

PERANCANGAN WEBSITE PEMESANAN MENU PADA CAFE MOMOO JUICE BAR & COFFEE WINDSOR BATAM BERBASIS WEB

PROYEK AKHIR

Disusun Oleh:

Faradilla Zahara

3312301012



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
2026**

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkah dan rahmat-Nya, yang telah memungkinkan penulis untuk berhasil menyelesaikan laporan tugas akhir ini, berjudul “Perancangan Website Pemesanan Menu Pada Café Momoo Juice Bar & Coffee Windsor Batam Berbasis Web,” tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan Tugas Akhir pada Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam.

Selama proses penyusunan Laporan Proyek Akhir ini, penulis menerima bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin memanfaatkan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Agung Riyadi, S.Si., M.Kom., selaku pembimbing akademik yang memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama penyusunan laporan ini, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan sukses.
2. Bapak Muhammad Idris, S.Tr., M.Tr.Kom., selaku pembimbing akademik yang secara konsisten memberikan motivasi dan bimbingan akademik.
3. Seluruh dosen di Jurusan Ilmu Komputer Politeknik Negeri Batam yang telah memberikan pengetahuan, fasilitas, dan dukungan selama masa studi.
4. Orang tua penulis, yang selalu mendoakan, mendukung, mencintai, dan memberikan dorongan tanpa henti.

Tujuan dari laporan Tugas Akhir ini adalah merancang dan mengembangkan sistem pemesanan menu berbasis web untuk Momoo Juice Bar & Coffee di Batam. Sistem yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan solusi atas tantangan dalam proses pemesanan, pengelolaan pesanan, dan penyajian informasi menu tugas-tugas yang sebelumnya ditangani secara manual. Melalui Proyek Akhir ini, penulis juga menjelaskan proses pengembangan sistem, fitur-fitur yang diimplementasikan, serta tahapan-tahapan yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, dan implementasi hingga pengujian sistem yang menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat mendukung operasional kafe secara lebih efektif dan efisien.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR TABEL	4
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR LAMPIRAN	8
ABSTRAK	9
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1. Latar Belakang	10
1.2. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan	11
1.4. Batasan Masalah	12
1.5. Manfaat	12
1.6. Kolaborasi dan Sinergi dalam Pelaksanaan Proyek	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1. Tinjauan Solusi dan Sistem Terkait	14
2.2. Landasan Konsep dan Teknologi	15
2.3. Metode Pengembangan Produk	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1. Analisis Kebutuhan	20
3.2. Perancangan	21
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	74
4.1. Hasil Implementasi	74
4.2. Pengujian	104
BAB V KESIMPULAN	115
5.1 Kesimpulan	115
5.2 Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
DAFTAR LAMPIRAN	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tinjauan Aplikasi Sejenis	14
Tabel 2 Kebutuhan Fungsional	22
Tabel 3 Kebutuhan Non Fungsional	22
Tabel 4 Skenario Usecase Login.....	24
Tabel 5 Skenario Usecase Lihat Menu.....	24
Tabel 6 Skenario Usecase Pesan Menu.....	25
Tabel 7 Skenario Usecase Checkout.....	26
Tabel 8 Skenario Usecase Lihat Struk Digital	26
Tabel 9 Skenario Usecase Kelola Menu	27
Tabel 10 Skenario Kelola Kategori.....	28
Tabel 11 Skenario Usecase Kelola Menu	28
Tabel 12 Skenario Usecase Kelola Meja	29
Tabel 13 Skenario Usecase Kelola Pembayaran.....	30
Tabel 14 Skenario Usecase Kelola User	30
Tabel 15 Skenario Usecase Kelola Pembayaran.....	31
Tabel 16 Skenario Lihat Pesanan Masuk.....	32
Tabel 17 Skenario Usecase Konfirmasi Pembayaran	32
Tabel 18 Skenario Usecase Lihat Transaksi	33
Tabel 19 Skenario Usecase Lihat Daftar Pesanan.....	33
Tabel 20 Skenario Usecase Ubah Status Pesanan.....	34
Tabel 21 Skenario Usecase Lihat Pesanan Siap Diantar.....	35
Tabel 22 Skenario Usecase Konfirmasi Pengantaran	35
Tabel 23 Skenario Usecase Logout.....	36
Tabel 24 Tabel Pengujian.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode Waterfall.....	17
Gambar 2 Gambaran Umum Sistem	21
Gambar 3 Diagram Use Case	23
Gambar 4 Activity Diagram Scan QR Code	38
Gambar 5 Activity Diagram Lihat Menu	39
Gambar 6 Activity Diagram Pesan Menu	40
Gambar 7 Activity Diagram Checkout	41
Gambar 8 Activity Diagram Lihat Struk Digital	42
Gambar 9 Activity Diagram Kelola Menu	43
Gambar 10 Activity Diagram Kelola Add-ons	44
Gambar 11 Activity Diagram Kelola Kategori	45
Gambar 12 Activity Diagram Kelola Meja	46
Gambar 13 Activity Diagram Kelola User	46
Gambar 14 Activity Diagram Lihat Laporan Admin	47
Gambar 15 Activity Diagram Laporan Harian Kasir	48
Gambar 16 Activity Diagram Kelola Metode Pembayaran	48
Gambar 17 Activity Diagram Lihat Pesanan Masuk	49
Gambar 18 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran	50
Gambar 19 Activity Diagram Lihat Transaksi	51
Gambar 20 Activity Diagram Antar Pesanan	52
Gambar 21 Activity Diagram Antrian Masak	53
Gambar 22 Activity Diagram Logout	54
Gambar 23 ERD Diagram	55
Gambar 24 Wireframe Dashboard Admin	56
Gambar 25 Wireframe Manajemen Menu	57
Gambar 26 Wireframe Manajemen Kategori	58
Gambar 27 Wireframe Manajemen Add-ons	59
Gambar 28 Wireframe Kelola Meja	60
Gambar 29 Wireframe Kelola Pembayaran	61

Gambar 30 Wireframe Laporan Admin	62
Gambar 31 Wireframe Kelola User	63
Gambar 32 Wireframe Dashboard Kasir.....	64
Gambar 33 Wireframe Pesanan Masuk.....	65
Gambar 34 Wireframe Riwayat Transaksi.....	66
Gambar 35 Wireframe Laporan Harian Kasir.....	67
Gambar 36 Wireframe Dapur.....	68
Gambar 37 Wireframe Pelayan.....	69
Gambar 38 Wireframe Profil Pengguna.....	69
Gambar 39 Wireframe Halaman Menu Pelanggan	70
Gambar 40 Wireframe Add-ons.....	71
Gambar 41 Wireframe Checkout	72
Gambar 42 Wireframe Pesanan Berhasil	73
Gambar 43 Alur Penggunaan Sistem	74
Gambar 44 Halaman Login Pengguna	75
Gambar 45 Halaman Logout.....	76
Gambar 46 Halaman Utama Pelanggan	77
Gambar 47 Halaman Detail menu.....	78
Gambar 48 Halaman Keranjang.....	79
Gambar 49 Halaman Checkout	80
Gambar 50 Halaman Pembayaran Online.....	81
Gambar 51 Halaman Pesanan Berhasil	82
Gambar 52 Halaman Profil Pengguna.....	83
Gambar 53 Halaman Ganti Password	83
Gambar 54 Halaman Dashboard Admin	84
Gambar 55 Halaman Manajemen Menu	85
Gambar 56 Halaman Tambah Menu	86
Gambar 57 Halaman Edit Menu	87
Gambar 58 Halaman Manajemen Kategori.....	88
Gambar 59 Halaman Tambah Kategori	88
Gambar 60 Halaman Edit Kategori.....	89

Gambar 61 Halaman Manajemen Add-ons.....	90
Gambar 62 Halaman Tambah Add-ons	90
Gambar 63 Halaman Edit Add-ons	91
Gambar 64 Halaman Manajemen Meja	92
Gambar 65 Halaman Tambah Meja	93
Gambar 66 Halaman Edit Meja.....	94
Gambar 67 Halaman Kelola Pembayaran	95
Gambar 68 Halaman Laporan Admin	95
Gambar 69 Halaman Manajemen User	96
Gambar 70 Halaman Tambah User.....	97
Gambar 71 Halaman Edit User	98
Gambar 72 Halaman Dashboard Kasir	99
Gambar 73 Halaman Daftar Pesanan	99
Gambar 74 Halaman Daftar Transaksi.....	100
Gambar 75 Halaman Struk Digital.....	101
Gambar 76 Halaman Laporan Harian Kasir.....	102
Gambar 77 Halaman Dapur	103
Gambar 78 Halaman Pelayan.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Proses Pengumpulan Requirement	117
Lampiran B. Link Produk	117
Lampiran C. Dokumen Pengujian UAT	117

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kualitas layanan, terutama di industri jasa makanan. Sistem pemesanan menu secara manual dapat menimbulkan beberapa masalah, seperti kesalahan pencatatan, keterlambatan layanan, dan ketidakefisienan dalam menangani jumlah pelanggan yang besar. Momoo Juice Bar & Coffee di Windsor, Batam, saat ini masih menggunakan metode pemesanan manual, yang kurang optimal, terutama pada jam-jam sibuk. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem pemesanan menu berbasis web yang dapat digunakan pelanggan untuk memesan secara mandiri melalui kode QR yang tersedia di setiap meja. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall, dengan HTML dan CSS untuk antarmuka pengguna, Laravel sebagai kerangka kerja backend, dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan memudahkan pelanggan untuk mengakses informasi menu secara lengkap dan melakukan pemesanan secara mandiri. Selain itu, sistem ini membantu kafe mengelola pesanan dan memantau laporan penjualan dengan lebih cepat, akurat, dan sistematis. Dengan demikian, penerapan situs web pemesanan ini dapat meningkatkan efisiensi layanan serta memberikan pengalaman pemesanan yang lebih praktis dan modern bagi pelanggan.

Kata Kunci: Website, Pemesanan Menu, QR Code, Laravel, Waterfall

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor bisnis, termasuk industri jasa makanan—terutama kafe dan restoran. Dalam upaya meningkatkan kualitas layanan, mempermudah proses pemesanan, dan memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi pelanggan, banyak bisnis beralih ke platform digital. Salah satu teknologi yang banyak digunakan adalah pemesanan menu melalui perangkat digital.

Momoo Juice Bar & Coffee di Windsor, Batam, adalah sebuah kafe yang menawarkan beragam pilihan minuman dan makanan—mulai dari camilan ringan hingga hidangan lengkap—dalam suasana yang nyaman dan santai. Berdasarkan wawancara dan pengamatan, proses pemesanan di kafe ini masih mengandalkan sistem manual. Sistem manual ini dapat menimbulkan beberapa masalah, seperti keterlambatan pelayanan dan kesalahan dalam pencatatan pesanan. Selain itu, proses ini tidak efisien, terutama saat kafe sedang ramai. Hal ini dapat menurunkan kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan.

Di sisi lain, menu yang digunakan masih berbentuk cetak, sehingga informasi yang tersedia bagi pelanggan terbatas. Menu cetak biasanya tidak menyertakan foto produk yang lengkap, sehingga sulit untuk memperbaruinya dengan cepat jika terjadi perubahan harga atau penambahan item menu baru.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, solusinya adalah sistem pemesanan menu berbasis web yang dapat mengoptimalkan proses pemesanan, meminimalkan kesalahan pencatatan, dan memberikan informasi menu yang lebih lengkap kepada pelanggan. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian berjudul “Perancangan Website Pemesanan Menu Pada Cafe Momoo Juice Bar & Coffee Windsor Batam Berbasis Web”

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis web yang dapat digunakan pelanggan secara mandiri melalui antarmuka digital?
2. Bagaimana sistem ini dapat mengelola alur kerja pemesanan secara real-time mulai dari saat pelanggan melakukan pemesanan, melalui proses di dapur, hingga kasir menyelesaikan transaksi pembayaran?
3. Bagaimana sistem ini dapat menyediakan fitur pengelolaan menu yang dapat dikonfigurasi oleh administrator?
4. Bagaimana sistem ini dapat menghasilkan laporan transaksi penjualan yang dapat diunduh dalam format PDF untuk keperluan pencatatan?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun sistem pemesanan menu berbasis web menggunakan kerangka kerja Laravel yang dapat diakses oleh berbagai peran pengguna (admin, kasir, staf dapur, pelayan, dan pelanggan).
2. Menerapkan alur kerja pemesanan menu digital yang terintegrasi, mulai dari pemilihan menu oleh pelanggan, konfirmasi pesanan, dan pemrosesan di dapur, hingga penyelesaian pembayaran oleh kasir.
3. Menyediakan fitur pengelolaan data kafe yang ringkas, mencakup pengelolaan menu, kategori, item menu tambahan, data meja, dan data staf yang dikelola oleh administrator.
4. Laporan transaksi harian yang dapat diunduh dalam format PDF untuk dijadikan ringkasan penjualan.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem di bangun menggunakan kerangka kerja Laravel (PHP) dan hanya dapat diakses melalui perangkat.
2. Sistem ini mencakup lima peran pengguna: admin, kasir, staf dapur, pelayan, dan pelanggan.
3. Laporan yang dihasilkan oleh sistem hanya berupa laporan transaksi penjualan dalam format PDF; laporan tersebut tidak mencakup laporan persediaan bahan baku.
4. Sistem ini tidak memiliki fitur pemesanan online untuk pengiriman dari kafe, pemesanan hanya dapat dilakukan di dalam kafe melalui kode QR yang tersedia di setiap meja.
5. Fitur pemberitahuan real-time antar peran—kasir, dapur, dan pelayan—tidak menggunakan teknologi push, melainkan bergantung pada penyegaran halaman.

1.5. Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - Penelitian ini dapat menjadi rujukan ilmiah bagi para peneliti di masa mendatang yang ingin mengembangkan sistem informasi pemesanan menu berbasis web.
 - Penelitian ini memberikan bukti penerapan arsitektur MVC (Model-View-Controller) dan sistem multi-peran dalam pengembangan aplikasi web di industri kafe.
2. Manfaat praktis
 - Memudahkan pengelolaan data menu dan meja secara cepat melalui panel admin.

- Secara otomatis menghasilkan laporan transaksi harian dalam format PDF, sehingga mengurangi kebutuhan akan ringkasan manual.
- Memudahkan pemantauan dan pengelolaan pesanan yang masuk serta transaksi pembayaran dengan cara yang lebih terstruktur dan efisien.

Penelitian ini berkontribusi terhadap Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) 9: Industri, Inovasi, dan Infrastruktur, khususnya target untuk meningkatkan inovasi teknologi di sektor usaha kecil dan menengah. Dengan memperkenalkan sistem pemesanan menu berbasis web, kafe-kafe dapat beralih dari pencatatan manual ke sistem operasional yang lebih digital, efisien, dan berkelanjutan.

1.6. Kolaborasi dan Sinergi dalam Pelaksanaan Proyek

Proyek akhir ini dilaksanakan secara mandiri. Namun, pelaksanaan proyek ini tetap melibatkan kolaborasi dan sinergi dengan berbagai pihak untuk memastikan kualitas dan relevansi solusi yang dihasilkan, termasuk:

1. Konsultasi dengan pembimbing akademik untuk mendapatkan bimbingan dan masukan terkait analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, serta penyusunan laporan proyek akhir.
2. Komunikasi dengan kafe pengguna akhir sistem untuk mengumpulkan informasi mengenai persyaratan sistem dan proses bisnis yang ada sebagai dasar pengembangan aplikasi.
3. Pengujian sistem untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Melalui koordinasi dan konsultasi ini, sistem yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan solusi yang memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Solusi dan Sistem Terkait

Sebelum mengembangkan sistem ini, kami terlebih dahulu melakukan analisis terhadap beberapa aplikasi pemesanan yang sudah ada. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang umum digunakan, teknologi yang diterapkan, serta kelebihan dan keterbatasan masing-masing sistem guna menjadi acuan dalam pengembangan proyek ini.

Tabel 1 Tinjauan Aplikasi Sejenis

Pengembang/ Tahun	Nama Aplikasi	Fitur Utama	Teknologi	Kelebihan	Keterbatasan
Rispandi (2022)	Aplikasi pemesanan makanan dan kasir di café geprek bohay	Pemesanan menu oleh pelanggan integrasi dapur dan kasir, pembayaran	PHP MySQL Waterfall	Alur pesanan dari pelanggan langsung terhubung ke dapur dan kasir dalam satu sistem	Tidak ada peran manajemen, laporan pdf
Dendi & nurjaya (2022)	Sistem informasi pemesanan menu makanan di restoran eighteen pies	Informasi daftar menu makanan dan minuman, pemesanan, laporan keuangan kasir	PHP MySQL Waterfall	Mencakup menu informasi hingga laporan keuangan kasir	Tidak ada antarmuka mandiri untuk pelanggan, semua input dilakukan oleh karyawan.
Setiawan (2026)	Sistem informasi pemesanan online UMKM dapur Puni	Katalog produk, formulir pemesanan online, riwayat	Laravel MySQL Waterfall Pengujian Black-box	Menggunakan Laravel dan waterfall, laporan transaksi	Tidak ada manajemen multi peran dan tidak ada fitur

		transaksi, dan laporan penjualan			manajemen meja
Proyek ini	Perancangan Website Pemesanan Menu Pada Café Momoo Juice Bar & Coffee Windsor Batam	Pemesanan mandiri, multi peran(admin, kasir, dapur, pelayan, dan pelanggan) manajemen menu, meja dan laporan pdf	Laravel MySQL Waterfall	Multi peran lengkap, pelanggan pesan mandiri, laporan pdf, khusus dirancang untuk café momoo juice bar & coffee windsor batam	Belum mendukung delivery order

2.2. Landasan Konsep dan Teknologi

2.2.1 Website

Prasetya et al. (2024) menjelaskan bahwa situs web adalah kumpulan halaman digital yang berisi informasi seperti teks, gambar, video, dan animasi yang dapat diakses melalui peramban web via internet. Situs web digunakan sebagai media penyampaian informasi yang cepat dan mudah diakses kapan saja. Oleh karena itu, situs web sangat relevan bagi kafe dan restoran dalam menyediakan daftar menu digital serta layanan pemesanan, sejalan dengan tren penggunaan ponsel pintar di kalangan pelanggan.

2.2.2 Sistem Pemesanan Menu

Pemesanan menu merupakan siste, yang banyak digunakan, namun menimbulkan berbagai masalah operasional. Setiawan et al. (2021) mencatat bahwa pengelolaan data layanan secara manual seperti ketersediaan tempat duduk, makanan, dan minuman dapat

memperlambat proses pelayanan. Selain itu, sistem manual rentan terhadap kekurangan seperti catatan pesanan yang mungkin hilang, rusak, atau sulit dibaca, yang pada akhirnya mempersulit proses pemesanan di dapur.

2.2.3 QR Code

Teknologi kode QR menawarkan solusi untuk mengatasi ketidakefisienan sistem manual. Hisyam et al. (2022) menjelaskan bahwa penggabungan teknologi web dengan teknologi kode QR dapat menciptakan sistem pemesanan menu yang membantu para pelayan mendistribusikan layanan secara lebih merata. Dengan menggunakan kode QR, pelanggan dapat memesan langsung menggunakan ponsel cerdas mereka sebagai pemindai. Hal ini menyederhanakan proses pemesanan dan pembayaran serta memperlancar operasional di kafe tersebut.

2.2.4 Framework Laravel

Laravel adalah kerangka kerja PHP sumber terbuka yang dibangun berdasarkan pola arsitektur Model-View-Controller. Prasetya (2024) menjelaskan bahwa Laravel dipilih untuk pengembangan aplikasi karena memiliki sintaks yang ekspresif, dapat mengurangi biaya pengembangan, dan dapat meningkatkan kualitas perangkat lunak. Penggunaan kerangka kerja ini membantu menjadikan proses pembangunan bagian back-end sistem pemesanan menu menjadi lebih terstruktur dan efisien.

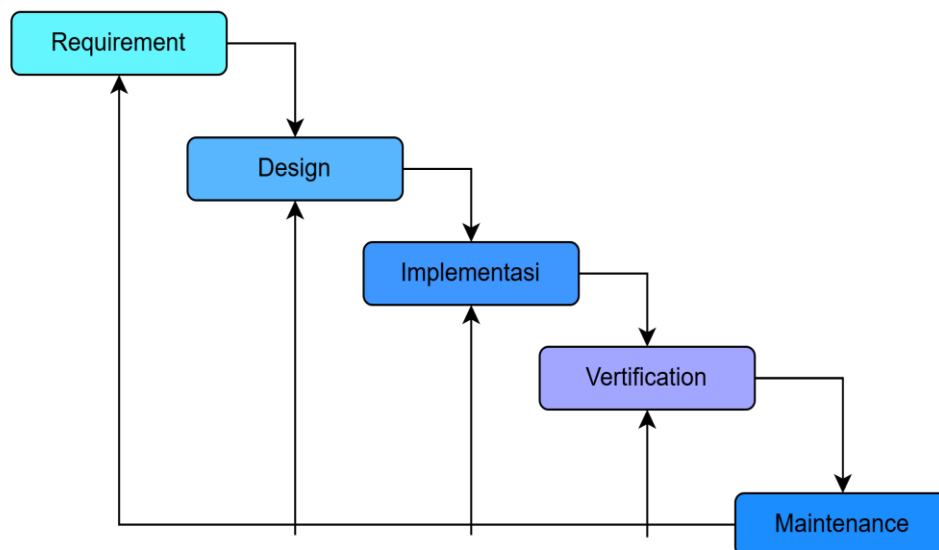
2.2.5 MySQL

MySQL adalah server basis data relasional yang sangat populer dan banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi situs web. Dalam konteks pengembangan sistem informasi berbasis web yang menggunakan metode waterfall, menurut Fachri dkk. (2024), sistem

informasi sangat penting untuk memastikan ketersediaan data dan informasi yang akurat dalam proses pengambilan keputusan. Kebutuhan ini dipenuhi melalui perancangan basis data relasional yang andal, di mana data dapat saling terhubung satu sama lain.

2.3. Metode Pengembangan Produk

Metode pengembangan yang digunakan dalam proyek ini adalah model waterfall. Menurut Bassil (2012), model waterfall merupakan pendekatan sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga pemeliharaan. Metode ini dipilih karena kebutuhan untuk situs web pemesanan menu di Momoo Juice Bar & Coffee di Windsor, Batam, telah didefinisikan dengan jelas sejak awal dan tetap relatif stabil sepanjang proses pengembangan.



Gambar 1 Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menentukan persyaratan fungsional maupun non-fungsional dari sistem yang akan dikembangkan. Proses analisis dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses operasional di Momoo Juice Bar & Coffee di

Windsor, Batam, yang pada saat penelitian masih dilakukan secara manual. Selain pengamatan, wawancara juga dilakukan dengan para supervisor untuk memperoleh informasi mengenai alur proses bisnis, tantangan yang dihadapi, dan persyaratan yang diperlukan untuk pengembangan sistem pemesanan berbasis web.

2. Perancangan

Tahap Perancangan ini menerjemahkan kebutuhan yang telah dianalisis ke dalam desain sistem, meliputi arsitektur sistem, basis data, dan antarmuka pengguna. berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan data base menggunakan entity relationship diagram (ERD) yang mencakup entitas seperti pengguna, menu, kategori, add-ons, meja, dan pesanan. selanjutnya dirancang dengan arsitektur sistem berbasis MVC (Model-View-Controller) menggunakan framework laravel. perancangan antarmuka pengguna dilakukan untuk masing-masing peran yaitu admin, kasir, dapur, pelayan, dan pelanggan. pemodelan sistem ini dijelaskan menggunakan use case diagram untuk menjelaskan interaksi antarmuka sistem.

3. Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan hasil desain ke dalam kode program yang siap dijalankan. implementasi dilakukan dengan penulisan kode program menggunakan framework laravel sebagai backend. blade untuk tampilan antarmuka, dan mysql sebagai basis data. fitur yang dikembangkan secara bertahap.

4. Pengujian

Tahap pengujian ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah sistem yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat digunakan sesuai dengan tujuan perancangan. pengujian menggunakan metode ser acceptance testing (UAT), yaitu pengujian yang melibatkan pengguna untuk menilai kesesuaian fungsi sistem dengan kebutuhan operasional di kafe

Momoo Juice Bar & Coffee Windsor Batam. skenario pengujian di susun berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah ditetapkan, meliputi proses login dan logout, pemesanan menu oleh pelanggan, proses pesanan oleh dapur, transaksi pembayaran oleh kasir, pengelolaan data oleh admin, serta pengunduhan laporan dalam format pdf. hasil pengujian di gunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem dan memastikan bahwa setiap fitur dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Pemeliharaan

Tahap Pemeliharaan dilakukan setelah sistem selesai diuji dan diserahkan kepada pihak kafe Momoo Juice Bar & Coffee Windsor Batam. pada tahap ini dilakukan perbaikan terhadap kesalahan atau bug yang ditemukan setelah proses implementasi dan pengujian sistem oleh pengguna. selain itu, dilakukan penyesuaian fitur apabila terdapat masukan dari pengguna dan tidak mengubah struktur sistem secara keseluruhan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Kebutuhan

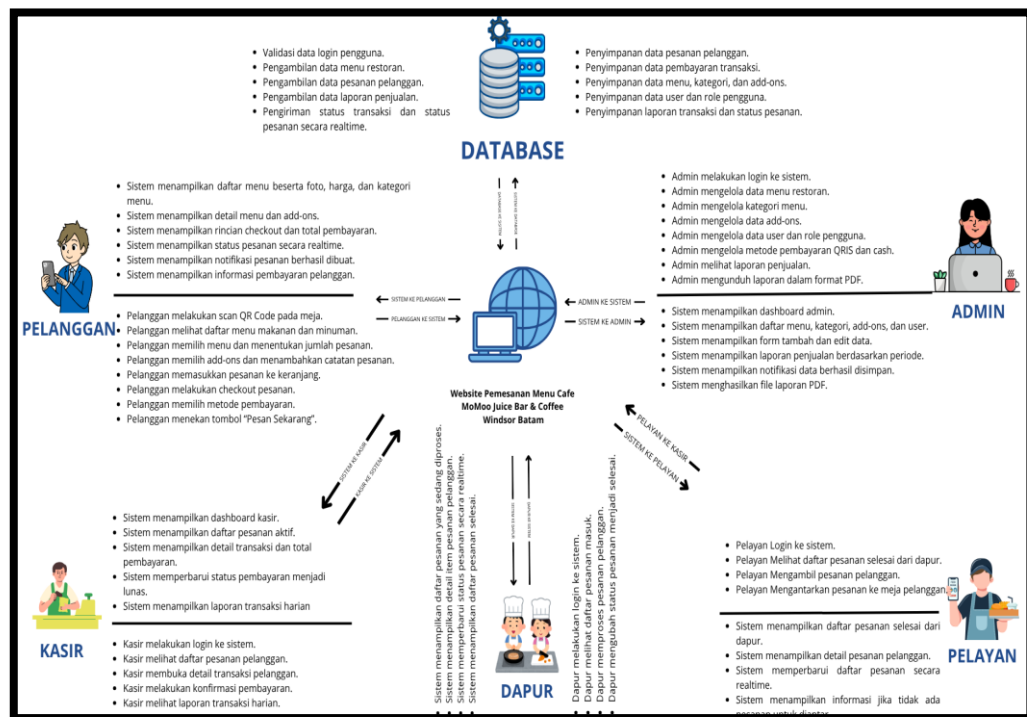
Analisis kebutuhan merupakan tahapan awal yang penting dalam proses perancangan sistem. tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan fitur yang diperlukan pada sistem yang akan dikembangkan. kebutuhan sistem pada penelitian ini diperoleh berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kafe Momoo Juice Bar & Coffee Windsor Batam. berdasarkan hasil tersebut, ditemukan beberapa kendala dalam proses pelayanan dan pemesanan pelanggan, sehingga diperlukan sebuah website pemesanan menu untuk membantu meningkatkan efektivitas pelayanan dan mengurangi kesalahan pemesanan.

3.1.1 Proses Bisnis Berjalan

Alur pemesanan menu yang sedang berjalan di kafe Momoo Juice Bar & Coffee Windsor Batam, proses pemesanan masih dilakukan secara manual. pelanggan yang datang terlebih dahulu mencari tempat duduk, lalu mendatangi kasir untuk melakukan pemesanan. setelah itu, kasir memberikan buku menu fisik kepada pelanggan untuk melihat menu yang tersedia. setelah pelanggan menentukan menu yang ingin dipesan, kasir mencatat pesanan menggunakan kertas.

3.1.2 Gambaran Umum Sistem

Gambaran umum sistem pemesanan menu pada kafe Momoo Juice Bar & Coffee Windsor Batam yang dirancang untuk membantu proses pemesanan, pembayaran, pengelolaan menu, serta laporan penjualan agar lebih efektif dan terstruktur. pada sistem ini terdapat beberapa aktor yang terlibat yaitu pelanggan, admin, kasir, dapur, dan pelayan



Gambar 2 Gambaran Umum Sistem

3.2. Perancangan

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

NO	KEBUTUHAN FUNGIONAL
FR-01	Pelanggan dapat melihat daftar menu makanan dan minuman yang tersedia beserta harga, foto, dan kategori.
FR-02	Pelanggan dapat melihat informasi detail menu beserta deskripsi dan pilihan add-ons yang tersedia.
FR-03	Pelanggan dapat menambahkan menu beserta add-ons ke dalam keranjang belanja dengan menentukan jumlah pesanan.
FR-04	Pelanggan dapat melakukan checkout dari keranjang belanja.
FR-05	Pelanggan dapat memilih tipe pesanan (dine in atau take away) saat checkout.
FR-06	Pelanggan dapat memilih metode pembayaran saat checkout.
FR-07	Pelanggan dapat melihat struk digital setelah proses pembayaran selesai.
FR-08	Pengguna (admin, kasir, dapur, dan pelayan) dapat masuk ke sistem menggunakan email dan password sesuai hak akses masing-masing.
FR-09	Admin dapat mengelola data menu makanan dan minuman.

FR-10	Admin dapat mengelola data kategori menu.
FR-11	Admin dapat mengelola data add-ons beserta grup add-ons.
FR-12	Admin dapat mengelola data meja.
FR-13	Admin dapat mengelola metode pembayaran.
FR-14	Admin dapat mengelola data pengguna beserta hak akses (role).
FR-15	Admin dapat melihat laporan penjualan.
FR-16	Kasir dapat melihat daftar pesanan yang masuk.
FR-17	Kasir dapat konfirmasi pembayaran pesanan.
FR-18	Kasir dapat melihat transaksi yang telah dilakukan.
FR-19	Staf dapur dapat melihat daftar pesanan yang harus diproses.
FR-20	Staf dapur dapat mengubah status pesanan setelah selesai diproses.
FR-21	Pelayan dapat melihat daftar pesanan yang siap diantar.
FR-22	Pelayan dapat mengonfirmasi bahwa pesanan telah diantarkan kepada pelanggan.
FR-23	Sistem secara otomatis menghasilkan nomor antrian untuk setiap pesanan baru.
FR-24	Sistem secara otomatis mengubah status meja menjadi terisi saat pesanan dine in dibuat dan menjadi kosong setelah pesanan selesai.
FR-25	Sistem menyimpan data transaksi dan riwayat pemesanan ke dalam basis data.
FR-26	Pengguna (admin, kasir, dapur, dan pelayan) dapat keluar (logout) dari sistem.

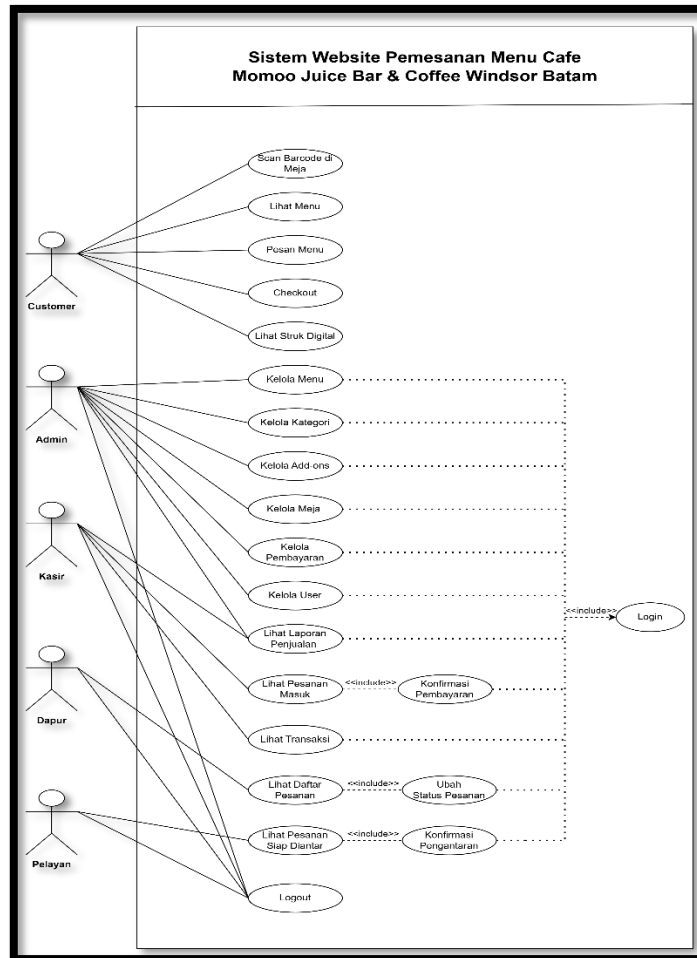
Tabel 2 Kebutuhan Fungsional

3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional

NO	KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL
NFR-01	Sistem menerapkan mekanisme keamanan berupa role-based access control (RBAC), proteksi cross-site request forgery (CSRF), validasi masukan pengguna, serta pengambilan data harga menu langsung dari basis data untuk menjaga integritas dan konsistensi data.
NFR-02	Sistem memiliki antarmuka yang sederhana, mudah dipahami, dan mudah digunakan oleh pengguna.
NFR-03	Sistem mampu menampilkan halaman dan memproses permintaan pengguna dengan waktu respons yang baik pada kondisi penggunaan normal.
NFR-04	Sistem dapat berjalan dengan baik pada berbagai browser modern di perangkat desktop maupun smartphone sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan mudah.
NFR-05	Sistem dikembangkan menggunakan framework Laravel dengan arsitektur model-view-controller (MVC) sehingga memudahkan proses pemeliharaan dan pengembangan sistem.

Tabel 3 Kebutuhan Non Fungsional

3.2.3 Diagram Use Case



Gambar 3 Diagram Use Case

3.2.4 Skenario Use Case

3.2.4.1 Skenario Use Case Login

Skenario Use Case 01: Login	
Nomor	UC-01
Nama	Login
Deskripsi	Pengguna (dmin, kasir, dapur, pelayan) melakukan login ke sistem menggunakan email dan password sesuai hak akses
Primary aktor	Admin, kasir, dapur, pelayan
Preconditions	Sistem aktif dan pengguna berada pada halaman login

Postconditions	Pengguna berhasil masuk ke sistem sesuai hak akses masing-masing
Main Success Scenario	1. Pengguna membuka halaman login 2. Pengguna memasukkan email dan password 3. Pengguna menekan tombol Login 4. Sistem memvalidasi email dan password 5. Sistem mengidentifikasi hak akses pengguna 6. Sistem mengarahkan pengguna ke halaman utama sesuai role
Alternative Flow	4a. Email atau password salah → sistem menampilkan pesan error dan sisa percobaan 4b. Role tidak sesuai akun → sistem menampilkan pesan role tidak cocok 4c. Percobaan login melebihi 5 kali → akun dikunci sementara selama 60 detik

Tabel 4 Skenario Usecase Login

3.2.4.2 Skenario Use Case Lihat Menu

Skenario Use Case 02: Lihat Menu	
Nomor	UC-02
Nama	Lihat Menu
Deskripsi	Pelanggan melihat daftar menu makanan dan minuman yang tersedia.
Primary aktor	Pelanggan
Preconditions	Pelanggan telah memindai qr code meja dan sistem aktif
Postconditions	Daftar menu berhasil ditampilkan
Main Success Scenario	1. Pelanggan memindai qr code pada meja 2. Sistem menyimpan nomor meja ke sesi pelanggan 3. Sistem menampilkan halaman menu dengan seluruh daftar menu beserta kategori 4. Pelanggan melihat daftar menu yang tersedia beserta harga dan foto
Alternative Flow	2a. Pelanggan mengakses halaman menu tanpa scan qr code menampilkan pesan error

Tabel 5 Skenario Usecase Lihat Menu

3.2.4.3 Skenario Use Case Pesan Menu

Skenario Use Case 03: Pesan Menu	
Nomor	UC-03
Nama	Pesan Menu
Deskripsi	Pelanggan Pelanggan memilih menu, menentukan jumlah, memilih Add-ons (opsional), kemudian menambahkan menu ke keranjang
Primary aktor	Pelanggan
Preconditions	Daftar menu telah ditampilkan
Postconditions	Menu berhasil ditambahkan ke keranjang
Main Success Scenario	1. Pelanggan memilih salah satu menu yang diinginkan 2. Sistem menampilkan detail menu 3. Pelanggan memilih add-ons (opsional) 4. Pelanggan menentukan jumlah pesanan 5. Pelanggan menekan tombol tambah ke keranjang 6. Sistem menyimpan pesanan ke keranjang
Alternative Flow	3a. Menu tidak memiliki add-ons → sistem langsung menambahkan menu ke keranjang

Tabel 6 Skenario Usecase Pesan Menu

3.2.4.4 Skenario Use Case Checkout

Skenario Use Case 04: Checkout	
Nomor	UC-04
Nama	Checkout
Deskripsi	Pelanggan melakukan checkout terhadap pesanan yang telah dipilih.
Primary aktor	Pelanggan
Preconditions	Keranjang berisi minimal satu pesanan
Postconditions	Pelanggan diarahkan ke halaman checkout
Main Success Scenario	1. Pelanggan berada di halaman checkout 2. Sistem menampilkan ringkasan pesanan

	3. Pelanggan memilih jenis pesanan (dine In / take away) 4. Pelanggan mengisi nama pelanggan 5. Pelanggan mengisi catatan pesanan (opsional) 6. Pelanggan memilih metode pembayaran 7. Pelanggan menekan tombol esan sekarang 8. Sistem memvalidasi data pesanan 9. Sistem menyimpan data pesanan ke dalam database 10. Sistem membuat nomor antrian 11. Sistem mengarahkan pelanggan ke halaman struk digital. apabila pelanggan memilih pembayaran online, sistem menampilkan halaman pembayaran midtrans.
Alternative Flow	3a. Jenis pesanan belum dipilih → sistem meminta pelanggan memilih jenis pesanan 6a. Metode pembayaran belum dipilih → Sistem meminta pelanggan memilih metode pembayaran.

Tabel 7 Skenario Usecase Checkout

3.2.4.5 Skenario Use Case Lihat Struk Digital

Skenario Use Case 05: Lihat Struk Digital	
Nomor	UC-05
Nama	Lihat Struk Digital
Deskripsi	Pelanggan melihat informasi pesanan dalam bentuk struk digital setelah pemesanan berhasil dilakukan
Primary aktor	Pelanggan
Preconditions	Pesanan berhasil dibuat
Postconditions	Struk digital berhasil ditampilkan
Main Success Scenario	1. Sistem menampilkan struk digital 2. Pelanggan melihat nomor antrian, rincian pesanan, total pembayaran, dan status pembayaran
Alternative Flow	

Tabel 8 Skenario Usecase Lihat Struk Digital

3.2.4.6 Skenario Use Case Kelola Menu

Skenario Use Case 06: Kelola Menu	
Nomor	UC-06
Nama	Kelola Menu
Deskripsi	Admin mengelola data menu makanan dan minuman yang tersedia pada sistem
Primary aktor	Admin
Preconditions	Admin telah berhasil login
Postconditions	Data menu berhasil ditambahkan, diubah, dan dihapus
Main Success Scenario	1. Admin membuka halaman elola menu 2. Sistem menampilkan daftar menu 3. Admin memilih aksi Tambah, ubah, atau hapus menu 4. Admin mengisi atau mengubah data menu 5. Admin menekan tombol simpan 6. Sistem memvalidasi data menu 7. Sistem menyimpan perubahan dan menampilkan notifikasi berhasil
Alternative Flow	6a. Data yang di input tidak valid atau belum lengkap, sistem menampilkan pesan error

Tabel 9 Skenario Usecase Kelola Menu

3.2.4.7 Skenario Use Case Kelola Kategori

Skenario Use Case 07: Kelola Kategori	
Nomor	UC-07
Nama	Kelola Kategori
Deskripsi	Admin mengelola data kategori menu
Primary aktor	Admin
Preconditions	Admin telah berhasil login
Postconditions	Data kategori berhasil ditambahkan, diubah, atau dihapus
Main Success Scenario	1. Admin membuka halaman kelola kategori 2. Sistem menampilkan daftar kategori

	3. Admin memilih aksi tambah, ubah, atau hapus kategori 4. Admin mengisi atau mengubah data kategori 5. Admin menekan tombol simpan 6. Sistem memvalidasi data kategori 7. Sistem menyimpan perubahan dan menampilkan notifikasi berhasil
Alternative Flow	6a. Nama kategori sudah digunakan, sistem menampilkan pesan error

Tabel 10 Skenario Kelola Kategori

3.2.4.8 Skenario Use Case Kelola Add-ons

Skenario Use Case 08: Kelola Add-ons	
Nomor	UC-08
Nama	Kelola Add-ons
Deskripsi	Admin mengelola data add-ons yang digunakan pada menu
Primary aktor	Admin
Preconditions	Admin telah berhasil login
Postconditions	Data Add-ons berhasil ditambahkan, diubah, atau dihapus
Main Success Scenario	1. Admin membuka halaman kelola add-ons 2. Sistem menampilkan daftar Add-ons 3. Admin memilih aksi tambah, ubah, atau hapus add-ons 4. Admin mengisi atau mengubah data add-ons 5. Admin menekan tombol simpan 6. Sistem memvalidasi data add-ons 7. Sistem menyimpan perubahan dan menampilkan notifikasi berhasil
Alternative Flow	6a. Data add-ons tidak valid atau belum lengkap, sistem menampilkan pesan kesalahan

Tabel 11 Skenario Usecase Kelola Menu

3.2.4.9 Skenario Use Case Kelola Meja

Skenario Use Case 09: Kelola Meja	
Nomor	UC-09
Nama	Kelola Meja
Deskripsi	Admin mengelola data meja yang digunakan pada sistem pemesanan
Primary aktor	Admin
Preconditions	Admin telah berhasil login
Postconditions	Data meja berhasil ditambahkan, diubah, atau dihapus
Main Success Scenario	1. Admin membuka halaman kelola meja 2. Sistem menampilkan daftar meja beserta statusnya. 3. Admin memilih aksi tambah, ubah, atau hapus meja 4. Admin mengisi atau mengubah data meja 5. Admin menekan tombol simpan 6. Sistem memvalidasi data meja 7. Sistem menyimpan perubahan dan menampilkan notifikasi berhasil
Alternative Flow	6a. Nomor meja sudah digunakan, sistem menampilkan pesan kesalahan

Tabel 12 Skenario Usecase Kelola Meja

3.2.4.10 Skenario Use Case Kelola Pembayaran

Skenario Use Case 10: Kelola Pembayaran	
Nomor	UC-10
Nama	Kelola Pembayaran
Deskripsi	Admin mengelola metode pembayaran yang tersedia pada sistem.
Primary aktor	Admin
Preconditions	Admin telah berhasil login
Postconditions	Status metode pembayaran berhasil diperbarui

Main Success Scenario	1. Admin membuka halaman kelola pembayaran 2. Sistem menampilkan daftar metode pembayaran 3. Admin mengaktifkan atau menonaktifkan metode pembayaran 4. Sistem memvalidasi perubahan 5. Sistem menyimpan perubahan 6. Sistem menampilkan notifikasi berhasil
Alternative Flow	4a. Terjadi kesalahan saat menyimpan perubahan, sistem menampilkan pesan error

Tabel 13 Skenario Usecase Kelola Pembayaran

3.2.4.11 Skenario Use Case Kelola User

Skenario Use Case 11: Kelola User	
Nomor	UC-11
Nama	Kelola User
Deskripsi	Admin mengelola data pengguna sistem beserta hak aksesnya.
Primary aktor	Admin
Preconditions	Admin telah berhasil login
Postconditions	Data pengguna berhasil ditambahkan, diubah, atau dihapus
Main Success Scenario	1. Admin membuka halaman kelola user 2. Sistem menampilkan daftar pengguna 3. Admin memilih aksi tambah, ubah, atau hapus pengguna 4. Admin mengisi atau mengubah data pengguna 5. Admin menekan tombol simpan 6. Sistem memvalidasi data pengguna 7. Sistem menyimpan perubahan dan menampilkan notifikasi berhasil
Alternative Flow	6a. Data pengguna tidak valid atau email sudah digunakan, sistem menampilkan pesan error

Tabel 14 Skenario Usecase Kelola User

3.2.4.12 *Skenario Use Case Lihat Laporan Penjualan*

Skenario Use Case 12: Lihat Laporan Penjualan	
Nomor	UC-12
Nama	Lihat Laporan Penjualan
Deskripsi	Admin melihat laporan transaksi penjualan berdasarkan periode tertentu.
Primary aktor	Admin
Preconditions	Admin telah berhasil login dan terdapat data transaksi
Postconditions	Laporan transaksi berhasil ditampilkan
Main Success Scenario	1. Admin membuka halaman laporan penjualan 2. Sistem menampilkan data transaksi 3. Admin memilih periode laporan 4. Sistem menampilkan laporan sesuai periode yang dipilih 5. Admin dapat mengunduh laporan dalam format pdf
Alternative Flow	4a. Tidak terdapat data transaksi pada periode yang dipilih, sistem menampilkan informasi bahwa data tidak tersedia.

Tabel 15 Skenario Usecase Kelola Pembayaran

3.2.4.13 *Skenario Use Case Lihat Pesanan Masuk*

Skenario Use Case 13: Lihat Pesanan Masuk	
Nomor	UC-13
Nama	Lihat Pesanan Masuk
Deskripsi	Kasir melihat daftar pesanan yang masuk dari pelanggan
Primary aktor	Kasir
Preconditions	Kasir telah berhasil login
Postconditions	Data pesanan berhasil ditampilkan
Main Success Scenario	1. Kasir membuka halaman pesanan masuk 2. Sistem menampilkan daftar pesanan yang belum diproses

	3. Kasir melihat detail pesanan pelanggan
Alternative Flow	2a. Tidak terdapat pesanan masuk, sistem menampilkan informasi bahwa belum ada pesanan.

Tabel 16 Skenario Lihat Pesanan Masuk

3.2.4.14 Skenario Use Case Konfirmasi Pembayaran

Skenario Use Case 14: Konfirmasi Pembayaran	
Nomor	UC-14
Nama	Konfirmasi Pembayaran
Deskripsi	Kasir mengonfirmasi pembayaran pesanan pelanggan.
Primary aktor	Kasir
Preconditions	Kasir telah login dan terdapat pesanan yang menunggu konfirmasi pembayaran
Postconditions	Status pembayaran berhasil diperbarui
Main Success Scenario	1. Kasir memilih salah satu pesanan 2. Kasir memasukkan jumlah uang yang diterima (untuk pembayaran tunai) 3. Kasir menekan tombol konfirmasi Pembayaran 4. Sistem memvalidasi pembayaran. 5. Sistem mengubah status pembayaran menjadi lunas dan meneruskan pesanan ke halaman dapur, sistem menampilkan notifikasi bahwa pembayaran berhasil dikonfirmasi
Alternative Flow	4a. Jumlah uang kurang dari total pembayaran, sistem menampilkan pesan bahwa pembayaran belum mencukupi

Tabel 17 Skenario Usecase Konfirmasi Pembayaran

3.2.4.15 Skenario Use Case Lihat Transaksi

Skenario Use Case 15: Lihat Transaksi	
Nomor	UC-15
Nama	Lihat Transaksi

Deskripsi	Kasir melihat riwayat transaksi yang telah diproses
Primary aktor	Kasir
Preconditions	Kasir telah berhasil login
Postconditions	Riwayat transaksi berhasil ditampilkan
Main Success Scenario	1. Kasir membuka halaman transaksi 2. Sistem menampilkan daftar transaksi 3. Kasir melihat detail transaksi yang dipilih
Alternative Flow	2a. Tidak terdapat data transaksi, sistem menampilkan informasi bahwa data transaksi tidak tersedia

Tabel 18 Skenario Usecase Lihat Transaksi

3.2.4.16 Skenario Use Case Lihat Daftar Pesanan

Skenario Use Case 16: Lihat Daftar Pesanan	
Nomor	UC-16
Nama	Lihat Daftar Pesanan
Deskripsi	Dapur melihat daftar pesanan yang harus diproses
Primary aktor	Dapur
Preconditions	Dapur telah berhasil login
Postconditions	Daftar pesanan berhasil ditampilkan
Main Success Scenario	1. Dapur membuka halaman daftar pesanan 2. Sistem menampilkan daftar pesanan yang harus diproses 3. Sistem menampilkan informasi nomor meja, nomor antrian, metode pembayaran, waktu proses, dan item pesanan 4. Dapur melihat detail pesanan yang akan dibuat
Alternative Flow	2a. Tidak terdapat pesanan yang harus diproses, sistem menampilkan informasi bahwa belum ada pesanan

Tabel 19 Skenario Usecase Lihat Daftar Pesanan

3.2.4.17 Skenario Usecase Ubah Status Pesanan

Skenario Use Case 17: Ubah Status Pesanan	
Nomor	UC-17
Nama	Ubah Status Pesanan

Deskripsi	Dapur mengubah status pesanan menjadi selesai setelah makanan atau minuman selesai dibuat.
Primary aktor	Dapur
Preconditions	Terdapat pesanan dengan status di proses
Postconditions	Status pesanan berubah menjadi selesai
Main Success Scenario	1. Dapur memilih pesanan yang telah selesai dibuat 2. Dapur menggeser kartu pesanan ke kanan 3. Sistem memvalidasi aksi pengguna 4. Sistem mengubah status pesanan menjadi done 5. Sistem mengubah status pesanan menjadi selesai sehingga pesanan otomatis muncul pada halaman pelayan 6. Sistem menampilkan notifikasi bahwa status pesanan berhasil diperbarui
Alternative Flow	3a. Gagal memperbarui status pesanan, sistem menampilkan pesan error

Tabel 20 Skenario Usecase Ubah Status Pesanan

3.2.4.18 Skenario Usecase Lihat Pesanan Siap Diantar

Skenario Use Case 18: Lihat Pesanan Siap Diantar	
Nomor	UC-18
Nama	Lihat Pesanan Siap Diantar
Deskripsi	Pelayan melihat daftar pesanan yang telah selesai dibuat oleh dapur dan siap di antarkan kepada pelanggan
Primary aktor	Pelayan
Preconditions	Pelayan telah berhasil login dan terdapat pesanan dengan status selesai
Postconditions	Daftar pesanan siap diantar berhasil ditampilkan
Main Success Scenario	1. Pelayan membuka halaman antar pesanan 2. Sistem menampilkan daftar pesanan dengan status Selesai 3. Sistem menampilkan informasi nomor meja, nomor antrian, daftar menu, dan waktu pesanan.

	4. Pelayan melihat pesanan yang siap diantarkan kepada pelanggan
Alternative Flow	2a. Jika tidak terdapat pesanan yang siap diantar, sistem menampilkan informasi "Semua pesanan sudah diantar"

Tabel 21 Skenario Usecase Lihat Pesanan Siap Diantar

3.2.4.19 Skenario Usecase Konfirmasi Pengantaran

Skenario Use Case 19: Konfirmasi Pengantaran	
Nomor	UC-19
Nama	Konfirmasi Pengantaran
Deskripsi	Pelayan mengonfirmasi bahwa pesanan telah berhasil diantarkan kepada pelanggan
Primary aktor	Pelayan
Preconditions	Pelayan telah berhasil login dan terdapat pesanan dengan status Selesai pada halaman antar pesanan
Postconditions	Status pesanan berhasil diperbarui menjadi selesai dan pesanan tidak lagi ditampilkan pada daftar pesanan siap diantar
Main Success Scenario	1. Pelayan memilih pesanan yang telah selesai dibuat oleh dapur. 2. Pelayan menggeser kartu pesanan ke arah kanan sebagai tanda pesanan telah diantarkan 3. Sistem memvalidasi aksi pengantaran yang dilakukan oleh pelayan 4. Sistem mengubah status pesanan menjadi Selesai 5. Sistem berhasil memperbarui data 6. Sistem menghapus pesanan dari daftar pesanan siap diantar 7. Sistem menampilkan notifikasi bahwa pesanan berhasil diantarkan
Alternative Flow	3a. Terjadi kegagalan saat memperbarui status pesanan, sistem menampilkan pesan kesalahan dan status pesanan tidak berubah

Tabel 22 Skenario Usecase Konfirmasi Pengantaran

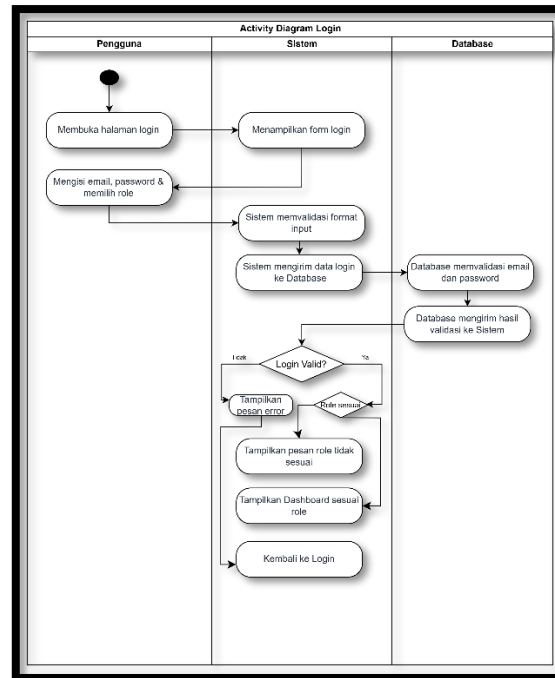
3.2.4.20 Skenario Usecase Logout

Skenario Use Case 20: Logout	
Nomor	UC-20
Nama	Logout
Deskripsi	Pengguna keluar dari sistem dan mengakhiri sesi penggunaan website
Primary aktor	Admin, kasir, dapur, pelayan
Preconditions	Pengguna telah berhasil login ke dalam sistem
Postconditions	Sesi pengguna berakhir dan sistem menampilkan halaman login
Main Success Scenario	1. Pengguna menekan menu logout 2. Sistem menampilkan konfirmasi logout (jika tersedia) 3. Pengguna memilih "ya" untuk keluar dari sistem 4. Sistem menghapus sesi (session) pengguna 5. Sistem mengarahkan pengguna ke halaman Login
Alternative Flow	3a. Pengguna memilih batal, sistem membatalkan proses logout dan tetap menampilkan halaman sebelumnya

Tabel 23 Skenario Usecase Logout

3.2.5 Activity diagram

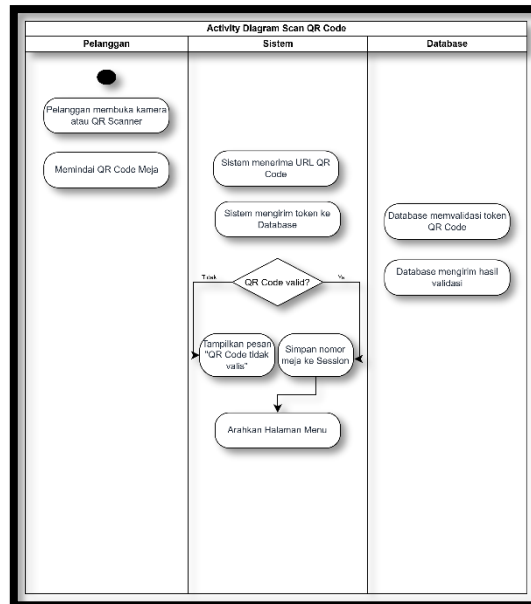
3.2.5.1 Activity diagram Login



Gambar 3.1 Activity Diagram Login

Activity diagram login di atas menjelaskan proses otentikasi pengguna yang melibatkan tiga komponen utama adalah pengguna, sistem, dan basis data. proses ini dimulai ketika pengguna membuka halaman login, yang kemudian di tanggapi oleh sistem dengan menampilkan halaman login. pengguna kemudian memasukkan alamat email dan kata sandi mereka serta memilih peran. setelah itu, sistem validasi format input dan mengirimkan data ke basis data untuk memverifikasi kecocokan email dan kata sandi, sebelum akhirnya mengirimkan hasil validasi kembali ke sistem. selama tahap pengambilan keputusan, jika hasil verifikasi menunjukkan bahwa login valid dan peran cocok “ya”, sistem akan mengalihkan pengguna ke halaman utama melalui pengalihan ke dashboard masing masing role, kemudian mencatat waktu login dan mengatur status menjadi online. namun, jika data tidak cocok “tidak”, sistem akan menampilkan pesan kesalahan yang menyatakan bahwa email atau kata sandi salah.

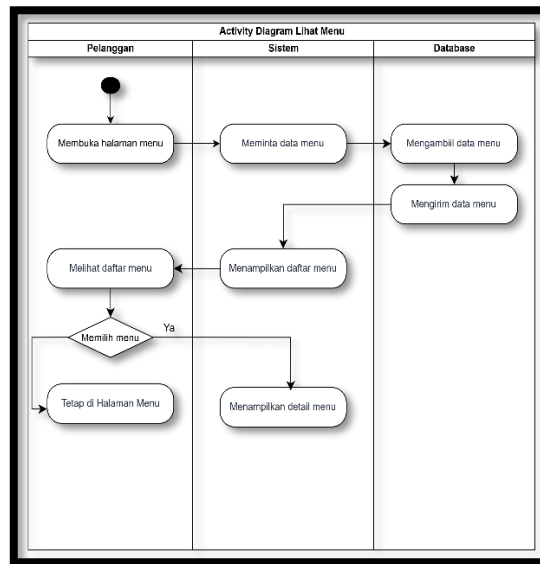
3.2.5.2 Activity diagram Scan Barcode



Gambar 4 Activity Diagram Scan QR Code

Activity diagram scan qr code menggambarkan alur proses ketika pelanggan memindai qr code yang tersedia pada meja untuk memulai pemesanan. proses diawali dengan pelanggan membuka kamera atau aplikasi pemindai qr code, kemudian memindai qr code pada meja. selanjutnya sistem menerima url qr code dan mengirimkan token ke database untuk divalidasi. atabase melakukan validasi token qr code dan mengirimkan hasil validasi kepada sistem. jika qr code tidak valid, sistem akan menampilkan pesan “qr code tidak valid”. namun, jika qr code valid, sistem akan menyimpan nomor meja ke dalam session dan mengarahkan pelanggan ke halaman menu untuk melanjutkan proses pemesanan.

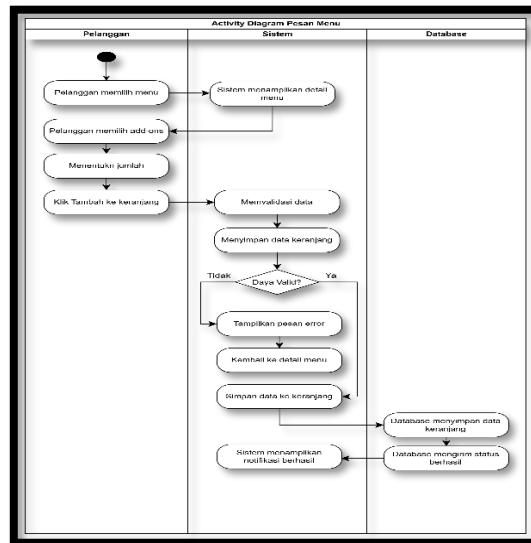
3.2.5.3 Activity diagram Lihat Menu



Gambar 5 Activity Diagram Lihat Menu

Activity diagram lihat menu ini menjelaskan alur kerja pelanggan saat mengakses menu, yang dimulai ketika pelanggan memindai kode qr code di setiap meja. selanjutnya, sistem menyimpan nomor meja dalam sesi dan mengirimkan permintaan daftar menu serta kategori ke basis data, yang kemudian merespon dengan mengambil data tersebut dan mengirimkannya kembali ke sistem. proses ini diakhiri dengan ditampilkannya halaman menu lengkap oleh sistem sehingga pelanggan dapat melihat pilihan menu yang tersedia, harga, dan foto-fotonya.

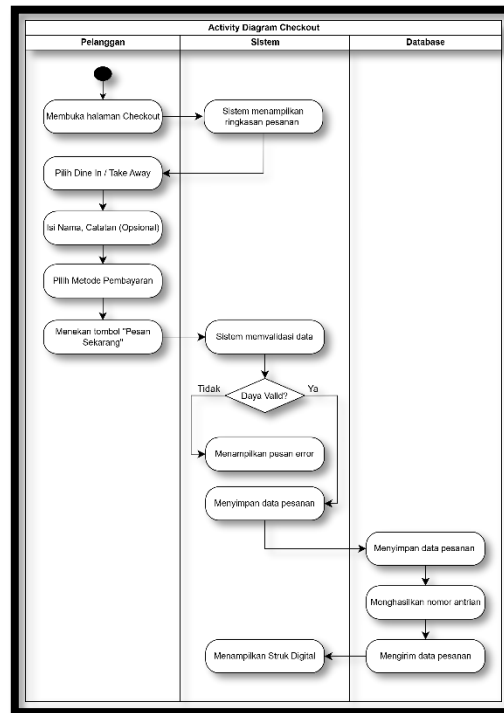
3.2.5.4 Activity diagram Pesan Menu



Gambar 6 Activity Diagram Pesan Menu

Activity diagram pesan menu menggambarkan alur proses ketika pelanggan menambahkan menu ke dalam keranjang belanja. proses diawali dengan pelanggan memilih menu yang diinginkan, kemudian sistem menampilkan detail menu. selanjutnya pelanggan dapat memilih add-ons (opsional), menentukan jumlah pesanan, lalu menekan tombol tambah ke keranjang. sistem akan memvalidasi data pesanan, kemudian melakukan pengecekan apakah data yang dimasukkan valid. jika data tidak valid, sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan mengarahkan pelanggan kembali ke halaman detail menu. namun, jika data valid, sistem akan menyimpan data keranjang ke database. setelah database berhasil menyimpan data keranjang dan mengirimkan status berhasil kepada sistem, sistem akan menampilkan notifikasi bahwa menu berhasil ditambahkan ke dalam keranjang.

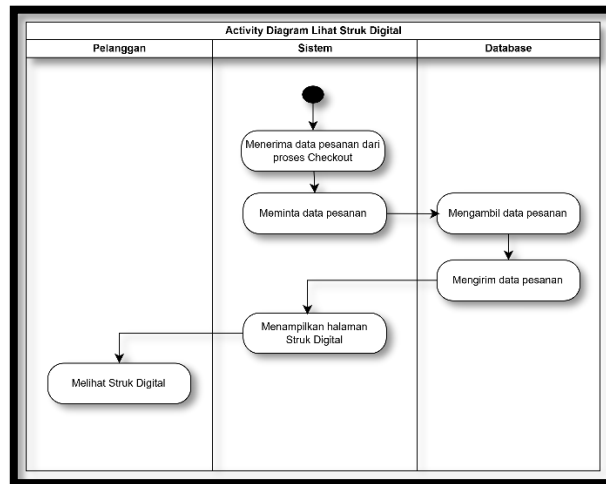
3.2.5.5 Activity diagram Checkout



Gambar 7 Activity Diagram Checkout

Activity diagram checkout menggambarkan alur proses ketika pelanggan melakukan checkout setelah memilih menu yang akan dipesan. proses diawali dengan pelanggan membuka halaman checkout, kemudian sistem menampilkan ringkasan pesanan. selanjutnya pelanggan memilih jenis pesanan (dine in atau take away), mengisi nama dan catatan (opsional), serta memilih metode pembayaran. setelah pelanggan menekan tombol "pesan sekarang", sistem melakukan validasi terhadap data yang telah diinput. apabila data tidak valid, sistem akan menampilkan pesan kesalahan agar pelanggan dapat melakukan perbaikan. namun, apabila data valid, sistem akan menyimpan data pesanan ke dalam database, menghasilkan nomor antrian, kemudian mengirimkan data pesanan. setelah seluruh proses berhasil dilakukan, sistem menampilkan struk digital sebagai bukti bahwa pesanan telah berhasil dibuat.

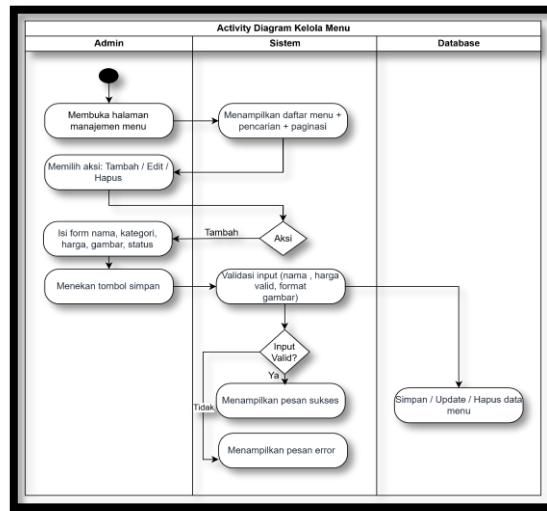
3.2.5.6 Activity diagram Lihat Struk Digital



Gambar 8 Activity Diagram Lihat Struk Digital

Activity diagram lihat struk digital menggambarkan alur proses ketika pelanggan melihat struk digital setelah berhasil melakukan checkout. proses diawali dengan sistem menerima data pesanan dari proses checkout, kemudian sistem meminta data pesanan yang telah tersimpan pada database. database mengambil data pesanan dan mengirimkannya kembali ke sistem. setelah data berhasil diterima, sistem menampilkan halaman struk digital yang berisi informasi detail pesanan, seperti nomor antrean, daftar menu, total pembayaran, metode pembayaran, dan status pesanan. selanjutnya pelanggan dapat melihat struk digital sebagai bukti bahwa pesanan telah berhasil diproses oleh sistem

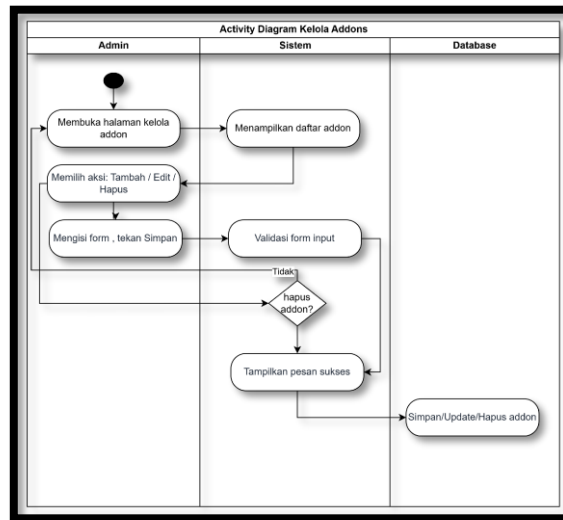
3.2.5.7 Activity diagram Kelola Menu



Gambar 9 Activity diagram Kelola Menu

Activity diagram kelola menu ini menjelaskan alur proses admin dalam mengelola data menu pada sistem. proses dimulai saat admin membuka halaman manajemen menu, kemudian sistem menampilkan daftar menu beserta fitur pencarian dan pagination. setelah itu admin memilih aksi tambah, edit, atau hapus, lalu mengisi data seperti nama, kategori, harga, gambar, dan status. saat tombol simpan ditekan, sistem melakukan validasi input. jika data valid, sistem akan menyimpan, memperbarui, atau menghapus data menu di database dan menampilkan pesan sukses. jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan error.

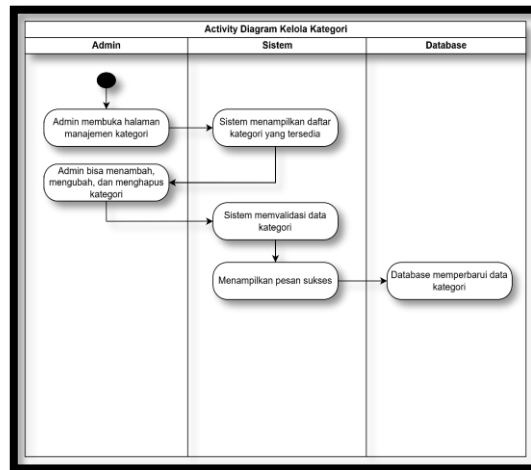
3.2.5.8 Activity diagram Kelola Add-ons



Gambar 10 Activity Diagram Kelola Addons

Activity diagram kelola add-ons ini menjelaskan alur proses admin dalam mengelola data add-ons pada sistem. proses dimulai ketika admin membuka halaman kelola add-ons, kemudian sistem menampilkan daftar add-ons yang tersedia. selanjutnya admin memilih aksi tambah, edit, atau hapus, lalu mengisi form data add-ons dan menekan tombol simpan. setelah itu sistem melakukan validasi input. jika data valid, sistem akan menyimpan, memperbarui, atau menghapus data add-ons di database dan menampilkan pesan sukses. jika input tidak valid, sistem akan menampilkan pesan error.

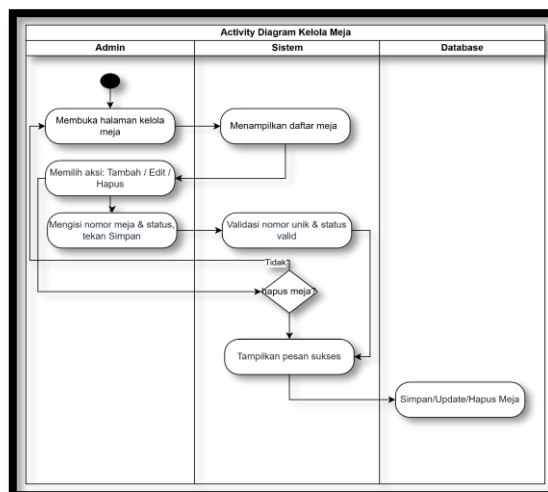
3.2.5.9 Activity diagram Kelola Kategori



Gambar 11 Activity Diagram Kelola Kategori

Activity diagram kelola kategori ini menjelaskan alur proses admin dalam mengelola data kategori pada sistem. proses dimulai saat admin membuka halaman manajemen kategori, kemudian sistem menampilkan daftar kategori yang tersedia. setelah itu admin dapat melakukan aksi menambah, mengubah, atau menghapus kategori. sistem kemudian memvalidasi data kategori yang diinput. jika valid, database akan memperbarui data kategori dan sistem menampilkan pesan sukses sebagai tanda bahwa proses berhasil dilakukan.

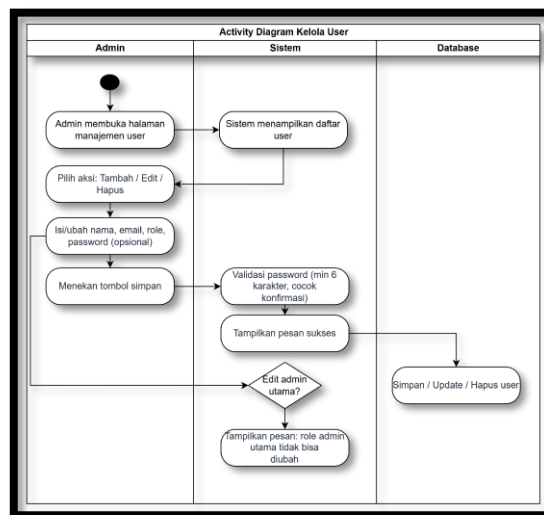
3.2.5.10 Activity diagram Kelola Meja



Gambar 12 Activity diagram Kelola Meja

Activity diagram kelola meja ini menjelaskan alur proses admin dalam mengelola data meja pada sistem. proses dimulai ketika admin membuka halaman kelola meja, kemudian sistem menampilkan daftar meja yang tersedia. setelah itu admin memilih aksi tambah, edit, atau hapus, lalu mengisi nomor meja dan status, kemudian menekan tombol simpan. sistem akan melakukan validasi nomor meja agar unik serta memeriksa status yang di input. jika data valid, sistem menyimpan, memperbarui, atau menghapus data meja di database dan menampilkan pesan sukses. jika data tidak valid, sistem akan menampilkan pesan error.

3.2.5.11 Activity diagram Kelola User

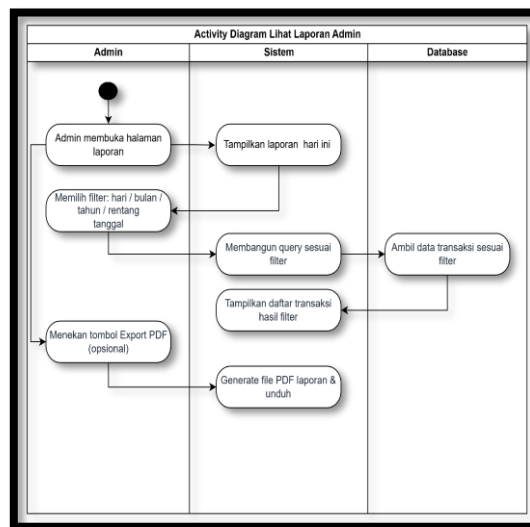


Gambar 13 Activity Diagram Kelola User

Activity diagram kelola user ini menjelaskan alur proses admin dalam mengelola data pengguna pada sistem. proses dimulai ketika admin membuka halaman manajemen user, kemudian sistem menampilkan daftar user. setelah itu admin memilih aksi tambah, edit, atau hapus, lalu mengisi atau mengubah data seperti nama, email, role, dan password (opsional), kemudian menekan tombol simpan. Sistem melakukan validasi data, seperti minimal 6 karakter password dan konfirmasi kecocokan data. jika valid, sistem akan menyimpan, memperbarui, atau menghapus data pengguna. jika data tidak valid, sistem akan menampilkan pesan error.

menghapus data user di database dan menampilkan pesan sukses. khusus untuk akun admin utama, sistem membatasi beberapa perubahan sehingga data tertentu tidak dapat diubah.

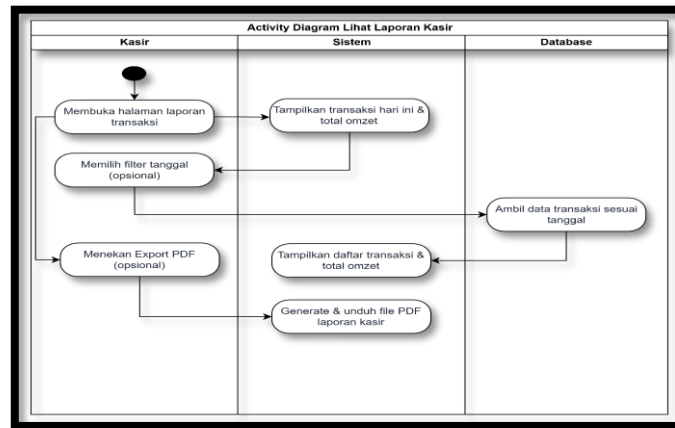
3.2.5.12 Activity diagram Laporan Admin



Gambar 14 Activity Diagram Lihat Laporan Admin

Activity diagram lihat laporan admin ini menjelaskan alur proses admin dalam melihat dan mengunduh laporan transaksi pada sistem. proses dimulai ketika admin membuka halaman laporan, lalu sistem menampilkan laporan hari ini. selanjutnya admin dapat memilih filter seperti harian, bulanan, tahunan, atau rentang tanggal. berdasarkan filter tersebut, sistem membangun query dan mengambil data transaksi dari database. setelah data ditampilkan dalam daftar transaksi, admin dapat menekan tombol export pdf (opsional), kemudian sistem akan menghasilkan file laporan dalam format pdf untuk diunduh.

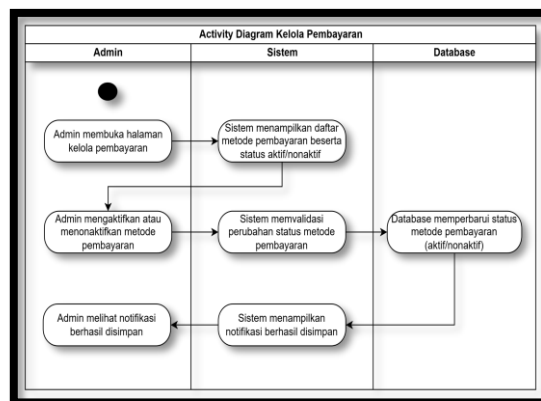
3.2.5.13 Activity diagram Laporan Kasir



Gambar 15 Activity Diagram Laporan Harian Kasir

Activity diagram lihat laporan asir ini menjelaskan alur proses kasir dalam melihat dan mengunduh laporan transaksi pada sistem. proses dimulai ketika kasir membuka halaman laporan transaksi, lalu sistem menampilkan data transaksi hari ini beserta total omzet. elanjutnya kasir dapat memilih filter tanggal (opsional), kemudian sistem mengambil data transaksi dari database sesuai tanggal yang dipilih. setelah itu sistem menampilkan daftar transaksi beserta total omzet. Jika diperlukan, kasir dapat menekan tombol export pdf, lalu sistem akan menghasilkan file laporan kasir dalam format pdf untuk diunduh.

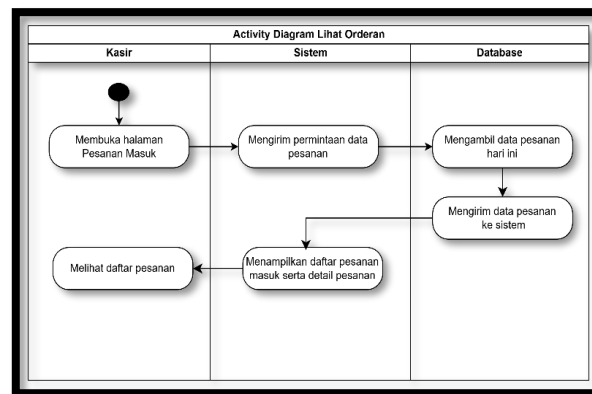
3.2.5.14 Activity diagram Kelola Pembayaran



Gambar 16 Activity Diagram Kelola Metode Pembayaran

Activity diagram kelola metode pembayaran menggambarkan proses admin dalam mengatur metode pembayaran yang tersedia pada sistem. admin membuka halaman kelola pembayaran dan sistem menampilkan daftar metode pembayaran beserta status aktif atau tidak aktif. admin dapat mengaktifkan maupun menonaktifkan metode pembayaran melalui tombol toggle yang tersedia. selanjutnya sistem memvalidasi perubahan, menyimpan status terbaru ke database, dan menampilkan notifikasi bahwa perubahan berhasil disimpan.

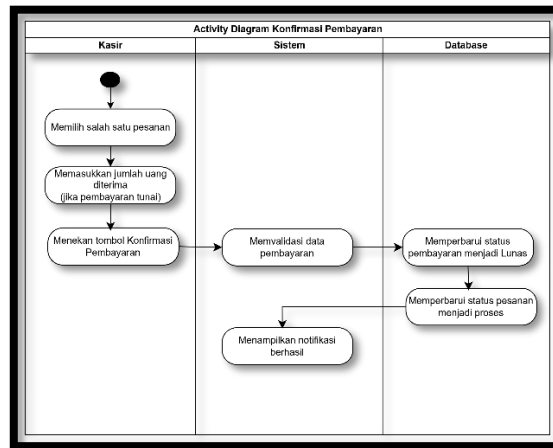
3.2.5.15 Activity diagram Lihat Pesanan Masuk



Gambar 17 Activity diagram Lihat Pesanan Masuk

Activity diagram lihat pesanan masuk menggambarkan alur proses ketika kasir melihat daftar pesanan yang telah masuk ke dalam sistem. proses diawali dengan kasir membuka halaman pesanan masuk, kemudian sistem mengirimkan permintaan data pesanan ke database. selanjutnya, database mengambil data pesanan yang masuk pada hari tersebut dan mengirimkannya kembali ke sistem. Setelah data diterima, sistem menampilkan daftar pesanan masuk beserta detail setiap pesanan, sehingga kasir dapat melihat informasi pesanan yang akan diproses lebih lanjut, seperti melakukan konfirmasi pembayaran.

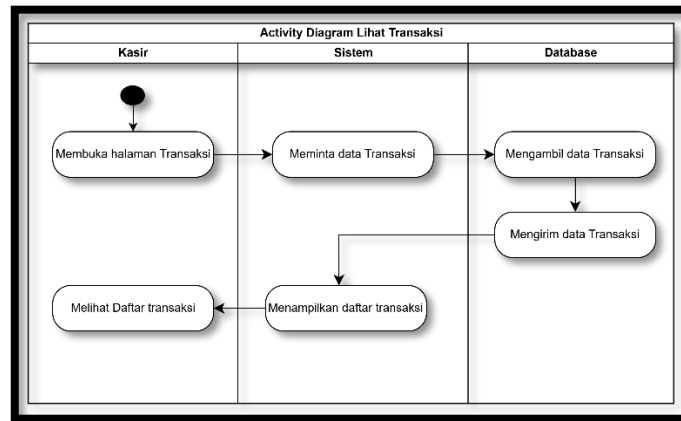
3.2.5.16 Activity diagram Konfirmasi Pembayaran



Gambar 18 Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran

Activity diagram konfirmasi pembayaran menggambarkan alur proses ketika kasir melakukan konfirmasi pembayaran pesanan pelanggan. proses di awali dengan kasir memilih salah satu pesanan yang akan dibayar, kemudian memasukkan jumlah uang yang diterima apabila pelanggan menggunakan metode pembayaran tunai. selanjutnya kasir menekan tombol konfirmasi pembayaran, kemudian sistem memvalidasi data pembayaran yang telah dimasukkan. setelah data pembayaran dinyatakan valid, database memperbarui status pembayaran menjadi lunas dan mengubah status pesanan menjadi proses agar pesanan dapat diteruskan ke bagian dapur untuk diproses. Setelah proses pembaruan data selesai, sistem menampilkan notifikasi bahwa konfirmasi pembayaran berhasil dilakukan.

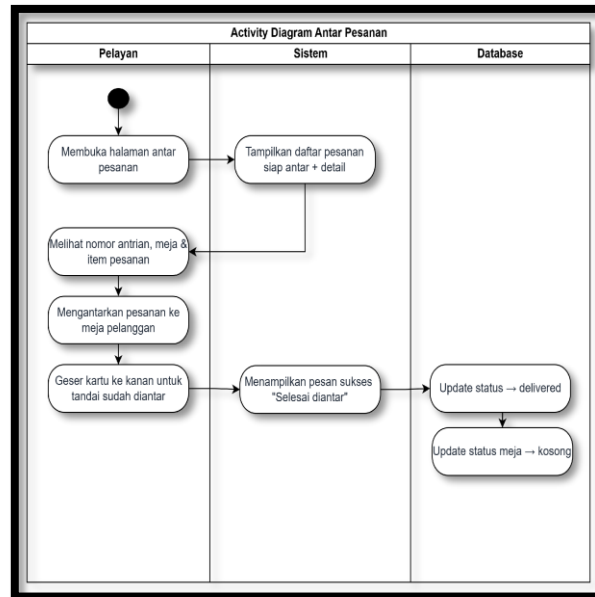
3.2.5.17 *Lihat Transaksi*



Gambar 19 Activity Diagram Lihat Transaksi

Activity diagram lihat transaksi menggambarkan alur proses ketika kasir melihat daftar transaksi yang telah tersimpan di dalam sistem. proses diawali dengan kasir membuka halaman transaksi, kemudian sistem mengirimkan permintaan data transaksi ke database. selanjutnya, database mengambil data transaksi yang tersimpan dan mengirimkannya kembali ke sistem. setelah data diterima, sistem menampilkan daftar transaksi kepada kasir sehingga kasir dapat melihat informasi transaksi yang telah dilakukan sebagai bahan pemantauan dan pencatatan transaksi.

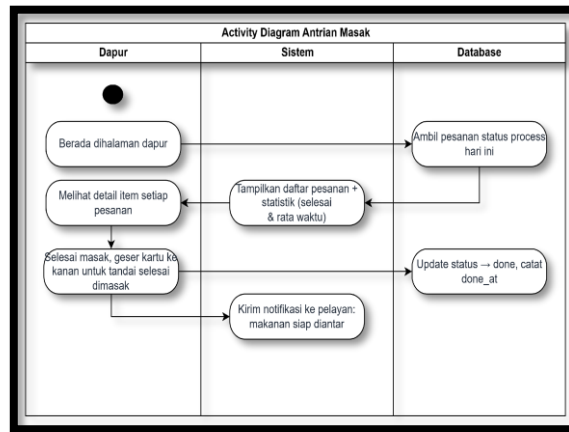
3.2.5.18 Activity diagram Antar Pesanan



Gambar 20 Activity Diagram Antar Pesanan

Activity diagram antar pesanan ini menjelaskan alur proses pelayanan dalam mengantarkan pesanan kepada pelanggan. proses dimulai ketika pelayan membuka halaman antar pesanan, kemudian sistem menampilkan daftar pesanan yang siap diantar beserta detailnya. selanjutnya pelayan melihat nomor antrian, nomor meja, dan item pesanan, lalu mengantarkan pesanan ke meja pelanggan. setelah pesanan selesai diantar, pelayan menggeser kartu ke kanan sebagai tanda pesanan telah diantar. sistem kemudian menampilkan pesan sukses "selesai diantar", lalu database memperbarui status pesanan menjadi selesai dan status meja menjadi kosong.

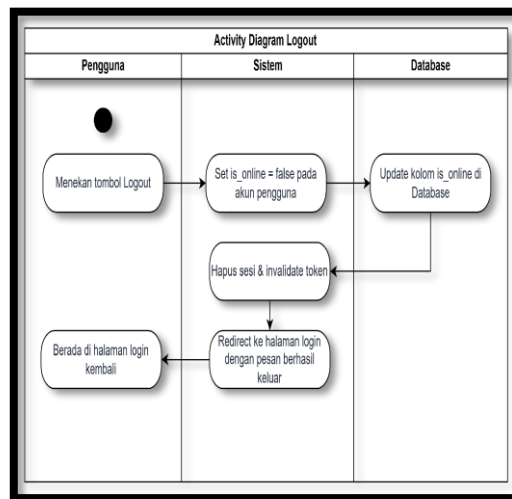
3.2.5.19 Activity diagram Antrian Masak



Gambar 21 Activity Diagram Antrian Masak

Activity diagram antrian masak ini menjelaskan alur proses dapur dalam menangani pesanan yang sedang diproses. proses dimulai ketika staf dapur berada di halaman dapur, kemudian sistem menampilkan daftar pesanan beserta statistik pesanan selesai dan rata-rata waktu. sistem juga mengambil data pesanan dengan status proses dari database. selanjutnya staf dapur melihat detail item pesanan, lalu mulai memasak. setelah pesanan selesai dimasak, staf menggeser kartu ke kanan sebagai tanda selesai. sistem kemudian memperbarui status pesanan menjadi selesai, mencatat waktu selesai di database, dan mengirim notifikasi ke pelayan bahwa makanan siap diantar.

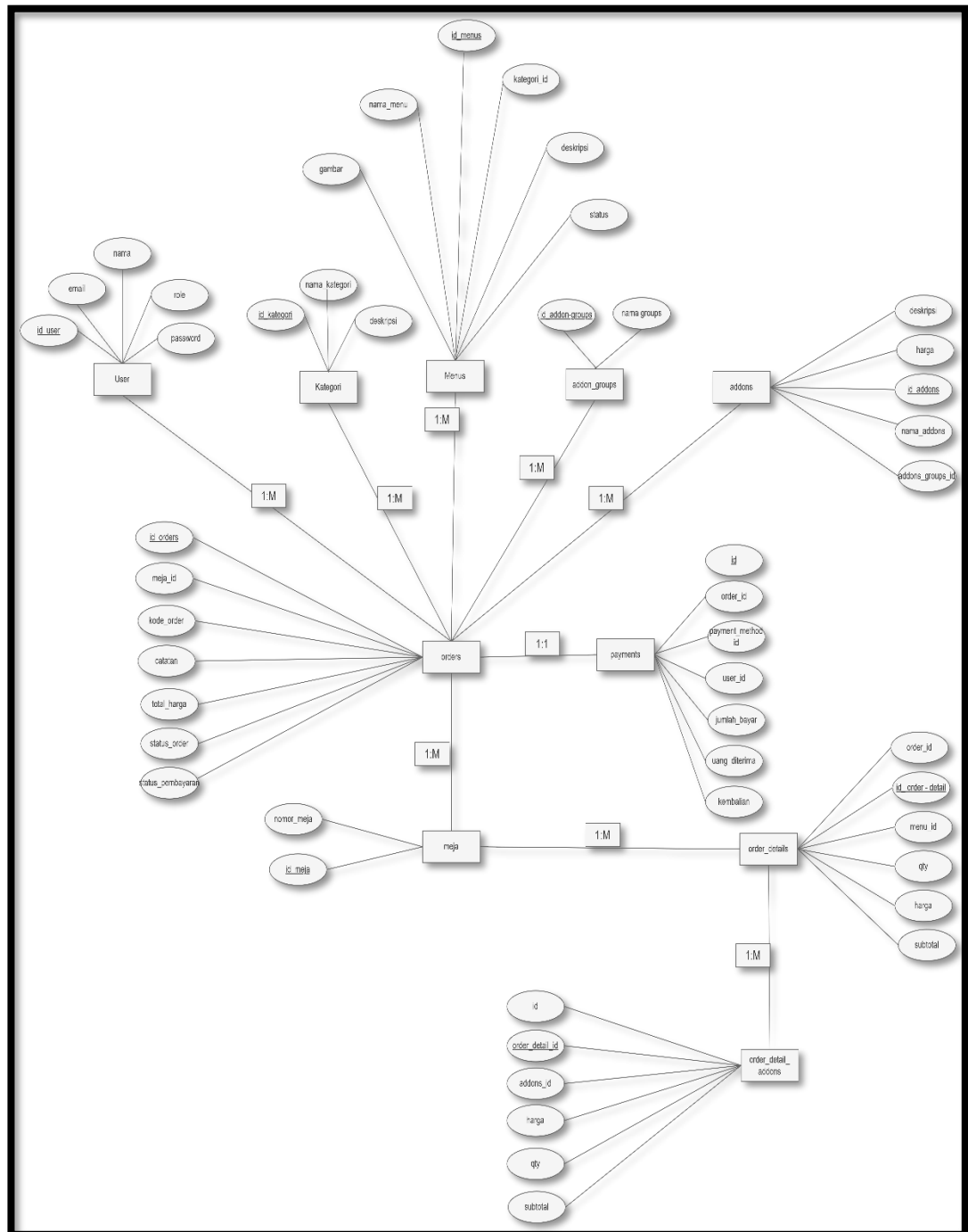
3.2.5.20 Activity diagram Logout



Gambar 22 Activity Diagram Logout

Activity diagram logout ini menjelaskan alur proses pengguna saat keluar dari sistem. proses dimulai ketika pengguna menekan tombol logout. setelah itu sistem mengubah status online pada akun pengguna menjadi false dan memperbarui data tersebut di database. selanjutnya sistem menghapus sesi login serta melakukan validasi token. setelah proses logout berhasil, sistem mengarahkan pengguna kembali ke halaman login dengan menampilkan pesan bahwa logout berhasil.

3.2.6 ER Diagram

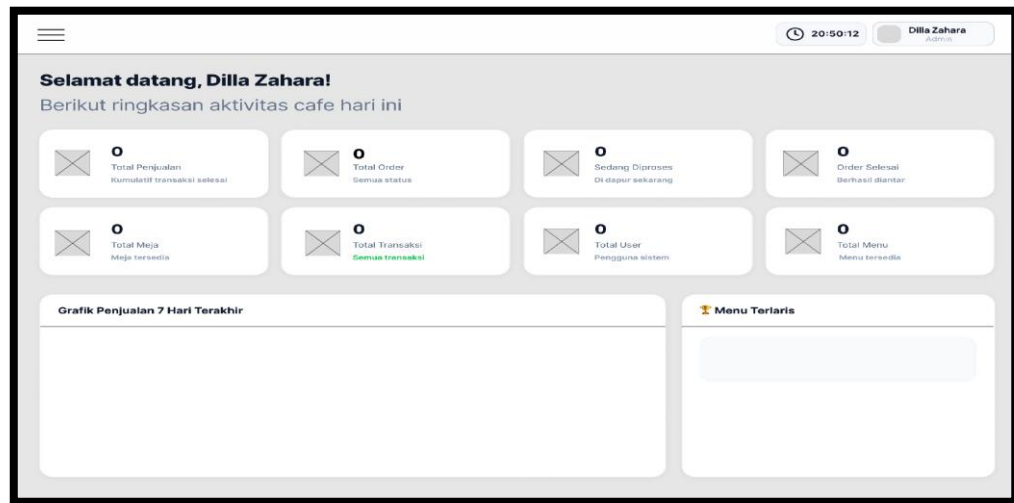


Gambar 23 ERD Diagram

3.2.7 Perancangan Antarmuka Wireframe

1. Wireframe Admin

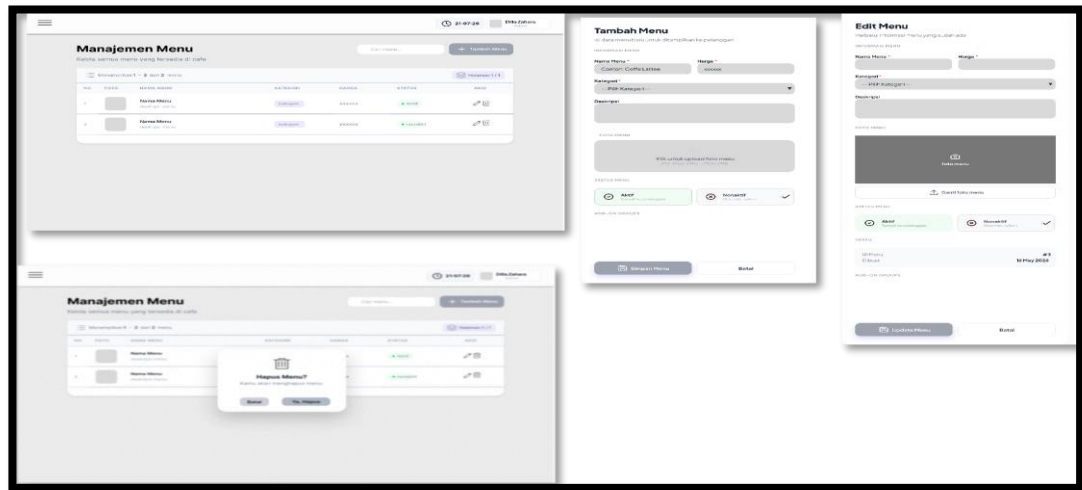
1.1 Wireframe Dashboard



Gambar 24 Wireframe Dashboard Admin

Wireframe dashboard ini digunakan sebagai halaman utama admin untuk menampilkan ringkasan aktivitas operasional kafe secara cepat dan informatif. pada dashboard ini admin dapat melihat data seperti total penjualan, total pesanan, pesanan yang sedang di proses, pesanan selesai, jumlah meja, total transaksi, total user, dan total menu. selain itu tersedia grafik penjualan 7 hari terakhir untuk memantau perkembangan penjualan, serta bagian menu terlaris untuk mengetahui menu yang paling banyak dipesan. dashboard ini membantu admin memonitor kondisi kafe secara real-time dan memudahkan pengambilan keputusan operasional.

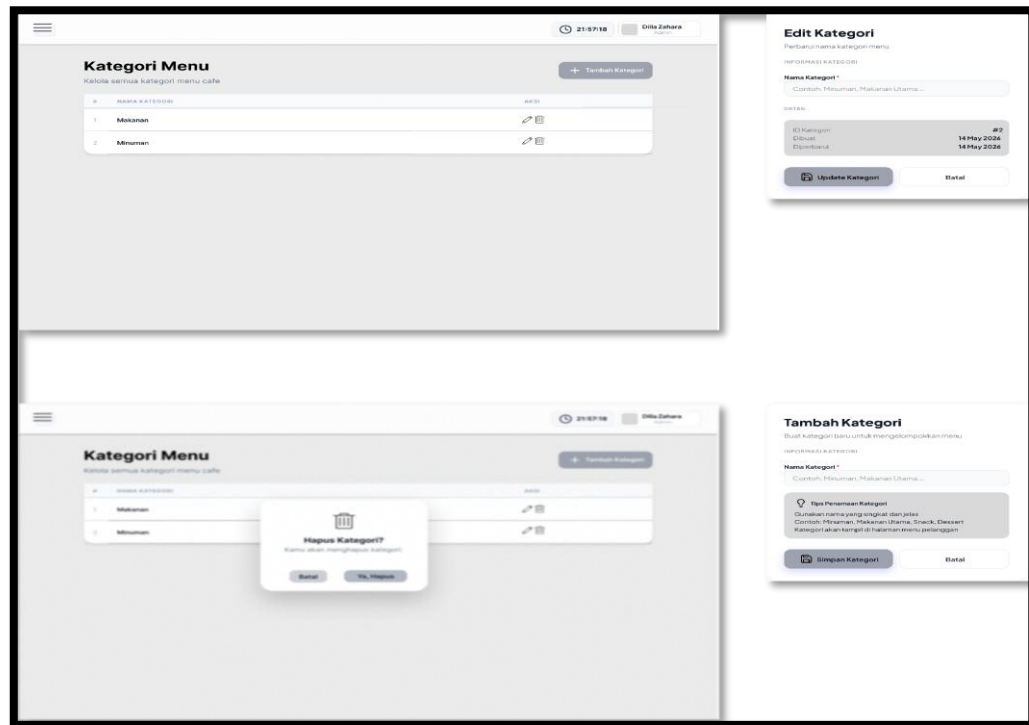
1.2 Wireframe Kelola Manajemen Menu



Gambar 25 Wireframe Manajemen Menu

Wireframe kelola manajemen menu ini digunakan untuk membantu admin dalam mengelola seluruh data menu yang tersedia di kafe. pada halaman utama, admin dapat melihat daftar menu lengkap beserta informasi seperti foto menu, nama menu, kategori, harga, dan status ketersediaan. admin juga dapat mencari menu melalui kolom pencarian, menambahkan menu baru melalui tombol tambah menu, mengubah data menu melalui fitur edit, serta menghapus menu melalui konfirmasi hapus menu. form tambah dan edit menu digunakan untuk mengisi detail seperti nama menu, kategori, deskripsi, foto, harga, status aktif atau nonaktif, dan Add-ons. tampilan ini memudahkan admin dalam menambah, memperbarui, maupun menghapus data menu agar pengelolaan menu kafe menjadi lebih terstruktur dan efisien.

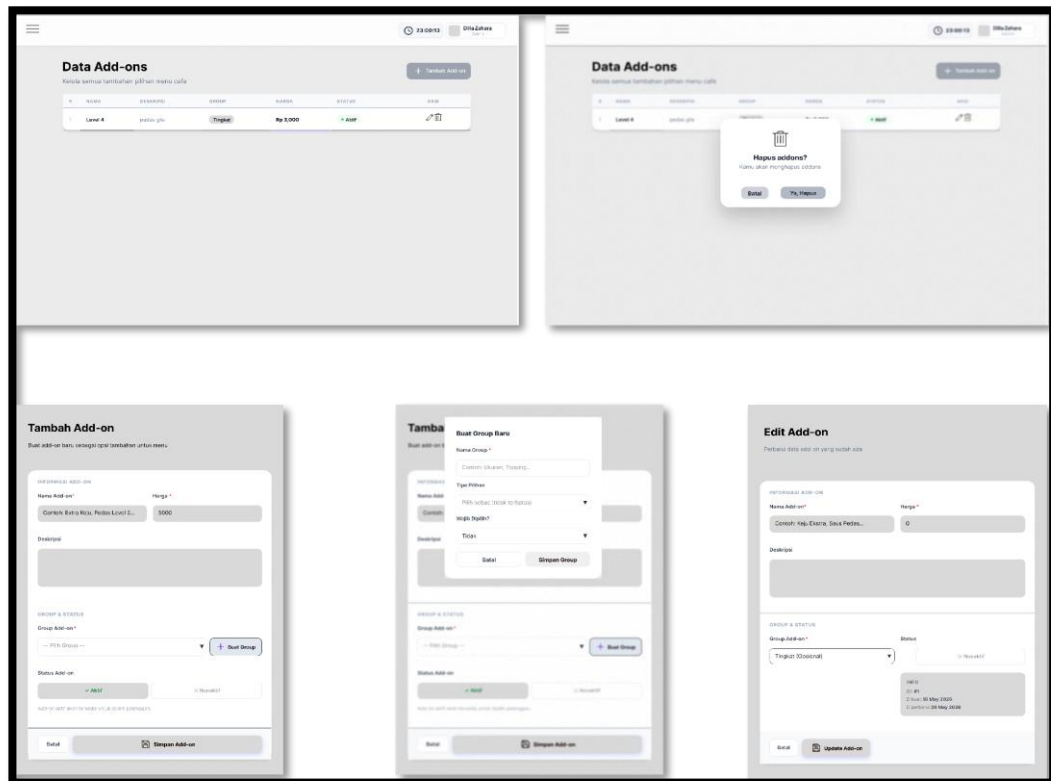
1.3 Wireframe Kelola Kategori Menu



Gambar 26 Wireframe Manajemen Kategori

Wireframe kelola manajemen kategori menu ini digunakan untuk membantu admin dalam mengelola kategori menu pada sistem kafe. pada halaman utama, admin dapat melihat daftar kategori menu yang tersedia, seperti makanan dan minuman. admin juga dapat menambahkan kategori baru melalui tombol tambah kategori, mengubah nama kategori melalui fitur edit, serta menghapus kategori melalui konfirmasi hapus kategori. form tambah dan edit kategori digunakan untuk mengisi atau memperbarui nama kategori menu. tampilan ini memudahkan admin dalam mengelompokkan menu agar lebih rapi, terstruktur, dan mempermudah pengelolaan data menu di dalam sistem.

1.4 Wiraframe Kelola Add-ons

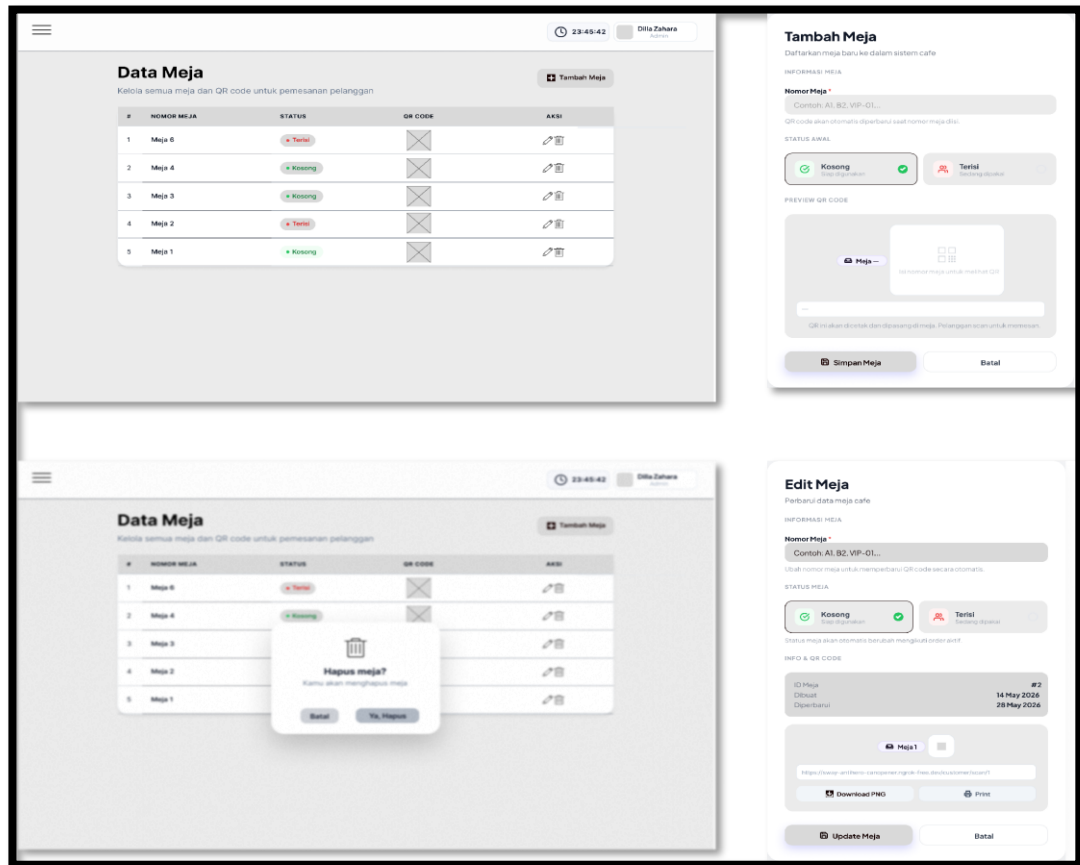


Gambar 27 Wireframe Manajemen Add-ons

Wireframe kelola add-ons ini digunakan untuk membantu admin dalam mengelola data add-ons atau tambahan menu pada sistem kafe. pada halaman utama, admin dapat melihat daftar add-ons beserta informasi seperti nama add-ons, deskripsi, grup, harga, dan status. admin dapat menambahkan add-ons baru melalui tombol tambah add-ons, mengubah data dd-ons melalui fitur edit, serta menghapus add-ons melalui konfirmasi hapus add-ons. pada form tambah dan add-ons, admin dapat mengisi nama add-ons, harga, deskripsi, memilih grup add-ons, serta mengatur status aktif atau nonaktif. selain itu tersedia fitur buat grup baru untuk menambahkan kategori add-ons baru seperti topping atau level. tampilan ini

memudahkan admin dalam mengatur variasi tambahan menu agar lebih lengkap, rapi, dan mudah dikelola di dalam sistem.

1.5 Wireframe Kelola Meja

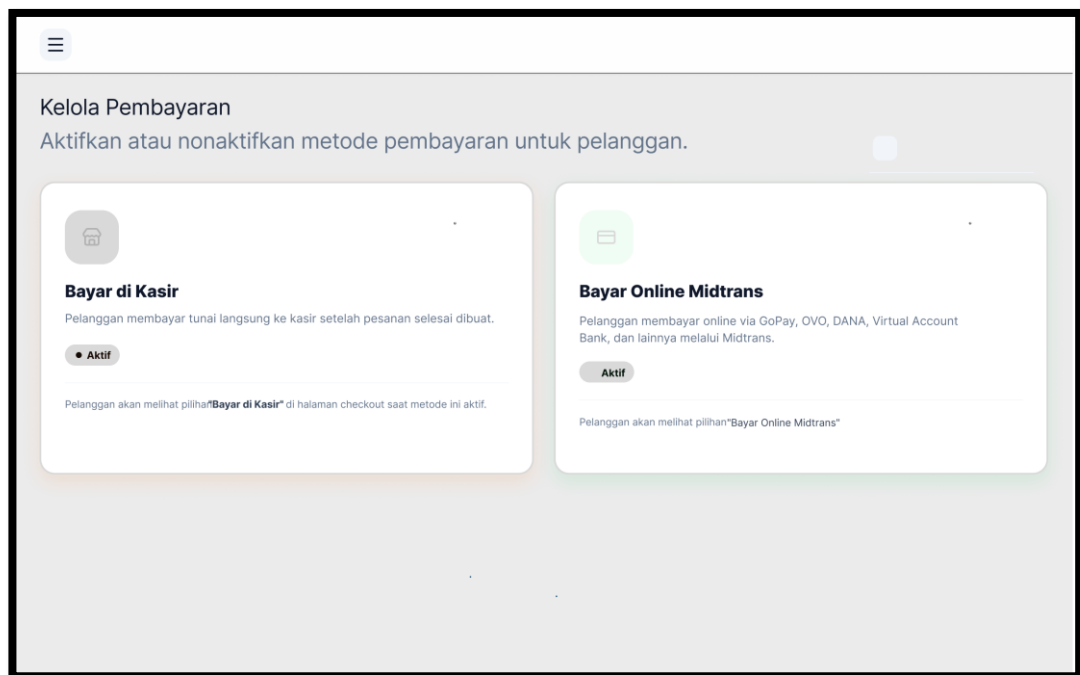


Gambar 28 Wireframe Kelola Meja

Wireframe kelola meja ini digunakan untuk membantu admin dalam mengelola data meja yang tersedia di kafe. pada halaman utama, admin dapat melihat daftar meja lengkap beserta informasi seperti nomor meja, status meja (kosong atau terisi), dan qr code untuk pemesanan pelanggan. admin dapat menambahkan meja baru melalui tombol tambah meja, mengubah data meja melalui fitur edit, serta menghapus meja melalui konfirmasi hapus meja. pada form tambah dan edit meja, admin dapat mengisi nomor meja, mengatur status meja, serta melihat preview qr

code yang terhubung dengan meja tersebut. selain itu tersedia fitur untuk unduh atau print qr code agar dapat diletakkan disetiap meja pelanggan. tampilan ini memudahkan admin dalam mengatur data meja dan mendukung proses pemesanan berbasis qr code di kafe agar lebih tertata dan efisien.

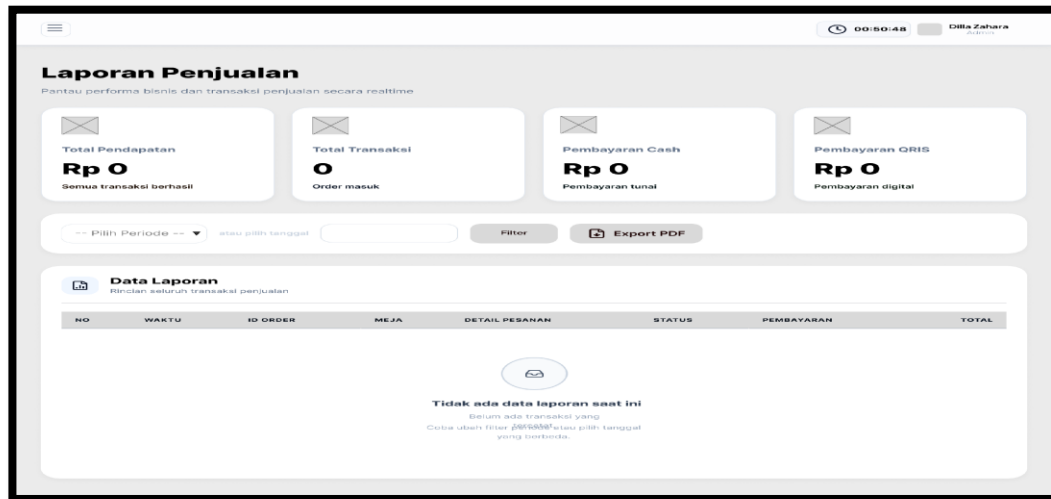
1.6 Wireframe Kelola Pembayaran



Gambar 29 Wireframe Kelola Pembayaran

Wireframe manajemen pembayaran digunakan untuk admin dalam mengelola metode pembayaran yang tersedia pada sistem. pada halaman ini, admin dapat melihat daftar metode pembayaran yang disediakan, yaitu bayar di kasir dan bayar online midtrans, beserta deskripsi singkat mengenai masing-masing metode pembayaran. selain itu, setiap metode pembayaran dilengkapi dengan fitur aktivasi dan nonaktivasi sehingga admin dapat menentukan metode pembayaran yang dapat digunakan oleh pelanggan pada saat melakukan pemesanan.

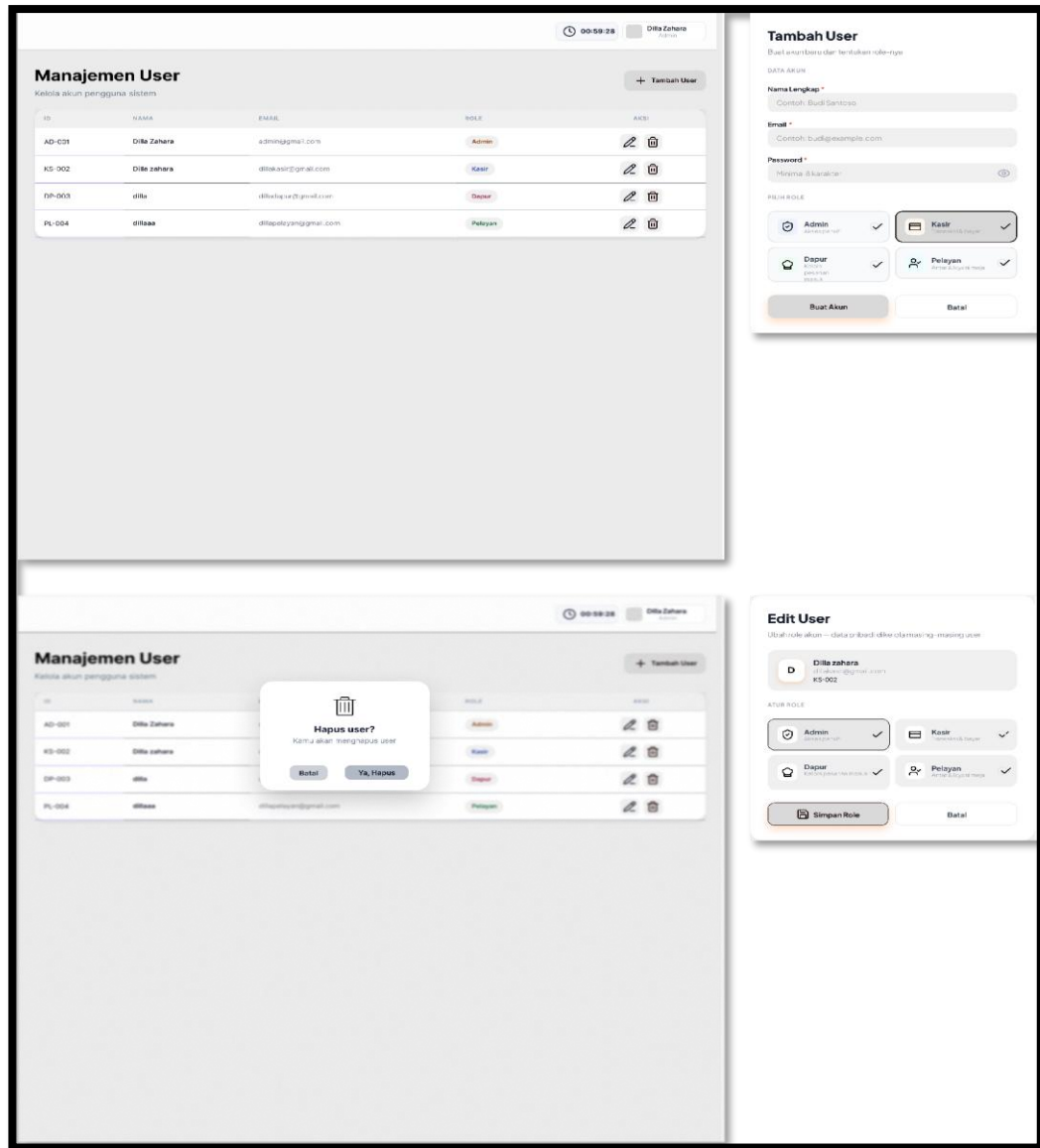
1.7 Wiraframe Laporan



Gambar 30 Wireframe Laporan Admin

Wireframe laporan ini digunakan oleh admin untuk memantau transaksi penjualan secara real-time. di bagian atas, halaman ini menampilkan ringkasan kinerja dalam bentuk kartu informasi yang mencakup total pendapatan, total transaksi (pesanan masuk), pembayaran tunai, dan pembayaran qris. admin dapat menyaring data menggunakan fitur “pilih periode” atau memilih tanggal tertentu secara manual, lalu mengklik tombol “cari”. terdapat juga tombol “unduh pdf” untuk mengunduh laporan keuangan. bagian bawah menampilkan tabel “data laporan” yang berisi rincian semua transaksi penjualan seperti nomor, waktu, id pesanan, meja, rincian pesanan, status, pembayaran, dan harga total. jika tidak ada transaksi untuk periode yang dipilih, sistem akan menampilkan visualisasi keadaan kosong.

1.8 Wireframe Kelola User



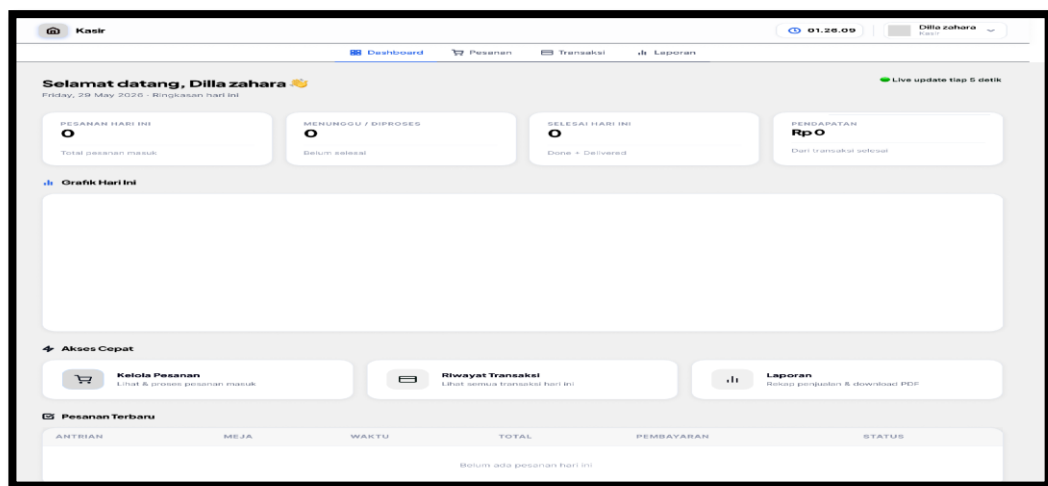
Gambar 31 Wireframe Kelola User

Wireframe kelola user ini digunakan oleh admin untuk mengelola akun pengguna (staf) yang memiliki akses ke sistem. halaman utama menampilkan tabel daftar pengguna yang berisi informasi mengenai id, nama, email, peran, dan tindakan. admin dapat menambahkan pengguna baru melalui halaman “tambah engguna”

dengan memasukkan nama lengkap, email, kata sandi, dan memilih peran yang sesuai (admin, kasir, dapur, atau pelayan). melalui halaman “edit user”, admin dapat mengubah data akun atau memperbarui peran anggota staf. halaman ini juga dilengkapi fitur hapus yang menampilkan pop-up konfirmasi “hapus pengguna?” untuk mencegah penghapusan akun yang tidak disengaja.

2. Wireframe Kasir

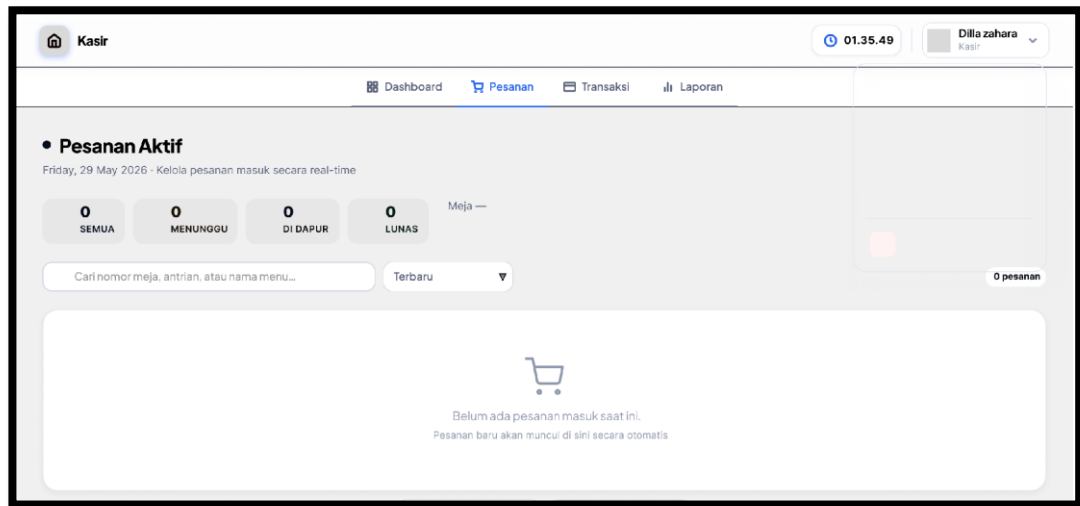
2.1 Wireframe Dashboard



Gambar 32 Wireframe Dashboard Kasir

Wireframe dashboard kasir ini digunakan oleh staf kasir sebagai halaman beranda utama untuk melihat ringkasan real-time dari aktivitas operasional harian restoran (diperbarui secara otomatis setiap 5 detik). di bagian atas, halaman ini menampilkan kartu informasi yang mencakup jumlah esanan hari ini, pesanan tertunda atau sedang di proses, pesanan yang elah selesai hari ini, dan otal pendapatan. area tengah menampilkan grafik harian untuk memantau tren penjualan. di bagian bawah, terdapat menu “akses cepat” untuk navigasi langsung ke fitur kelola pesanan, riwayat transaksi, dan laporan, serta tabel khusus untuk memantau data pesanan terbaru yang masuk ke antrian.

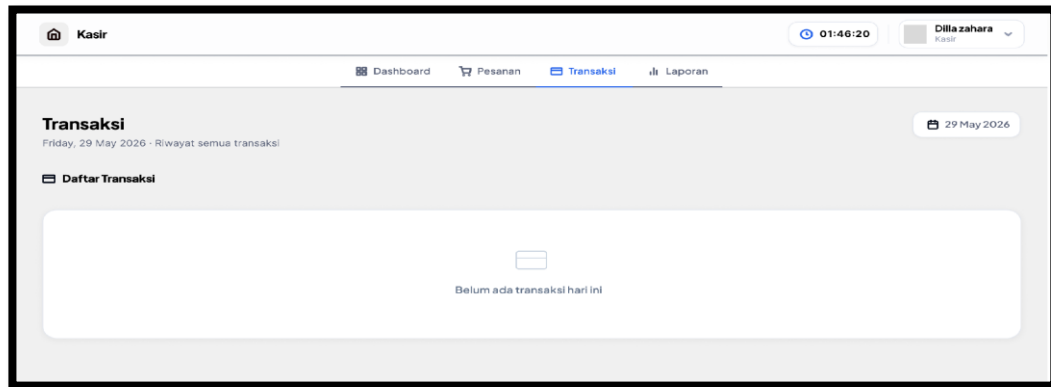
2.2 Wireframe Pesanan Masuk



Gambar 33 Wireframe Pesanan Masuk

Wireframe pesanan aktif ini digunakan oleh kasir untuk mengelola dan memantau semua pesanan pelanggan yang aktif secara real-time. Sistem ini menyediakan bilah filter status untuk memilih pesanan berdasarkan kategori: “emua”, “menunggu”, “di dapur”, dan “sudah dibayar.” kasir dapat mencari pesanan tertentu melalui bilah pencarian berdasarkan nomor meja, nomor antrian, atau nama menu, dan menyortirnya menggunakan fitur filter berdasarkan waktu terbaru. di sisi kanan layar, terdapat panel keranjang belanja khusus untuk melacak pesanan yang masuk saat ini, sementara area utama menampilkan daftar terstruktur dari kartu pesanan untuk memudahkan pemrosesan ke tahap pembayaran atau dapur.

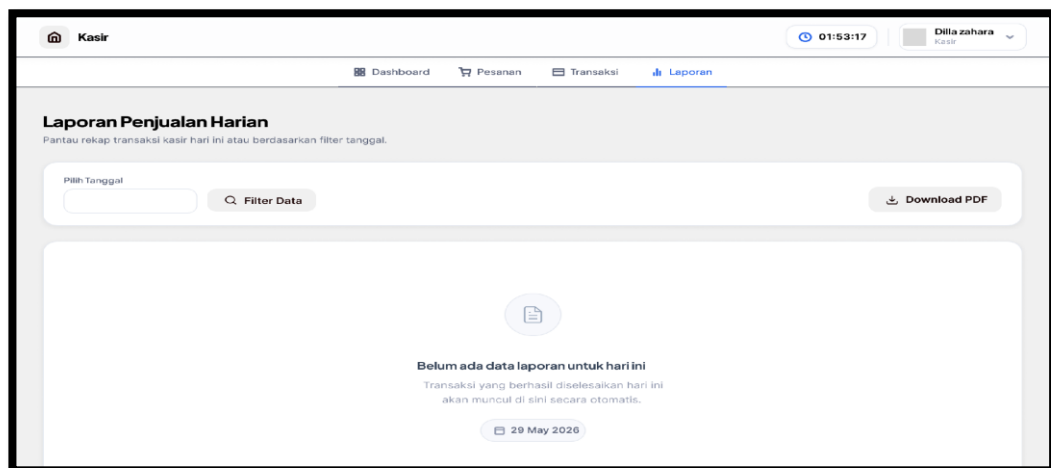
2.3 Wireframe Transaksi



Gambar 34 Wireframe Riwayat Transaksi

Wireframe riwayat transaksi ini digunakan oleh kasir untuk melihat riwayat lengkap semua transaksi pembayaran yang diselesaikan pada hari itu. Di sisi kanan atas, terdapat penunjuk tanggal otomatis (misalnya, 29 mei 2026) untuk memastikan rentang data yang dimuat sesuai dengan hari ini. area utama menampilkan tabel “daftar transaksi”, yang berisi data penting seperti nomor struk, waktu transaksi, nomor meja, jumlah total pembayaran, dan metode pembayaran yang digunakan oleh pelanggan. halaman ini berfungsi sebagai catatan harian kasir untuk mencocokkan total penerimaan kas sebelum akhir shift.

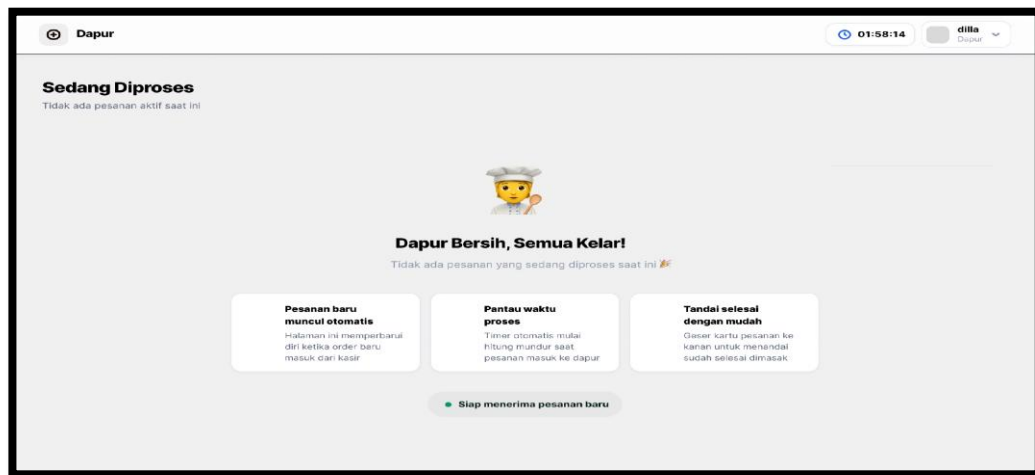
2.4 Wireframe Laporan Harian



Gambar 35 Wireframe Laporan Harian Kasir

Wireframe laporan harian ini digunakan oleh kasir untuk memantau ringkasan data transaksi pada hari ini atau berdasarkan filter tanggal tertentu. Sistem menyediakan kolom input “pilih tanggal” dan tombol “cari data” untuk membantu kasir dengan mudah mengakses ringkasan keuangan masa lalu. terdapat tombol “unduh pdf” di sudut kanan atas yang memungkinkan kasir mengunduh file laporan yang dapat dicetak secara instan. area utama menampilkan status kosong jika data laporan belum terisi, dan akan secara otomatis menampilkan tabel yang merinci pendapatan penjualan beserta total penjualan harian setelah transaksi berhasil diselesaikan.

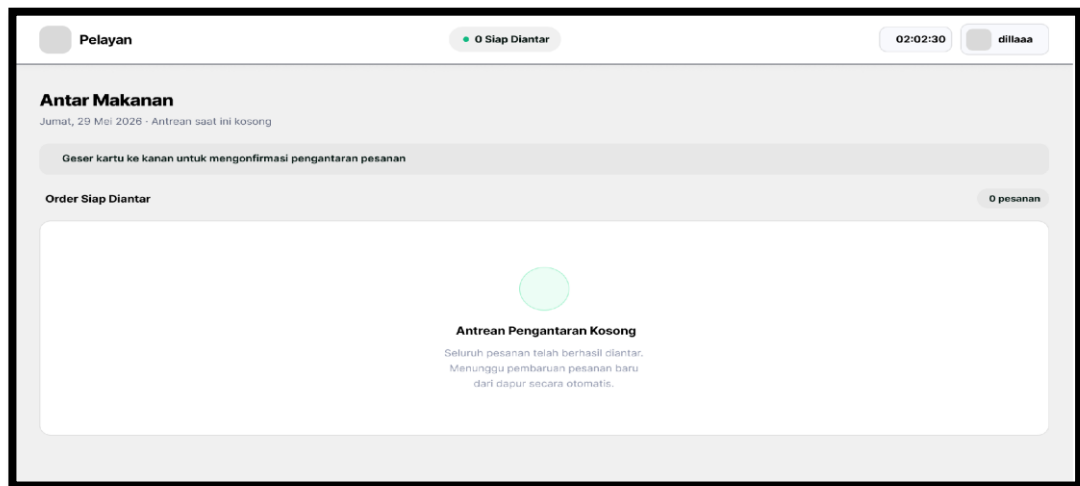
3. Wireframe Dapur



Gambar 36 Wireframe Dapur

Wireframe dapur ini secara khusus digunakan oleh staf dapur untuk mengelola antrean hidangan yang sedang disiapkan. Antarmuka utamanya dirancang agar terlihat rapi dan minimalis guna meminimalkan gangguan, dengan indikator status berwarna hijau “siap menerima pesanan baru” di bagian bawah. wireframe ini menggambarkan alur kerja operasional dapur melalui tiga fitur utama halaman diperbarui secara otomatis dan real-time saat kasir mengirimkan pesanan tersedia penghitung waktu mundur otomatis untuk melacak waktu memasak sejak pesanan diterimadan fitur interaktif di mana staf cukup menggeser kartu pesanan ke kanan untuk menandai hidangan tersebut sebagai selesai.

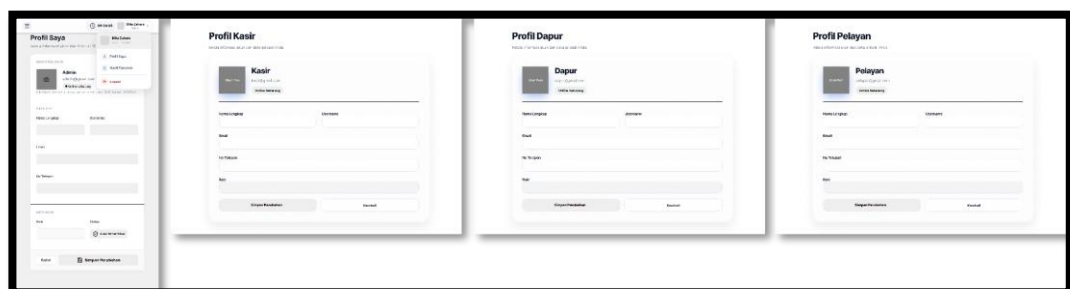
4. Wireframe Pelayan



Gambar 37 Wireframe Pelayan

Wireframe pelayan ini digunakan oleh para pelayan untuk mengelola proses pengantaran makanan ke meja pelanggan dengan cepat dan akurat. di bagian atas header, terdapat lencana hijau yang menampilkan jumlah pesanan dengan status “siap diantarkan.” tampilan utama berfokus pada area daftar “pesanan siap dikirim,” yang menampilkan kartu pesanan berisi nomor meja dan detail menu untuk hidangan yang telah disiapkan oleh dapur. sistem ini menggunakan instruksi navigasi berbasis gestur, di mana pelayan cukup menggeser kartu ke kanan untuk mengonfirmasi bahwa makanan telah berhasil dikirim, sehingga menghapus antrian pengiriman.

5. Wireframe Profil User

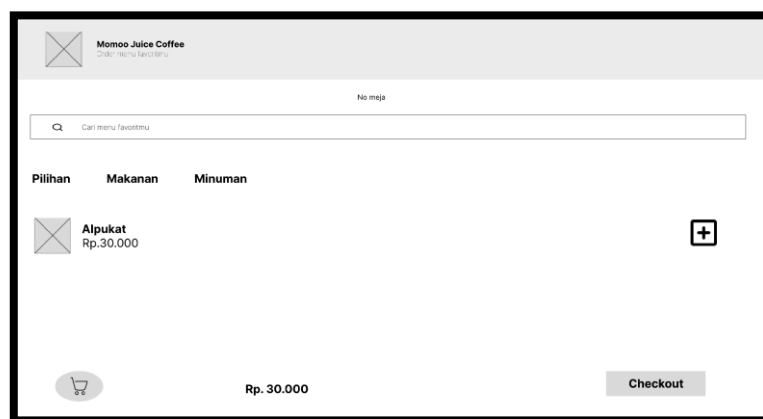


Gambar 38 Wireframe Profil Pengguna

Wireframe profil pengguna ini menguraikan pengaturan profil akun untuk hak akses setiap pengguna di dalam sistem, termasuk halaman profil admin, profil pasir, profil dapur, dan profil pelayan. melalui menu tarik-turun di sudut kanan atas, pengguna dapat mengakses bagian “profil saya” untuk memperbarui informasi pribadi mereka. alaman ini berisi kolom input penting seperti nama lengkap, nama pengguna, mail, nomor telepon, informasi peran, serta opsi untuk mengunggah atau mengubah foto profil. di bagian bawah formulir, terdapat tombol “simpan perubahan” untuk menerapkan pembaruan dan tombol “kembali” atau “batal” untuk membatalkan proses pengeditan.

6. Wireframe Pelanggan

6.1 Wireframe Halaman Utama

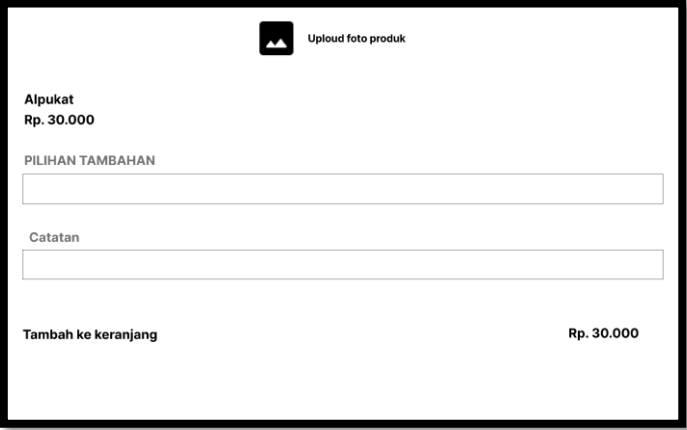


Gambar 39 Wireframe Halaman Menu Pelanggan

Wireframe halaman menu untuk untuk melihat dan memesan menu makanan atau minuman yang tersedia pada restoran. pada halaman ini sistem menampilkan daftar menu beserta informasi nama menu, harga, dan kategori menu. pelanggan dapat mencari menu menggunakan fitur pencarian serta memilih kategori menu seperti makanan atau minuman. untuk melakukan pemesanan, pelanggan dapat menambahkan menu ke keranjang menggunakan tombol tambah. pada bagian

bawah halaman ditampilkan total harga pesanan dan tombol checkout untuk melanjutkan proses pemesanan.

6.2 Wireframe Add-ons



The wireframe shows a rectangular container with a black border. At the top center, there is a small square icon with a mountain silhouette and the text "Uploud foto produk" (note the typo). Below this, on the left, is the product name "Alpukat" followed by its price "Rp. 30.000". Underneath is the label "PILIHAN TAMBAHAN" above a single-line text input field. Below that is the label "Catatan" above a multi-line text area. At the bottom left, there is a button labeled "Tambah ke keranjang". At the bottom right, the price "Rp. 30.000" is displayed.

Gambar 40 Wireframe Add-ons

Wireframe add-ons untuk melihat informasi detail menu yang dipilih sebelum di tambahkan ke keranjang. pada halaman ini sistem menampilkan foto produk, nama menu, dan harga menu. pelanggan dapat memilih tambahan menu atau Add-ons yang tersedia serta menambahkan catatan. setelah itu pelanggan dapat menekan tombol “tambah ke keranjang” untuk memasukkan kedalam keranjang pesanan.

6.3 Wireframe Checkout

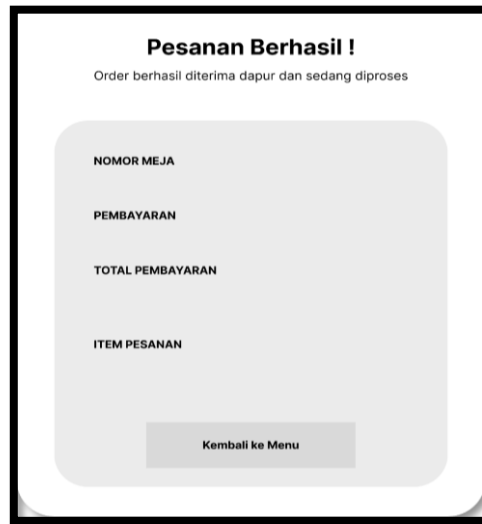
The wireframe shows a checkout confirmation page with the following sections:

- Konfirmasi Pesanan**: The main title of the page.
- Meja-**: A section for table management, containing a placeholder image and a **Nama Menu** field with a subtext "Tambahkan catatan.....". Below this is a price field showing **Rp. 0**. To the right are links for **Tambah Menu** and **Ubah**, along with a small icon.
- Catatan Tambahan**: A section for additional notes.
- Rincian Pembayaran**: A section for payment details, including fields for **Jumlah menu**, **Subtotal**, and **Biaya Layanan**. Below these is a **Total Bayar** field.
- Metode Pembayaran**: A section for selecting a payment method.
- Pesan Sekarang**: A large button at the bottom to proceed with the order.

Gambar 41 Wireframe Checkout

Wireframe checkout untuk memeriksa kembali pesanan sebelum melakukan checkout. pada halaman ini sistem menampilkan informasi pesanan seperti nama menu, jumlah pesanan, catatan tambahan, dan total harga pembayaran. pelanggan dapat menambah atau mengubah menu yang dipilih sebelum melanjutkan proses pemesanan. selain itu, sistem juga menampilkan rincian pembayaran seperti subtotal, biaya layanan, dan total pembayaran. pada bagian bawah halaman tersedia pilihan metode pembayaran serta tombol “pesan sekarang” untuk mengirim pesanan ke sistem.

6.4 Wireframe Pesanan Berhasil



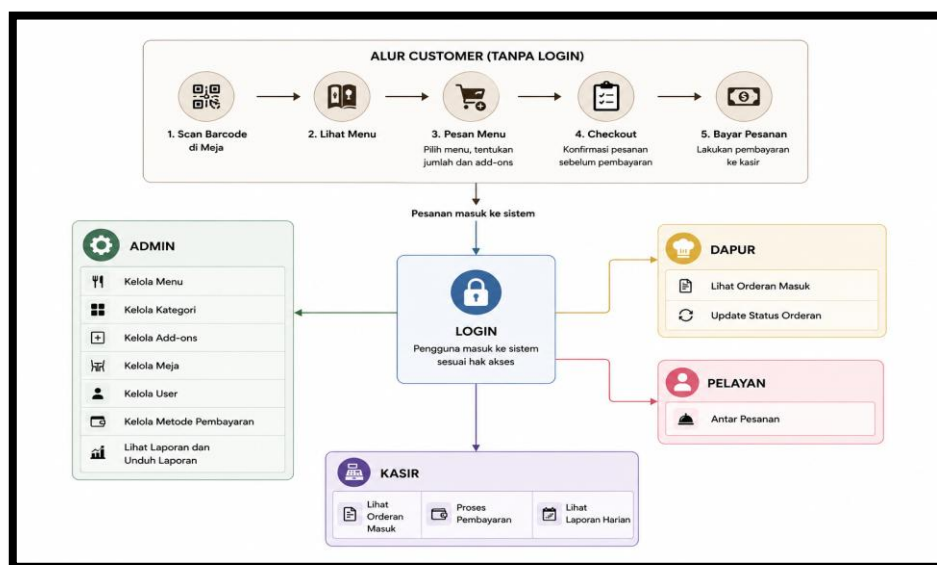
Gambar 42 Wireframe Pesanan Berhasil

Wireframe pesanan berhasil untuk menampilkan informasi bahwa pesanan pelanggan telah berhasil dikirim dan diterima oleh sistem. pada halaman ini sistem menampilkan informasi pesanan seperti nomor meja, metode pembayaran, total pembayaran, dan item pesanan. selain itu sistem juga memberikan informasi bahwa pesanan sedang diproses oleh dapur. dan pada bagian bawah halaman tersedia tombol “kembali ke menu” yang digunakan pelanggan untuk kembali melihat daftar menu.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Hasil Implementasi

Perancangan website pemesanan menu pada kafe Momoo Juice Bar & coffee windsor batam berbasis web dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework laravel serta database mysql. Alur penggunaan sistem secara umum dapat dilihat pada gambar 43 di bawah ini. pengguna mengakses sistem melalui halaman login sesuai hak akses masing-masing. setelah berhasil login, pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard sesuai role yang dimiliki. namun untuk pelanggan tidak ada akses untuk login melainkan menggunakan qr code yang tersedia di setiap meja. Pada sistem ini memiliki beberapa role yaitu admin, kasir, dapur, pelayan, dan pelanggan.



Gambar 43 Alur Penggunaan Sistem

Berikut merupakan tampilan hasil implementasi antarmuka dari setiap role pengguna pada website pemesanan menu pada Kafe Momoo:

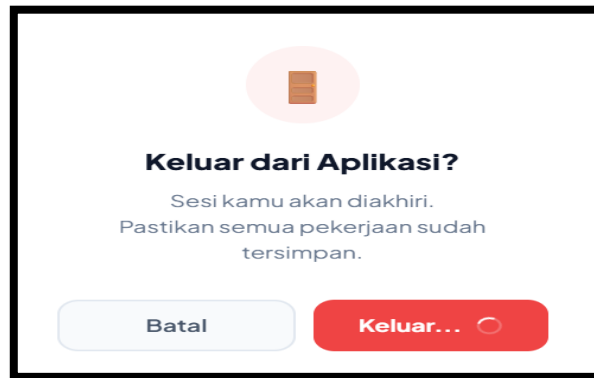
1.1.1 Halaman Login Pengguna

The screenshot shows a login interface for a cafe management system. At the top left is a logo for 'Mama Cafe'. The main heading is 'Selamat Datang' (Welcome), followed by the instruction 'Pilih akses masuk sesuai posisi Anda' (Choose access according to your position). Below this are four role selection buttons: 'Admin' (Kelola sistem), 'Kasir' (Transaksi), 'Dapur' (Masak pesanan), and 'Pelayan' (Antar pesanan). On the right side, there is a 'KREDENSIAL LOGIN' section. It includes a 'Ganti' (Change) link, an 'Admin' button, and a 'Ganti' link. Below these are input fields for 'Alamat Email' (filled with 'nama@email.com') and 'Password' (filled with 'Masukkan password'). There is also a 'Ingat Sesi' checkbox and a 'Masuk ke Dashboard' button.

Gambar 44 Halaman Login Pengguna

Gambar di atas menampilkan halaman login sistem kafe yang digunakan sebagai akses masuk pengguna ke dalam aplikasi sesuai peran masing-masing. pada tampilan ini tersedia pilihan role seperti admin, kasir, dapur, dan elayan, sehingga pengguna dapat memilih akses sesuai tugasnya. sisi kanan terdapat form login untuk memasukkan alamat email dan password, serta opsi ingat sesi agar pengguna tetap masuk ke sistem. setelah data diisi dengan benar, pengguna dapat menekan tombol masuk ke dashboard untuk masuk ke halaman utama sistem sesuai hak akses yang dipilih.

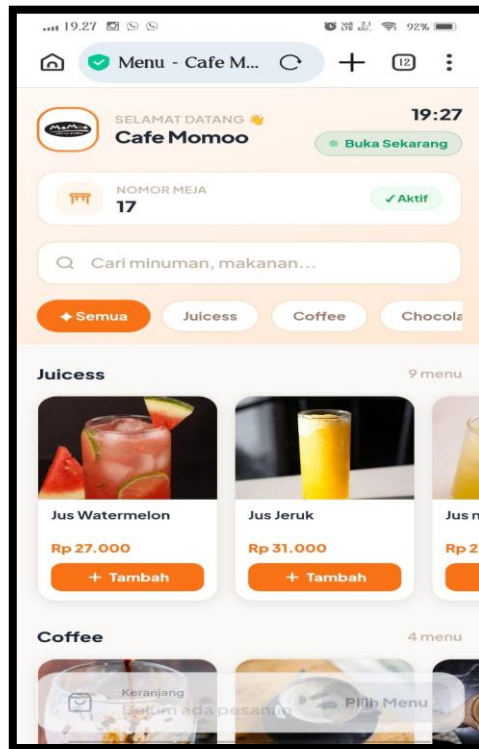
1.1.2 Halaman Logout



Gambar 45 Halaman Logout

Gambar di atas menampilkan antarmuka konfirmasi keluar aplikasi. halaman ini muncul ketika pengguna memilih menu keluar (logout) dari sistem. sistem akan menampilkan pesan peringatan bahwa sesi pengguna akan diakhiri dan mengingatkan untuk memastikan seluruh pekerjaan atau perubahan data telah tersimpan. pengguna dapat memilih tombol "batal" untuk kembali ke aplikasi atau tombol "keluar" untuk mengakhiri sesi dan keluar dari sistem.

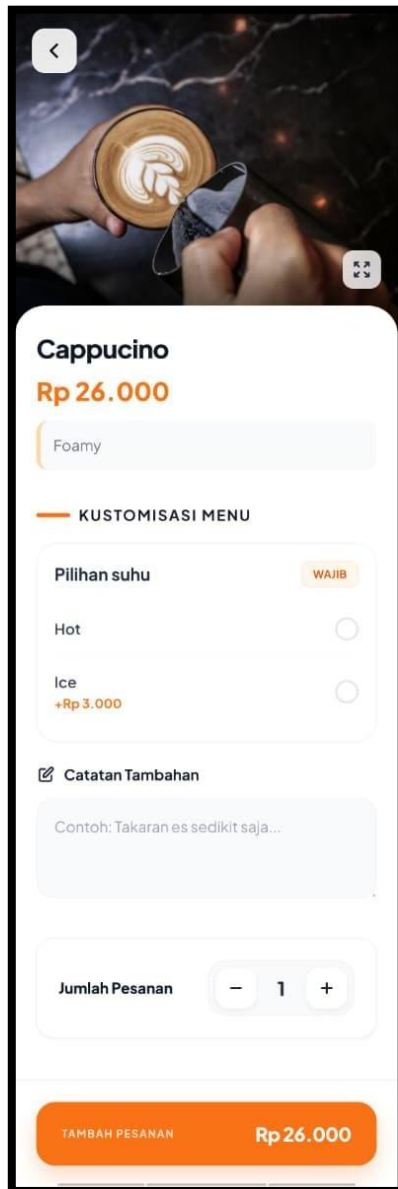
1.1.3 Halaman Utama Pelanggan



Gambar 46 Halaman Utama Pelanggan

Gambar di atas menampilkan antarmuka halaman menu pemesanan pada website kafe yang berisi informasi nama toko, status operasional, nomor meja, serta kolom pencarian menu. pada halaman ini pengguna juga dapat melihat daftar kategori menu, daftar produk beserta harga, tombol tambah pesanan, serta ikon keranjang belanja untuk melihat pesanan yang telah dipilih. tampilan ini memudahkan pengguna dalam memilih dan memesan makanan atau minuman secara langsung melalui perangkat mereka.

1.1.4 Halaman Detail Menu

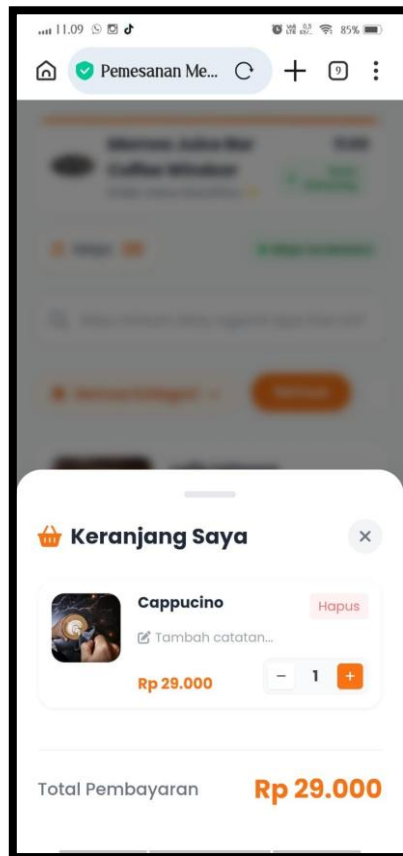


Gambar 47 Halaman Detail menu

Gambar di atas menampilkan antarmuka halaman detail menu yang berisi foto produk, harga, kolom catatan tambahan untuk menuliskan permintaan khusus, pengatur jumlah pesanan dengan tombol tambah dan kurang, serta tombol “tambah pesanan” di bagian bawah untuk menambahkan item ke keranjang.

ampilan ini memudahkan pengguna untuk melihat detail produk dan menyesuaikan pesanan sebelum melakukan pemesanan.

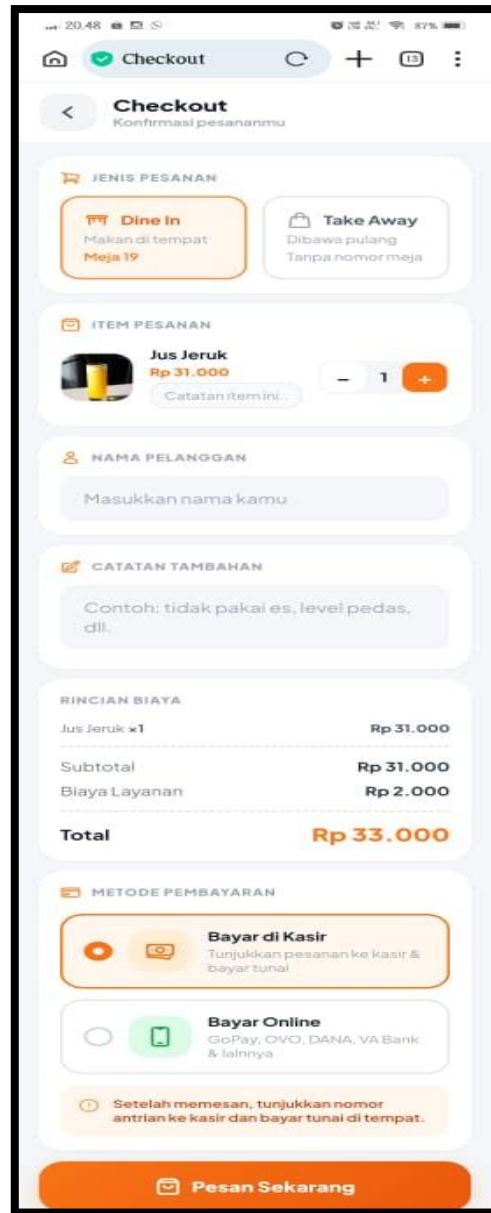
1.1.5 Halaman Keranjang



Gambar 48 Halaman Keranjang

Gambar di atas menampilkan antarmuka halaman keranjang pesanan yang berisi daftar item yang telah dipilih pengguna sebelum checkout. pada halaman ini ditampilkan gambar produk, harga, kolom catatan tambahan, tombol untuk menambah atau mengurangi jumlah pesanan, tombol hapus item, serta informasi total pembayaran di bagian bawah. tampilan ini memudahkan pengguna untuk meninjau kembali dan mengatur pesanan sebelum melanjutkan ke proses pembayaran.

1.1.6 Halaman Checkout

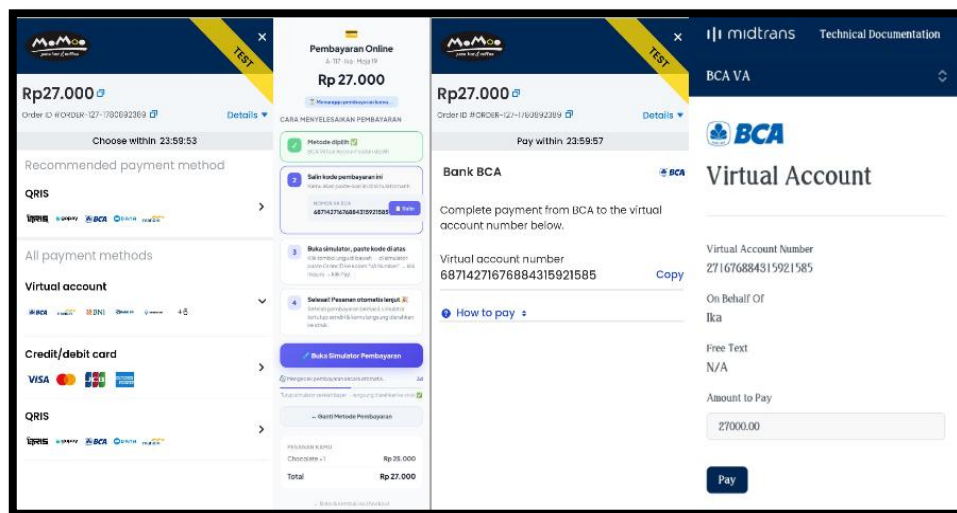


Gambar 49 Halaman Checkout

Gambar di atas menampilkan antarmuka halaman checkout yang digunakan pelanggan untuk melakukan konfirmasi pesanan sebelum transaksi diproses. pada halaman ini tersedia pilihan jenis pesanan, yaitu dine in atau take away.

sistem juga menampilkan daftar item yang dipesan beserta jumlah dan harga, kolom untuk memasukkan nama pelanggan, serta kolom catatan tambahan yang dapat digunakan untuk memberikan instruksi khusus pada pesanan. selain itu, ditampilkan rincian biaya yang terdiri dari subtotal, biaya layanan, dan total pembayaran. pelanggan dapat memilih metode pembayaran yang tersedia, seperti bayar di kasir atau bayar online midtrans, sebelum menekan tombol "pesan sekarang" untuk menyelesaikan proses pemesanan.

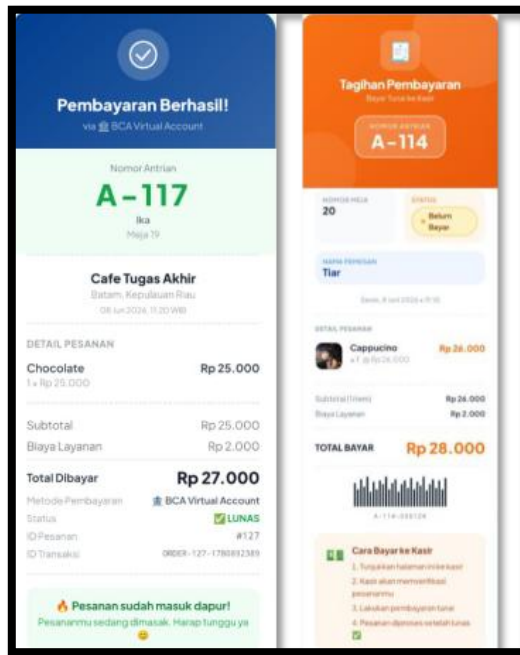
1.1.7 Halaman Pembayaran Online



Gambar 50 Halaman Pembayaran Online

Gambar di atas menampilkan antarmuka proses pembayaran online menggunakan midtrans. pengguna dapat memilih metode pembayaran yang tersedia, seperti virtual ccount, maupun kartu debit/kredit. setelah metode pembayaran dipilih, sistem akan menampilkan detail pembayaran berupa nomor virtual account, total tagihan, dan batas waktu pembayaran. informasi tersebut digunakan oleh pelanggan untuk menyelesaikan transaksi sebelum pesanan diproses oleh sistem.

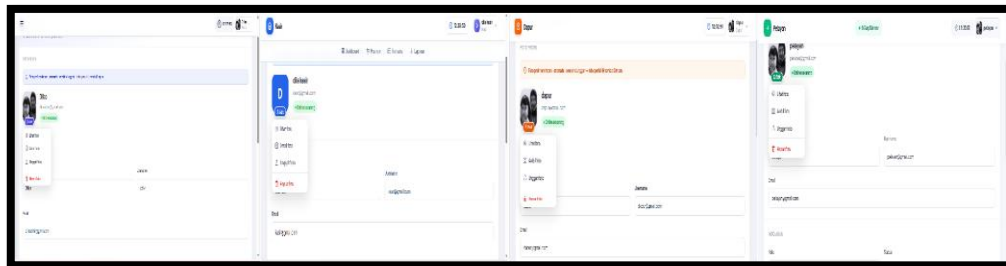
1.1.8 Halaman Pesanan Berhasil



Gambar 51 Halaman Pesanan Berhasil

Gambar di atas menampilkan antarmuka halaman konfirmasi pesanan yang menunjukkan bahwa pesanan telah berhasil dibuat oleh pelanggan. Ada halaman ini ditampilkan informasi nomor antrian, nomor meja, nama pelanggan, detail pesanan, subtotal, biaya layanan, total pembayaran, metode pembayaran, serta status pembayaran. Ada tampilan sebelah kanan terlihat status pembayaran "belum bayar", yang mengharuskan pelanggan melakukan pembayaran langsung ke kasir dengan menunjukkan nomor antrian yang telah diperoleh. Sementara itu, pada tampilan sebelah kiri ditunjukkan status pembayaran "lunas" melalui metode transfer virtual account BCA. Selain berfungsi sebagai bukti transaksi,

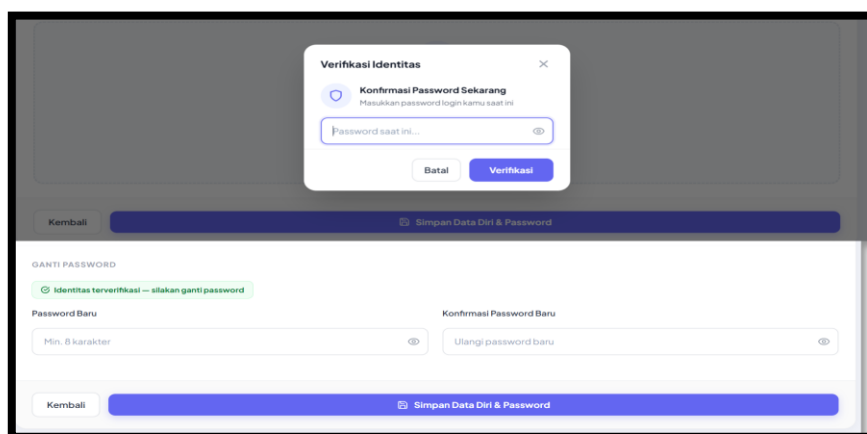
1.1.9 Halaman Profil Pengguna



Gambar 52 Halaman Profil Pengguna

Gambar di atas menampilkan antarmuka halaman profil pengguna pada sistem. Halaman ini digunakan untuk menampilkan dan mengelola informasi akun pengguna sesuai dengan peran yang dimiliki, seperti admin, kasir, dapur, dan pelayan. Pada halaman profil terdapat informasi foto profil, nama pengguna, username, email, status akun, serta menu untuk melihat foto, mengambil foto, mengunggah foto, dan menghapus foto profil. Fitur ini memudahkan pengguna dalam memperbarui data akun dan mengelola identitas profil yang digunakan pada sistem.

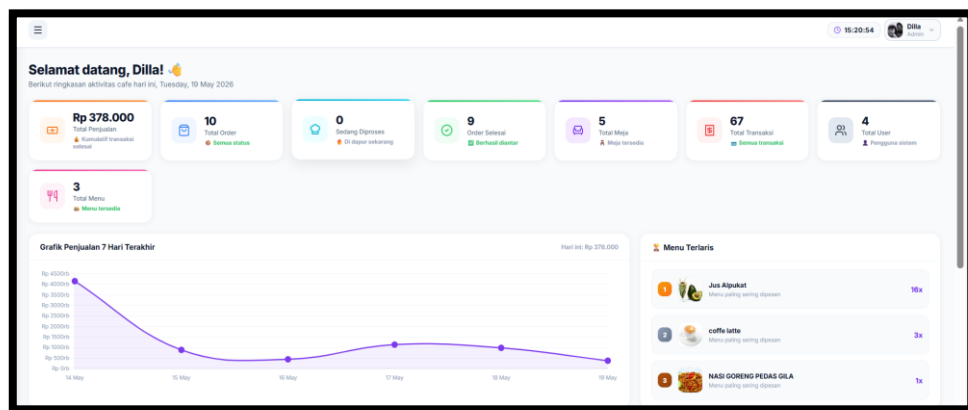
1.1.10 Halaman Ganti Password



Gambar 53 Halaman Ganti Password

Gambar di atas menampilkan antarmuka halaman ganti assword pengguna. sebelum melakukan perubahan password, pengguna diwajibkan untuk melakukan verifikasi identitas dengan memasukkan password yang sedang digunakan saat ini. setelah proses verifikasi berhasil, sistem akan menampilkan formulir ganti password yang terdiri dari kolom password baru dan konfirmasi password baru. fitur ini bertujuan untuk meningkatkan keamanan akun dengan memastikan bahwa hanya pemilik akun yang dapat melakukan perubahan password. selain itu, tersedia tombol simpan untuk menyimpan perubahan data dan password yang telah diperbarui.

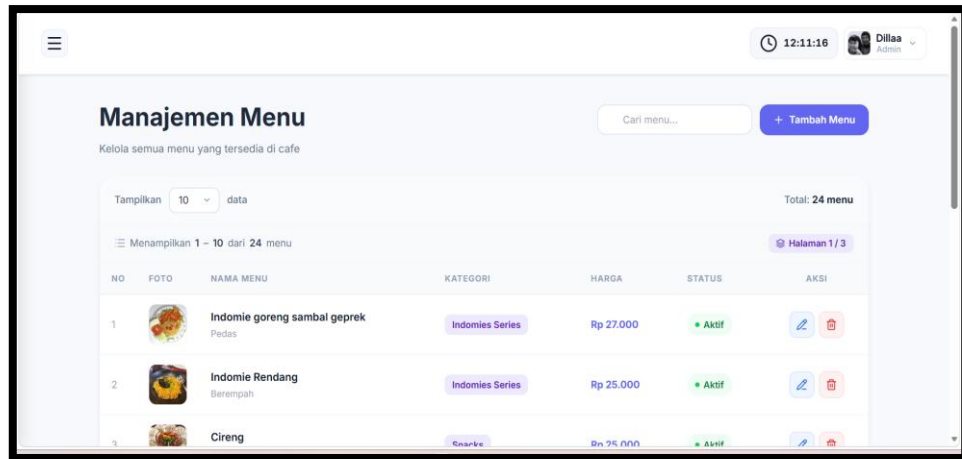
1.1.11 Halaman Dashboard Admin



Gambar 54 Halaman Dashboard Admin

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman dashboard admin yang digunakan untuk memantau aktivitas dan pengelolaan pesanan pada sistem pemesanan makanan dan minuman. pada halaman ini terdapat ringkasan data seperti total penjualan, total pesanan, pesanan diproses, pesanan selesai, total meja, total transaksi, total user, dan total menu. pada bagian tengah terdapat grafik penjualan, sedangkan di sisi kanan terdapat daftar menu terlaris.

1.1.12 Halaman Manajemen Menu



Gambar 55 Halaman Manajemen Menu

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman manajemen menu yang digunakan admin untuk mengelola daftar menu pada sistem. pada halaman ini terdapat table yang berisi informasi menu seperti foto produk, nama menu, kategori, harga, dan status ketersediaan. pada bagian atas tersedia kolom pencarian untuk mencari menu serta tombol “tambah menu” untuk menambahkan menu baru. selain itu terdapat tombol aksi edit dan hapus pada setiap menu sehingga admin dapat mengelola data menu.

1.1.13 Halaman Tambah Menu

Tambah Menu
Isi data menu baru untuk ditampilkan ke pelanggan

INFORMASI MENU

Nama Menu * Harga *

Contoh: Es Teh Manis 15000

Kategori *

-- Pilih Kategori --

Deskripsi

Deskripsi singkat menu ini...

FOTO MENU

Klik untuk upload foto menu
JPG, JPEG, PNG -- Maksimal 2MB

STATUS MENU

☒ Aktif
Sampai ke pelanggan

☐ Nonaktif
Dibebatungkan

ADD-ON GROUPS

☐ Tingkat
Level <Rp 3.000

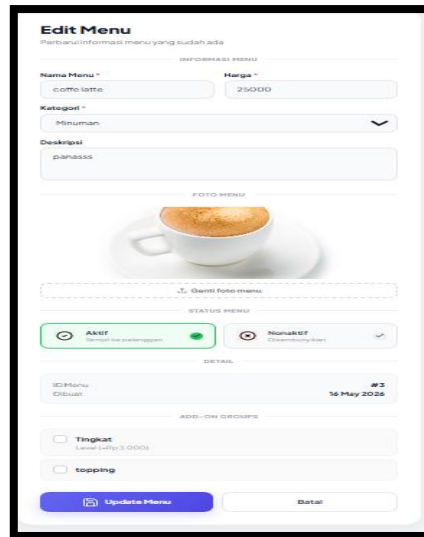
☐ topping

Simpan Menu Batal

Gambar 56 Halaman Tambah Menu

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman tambah menu yang digunakan admin untuk menambahkan data menu. pada halaman ini tersedia form pengisian informasi menu seperti nama menu, harga, kategori, dan deskripsi produk. selain itu juga dapat mengunggah foto menu, menentukan status menu aktif atau nonaktif, serta menambahkan opsi tambahan. dibagian bawah terdapat tombol “simpan menu” untuk menyimpan data menu dan tombol “batal” untuk membatalkan penambahan menu.

1.1.14 Halaman Edit Menu



The screenshot displays the 'Edit Menu' interface, which is used for updating existing menu items. The form is organized into several sections:

- Informasi Menu:** This section contains input fields for 'Nama Menu' (currently 'Cappuccino'), 'Harga' (currently '25000'), 'Kategori' (currently 'Minuman'), and 'Deskripsi' (currently 'panas').
- Foto Menu:** This section features a placeholder image of a cup of coffee and a button labeled 'Ganti foto menu'.
- Status Menu:** This section includes two toggle buttons: 'Aktif' (which is currently selected and highlighted in green) and 'Nonaktif'.
- Detail:** This section displays 'ID Menu' and 'Dibuat' (created on '16 May 2024').
- Add-on Options:** This section includes checkboxes for 'Tingkat' (with a note 'Lantai 1000') and 'topping'.

At the bottom of the form, there are two buttons: a blue 'Update Menu' button and a grey 'Batal' (Cancel) button.

Gambar 57 Halaman Edit Menu

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman edit menu yang digunakan untuk memperbarui informasi menu yang sudah tersedia. pada halaman ini terdapat form untuk mengubah nama menu, harga, kategori, dan deskripsi. admin juga dapat mengganti foto menu, mengatur status menu, serta menambahkan opsi tambahan. selain itu tersedia informasi detail menu seperti menu dan tanggal dibuat. dibagian bawah terdapat tombol update menu” untuk menyimpan perubahan data serta tombol “batal” untuk membatalkan pengeditan menu.

1.1.15 Halaman Kategori Menu



Gambar 58 Halaman Manajemen Kategori

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman kategori menu untuk mengelola kategori menu. pada halaman ini terdapat tabel daftar kategori yang menampilkan nama kategori beserta tombol aksi edit dan hapus pada setiap data. dibagian atas tersedia tombol “tambah kategori” yang digunakan untuk menambahkan kategori baru kedalam sistem.

1.1.16 Halaman Tambah Kategori

Tambah Kategori
Buat kategori baru untuk mengelompokkan menu

INFORMASI KATEGORI

Nama Kategori *

Contoh: Minuman, Makanan Utama...

Tips Penamaan Kategori

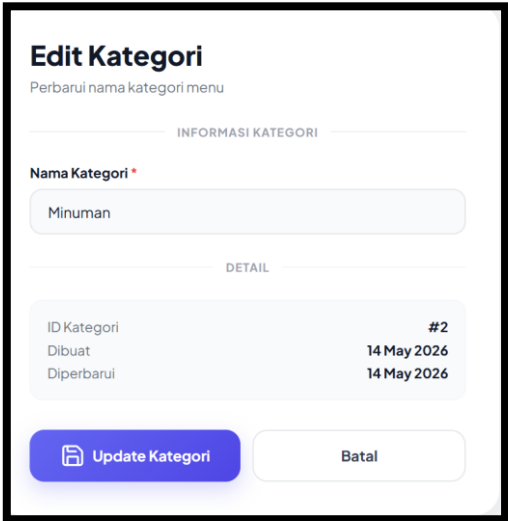
- Gunakan nama yang singkat dan jelas
- Contoh: Minuman, Makanan Utama, Snack, Dessert
- Kategori akan tampil di halaman menu pelanggan

Simpan Kategori Batal

Gambar 59 Halaman Tambah Kategori

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman tambah kategori yang digunakan untuk menambahkan kategori menu baru pada sistem. pada halaman ini tersedia form input nama kategori untuk mengelompokkan menu. selain itu, terdapat bagian tips penamaan kategori yang memberikan panduan dalam menambahkan kategori menu. dan dibagian bawah tersedia tombol “simpan” untuk menyimpan data kategori baru serta tombol “batal” untuk membatalkan penambahan kategori.

1.1.17 Halaman Edit Kategori



Edit Kategori
Perbarui nama kategori menu

INFORMASI KATEGORI

Nama Kategori *

Minuman

DETAIL

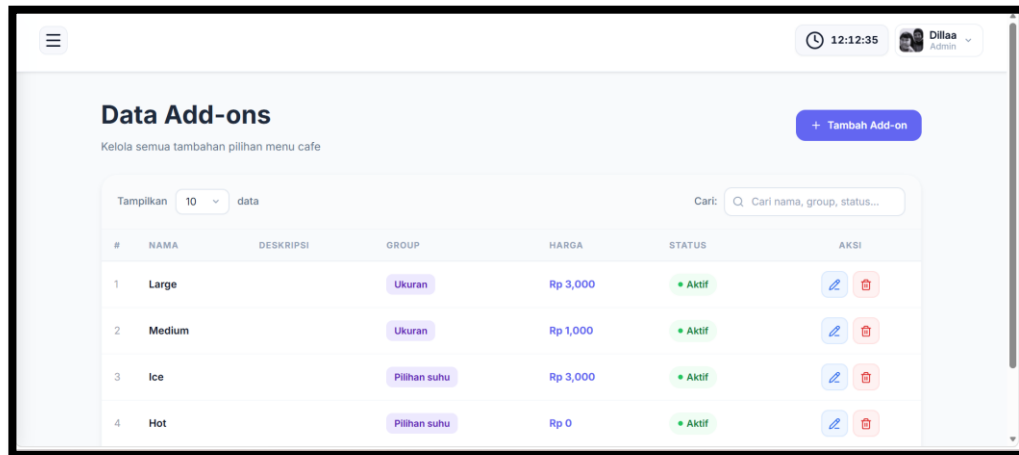
ID Kategori #2
Dibuat 14 May 2026
Diperbarui 14 May 2026

Update Kategori Batal

Gambar 60 Halaman Edit Kategori

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman edit kategori yang digunakan untuk memperbarui nama kategori menu. pada halaman ini tersedia form nama kategori, informasi detail kategori, serta tombol “pdate” dan “batal” untuk mengelola perubahan data kategori

1.1.18 Halaman Add-Ons



Gambar 61 Halaman Manajemen Add-ons

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman manajemen add-ons yang digunakan untuk mengelola tambahan pilihan menu. pada halaman ini terdapat table informasi add-ons seperti nama, deskripsi, grup, harga, dan status. selain itu, tersedia tombol tambah, edit dan hapus untuk memudahkan pengelolaan data add-ons menu.

1.1.19 Halaman Tambah Add-Ons

Tambah Add-on
Buat add-on baru sebagai opsi tambahan untuk menu

INFORMASI ADD-ON

Nama Add-on * Harga *

Deskripsi

GROUP & STATUS

Group Add-on * [+ Buat Group](#)

Status Add-on ☒ Aktif ☐ Nonaktif

Add-on aktif akan tersedia untuk dipilih pelanggan.

[Batal](#) [Simpan Add-on](#)

Gambar 62 Halaman Tambah Add-ons

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman tambah add-ons yang digunakan untuk menambahkan opsi tambahan menu. dan tersedia form untuk mengisi nama add-ons, harga, deskripsi, grup add-ons, dan status. dibagian bawah terdapat tombol “simpan” dan “batal” untuk mengelola penambahan data add-ons.

1.1.20 Halaman Edit Add-Ons

Edit Add-on
Perbarui data add-on yang sudah ada

INFORMASI ADD-ON

Nama Add-on *
Level 3

Harga *
3000

Deskripsi
pedas gila

GROUP & STATUS

Group Add-on *
Tingkat [Optional]

Status
✓ Aktif X Nonaktif

INFO
ID: #1
Dibuat: 18 May 2028
Diperbarui: 19 May 2028

Batal Update Add-on

Gambar 63 Halaman Edit Addons

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman edit add-ons untuk memperbarui data tambahan menu. pada halaman ini tersedia form untuk mengubah nama add-ons, harga, deskripsi, grup add-ons, dan status. selain itu, terdapat informasi detail data add-ons dan tombol “update” dan “batal”.

1.1.21 Halaman Manajemen Meja

#	NOMOR MEJA	STATUS	QR CODE	AKSI
1	Meja 5	Kosong		
2	Meja 4	Terisi		
3	Meja 3	Kosong		
4	Meja 2	Kosong		
5	Meja 1	Kosong		

Gambar 64 Halaman Manajemen Meja

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman data meja untuk mengelola nomor meja dan qr code. ada halaman ini terdapat table yang berisi informasi nomor meja, status meja seperti kosong atau terisi, serta qr code pelanggan untuk melakukan pemesanan menu langsung dari meja. selain itu, tersedia tombol tambah meja, edit, dan hapus.

1.1.22 Halaman Tambah Meja

The screenshot shows a web form titled "Tambah Meja" (Add Table) with the subtitle "Daftarkan meja baru ke dalam sistem cafe" (Register a new table in the cafe system). The form is divided into three main sections: "INFORMASI MEJA" (Table Information), "STATUS AWAL" (Initial Status), and "PREVIEW QR CODE".

INFORMASI MEJA

- Nomor Meja ***: A required text input field with a placeholder "Contoh: A1, B2, VIP-01...". Below it, a note states: "QR code akan otomatis diperbarui saat nomor meja diisi." (QR code will be automatically updated when the table number is entered).

STATUS AWAL

- Kosong**: A green button with a clock icon, labeled "Siap digunakan" (Ready to use), and a green checkmark.
- Terisi**: A grey button with a person icon, labeled "Sedang dipakai" (Currently in use), and a grey checkmark.

PREVIEW QR CODE

- A preview area showing a QR code placeholder. To the left is a button labeled "Meja --". Below the QR code is a text input field with a hyphen "-" as a placeholder. A note below the input field states: "QR ini akan dicetak dan dipasang di meja. Pelanggan scan untuk memesan." (This QR code will be printed and attached to the table. Customers scan to order).

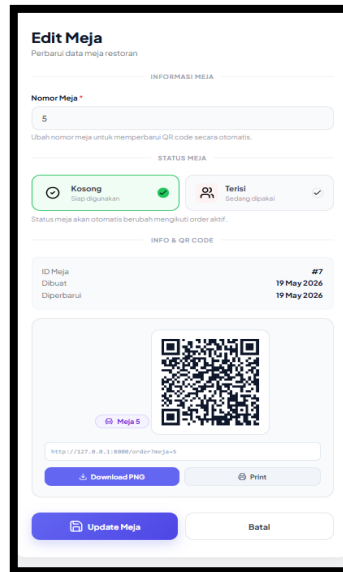
Buttons

- Simpan Meja**: A blue button with a save icon.
- Batal**: A grey button.

Gambar 65 Halaman Tambah Meja

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman tambah meja yang digunakan untuk menambahkan data meja baru. pada halaman ini admin dapat mengisi nomor meja, melihat preview qr code yang nantinya digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan. selain itu tersedia tombol “simpan” dan “batal”.

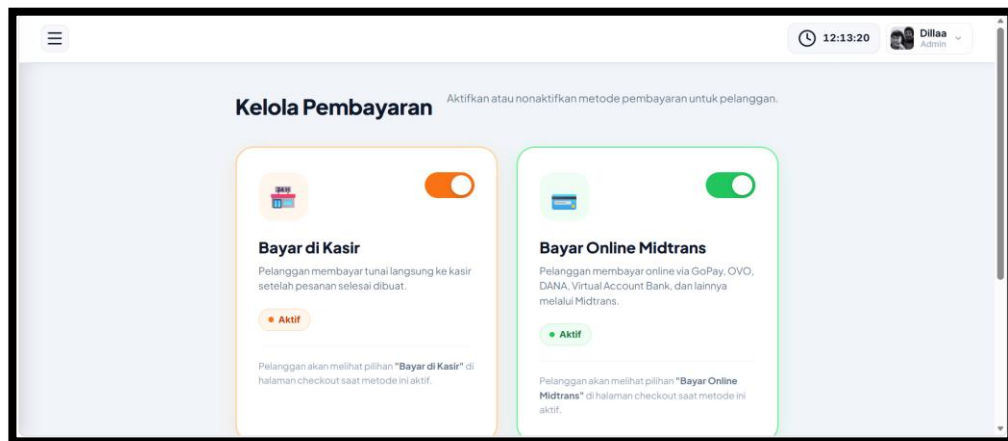
1.1.23 Halaman Edit Meja



Gambar 66 Halaman Edit Meja

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman edit meja yang digunakan untuk memperbarui data meja. pada halaman ini admin dapat mengubah nomor meja, melihat informasi detail meja beserta qr code yang digunakan untuk melakukan pemesanan. selain itu, tersedia fitur unduh dan print qr code, serta tombol “update” dan “batal”.

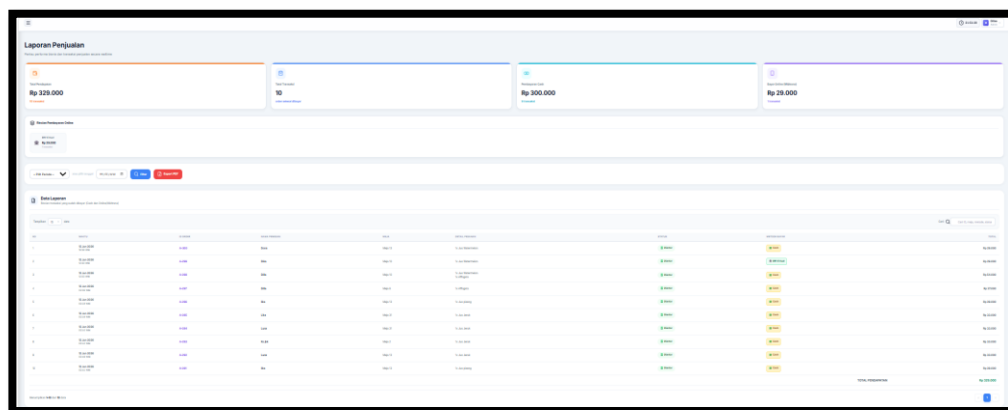
1.1.24 Halaman Kelola Pembayaran



Gambar 67 Halaman Kelola Pembayaran

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman kelola pembayaran yang digunakan untuk metode pembayaran. ada halaman ini terdapat informasi jumlah total metode pembayaran yang menampilkan nama metode, kode, status serta tombol aktif atau nonaktif. dmin juga dapat menambahkan, mengedit, menghapus metode pembayaran melalui tombol akses yang tersedia.

1.1.25 Halaman Laporan Admin

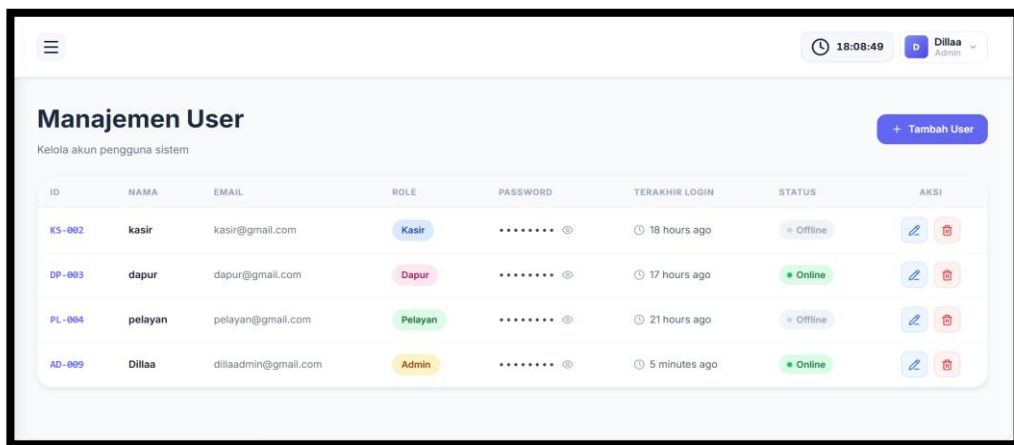


Gambar 68 Halaman Laporan Admin

Gambar di atas menampilkan halaman laporan penjualan yang digunakan oleh admin untuk memantau data transaksi dan pendapatan secara real-time. pada halaman ini terdapat ringkasan informasi berupa total pendapatan, total

transaksi, pembayaran cash, dan pembayaran online (midtrans), serta rincian metode pembayaran online yang digunakan pelanggan. selain itu, tersedia fitur filter periode, pencarian data transaksi, dan tombol unduh pdf untuk mencetak laporan penjualan. pada bagian bawah halaman terdapat tabel laporan yang menyajikan informasi transaksi secara lengkap, meliputi waktu transaksi, id pesanan, nama pemesanan, nomor meja, detail pesanan, status pesanan, metode pembayaran, dan total pembayaran. dengan adanya fitur tersebut, admin dapat memantau aktivitas penjualan, melakukan pencarian data transaksi, serta mengelola laporan secara lebih efektif dan terstruktur.

1.1.26 Halaman Manajemen User



ID	NAMA	EMAIL	ROLE	PASSWORD	TERAKHIR LOGIN	STATUS	AKSI
KS-002	kasir	kasir@gmail.com	Kasir	••••••••	18 hours ago	Offline	Edit Hapus
DP-003	dapur	dapur@gmail.com	Dapur	••••••••	17 hours ago	Online	Edit Hapus
PL-004	pelayan	pelayan@gmail.com	Pelayan	••••••~•	21 hours ago	Offline	Edit Hapus
AD-009	Dilaa	dilaadmin@gmail.com	Admin	••••••~•	5 minutes ago	Online	Edit Hapus

Gambar 69 Halaman Manajemen User

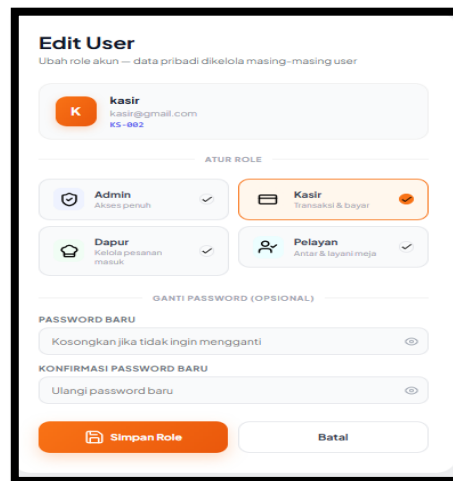
Gambar di atas menampilkan halaman manajemen user yang digunakan admin untuk mengelola akun pengguna pada sistem kafe. pada halaman ini admin dapat melihat daftar seluruh pengguna beserta informasi seperti id, nama, email, role, password, waktu terakhir login, dan status pengguna (online/offline). selain itu tersedia tombol tambah user untuk menambahkan akun baru, tombol edit untuk memperbarui data pengguna, serta tombol hapus untuk menghapus akun pengguna. tampilan ini memudahkan admin dalam mengatur hak akses dan memantau aktivitas setiap pengguna dalam sistem sesuai perannya seperti admin, kasir, dapur, dan pelayan.

1.1.27 Halaman Tambah User

Gambar 70 Halaman Tambah User

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman tambah user yang digunakan admin untuk menambahkan akun pengguna baru. pada halaman ini tersedia form untuk mengisi nama lengkap, email, dan password pengguna. selain itu, admin juga dapat menentukan role pengguna seperti admin, kasir, dapur, dan pelayan sesuai hak akses. di bagian bawah terdapat tombol “buat akun” dan “batal” untuk mengelola penambahan user baru.

1.1.28 Halaman Edit User



Edit User
Ubah role akun — data pribadi dikelola masing-masing user

K **kasir**
kasir@gmail.com
KS-002

ATUR ROLE

Admin Akses penuh	Kasir Transaksi & bayar
Dapur Kelola pesanan masuk	Pelayan Antar & layani meja

GANTI PASSWORD (OPSIONAL)

PASSWORD BARU
Kosongkan jika tidak ingin mengganti

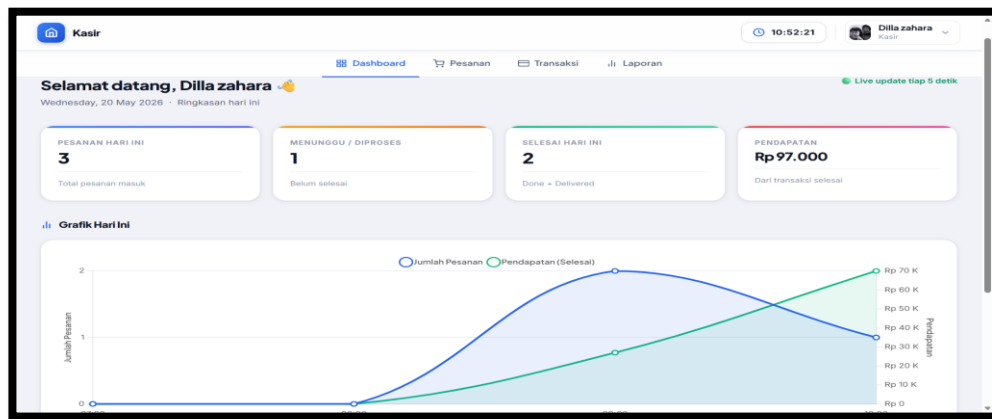
KONFIRMASI PASSWORD BARU
Ulangi password baru

Simpan Role **Batal**

Gambar 71 Halaman Edit User

Gambar di atas menampilkan halaman edit user yang digunakan admin untuk mengubah data akun pengguna pada sistem kafe. pada halaman ini admin dapat melihat informasi singkat pengguna seperti nama, email, dan id user, kemudian mengatur role pengguna seperti admin, kasir, dapur, atau pelayan sesuai hak akses yang dibutuhkan. selain itu tersedia fitur ganti password (opsional) untuk memperbarui password pengguna dengan mengisi password baru dan konfirmasi password baru. setelah perubahan selesai, admin dapat menekan tombol simpan role untuk menyimpan data atau batal untuk membatalkan perubahan.

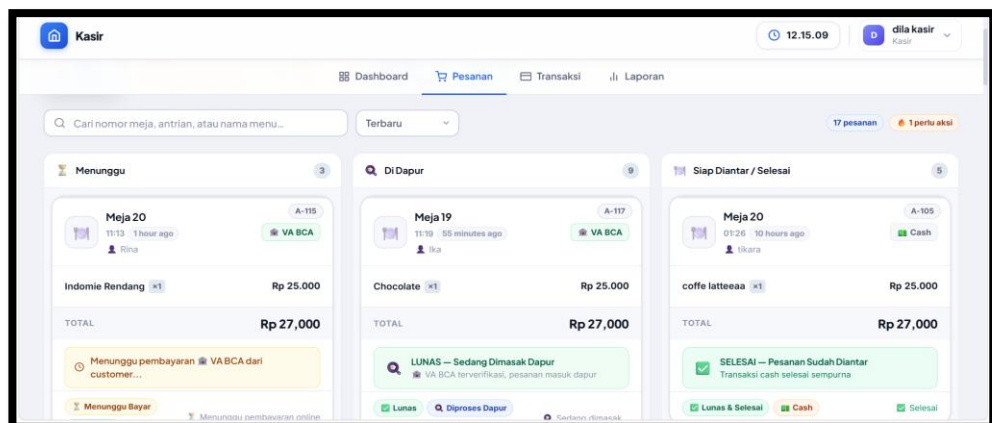
1.1.29 Halaman Dashboard Kasir



Gambar 72 Halaman Dashboard Kasir

Gambar diatas menampilkan antarmuka dashboard kasir yang digunakan untuk memantau aktivitas pesanan dan transaksi. pada halaman ini terdapat informasi jumlah pesanan hari ini, pesanan yang masih diproses, pesanan selesai, serta total pendapatan dari transaksi yang telah berhasil. selain itu, tersedia grafik harian yang menampilkan perkembangan jumlah pesanan dan pendapatan sehingga memudahkan kasir dalam memantau aktivitas penjualan secara lebih jelas dan terstruktur.

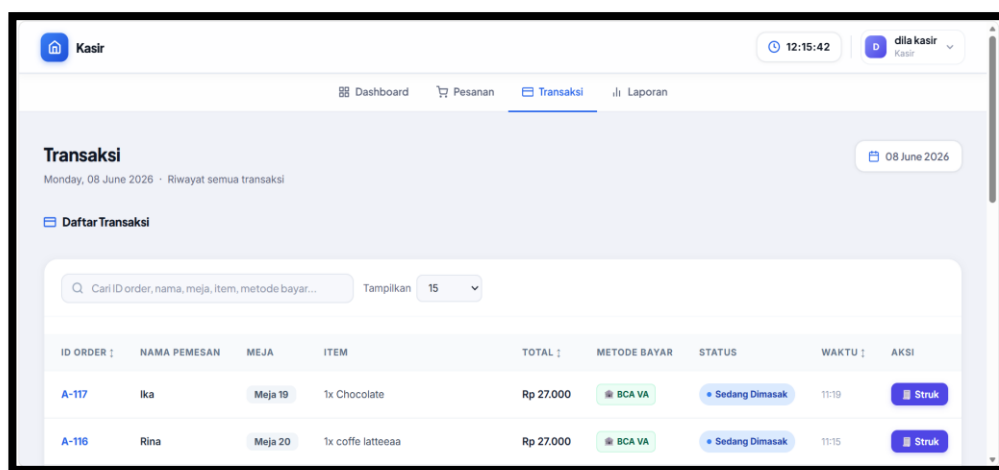
1.1.30 Halaman Daftar Pesanan



Gambar 73 Halaman Daftar Pesanan

Gambar diatas menampilkan antarmuka halaman pesanan aktif pada dashboard kasir yang digunakan untuk memantau dan mengelola pesanan pelanggan secara real time. pada halaman ini terdapat informasi jumlah total pesanan, pesanan menunggu, pesanan di dapur, dan pesanan lunas. selain itu ditampilkan detail pesanan pelanggan berdasarkan nomor meja, daftar menu yang dipesan, total pembayaran, serta filter pesanan.

1.1.31 Halaman Transaksi



The screenshot shows the 'Kasir' dashboard with the 'Transaksi' tab selected. It displays a list of transactions for Monday, 08 June 2026. The table includes columns for ID ORDER, NAMA PEMESAN, MEJA, ITEM, TOTAL, METODE BAYAR, STATUS, WAKTU, and AKSI. Two transactions are visible: one for Ika at Meja 19 and one for Rina at Meja 20, both with a total of Rp 27.000 and status 'Sedang Dimasak'. A 'Struk' button is present for each transaction.

ID ORDER	NAMA PEMESAN	MEJA	ITEM	TOTAL	METODE BAYAR	STATUS	WAKTU	AKSI
A-117	Ika	Meja 19	1x Chocolate	Rp 27.000	BCA VA	Sedang Dimasak	11:19	Struk
A-116	Rina	Meja 20	1x coffe latteaaa	Rp 27.000	BCA VA	Sedang Dimasak	11:15	Struk

Gambar 74 Halaman Daftar Transaksi

Gambar diatas menampilkan halaman transaksi kasir yang digunakan untuk melihat riwayat seluruh transaksi yang terjadi di kafe. pada halaman ini kasir dapat melihat daftar transaksi lengkap beserta informasi seperti id pesanan, nomor meja, item pesanan, total pembayaran, metode pembayaran, status pesanan, dan waktu transaksi. tersedia juga fitur pencarian, filter jumlah data yang ditampilkan, serta filter berdasarkan tanggal untuk mempermudah pencarian transaksi tertentu. selain itu, kasir dapat menekan tombol Struk untuk melihat atau mencetak bukti transaksi.

1.1.32 Halaman Struk Digital

CAFE MOMOO
Terima kasih atas kunjungan Anda

No. Order

A-071

Meja

Meja 4

Waktu

01/06/2026 18:05

Metode

 Cash

ITEM PESANAN

Ix coffe latteaaa

Rp 19.999

TOTAL

Rp 21.999

Uang Diterima

Rp 21.999

Kembalian

Rp 0

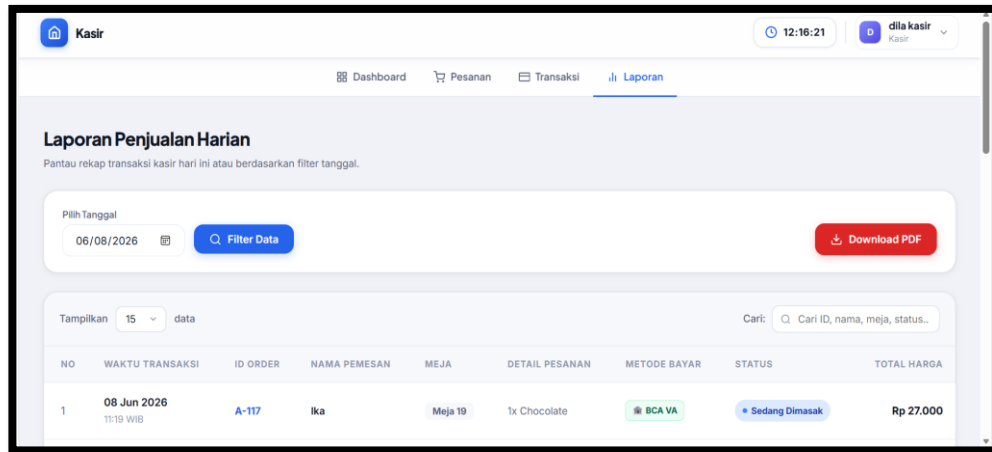
Terima kasih telah memesan!

Semoga makanan Anda lezat 😊

Gambar 75 Halaman Struk Digital

Gambar di atas menampilkan struk atau bukti transaksi pembayaran yang diberikan kepada pelanggan setelah pesanan selesai dibayar. pada struk ini ditampilkan informasi lengkap seperti id pesanan, nomor meja, waktu transaksi, metode pembayaran, serta daftar item pesanan beserta harganya. selain itu terdapat rincian total pembayaran, uang diterima, dan jumlah kembalian. struk ini berfungsi sebagai bukti pembayaran resmi bagi pelanggan sekaligus membantu kasir dalam mencatat transaksi yang telah berhasil diselesaikan.

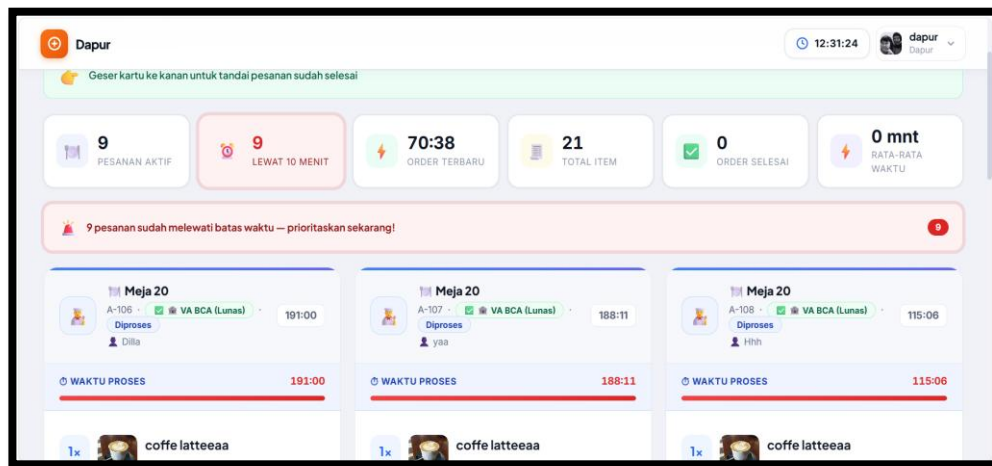
1.1.33 Halaman Laporan Harian



Gambar 76 Halaman Laporan Harian Kasir

Gambar di atas menampilkan halaman laporan harian kasir yang digunakan untuk melihat rekap transaksi penjualan berdasarkan tanggal tertentu. pada halaman ini kasir dapat memilih tanggal, lalu menekan tombol filter data untuk menampilkan data transaksi sesuai tanggal yang dipilih. sistem kemudian menampilkan daftar laporan yang berisi informasi seperti waktu transaksi, id pesana, nomor meja, detail pesanan, metode pembayaran, status pesanan, dan total harga. selain itu tersedia fitur pencarian laporan untuk mempermudah menemukan data transaksi tertentu, serta tombol unduh pdf untuk mengunduh laporan penjualan.

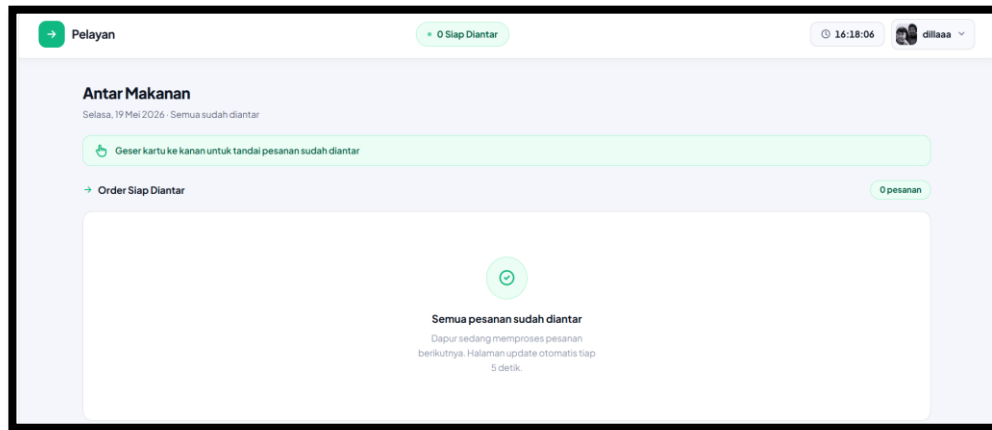
1.1.34 Halaman Dapur



Gambar 77 Halaman Dapur

Gambar di atas menampilkan halaman dapur yang digunakan untuk memantau dan mengelola pesanan yang sedang di proses oleh bagian dapur. pada halaman ini staf dapur dapat melihat daftar pesanan aktif beserta informasi seperti nomor meja, id pesanan, metode pembayaran, status pesanan, dan durasi waktu proses. selain itu ditampilkan juga ringkasan seperti jumlah pesanan aktif, pesanan terbaru, total item, jumlah pesanan selesai, serta rata-rata waktu memasak. terdapat petunjuk untuk menggeser kartu ke kanan sebagai tanda bahwa pesanan telah selesai dimasak.

1.1.35 Halaman Pelayan



Gambar 78 Halaman Pelayan

Gambar di atas menampilkan halaman antar makanan yang digunakan oleh pelayan untuk mengelola proses pengantaran pesanan ke meja pelanggan. Pada halaman ini pelayan dapat melihat daftar pesanan siap diantar yang telah selesai diproses oleh dapur. Tersedia petunjuk untuk menggeser kartu ke kanan sebagai tanda bahwa pesanan sudah berhasil diantar ke pelanggan. Pada tampilan ini juga terlihat status “siap diantar” serta informasi bahwa semua pesanan telah diantar.

1.2. Pengujian

Tabel 24 Tabel Pengujian

Test Case ID	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC-001	Login (Berhasil)	Halaman login tersedia, akun valid tersedia	Masukkan email dan password yang benar, pilih role, klik login	Sistem mengarahkan ke dashboard sesuai role (admin/kasir/dapur/pelayan)	Lulus

Test Case ID	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC-002	Login (Gagal)	Halaman login tersedia	Masukkan email atau password yang salah lalu klik login	Sistem menampilkan pesan kesalahan dan tidak masuk ke dashboard	Lulus
TC-003	Logout	User sudah login ke sistem	Klik tombol logout	Sesi berakhir, user diarahkan ke halaman login, status online jadi offline	Lulus
TC-004	Scan Meja (Pelanggan)	Qr code meja tersedia dan sistem aktif	Pelanggan scan qr code pada meja	Sistem menampilkan halaman menu sesuai nomor meja yang di-scan	Lulus
TC-005	Lihat Menu (Pelanggan)	Pelanggan sudah scan meja	Pelanggan membuka halaman beranda/menu	Daftar menu beserta kategori, harga, dan gambar ditampilkan dengan benar	Lulus
TC-006	Tambah ke keranjang	Pelanggan sudah berada di halaman menu	Pelanggan memilih menu, memilih add-ons (jika ada), lalu klik	Item ditambahkan ke keranjang dengan add-ons dan harga yang tepat	Lulus

Test Case ID	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
			tambah ke keranjang		
TC-007	Lihat eranjang	Minimal 1 item ada di keranjang	Pelanggan membuka halaman keranjang	Daftar item, add-ons, harga per item, dan total harga tampil dengan benar	Lulus
TC-008	Checkout – bayar unai	Pelanggan telah memilih menu dan item tersedia di keranjang. metode bayar di kasir aktif.	Pelanggan memilih jenis pesanan (in atau take away), memilih metode bayar di asir, lalu klik pesesan sekarang.	Pesanan tersimpan dengan nomor antrian dan jenis pesanan yang dipilih, kemudian Pelanggan diarahkan ke halaman bill/struk tunai.	Lulus
TC-009	Checkout – bayar online midtrans	Pelanggan telah memilih menu dan item tersedia di keranjang. metode bayar nline aktif.	Pelanggan memilih dine in atau take away, memilih Bayar online, lalu klik pesan sekarang	Pesanan tersimpan dan sistem menampilkan Halaman pembayaran midtrans.	Lulus
TC-010	Pembayara n midtrans berhasil	Pelanggan berada pada	Pelanggan menyelesaikan pembayaran	Status pembayaran diperbarui dan	Lulus

<i>Test Case ID</i>	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
		halaman pembayar an midtrans dan transaksi masih menunggu pembayar an.	melalui midtrans.	sistem menampilkan halaman konfirmasi pesanan.	
TC-011	Pembayar an Midtrans Gagal	Pelanggan berada pada halaman pembayar an midtrans.	Pelanggan membatalkan pembayaran atau pembayaran ditolak oleh midtrans	Status pesanan berubah menjadi cancel, status pembayaran menjadi Failed, dan pesanan tidak diproses lebih lanjut.	Lulus
TC-012	Pembayar an midtrans timeout	Pelanggan berada pada halaman pembayar an Midtrans.	Pelanggan tidak menyelesaika n pembayaran hingga waktu transaksi habis.	Status pesanan berubah menjadi Cancel, status pembayaran menjadi Failed, meja kembali menjadi Kosong (untuk Dine In), dan pesanan tidak diproses lebih lanjut.	Lulus

Test Case ID	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC-013	Halaman pesanan Sukses	Pesanan berhasil dibuat	Pelanggan melihat halaman sukses setelah pemesanan	Nomor antrian dan detail pesanan ditampilkan dengan benar	Lulus
TC-014	Dashboard Kasir	Kasir sudah login	Kasir membuka halaman dashboard	Ringkasan pesanan hari ini, total pendapatan, dan status pesanan aktif tampil	Lulus
TC-015	Lihat Daftar Pesanan (Kasir)	Terdapat pesanan yang telah dibuat oleh Pelanggan. Kasir sudah login ke sistem.	Kasir membuka halaman Pesanan	Daftar pesanan tampil dengan nomor antrian, jenis pesanan, metode pembayaran, dan status pesanan.	Lulus
TC-016	Konfirmasi Pesanan (Kasir)	Ada pesanan berstatus pending	Kasir klik tombol konfirmasi pada pesanan	Status pesanan berubah menjadi diproses dan notifikasi dikirim ke dapur	Lulus
TC-017	Halaman Transaksi (Kasir)	Ada transaksi yang sudah selesai	Kasir membuka halaman Transaksi	Daftar transaksi dengan detail pembayaran	Lulus

<i>Test Case ID</i>	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
				dan total tampil dengan benar	
TC-018	Laporan Kasir	Ada data transaksi tersimpan	Kasir membuka halaman laporan dan filter berdasarkan tanggal	Laporan penjualan sesuai filter ditampilkan dengan benar	Lulus
TC-019	Unduh Laporan pdf (Kasir)	Halaman laporan kasir terbuka	Kasir klik tombol unduh pdf	File pdf laporan berhasil diunduh	Lulus
TC-020	Lihat Antrian Dapur	Ada pesanan yang sudah dikonfirmasi kasir	Staff dapur membuka halaman Proses	Pesanan masuk tampil lengkap dengan nama menu, Add-ons, dan catatan	Lulus
TC-021	Tandai Pesanan Selesai Dimasak	Ada pesanan berstatus diproses di dapur	Dapur geser kartu ke kanan untuk menandai pesanan selesai di masak	Status pesanan berubah, notifikasi dikirim ke pelayan untuk mengantarkan	Lulus
TC-022	Lihat Pesanan Siap Antar	Terdapat pesanan dine in dengan	Pelayan membuka halaman Antar	Daftar pesanan dine in yang siap diantar beserta nomor	Lulus

Test Case ID	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
		status selesai dimasak (done). Pelayan sudah login.		meja tampil dengan benar.	
TC-023	Tandai Pesan Diantar	Pelayan berada di halaman antar, ada pesanan siap	Pelayan geser kartu pada pesanan yg ingin di antar untuk tandai pesanan sudah diantar	Status pesanan berubah menjadi diantar, kasir dapat menyelesaikan transaksi	Lulus
TC-024	Tambah Menu Baru	Admin login, halaman menu terbuka	Admin isi nama, kategori, harga, gambar, lalu klik Simpan	Menu baru tersimpan dan muncul di daftar menu	Lulus
TC-025	Edit Menu	Menu sudah tersedia di daftar	Admin klik Edit, ubah data menu, lalu simpan	Data menu berhasil diperbarui	Lulus
TC-026	Hapus Menu	Menu tersedia di daftar	Admin klik hapus pada menu tertentu	Menu dihapus dari daftar dan tidak tampil ke Pelanggan	Lulus
TC-027	Tambah Kategori	Admin login, halaman	Admin isi nama kategori	Kategori baru tersimpan dan	Lulus

<i>Test Case ID</i>	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
		kategori terbuka	lalu klik Simpan	tersedia saat membuat menu	
TC-028	Edit Kategori	Kategori tersedia di daftar	Admin klik Edit, ubah nama kategori, simpan	Nama kategori berhasil diperbarui	Lulus
TC-029	Hapus Kategori	Kategori tersedia	Admin klik apus pada kategori	Kategori dihapus dari sistem	Lulus
TC-030	Tambah Add-ons	Admin login, halaman Add-ons terbuka	Admin isi nama, grup, harga add-ons, lalu simpan	Add-ons baru tersimpan dan dapat dipilih oleh Pelanggan	Lulus
TC-030	Edit Add-ons	Add-ons tersedia di daftar	Admin klik edit, ubah data add-ons, simpan	Data add-ons berhasil diperbarui	Lulus
TC-031	Hapus Add-ons	Add-ons tersedia di daftar	Admin klik apus pada add-ons	Add-ons dihapus dan tidak tampil ke Pelanggan	Lulus
TC-032	Tambah Meja	Admin login, halaman meja terbuka	Admin isi nomor meja, kapasitas, lalu simpan	Meja baru tersimpan dan qr code dapat digenerate	Lulus
TC-033	Edit Meja	Meja tersedia di daftar	Admin klik Edit, ubah	Data meja berhasil diperbarui	Lulus

<i>Test Case ID</i>	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
			data meja, simpan		
TC-034	Hapus Meja	Meja tersedia	Admin klik hapus pada meja	Meja dihapus dari sistem	Lulus
TC-035	Tambah Metode Pembayaran	Admin login, halaman pembayaran terbuka	Admin tambah metode baru, isi detail, simpan	Metode pembayaran baru tersimpan	Lulus
TC-036	Aktif/Non aktifkan Metode Pembayaran	Metode pembayaran tersedia	Admin klik toggle Aktif/Nonaktif pada metode tertentu	Status metode berubah; jika nonaktif, tidak tampil ke Pelanggan	Lulus
TC-037	Tambah Akun Staff	Admin login, halaman user terbuka	Admin isi nama, username, password, role, lalu simpan	Akun staff baru tersimpan dan dapat digunakan untuk login	Lulus
TC-038	Edit Akun Staff	Akun staff tersedia di daftar	Admin klik Edit, ubah data akun, simpan	Data akun berhasil diperbarui	Lulus
TC-039	Hapus Akun Staff	Akun staff tersedia di daftar	Admin klik Hapus pada akun staff	Akun dihapus dan tidak dapat digunakan login	Lulus

Test Case ID	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC-040	Laporan Admin	Ada transaksi tersimpan	Admin buka halaman Laporan, filter berdasarkan periode	Data laporan penjualan sesuai filter tampil dengan benar	Lulus
TC-041	Unduh Laporan PDF (Admin)	Halaman laporan admin terbuka	Admin klik tombol unduh pdf	File pdf laporan berhasil diunduh	Lulus
TC-042	Edit Profil (Semua Role)	User sudah login, halaman profil terbuka	User ubah nama, foto profil, atau informasi lain, lalu simpan	Data profil berhasil diperbarui dan tampil di halaman profil	Lulus
TC-043	Ganti Password (Semua Role)	User sudah login, halaman ganti sandi terbuka	User isi password lama dan password baru yang sesuai, lalu simpan	Password berhasil diperbarui; login berikutnya menggunakan password baru	Lulus
TC-044	Ganti Password – Validasi	User sudah login, halaman ganti sandi terbuka	User isi password lama yang salah atau password baru tidak cocok	Sistem menampilkan pesan error dan password tidak berubah	Lulus
TC-045	Pilih Dine In	Pelanggan berada di halaman checkout	Pelanggan memilih Dine In lalu	Pesanan tersimpan sebagai Dine In dan status	Lulus

<i>Test Case</i> ID	Nama Fitur	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
		dan memiliki nomor meja yang valid dari hasil scan QR Code.	melakukan checkout.	meja berubah menjadi terisi.	

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa proyek akhir ini telah berhasil merancang dan membangun sistem informasi pemesanan menu berbasis web menggunakan framework laravel sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Sistem yang di bangun telah mampu mendukung proses pemesanan menu kafe secara terintegrasi mulai dari pelanggan melakukan pemesanan, pesanan diterima dan diproses oleh dapur, hingga proses pembayaran oleh kasir. Sistem juga dapat di gunakan oleh beberapa pengguna sesuai dengan perannya masing-masing, yaitu admin, kasir, dapur, pelayan, dan pelanggan.

Selain itu, sistem telah menyediakan fitur pengelolaan data kafe yang meliputi data menu, kategori, menu tambahan, meja, serta data staf. fitur laporan transaksi harian juga telah tersedia dan dapat diunduh dalam format pdf untuk membantu proses rekap penjualan.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsi utama yang dirancang dan dapat membantu proses pelayanan serta pengelolaan data di kafe menjadi lebih terstruktur dan efisien

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem di masa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang telah dibangun dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan operasional kafe di masa mendatang.
2. Perlu dilakukan pemeliharaan dan evaluasi sistem secara berkala agar sistem tetap berjalan dengan baik serta dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
3. Pengembangan fitur tambahan dapat dilakukan sesuai kebutuhan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan efektivitas sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawan, A. (2026). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN ONLINE UNTUK UMKM DAPUR PUNI MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL BERBASIS WEB. *JoMMiT : Jurnal Multi Media Dan IT*, 9(2), 029–035. <https://doi.org/10.46961/jommit.v9i2.1813>
- Afsaliani, D., & Malik, A. (2025). Perancangan sistem pemesanan menu QR Code berbasis web pada Cafe Laboratorium Bisnis. *JUTISI: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 14(1). <https://doi.org/10.35889/jutisi.v14i1.2685>
- Fernandy, H., & Abd Karim, A. A. (2022). Rancang bangun sistem informasi website Program Studi Teknik Informatika UNUSIA menggunakan metode waterfall dan framework Laravel. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 1(1), 11–21. <https://doi.org/10.55606/jupikom.v1i1.230>
- Marbun, J., Supiyanto, S., & Sampebua, M. R. (2025). Aplikasi chatbot pada sistem informasi layanan jadwal mata kuliah berbasis web. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 5(2), 163–172. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i2.9125>
- Wirati, T. W., Puspitasari, T. S., & Dhyaulhaq, M. F. (2024). Perancangan sistem website untuk pemesanan makanan dan minuman menggunakan QR Code demi tercapainya kepuasan konsumen pada Sekawan Kopi & Space. *Coopetition: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 15(3), 603–618. <https://doi.org/10.32670/coopetition.v15i3.4458>
- Yaqin, M. A., & Syafiih, M. (2024). Pengembangan aplikasi pemesanan online dengan QR Code menggunakan framework Laravel berbasis collaborative filtering di Gerdu Kaffe Paiton Probolinggo. *Journal of Advanced Research in Informatics*, 2(2). <https://doi.org/10.24929/jars.v2i2.3435>
- Afsaliani, D., & Malik, A. (2025). Perancangan sistem pemesanan menu QR Code berbasis web pada Cafe Laboratorium Bisnis. *JUTISI: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 14(1). <https://doi.org/10.35889/jutisi.v14i1.2685>
- Fauzi, D., Rivatunisa, C., Hardiansyah, & Saelan, A. (2026). Implementasi sistem pemesanan restoran berbasis web menggunakan kode QR dan payment gateway. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, 5(2). <https://doi.org/10.70340/jirsi.v5i2.441>
- Adrianta, A. T., Ariessanti, H. D., Setiawati, P., & Ichwani, A. (2025). Rancang bangun sistem pemesanan berbasis website dengan QR Code menggunakan metode Waterfall di Cafe Eau De Coffee. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/insert.v6i1.90898>
- Ervanisari, Y. P., Koyimatu, M., & Simanjuntak, K. A. (2024). Perancangan sistem pemesanan makanan dan minuman menggunakan QR-Code berbasis website pada Cafe Sudut Temu. *Jurnal Inovasi Kewirausahaan*, 1(3). <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/inovasikewirausahaan/article/view/3802>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Proses Pengumpulan Requirement

https://drive.google.com/file/d/1-_pn3bRoGk7ouw4HSyZsMtO-gSAdQpjl/view?usp=sharing

Lampiran B. Link Produk

<dilazahara/Web-Ordering-Cafe-System>

Lampiran C. Dokumen Pengujian

https://drive.google.com/file/d/1a7VoKq60mxe9gZd3R3EQ_9QZl1BUmeI3/view?usp=sharing