

APLIKASI PEMESANAN CATERING SEHAT BERBASIS WEB: STUDI KASUS OYZA FIT LIFE

Ahza Rafie Khalis ¹⁾ Bagus Mulyawan ²⁾ Manatap Dolok Lauro ³⁾

¹⁾Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Letjen S. Parman St No.1, RT.6/RW.16, Tomang, Grogol petamburan, West Jakarta City, Jakarta 11440
email : ahza.825210118@stu.untar.ac.id

²⁾Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Letjen S. Parman St No.1, RT.6/RW.16, Tomang, Grogol petamburan, West Jakarta City, Jakarta 11440
email : bagusm@fti.untar.ac.id

²⁾Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Letjen S. Parman St No.1, RT.6/RW.16, Tomang, Grogol petamburan, West Jakarta City, Jakarta 11440
email : manataps@fti.untar.ac.id

ABSTRACT

Oyza Fit Life is a company that provides healthy catering services, focusing on nutritious food that supports a healthy lifestyle for urban communities. With increasing awareness of the importance of a balanced diet, demand for catering services like Oyza Fit Life is growing. However, the company faces significant operational challenges. The manual order process has led to various issues, including inaccurate order records and disorganized customer data management. Additionally, the lack of digital technology adoption has hindered market expansion and limited wider interaction with potential customers. This study aims to design a web-based application that addresses these challenges by offering a more efficient digital solution. The method used in this study is the Agile methodology, specifically the Scrum framework. This approach was chosen due to its flexibility, allowing the application to be developed iteratively, with sprints planned to complete specific features within a short period. Each sprint involves planning, development, testing, and evaluation, which are repeated to ensure the application's quality and alignment with business needs. The application has simplified the customer experience by allowing them to view detailed menus, place orders according to dietary preferences, and track their orders in real time. On the business side, the application enables Oyza Fit Life to manage customer data, sales, and inventory in a more structured and easily accessible manner.

Key words

Agile, Scrum, Catering, Web Application, e-commerce

1. Pendahuluan

Di era digital yang kompetitif ini, meningkatkan visibilitas usaha menjadi kunci utama agar mempertahankan relevansi bisnis, menjangkau lebih

banyak pelanggan dan mendorong peningkatan pemesanan. Pasar saat ini semakin dinamis, sehingga mengikuti perkembangan zaman dengan strategi yang tepat merupakan esensi untuk mencapai kesuksesan jangka panjang. Kualitas dari produk yang disajikan bukan satu-satunya hal yang penting; *brand awareness* juga perlu diperhatikan. Banyak bisnis *catering* mengalami kegagalan karena kurangnya *engagement* dan strategi promosi yang efektif. Untuk mempertahankan loyalitas pelanggan, penting bagi bisnis *catering* untuk memahami perilaku dan kebutuhan pelanggan. Namun, banyak usaha *catering* yang masih mengandalkan pemasaran tradisional dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Keberadaan platform *online*, seperti aplikasi *company profile* berbasis web, menawarkan solusi tepat untuk mempermudah proses pemesanan *catering* yang sebelumnya dilakukan secara manual serta menjangkau calon pelanggan secara luas dari berbagai lokasi.

Memiliki pola makan yang sehat merupakan suatu aspirasi yang diinginkan banyak individu, namun seringkali mayoritas orang terkendala waktu untuk membuat masakan sendiri dikarenakan kesibukan sehari-hari. Hal ini seringkali berdampak pada pola makan yang tidak seimbang dan kurangnya asupan gizi yang penting bagi tubuh. Memahami kebutuhan masyarakat akan solusi gaya hidup sehat, *Oyza Fit Life* yang saat ini berlokasi di Jl. Intan IV, No. 156 Kecamatan Kemayoran, Jakarta Pusat hadir sebagai pelopor layanan *catering* sehat di Indonesia yang menyediakan berbagai variasi makanan di antara lain; salad, dimsum, sate dan *peach gum*. *Oyza Fit Life*, yang awalnya bernama *Oryza by Lia*, didirikan oleh Lia Kartika Sari dengan terinspirasi dari pengalaman pribadinya dalam menjalani gaya hidup sehat setelah didiagnosis dengan kondisi autoimun. *Oyza Fit Life* fokus menyediakan layanan *catering* sehat, untuk berbagai kebutuhan diet, termasuk program penurunan berat badan, diet lanjut usia, dan diet pemulihan dari penyakit, dan diet bagi vegetarian.

Awalnya, dikarenakan kelangkaan dan mahalnya makanan organik pada saat itu, pemilik yang saat itu berprofesi sebagai guru, hanya sekedar hanya menyediakan makanan sehat dan menawarkannya kepada para murid. Seiring dengan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pola makan sehat, *Oyza Fit Life* mulai menawarkan layanan catering sehat kepada masyarakat luas. Konten edukasi dan resep yang dibagikan di media sosial terutama Instagram menarik banyak perhatian, khususnya dari kalangan karyawan perusahaan di Jakarta. Hal ini mendorong *Oyza Fit Life* untuk terus mengembangkan layanannya dan memperluas jangkauannya. Kini, *Oyza Fit Life* telah menjadi salah satu merek *catering* sehat ternama di Indonesia dan telah melayani berbagai kalangan, termasuk karyawan, selebriti, dan pejabat pemerintah. Bisnis ini memperoleh izin usahanya pada tahun 2019 dan sertifikasi Penanganan Makanan BNSP pada tahun berikutnya.

Oyza Fit Life menghadapi tantangan signifikan dalam persaingan ketat dengan usaha catering serupa di pasar yang semakin kompetitif dan jenuh. Mengandalkan proses pemesanan manual memiliki beberapa kelemahan, termasuk tingginya potensi kesalahan dalam pemesanan dan inkonsistensi dalam pengelolaan data. Salah satu penyebab utama masalah ini adalah kurangnya keterlibatan *Oyza Fit Life* dalam digitalisasi, sementara banyak pesaing telah memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan interaksi dengan pelanggan dan mengelola data secara terpusat, termasuk data pelanggan, penjualan, menu, dan transaksi. Meskipun *Oyza Fit Life* sudah mencoba memasarkan menu makanan melalui WhatsApp dan Instagram, upaya tersebut tidak memberikan dampak signifikan karena informasi yang disajikan kurang terdokumentasi, tidak terstruktur, dan *brand awareness* yang terbentuk masih minim.

Tanpa kehadiran online yang kuat, *Oyza Fit Life* mengalami kesulitan dalam memperkenalkan menu kepada calon pelanggan, yang pada gilirannya menghambat potensi untuk mendapatkan lebih banyak pesanan dan klien baru. Untuk mengatasi masalah ini, digitalisasi melalui pengembangan aplikasi berbasis web dapat menjadi solusi efektif. Aplikasi ini dapat membantu *Oyza Fit Life* dalam mengelola data secara lebih terpusat dan terstruktur, meningkatkan interaksi dengan pelanggan, serta memperkuat kehadiran *online*, sehingga dapat meningkatkan jumlah pesanan dan menarik lebih banyak pelanggan baru.

Dengan situasi tersebut, penulis mengajukan topik skripsi “Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Makanan Sehat berbasis Web Pada *Oyza Fit Life*” yang dirancang untuk memperkenalkan menu makanan program *catering* secara mendetail dengan basis data yang terintegrasi. Aplikasi berbasis *web* memberikan efisiensi yang luar biasa bagi usaha, memungkinkan pelanggan mengakses informasi secara *real-time*, dan berinteraksi dengan bisnis kapan saja dan dari mana saja. Aplikasi ini juga memudahkan *owner* dalam

pengumpulan data untuk mengidentifikasi pola serta tren yang muncul. Dengan aplikasi *Oyza Fit Life*, pengunjung dapat memilih menu yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi dengan lebih mudah melalui fitur filterisasi yang tersedia. Hasil yang ingin dicapai dari skripsi ini adalah sebuah aplikasi berbasis web yang dapat memudahkan dalam pengambilan keputusan bisnis dengan pengelolaan data yang lebih terstruktur, memperluas jangkauan pasar, dan memberikan layanan yang lebih baik kepada pelanggan, sehingga mampu bersaing lebih efektif di industri catering makanan sehat.

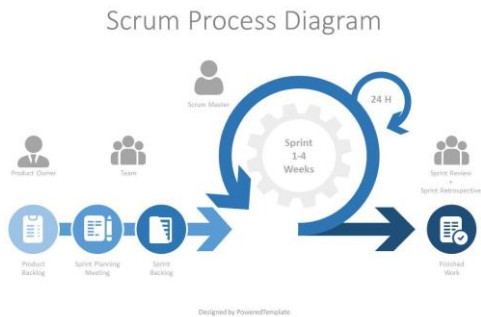
2. Metode Perancangan Program Aplikasi

2.1 Agile

Agile adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak untuk merilis *software* yang berkualitas dalam iterasi kecil dan menerima umpan balik langsung dari pengguna serta pemangku kepentingan lainnya secara berulang. Melalui proses penerimaan umpan balik, tim dapat secara aktif mengintegrasikan masukan ataupun kritikan ke dalam proses pengembangan. *Agile development methods* adalah salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang cepat, ringan, fleksibel, dan responsif [1]. Dengan memanfaatkan metode *Agile*, perubahan kebutuhan dari konsumen akan diprioritaskan terlebih dahulu. Selain meningkatkan kualitas dari perangkat lunak, karena perencanaan berjalan secara paralel dan adaptif, waktu yang diperlukan untuk mengembangkan perangkat lunak menjadi lebih efisien.

2.1.1. Scrum

Scrum adalah salah satu *framework* metodologi *agile* yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dan dikenal karena kemampuannya untuk dengan mudah mengadopsi perubahan berdasarkan data *real-time*, berkat sifatnya yang cepat dan fleksibel. Scrum memberikan ruang untuk perubahan selama proses pengembangan seperti yang terlihat pada **Gambar 1**. Pekerjaan di Scrum dibagi menjadi siklus kerja pendek, yang bersifat inkremental karena setiap *Sprint* menghasilkan peningkatan produk secara bertahap. Penerapan Scrum melibatkan berbagai kegiatan yang harus dilaksanakan, salah satunya adalah *Daily Scrum*, di mana pengembang melaporkan kemajuan pekerjaan dan mengidentifikasi hambatan yang dihadapi [2]. Dalam Scrum, terdapat beberapa peran penting, termasuk *Product Owner*, yang bertanggung jawab atas visi produk dan prioritas, serta pengembang, yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan sesuai dengan rencana *Sprint*.



Gambar 1. Tahap Metode Agile Scrum
 Sumber: <https://poweredtemplate.com/id/scrum-process-diagram-77468/>

Berikut adalah tahapan pengembangan perangkat lunak aplikasi Oyza Fit Life menggunakan metodologi Scrum:

1. *Initiation*

Pada tahap awal, dilakukan pertemuan untuk memahami visi, tujuan, dan ruang lingkup proyek. Pemangku kepentingan utama, seperti pemilik bisnis dan pengguna akhir, diidentifikasi. Dari sini, *user stories* dibuat untuk menggambarkan kebutuhan fitur dari perspektif pengguna. Product backlog disusun sebagai daftar item yang akan dikembangkan.

2. *Sprint Planning*

Sprint direncanakan dalam interval 2–4 minggu, di mana setiap sprint bertujuan menyelesaikan fitur-fitur prioritas. Tim menetapkan tujuan (*sprint goals*) dan memilih *user stories* untuk masuk dalam *sprint backlog*, dengan estimasi waktu pengerjaan masing-masing fitur.

3. *Sprint*

Tahap pengembangan berlangsung melalui iterasi, di mana setiap fitur dikembangkan, diuji secara unit, dan diintegrasikan ke repositori utama untuk memastikan stabilitas kode. *Daily scrum* dilakukan setiap hari selama 15 menit untuk memantau kemajuan, mendiskusikan hambatan, dan menyelaraskan tugas. Jika ada hambatan besar, dapat diadakan diskusi tambahan agar *sprint* tetap berjalan sesuai rencana.

4. *Sprint Review*

Di akhir sprint, hasil kerja dipresentasikan kepada pemangku kepentingan untuk menerima umpan balik. Tim juga membahas hambatan yang dihadapi dan dampaknya pada hasil sprint.

5. *Retrospective*

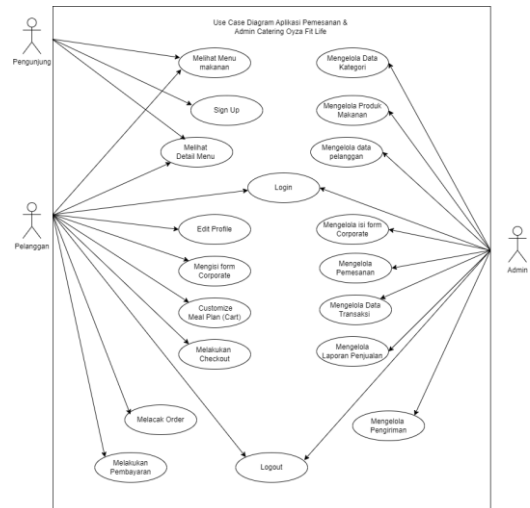
Pertemuan retrospektif diadakan untuk mengevaluasi proses yang telah berlangsung. Tim mengidentifikasi aspek yang berhasil dan area yang perlu ditingkatkan, guna memaksimalkan efisiensi di sprint berikutnya.

5. *Deployment*

Tahap akhir adalah penerapan aplikasi ke lingkungan produksi, termasuk rilis versi yang siap digunakan dan pengujian akhir untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik.

2.2 Use Case Diagram

Use case diagram adalah salah satu diagram UML yang dapat mendeskripsikan interaksi antara pelanggan dengan sistem yang telah dirancang. *Use Case Diagram* memiliki peran yang penting dalam memberikan gambaran dari keseluruhan sistem serta kebutuhan fungsional. Dalam memvisualisasi rancangan, *Use Case Diagram* terdiri dari beberapa komponen yang merepresentasikan pelanggan (*Actor*), sistem, asosiasi dan fungsi yang dilakukan (*use case*) [3].



Gambar 2. Use Case Diagram

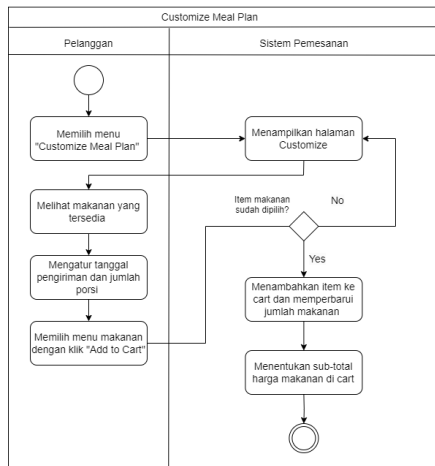
2.3 Use Case Scenario

Use Case Scenario adalah serangkaian langkah-langkah terperinci yang digunakan untuk mendeskripsikan alur kerja dari sebuah *use case*, mencakup interaksi antara aktor dan sistem. Tujuannya adalah untuk menggambarkan bagaimana *use case* dijalankan dari awal hingga selesai, termasuk bagaimana aktor dan sistem saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

2.3 Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk menggambarkan urutan alur kerja dalam suatu sistem dari awal sampai akhir, dan memvisualisasikan hubungan antar aktivitas secara detail. Pada *Activity Diagram* terdiri dari berbagai komponen yang ditampilkan secara vertikal dengan bentuk yang bervariasi yang terhubung dengan tanda panah untuk membuat suatu aliran data dari satu titik ke titik lain [4]. Seringkali, *activity diagram* digunakan untuk menganalisis strategi bisnis, serta membantu mengidentifikasi celah atau hambatan dalam sistem.

Gambar 5. Sequence Diagram



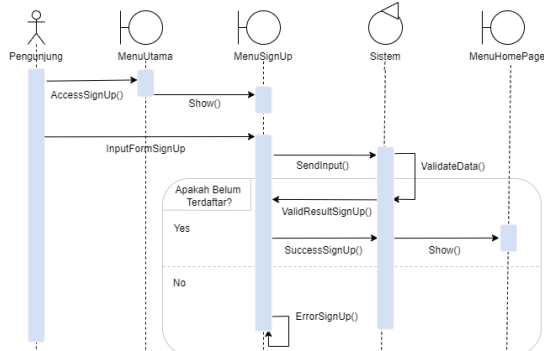
Gambar 3. Activity Diagram Customize Meal

2.4 Class Diagram

Class Diagram adalah salah satu model dalam UML (Unified Modeling Language) yang digunakan untuk memvisualisasikan struktur statis. Diagram ini menggambarkan kelas-kelas dalam sistem, lengkap dengan komponen seperti atribut, metode, dan hubungan antar kelas. Setiap kelas merepresentasikan entitas yang saling berkaitan dengan kelas lain melalui relasi seperti asosiasi, pewarisan, dan agregasi. Atribut dalam setiap kelas merepresentasikan data atau properti yang dimiliki oleh objek dari kelas tersebut [4].

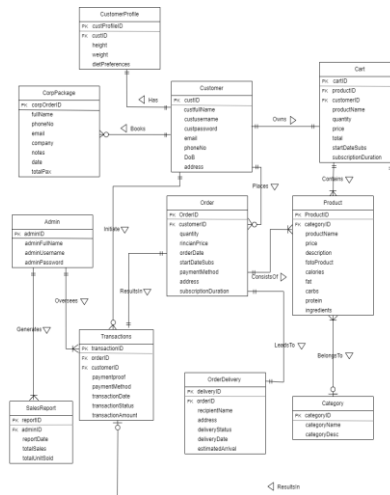
2.5 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan untuk memodelkan urutan peristiwa dalam suatu skenario, berdasarkan urutan waktu dan interaksi antar komponen. Diagram ini menggambarkan bagaimana berbagai komponen, berinteraksi dan berkomunikasi untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu [5]. Sequence Diagram terdiri dari beberapa komponen utama, seperti lifelines yang mewakili objek atau aktor, dan panah yang menunjukkan pesan yang dikirimkan antar objek. Diagram ini bekerja dalam dua dimensi: dimensi vertikal mewakili urutan kronologi kejadian, sementara dimensi horizontal menggambarkan berbagai objek yang berinteraksi dalam skenario tersebut.



2.6 Desain Konseptual Basis Data

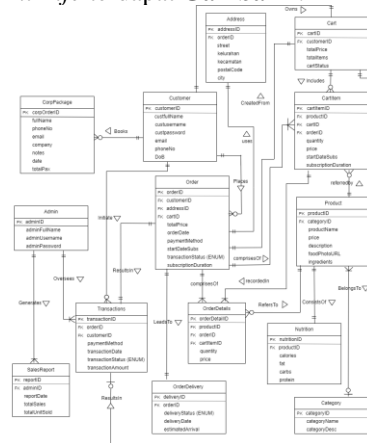
Dalam Database System Development Life Cycle (DSDLC), tahap awal diiringi dengan adanya perancangan suatu conceptual design, yang merupakan representasi konseptual dari struktur data dan relasi yang diperlukan oleh sistem [6]. Diagram Desain Konseptual Basis Data untuk aplikasi pemesanan makanan berbasis web di Oyza Fit Life terdapat pada Gambar 3.



Gambar 6. Conceptual Database Design

2.7 Desain Konseptual Basis Data

Tahap kedua dalam DSDLC adalah logical design, versi yang lebih rinci dari conceptual design. Pada tahap ini, dilakukan normalisasi dan penghapusan redundansi untuk mengubah Entity Relationship Diagram (ERD) menjadi basis data relasional yang efisien [7]. Proses ini bertujuan mengurangi duplikasi data dan menentukan hubungan yang tepat antar data. Diagram Desain Logis Basis Data untuk aplikasi pemesanan makanan berbasis web di Oyza Fit Life terdapat Gambar 4.



Gambar 7. Logical Database Design

2.8 Tata Laksana Program yang Dikembangkan

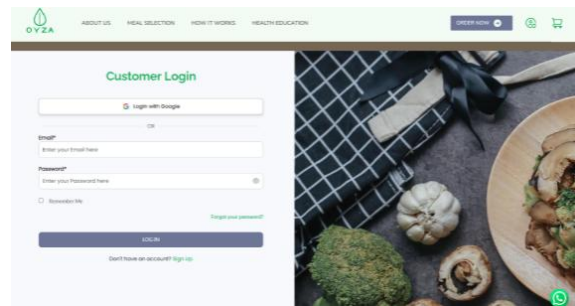
Perancangan yang dibuat adalah program aplikasi pemesanan catering makanan sehat berbasis web pada Oyza Fit Life. Berikut adalah tahapan proses perancangan aplikasi Oyza Fit Life yang dilalui:

1. Tahap pertama adalah mengumpulkan kebutuhan dengan melakukan diskusi dan wawancara dengan pemilik bisnis dilakukan untuk memahami kebutuhan bisnis, tantangan, dan fitur yang diperlukan. Potensi pengguna dan perilaku pelanggan juga dipetakan. Hasilnya adalah *product backlog* berisi daftar fitur dan *user stories* yang menggambarkan interaksi pengguna dengan aplikasi.
2. Setelah memahami kebutuhan, Perancangan Diagram *Unified Modeling Language* seperti *Use Case*, *Activity*, *Sequence*, *Class*, dan *Windows Navigation*, dirancang untuk memodelkan fungsi utama aplikasi menggunakan *draw.io*. Diagram ini membantu menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem, alur aktivitas, struktur kelas, dan navigasi halaman. Selain itu, tampilan antarmuka *wireframe* yakni kerangka dasar dari desain visual aplikasi yang mempertimbangkan elemen-elemen penting seperti *user flow*, *layout*, dan fungsionalitas dibuat [8].
3. Tahap ketiga yakni *Sprint Planning* dan Pengembangan *Sprint* direncanakan untuk pengembangan fitur menggunakan PHP dengan framework *Laravel Herd*, yang dipilih karena keunggulannya dalam ORM, templating, dan routing. *Front-end* dikembangkan dengan HTML, CSS, dan JavaScript di *Visual Studio Code*. Pembuatan Database Database MySQL dirancang sesuai ERD untuk menyimpan data pengguna, pesanan, produk, dan transaksi. Struktur tabel, relasi, dan indeks disiapkan untuk efisiensi query, dan aplikasi diintegrasikan dengan API eksternal untuk pembayaran *online*.
4. *Sprint Review* dan *Retrospective* Setiap sprint ditutup dengan *Sprint Review* untuk mempresentasikan fitur ke pemangku kepentingan dan menerima umpan balik. Setelah itu, *Sprint Retrospective* diadakan untuk mengevaluasi proses. Setelah pengujian, aplikasi di-*deploy* ke produksi, dengan pemeliharaan rutin untuk memastikan kinerja yang optimal.

3. Hasil Percobaan

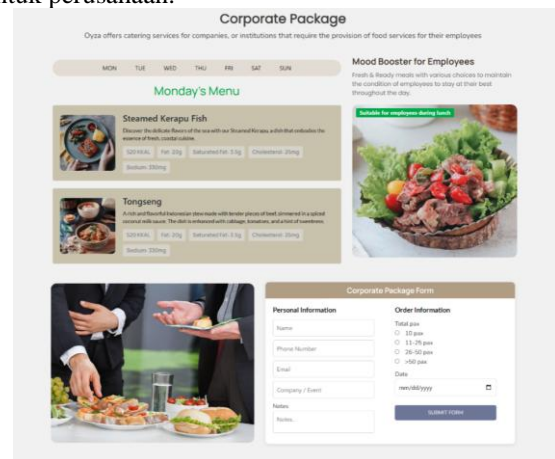
3.1 Hasil Tampilan Antarmuka

Pada menu *Login User*, *user* diminta untuk mengisi form dengan memasukkan *username* dan *password* dari akun yang telah didaftarkan sebelumnya. Apabila informasi yang dimasukkan sesuai dengan data yang tercatat di *database*, maka *credential* akan tersimpan dan *user* akan diarahkan ke *homepage* akun. Setelah pengguna berhasil masuk, *user* dapat melakukan pemesanan *catering*.



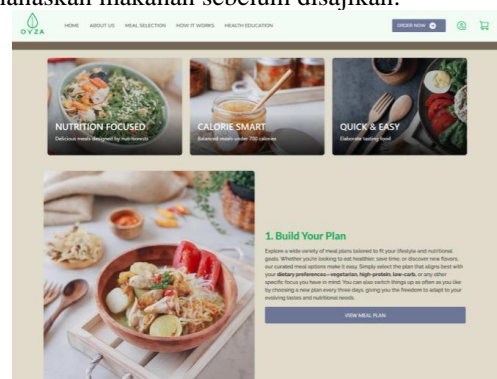
Gambar 8. Login Page

Pada menu *About Us*, pengguna dapat menemukan informasi mengenai Oyza Fit Life, termasuk *Company Profile* yang menjelaskan sejarah berdirinya perusahaan serta fokus utama layanan *catering* makanan sehat. Di halaman ini dijelaskan kemitraan strategis Oyza Fit Life dengan berbagai pihak, serta penawaran khusus untuk *Corporate Package* yang menyediakan layanan catering untuk perusahaan.



Gambar 9. About Us Page

Pada menu *How It Works*, pengguna dapat memahami alur dan tata cara pemesanan serta layanan yang disediakan oleh Oyza Fit Life. Halaman ini memberikan panduan langkah demi langkah yang jelas mengenai cara memesan makanan. Selain itu, halaman ini juga mencakup petunjuk mengenai cara menyimpan makanan agar tetap segar, serta cara yang benar untuk memanaskan makanan sebelum disajikan.



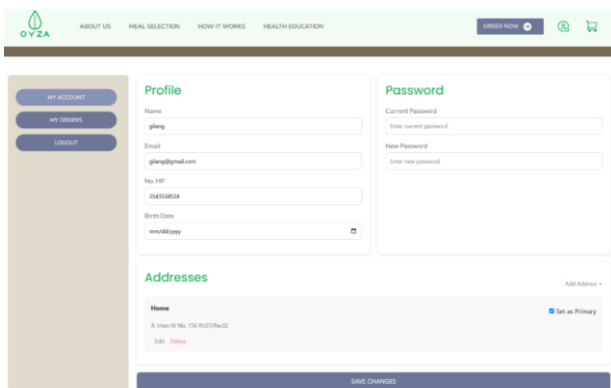
Gambar 10. How It Works Page

Pada halaman *Home Page User*, pengguna akan disajikan berbagai informasi utama mengenai layanan Oyza Fit Life. Halaman ini berfungsi sebagai pusat navigasi yang memudahkan pengguna mengakses fitur-fitur penting, seperti melihat menu makanan, keunggulan Oyza Fit Life, deskripsi terkait *Frequently Asked Questions* (FAQ), serta panduan lengkap mengenai proses pemesanan makanan.



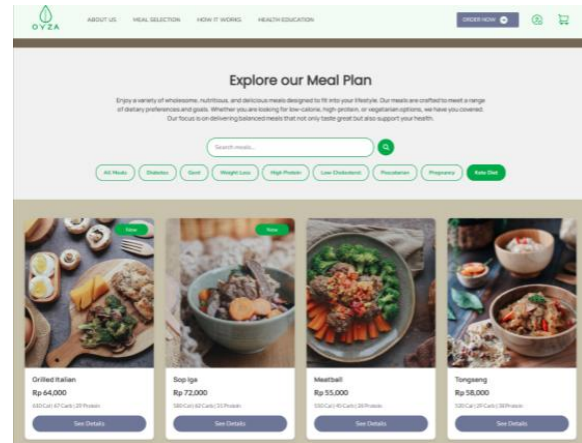
Gambar 11. Home Page

Pada halaman *Profile User*, pengguna dapat mengelola informasi pribadi yang terdaftar. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memperbarui data, seperti nama, alamat, nomor telepon, dan *password*. Selain itu, pengguna juga dapat meninjau riwayat pemesanan sebelumnya, dan melacak status pesanan saat ini.



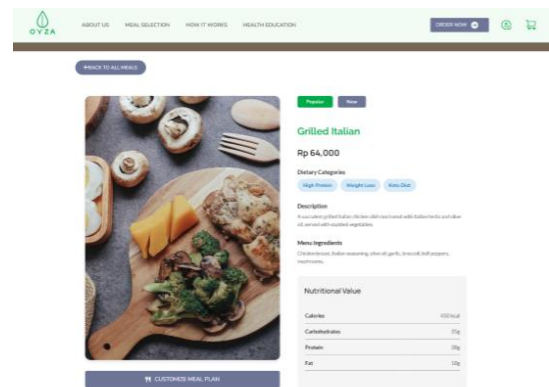
Gambar 12. Profile Page

Pada menu *Meal Plan*, pengguna dapat melihat daftar lengkap makanan yang tersedia di database Oyza Fit Life. Menu ini mendorong pengguna untuk mengakses halaman detail setiap makanan dengan klik *item*. Pengguna dapat memfilter pilihan makanan sesuai kebutuhan mereka. Setiap makanan yang ditampilkan disertai dengan informasi penting seperti nilai gizi dan harga.



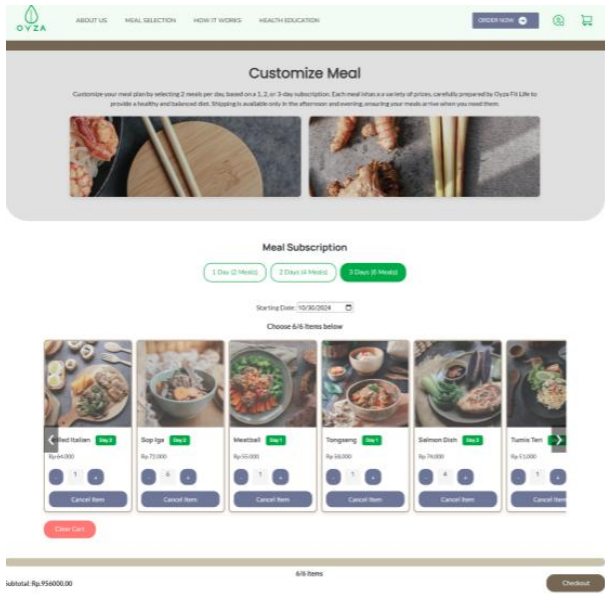
Gambar 10. Meal Plan Page

Pada menu *Meal Description*, pengguna dapat melihat informasi lengkap mengenai setiap makanan yang ditawarkan. Halaman ini menyajikan rincian nutrisi seperti dan deskripsi singkat mengenai hidangan. Pengguna juga dapat melihat daftar *ingredients* yang digunakan. Di halaman ini, terdapat tombol *Customize* yang mengalihkan ke halaman *customize* untuk menyesuaikan pesanan.



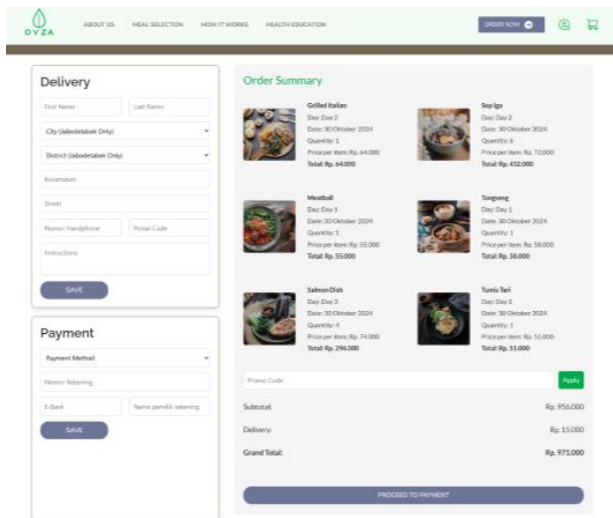
Gambar 11. Meal Description Page

Pada menu *Customize Meal Plan*, pelanggan dapat menyesuaikan rencana makan mereka sebelum melakukan pemesanan. Pelanggan dapat melihat pilihan menu yang tersedia dan melakukan penyesuaian seperti mengatur tanggal pengiriman dan jumlah porsi makanan. Setelah itu pelanggan dapat menambahkan makanan ke *cart* dengan menekan tombol *Add to Cart*. Selain itu, terdapat tombol untuk melanjutkan ke proses *checkout*.



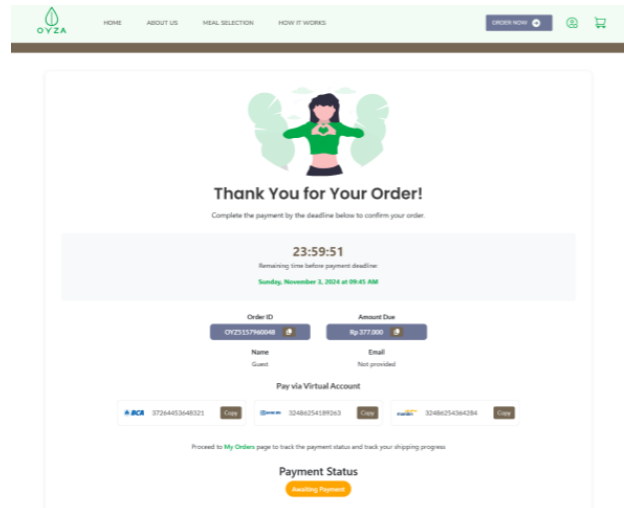
Gambar 12. Customize Meal Page

Pada menu *Checkout*, pelanggan dapat meninjau kembali semua item makanan yang telah ditambahkan ke dalam keranjang mereka sebelum menyelesaikan pemesanan. Pelanggan dapat memeriksa ringkasan pesanan, serta memilih metode pembayaran yang tersedia dan memilih alamat pengiriman. Lalu, pelanggan dapat melanjutkan proses pembayaran dengan menekan tombol *Payment*.



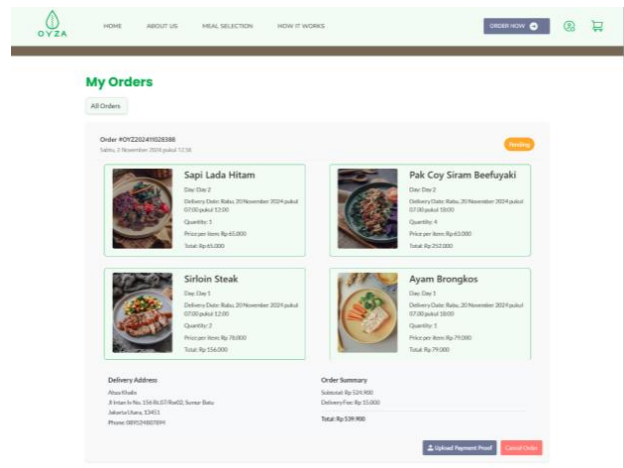
Gambar 14. Checkout Page

Pada menu *Payment*, setelah pelanggan menyelesaikan proses *checkout*, pelanggan dapat melihat total harga yang perlu dibayarkan. Pelanggan kemudian diminta untuk melakukan pembayaran pada nomor virtual account yang tersedia pada rentang waktu yang telah ditentukan.



Gambar 13. Payment Page

Pada menu *My Orders*, Pelanggan kemudian diminta untuk memasukkan informasi pembayaran yang diperlukan, seperti bukti *Screenshot* untuk *Bank Transfer*. Untuk menyelesaikan pembayaran, pelanggan perlu menekan tombol *Submit Payment*. pelanggan dapat melihat riwayat lengkap semua pesanan yang telah mereka lakukan. Pelanggan dapat memantau status pesanan mereka, seperti apakah pesanan sedang diproses, dikirim, atau telah selesai. Menu ini dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melacak dan mengelola pesanan mereka dengan mudah.



Gambar 15. Orders Page

4. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari Perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis web terhadap penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Makanan Sehat Berbasis Web Pada Oyza Fit Life” adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pemesanan catering berbasis web untuk Oyza Fit Life telah berhasil dirancang untuk mempermudah proses pemesanan catering sehat, dengan menyediakan

fitur untuk menampilkan menu secara detail, kustomisasi preferensi diet, dan pelacakan pesanan secara real-time.

2. Dengan teknologi Laravel dan MySQL, aplikasi ini memberikan efisiensi dalam manajemen data pelanggan dan transaksi serta mendukung pengelolaan yang lebih terstruktur, yang membantu Oyza Fit Life meningkatkan efektivitas operasional.

3. Aplikasi ini juga memiliki keunggulan dalam meningkatkan pengalaman pengguna melalui antarmuka yang mudah digunakan dan fitur kustomisasi yang sesuai kebutuhan, serta mendukung pengelolaan *back-end* yang efisien bagi pemilik usaha.

4. Namun, terdapat beberapa keterbatasan, seperti skalabilitas yang masih terbatas dan ketergantungan pada teknologi tertentu, yang mengindikasikan kebutuhan untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

REFERENSI

- [1] S. Al-Saqqa dan H. Abdelnabi, "Agile Software Development: Methodologies and Trends," *Interactive Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 4, no. 4, pp. 123 - 127, 2020.
- [2] H.-J. Hsu, *Practicing Scrum in Institute Course*, Grand Wailea: Feng Chia University, 2019.
- [3] W. Shen dan S. Liu, "Formalization, Testing and Execution of a Use Case Diagram," *Lecture Notes in Computer Science*, vol. 2885, no. 1, pp. 68-85, 2023.
- [4] N. Sulaiman dan S. Ahmed, "Logical Approach: Consistency Rules between Activity Diagram and," *International Journal on Advanced Science Engineering Information Technology*, vol. 9, no. 2, pp. 552-559, 2019.
- [5] H. Mumtaz, S. Mahmood dan M. Niazi, "Improving the Security of UML Sequence Diagram Using Genetic Algorithm," *IEEE Access*, vol. 8, no. 10, pp. 62738-62761, 2020.
- [6] T. Teorey, S. Lightstone dan T. Nadeau, *Database Modeling and Design: Logical Design*, Burlington: Elsevier Inc., 2011.
- [7] B. Rumpe, *Modeling with UML*, Geneva: Springer Cham, 2016.
- [8] M. F. Santoso, "Implementation Of UI/UX Concepts And Techniques In Web Layout Design With Figma," *JTeksis Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 40-45, 2024.

Ahza Rafie Khalis, Mahasiswa Studi Sistem Informasi Universitas Tarumanagara, Jakarta