bergerak dalam kanca internasional tentu saja barang yang dimiliki tidak dihitung jumlahnya dan nilainya. Setelah melakukan pengajuan terhadap PT.X, penulis mendapatkan data dari PT.X. Dapat disimpulkan bahwa perusahaan tersebut belum memiliki pendataan secara efisien. Dikarenakan PT X masih melakukan pendataan secara metode manual menggunakan kertas dan beberapa data dicatat dalam file excel. Berdasarkan masalah yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan PT.X membutuhkan metode pendataan yang lebih efisien agar tidak terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan. Dengan adanya sistem manajemen stok barang pada perusahaan tentu akan membantu dalam mengolah barang perusahaan dengan lebih efisien [7].

2. Perancangan Sistem

2.1. Pemesanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud dengan pemesanan adalah sebuah proses, pembuatan, cara memesan (tempat, barang, jasa dan sebagainya) kepada orang lain [8]. Menurut Hermawan dan Kurnia [9], pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Istilah booking sama artinya dengan pemesanan, dimana di dalam penulisan tugas akhir ini pengertian booking adalah banyaknya jumlah pemesanan jasa untuk mengirimkan muatan di dalam periode tertentu [9].

Berikut ini adalah pengertian pemesanan menurut para ahli yang dikutip oleh Darmawan, adalah sebagai berikut :

1. Pemesanan adalah penerimaan pesanan dari pelanggan terhadap suatu produk. Lanjutan dari pemesanan adalah pengiriman produk sampai ketangan pemesan dengan selamat.
2. Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya.
3. Pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan inventory atau persediaan.

2.2. Mobile Website

Web awalnya disebut *World Wide Web*, sehingga "www" dalam alamat situs hanya salah satu cara informasi dapat dibagikan melalui internet. Web unik karena memungkinkan dokumen ditautkan satu sama lain melalui tautan *Hypertext* sehingga membentuk "web" besar yang berisi informasi yang saling terhubung. Web menggunakan protokol yang disebut *HyperText Transfer Protocol (HTTP)*. Akronim itu seharusnya terlihat tidak asing karena merupakan empat huruf pertama dari hampir semua alamat situs web alamat situs web [10]. *Mobile Website* dirancang untuk layar kecil ponsel cerdas. Permintaan ke *Website* mencakup jenis peramban yang digunakan, dan ketika permintaan dari peramban seluler dibuat, situs mengarahkannya ke peramban seluler (jika ada) untuk pengalaman berselancar yang lebih nyaman.

2.3. Unified Modeling Language (UML)

Pendekatan yang membantu pengguna untuk membangun, menerapkan, dan memelihara perangkat lunak disebut sebagai Proses Pengembangan Perangkat Lunak. Proses Pengembangan Perangkat Lunak yang diperlukan untuk membangun Sistem Berorientasi Objek

disebut sebagai 'Proses Terpadu'. Craig Larman menyatakan Unified Process sebagai 'The Unified Process(UP) menggabungkan praktik terbaik yang diterima secara umum, seperti siklus hidup berulang dan pengembangan berbasis risiko, ke dalam deskripsi / proses yang kohesif dan terdokumentasi dengan baik'. Terdapat empat fase dalam *Unified Process*, yaitu *Inception*, *Elaboration*, *Construction*, dan *Transition*. Fase permulaan mengambil pernyataan masalah dari klien sebagai masukan. Fase ini menelusuri jawaban dari tujuh pertanyaan di bawah ini untuk menghasilkan laporan untuk memutuskan kelayakan pengembangan perangkat lunak [11].



Gambar 4. Jenis Unified Modeling Language

Fase elaborasi menggunakan laporan yang dihasilkan oleh fase permulaan sebagai masukan untuk melakukan pemrosesan. Fase ini melibatkan tiga aktivitas utama seperti mengembangkan arsitektur inti untuk sistem, mengembangkan jadwal proyek dan akhirnya membuat sketsa *Unified Modeling Language (UML) Use case Diagram*.

Ini adalah alat bantu diagram standar untuk mendesain. Ini adalah bahasa grafis untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak. Hal ini membantu dalam pemahaman yang lebih baik tentang perangkat lunak atau sistem atau produk yang akan dikembangkan di antara para pengembang dan pelanggan. *Diagram UML* mencakup diagram utama yang penting seperti *UML Use case Diagram*, *UML Activity Diagram*, *UML Class Diagram*, *UML Sequence Diagram*, *UML Collaboration Diagram* atau *UML Communication Diagram*, *UML State Machine Diagram*, *UML Component Diagram* dan *UML Deployment Diagram*. Proses perancangan sistem ini, akan menggunakan beberapa jenis UML, antara lain *UML Usecase Diagram*, *UML Activity Diagram*, *UML Class Diagram*, *UML Sequence Diagram* [11].

3. Hasil Percobaan

3.1. Use case Diagram

Use case Diagram berfokus pada identifikasi kebutuhan fungsional Diagram sistem yang sedang dibuat [11]. Use case Diagram dari Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Manajemen Angkringan Kanca Berbasis Web terdapat pada Gambar 5.

Commented [DH3]: Ini apaan

Commented [DH4]: Bold...

Commented [DH5]: Ini lagi apaan..



Gambar 10. Timeline Development

3.5. Tata Laksana Program yang dibuat

Tata Laksana Perancangan Web yang dibuat dalam penelitian ini adalah Sistem Informasi Pemesanan dan Manajemen Angkringan Kanca Berbasis Web memiliki tata laksana yang dibuat dengan landasan metode *Agile Development*, serta memiliki arah serta tujuan yang diinginkan tercapai sebagaimana mestinya. Berikut ini merupakan tata laksana Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Manajemen Angkringan Kanca Berbasis Web.

1. Tahapan Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dimulai dari wawancara yang dilakukan dengan pemilik dari Angkringan Kanca. Wawancara dengan pemilik Angkringan Kanca memiliki tujuan yaitu memahami kesulitan yang dimiliki selama ini, kebutuhan akan sistem yang akan dirancang. Pemilik Angkringan Kanca yang diwakili oleh manajer Angkringan Kanca memberikan pendapat dan gagasan mengenai penelitian ini. Menurut beliau, Angkringan Kanca menginginkan sebuah aplikasi pemesanan yang dapat mempermudah pelanggan serta meningkatkan penjualan Angkringan Kanca. Serta bagi karyawan yang mana biasanya menggunakan tata cara manajemen manual, manajer Angkringan Kanca berharap beberapa cara kerja yang dilakukan secara manual dapat dilakukan melalui Sistem Informasi Pemesanan dan Manajemen Angkringan Kanca Berbasis Web ini. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan timeline development yang akan menjadi patokan dan pandangan utama mengenai timeline yang berlaku dalam development web Angkringan Kanca ini.

2. Tahapan Pembuatan Desain

Pada tahap pembuatan desain ini, dimulai dengan mendesain perancangan proses berupa pembuatan diagram *Unified Modeling Language(UML)*, *Use Case Diagram*, *Use case Scenario*, dan *Activity Diagram*. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan database yang berisi mengenai *Class Diagram*, *Conceptual Database Design*, dan *Logical Database Design*. Lalu dilanjutkan dengan perancangan antar muka sistem berupa Perancangan *Input*, Perancangan *Output*, dan *Windows Navigation Diagram*.

3. Tahapan Development

Tahap *development* dimulai dengan menentukan bahasa yang akan digunakan sesuai dengan rancangan dan gagasan yang sudah di rencanakan. Setelah menentukan bahasa yang sesuai, proses dilanjutkan dengan *development database* yang dilakukan dengan menyesuaikan dengan perancangan database yang sudah di bentuk, yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan tampilan *ui web* bagian *front end* dari Website Angkringan Kanca ini.

4. Tahapan Testing

Tahap Testing diawali dengan *self testing* oleh *developer* sebelum dilakukannya *User Acceptance Test (UAT)* oleh *user*. Setelah *self testing* dilakukan kemudian dilanjutkan dengan *User Acceptance Test (UAT)* yang dijalankan berdasarkan *UAT Scenario* di depan user (Pemilik atau Karyawan Angkringan Kanca).

5. Tahapan Deployment

Tahapan Deployment dilakukan dengan melakukan deployment Website ke server agar dapat digunakan oleh user secara langsung. Hal ini dilakukan setelah adanya persetujuan oleh user pada *User Acceptance Test*.

6. Tahapan Review

Tahapan Review dimulai dengan penggunaan aplikasi secara langsung oleh beberapa *user tertentu*. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalan mengenai hal-hal yang dapat di improve demi pengembangan *website* kedepannya, sembari menunggu *feedback* yang didapatkan dari *customer* Angkringan Kanca.

7. Tahapan Launching

Tahapan *Launching* dilakukan ketika tahapan review selesai, *website* dapat digunakan oleh *customer* dan karyawan secara keseluruhan dan pengembangan *website* kedepannya sudah direncanakan serta dilakukan *planning* sehingga dilakukan *launching*.

1.1 User Acceptance Test

No	Scenario	Pass / Fail	Notes
1	Customer Membuka Tab Home	Pass	
2	Customer Membuka Tab Keranjang	Pass	
3	Customer Membuka Tab Menu	Pass	
4	Customer Membuka Tab Riwayat	Pass	
5	Customer Klik Footer About Us	Pass	

6	Customer Klik Footer Contact	Pass	
7	Customer Klik Footer FAQ	Pass	
8	Customer Melakukan Pemesanan Melalui Website dan Membayar melalui QRIS	Pass	
9	Customer Melakukan Pemesanan Melalui Website dan Membayar melalui Kasir	Pass	
10	Customer melakukan Print Invoice Order	Pass	
11	Customer Melakukan Pemesanan Namun Belum Membayar	Pass	
12	Karyawan Proses Order Customer	Pass	
13	Karyawan Melakukan Update Product	Pass	

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi dan pembahasan pengujian program aplikasi pemesanan Angkringan kanca, didapatkan kesimpulan :

1. Program Aplikasi Pemesanan sudah berjalan lancar sesuai dengan pengujian.
2. Mempermudah pelanggan Angkringan Kanca dalam melakukan pemesanan.
3. Mempermudah Karyawan dalam melakukan manajemen order pada Angkringan Kanca.

5. Saran

Berdasarkan hasil User Acceptance Testing yang dilakukan memperoleh beberapa saran antara lain:

1. Menambahkan Fitur Export to Excel pada Dashboard.
2. Menambahkan Fitur Rating pada menu untuk memudahkan pelanggan baru dalam memilih menu yang dipesan berdasarkan rekomendasi rating.

REFERENSI

[1] J. Shore, D. Larsen, G. Klitgaard, and S. Warden, "The Art of Agile Development : Second Edition," 2021.

[2] B. Priambudi *et al.*, "Pemesanan Makanan Pada Angkringan Bude Berbasis Website untuk Meningkatkan Penjualan," 2023.

[3] Fauzi Ardi Fazar, Tullah Rahmat, and Ferawati, "Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Berbasis Web di Cafe Angkringan," 2023.

[4] H. Handayani, K. U. Faizah, A. Mutiara Ayulya, M. F. Rozan, D. Wulan, and M. L. Hamzah, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT DESIGNING A WEB-BASED INVENTORY INFORMATION SYSTEM USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD," 2023.

[5] R. Rifnaldy and) Tony, "Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI DAN PEMESANAN BERBASIS WEB UNTUK COFFEE SHOP TEMPAT BERCERITA," 2023.

[6] H. Reynadi and E. Dewayani, "Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi SISTEM PEMESANAN DAN E-MENU BERBASIS WEB PADA MIE AYAM F8," 2023.

[7] V. T. Gumilang, "Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN STOK BARANG BERBASIS WEB PADA PT.X," 2023.

[8] Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, "Pengertian Pemesanan." Accessed: Aug. 22, 2023. [Online]. Available: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemesanan>

[9] I. Hermawan, D. Ade, K. Sekolah, and T. Manajemen, "Sistem Informasi Pemesanan Paket Pengantin Berbasis WEB Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon," 2014.

[10] J. N. Robbins, "Learning Web Design : A Beginner's Guide to HTML, CSS, Javascript, and Web Graphics," 2018.

[11] Sundaramoorthy Dr. Suriya, "UML Diagramming: A Case Study Approach," 2022.

[12] L. Davidson, *Pro SQL Server Relational Database Design and Implementation: Best Practices for Scalability and Performance*. Springer, 2020. doi: 10.1007/978-1-4842-6497-3.

[13] DeLuna Alvin Albuero, "Essentials of User Intercase Design," 2022.

Raditya Rizki Ilhamsyah, mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara mulai dari 2020 sampai sekarang.

Tony, memperoleh gelar S.Kom. dari Universitas Tarumanagara, pada tahun 2005. Gelar M.Kom. dari Universitas Indonesia pada tahun 2010 dan gelar Ph.D. dari Curtin University of Technology, Australia pada tahun 2021. Saat ini sebagai staf Pengajar Program Studi Sistem Informasi Universitas Tarumanagara.