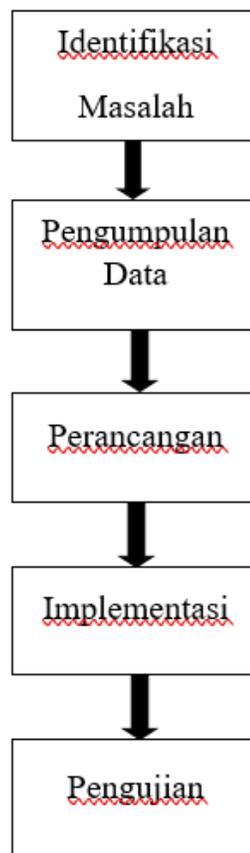


## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, dibutuhkan desain penelitian untuk meneliti masalah dan mengumpulkan data untuk menggambarkan penelitian yang dilakukan, Desain penelitian bisa di amati digambar 3.1 dibawah ini.



**Gambar 3.1** Desain Penelitian

Pada tahap identifikasi permasalahan, kita langsung melihat kondisi dilapangan dan mencari masalah dengan berkomunikasi dengan penjual. Dari informasi dari penjual, kita pastinya akan mendapatkan beberapa masalah dari objek.

Pada tahap pengumpulan data, kita mencari tahu warung tersebut menjual menu apa saja. Serta, meneliti penjual menggunakan sistem pembayaran apa saja untuk sistem transaksi pada warung.

Pada tahap perancangan, kita merancang sebuah ide website untuk membantu penjual mengurangi masalah yang sering terjadi. Perancangan juga perlu berkomunikasi dengan penjual agar cocok dengan ide kita.

Dalam tahap implementasi, kita mulai membuat website sesuai rancangan yang sudah disiapkan. Desain website dibuat semirip mungkin dengan rancangan yang telah dibuat.

Pada tahap pengujian, kita menguji website kita dengan memperkenalkan website kita kepada penjual. Penjual akan menguji website yang kita buat dan akan memberikan saran bila ada masalah.

### **3.2. Analisis Sistem**

Pada masa Sekarang, masih banyak warung yang masih melakukan orderan secara manual, seperti pemeseanan makanan dengan mencatat menu dikertas kosong dan menghitung total pesanan secara manual menggunakan kalkulator. Proses orderan secara manual masih diterapkan pada warung BALAI ABOLENG yang membuat kinerja karyawan menurun. Seperti:

1. Karyawan lupa orderan dari pelanggan karena mencatat orderan dari pelanggan secara terburu-buru.
2. Karyawan membutuhkan waktu untuk menghitung total harga dan total kembalian secara manual.

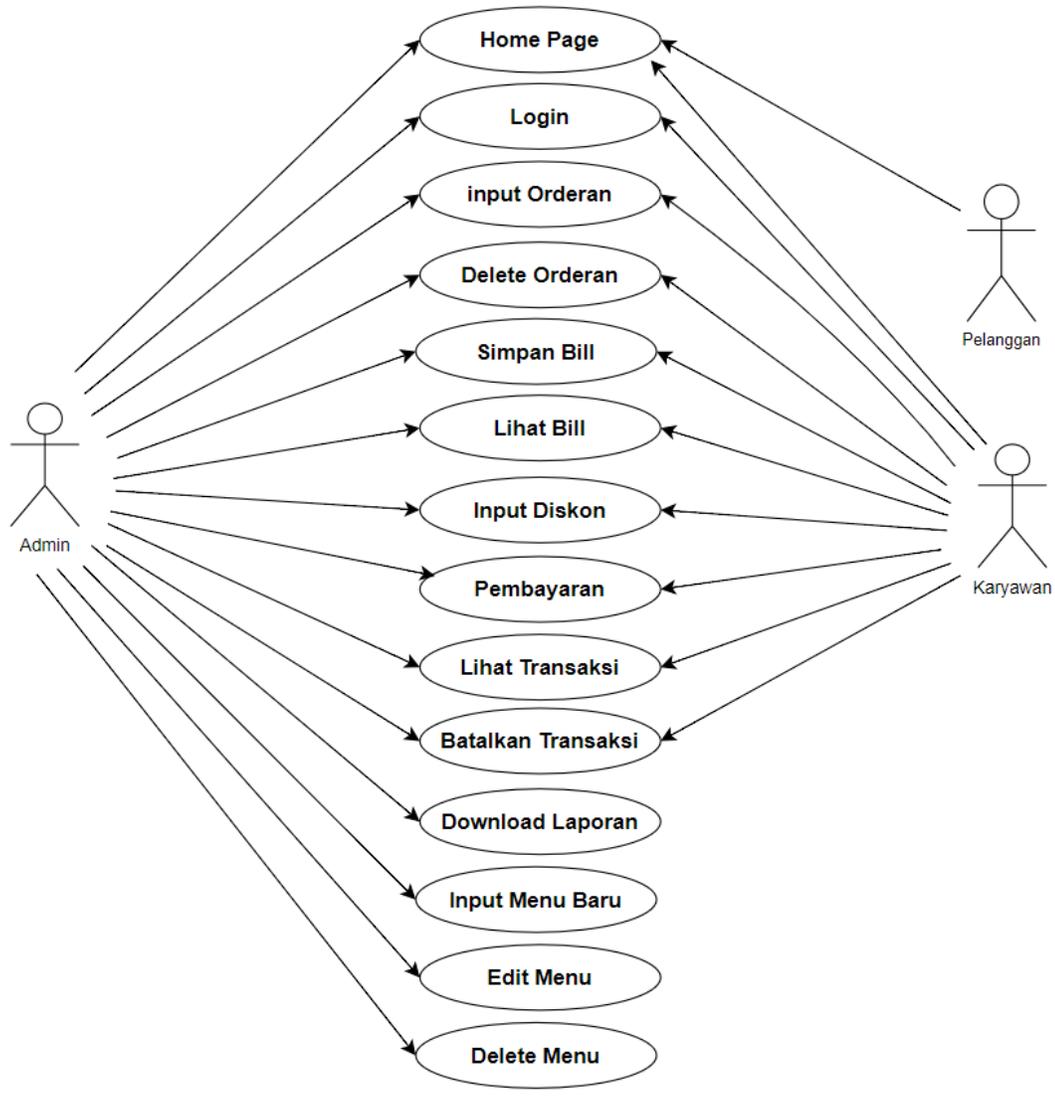
Untuk meminimalisir resiko yang akan terjadi, merancang sebuah website penginputan orderan makanan tentunya memudahkan serta mempercepat pekerjaan. Hingga bisa mengurangi kesalahan yang terjadi dan meningkatkan kinerja karyawan agar lebih cepat.

### **3.3. Metode Perancangan Sistem**

Dalam metode perancangan website ini, kita menggunakan metode *waterfall*. karena metode tersebut berupa salah satu metode yang paling sederhana. Menurut (Ramdhan & Nufriana, 2019) model *waterfall* atau *classic life cycle* (alur hidup klasik) ini menyediakan *software* berurutan dengan sejumlah tahapan analisa, desain, pengodean, pengujian hingga sampai pada tahapan pendukung. Model *waterfall* atau cocok digunakan didalam kebutuhan konsumen yang telah memahami kemungkinan terkait perubahan kebutuhan sepanjang proses mengembangkan *software*.

untuk mempermudah kita dalam menyusun rancangan website, kita dapat menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai visualisasi model perancangan website kita. Sudah banyak programmer yang menerapkan UML sebagai awal mula perancangan website. Dengan menggunakan UML, kita dapat memberi gambaran racangan website yang akan kita buat.

### 3.3.1. Use Case Diagram



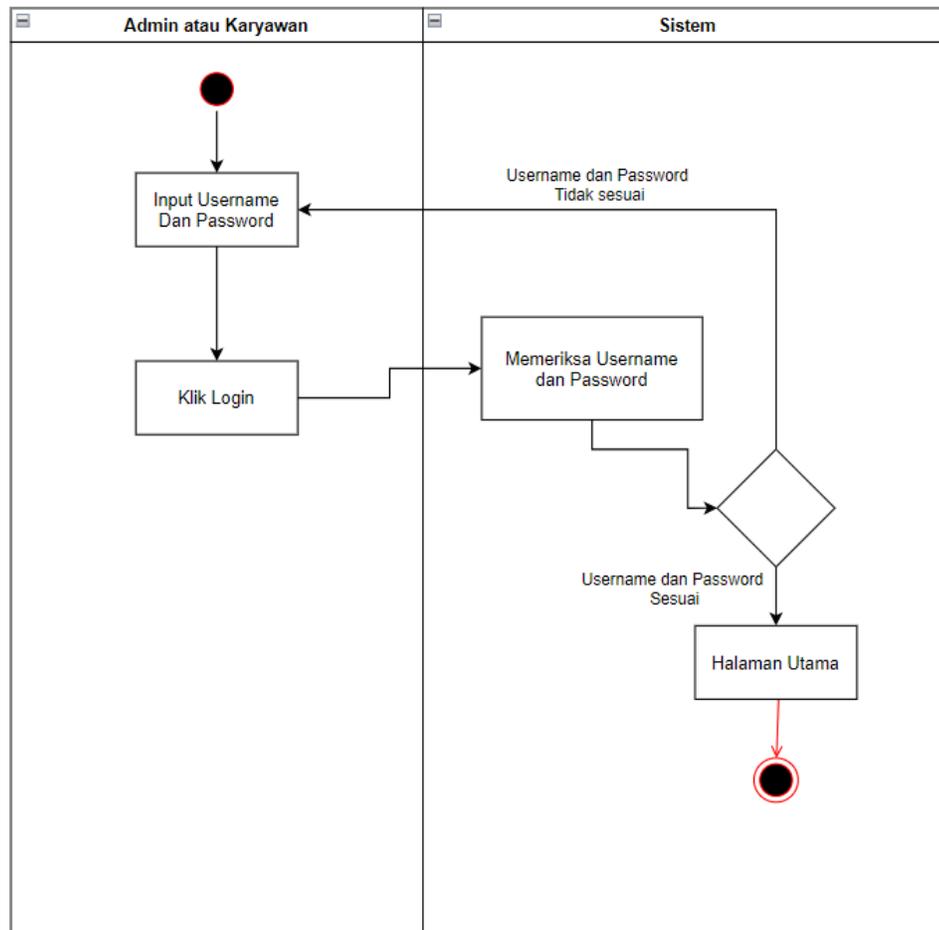
**Gambar 3.2** Use Case Diagram

Dalam *use case* diagram, kita dapat melihat secara garis besar aktifitas yang dapat dilakukan website dari sudut pandang pelanggan, admin dan karyawan. Diagram *use case* terdapat pada gambar 3.2 diatas.

### 3.3.2. Activity Diagram

#### 1. Admin ataupun Karyawan Melakukan Login

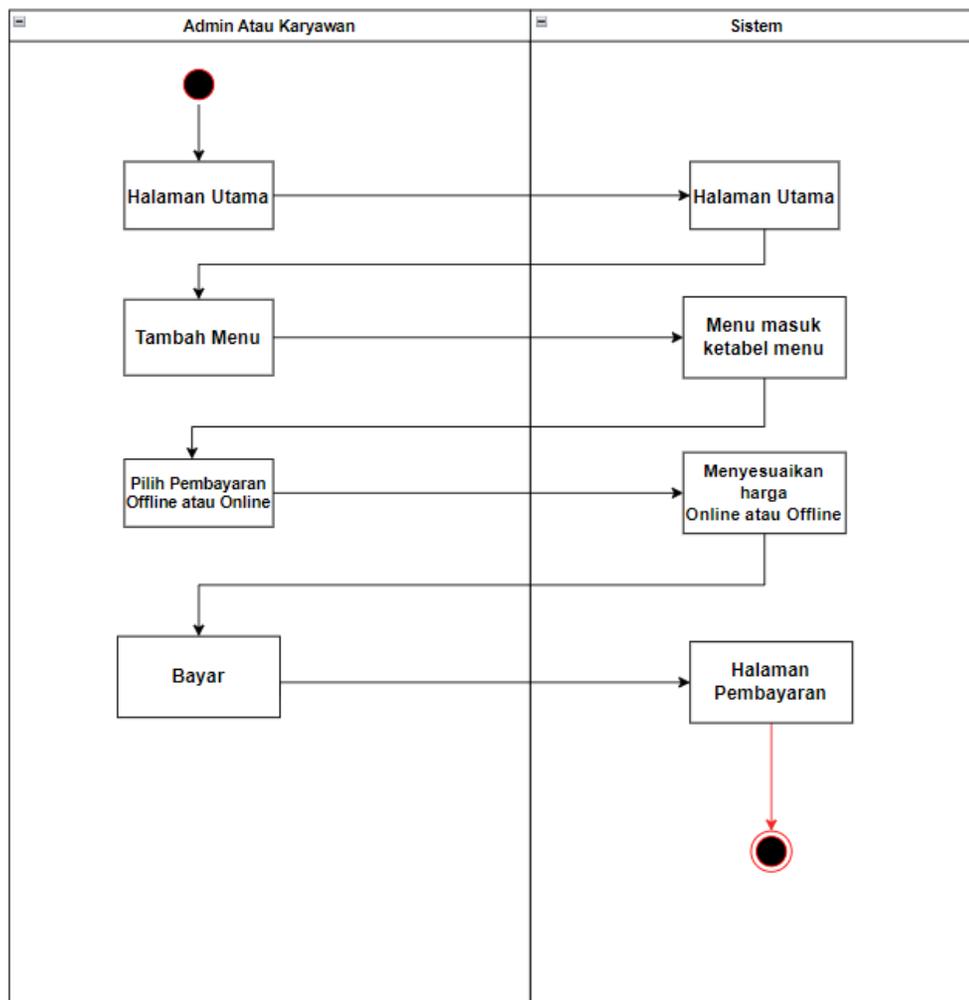
Untuk mengakses kedalam sebuah sistem, kita perlu menu *login* untuk mengakses kedalam sistem. Dibawah terdapat gambar 3.3 yang menunjukkan aktivitas *admin* ataupun karyawan ingin melakukan *login* kedalam sistem.



**Gambar 3.3** Activity Diagram Admin ataupun Karyawan Melakukan Login

## 2. *Admin* ataupun Karyawan Menginput Orderan

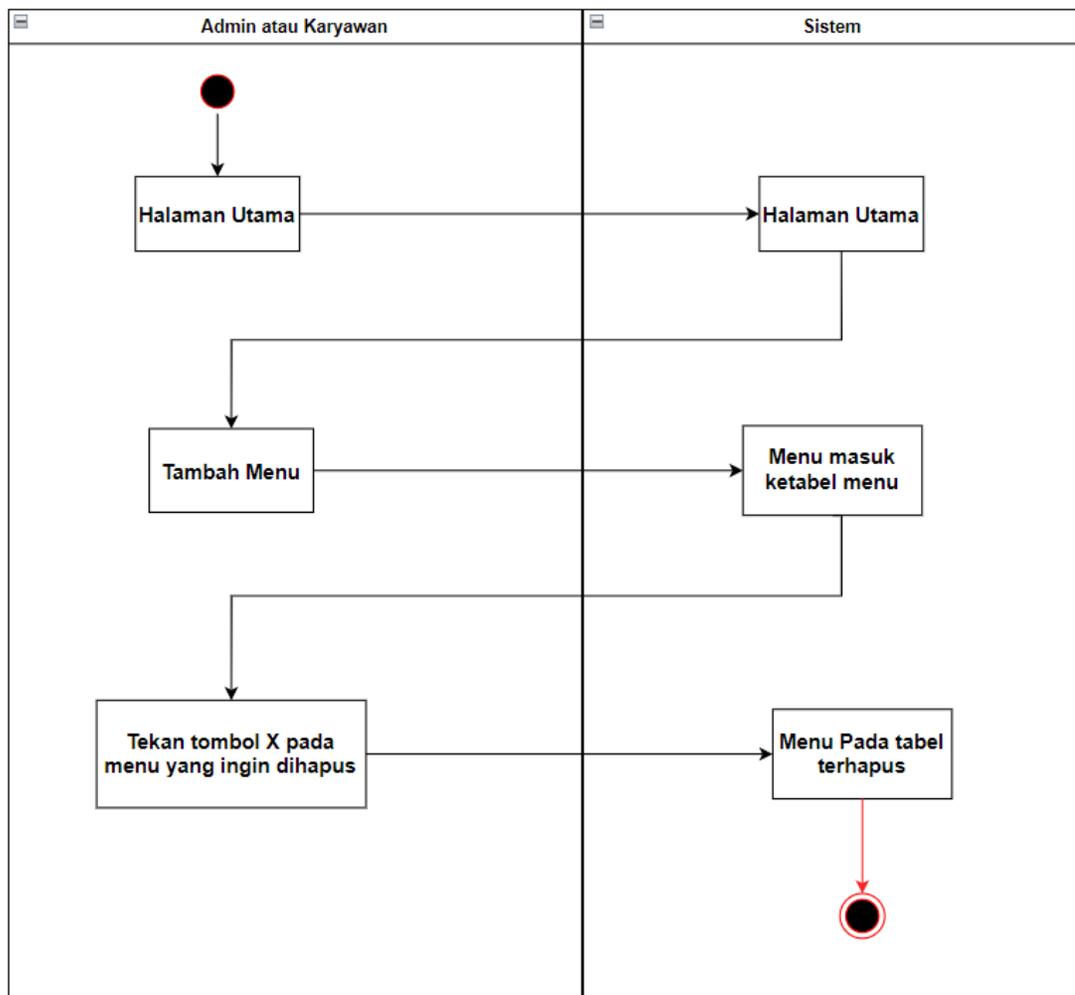
Pada gambar 3.4 dibawah menunjukan proses *admin* atau karyawan untuk menginput menu orderan dari pelanggan.



**Gambar 3.4** Activity Diagram *Admin* ataupun Karyawan Menginput Orderan

### 3. Admin ataupun Karyawan Delete Orderan

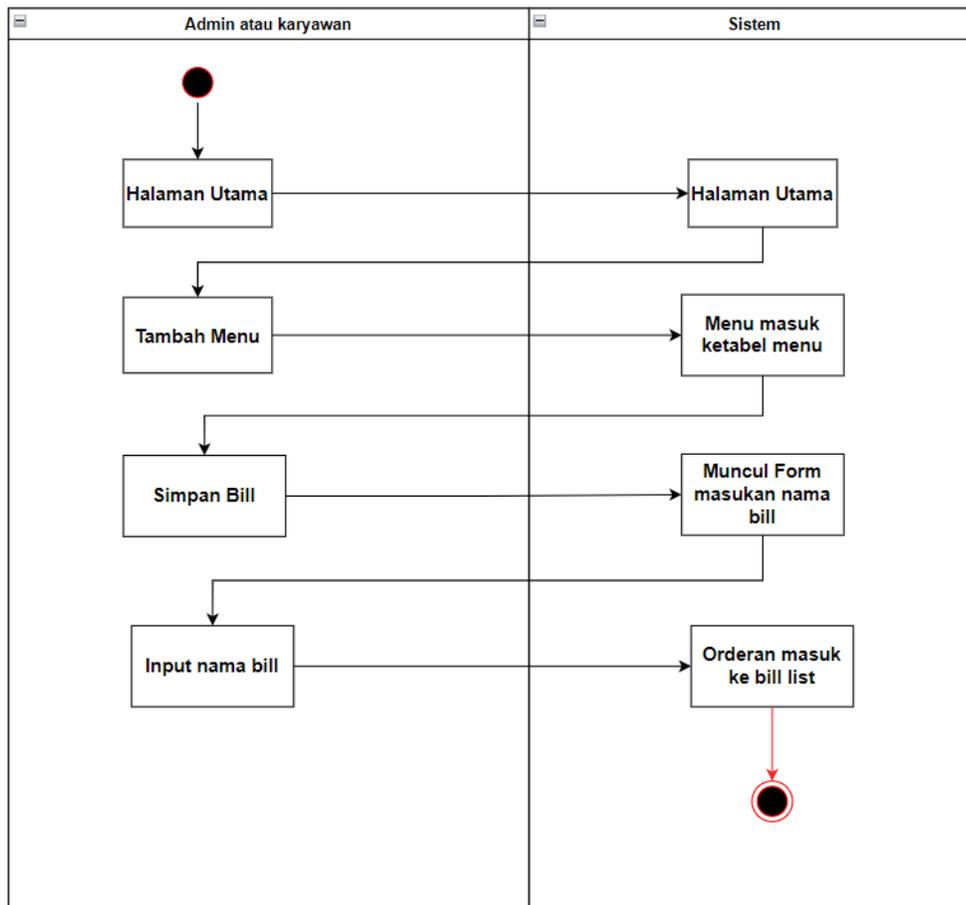
Pada gambar 3.5 dibawah menunjukan proses *admin* atau karyawan untuk *delete* orderan dari pelanggan.



**Gambar 3.5** Activity Diagram Admin ataupun Karyawan Delete Orderan

#### 4. *Admin* ataupun Karyawan Menyimpan Bill

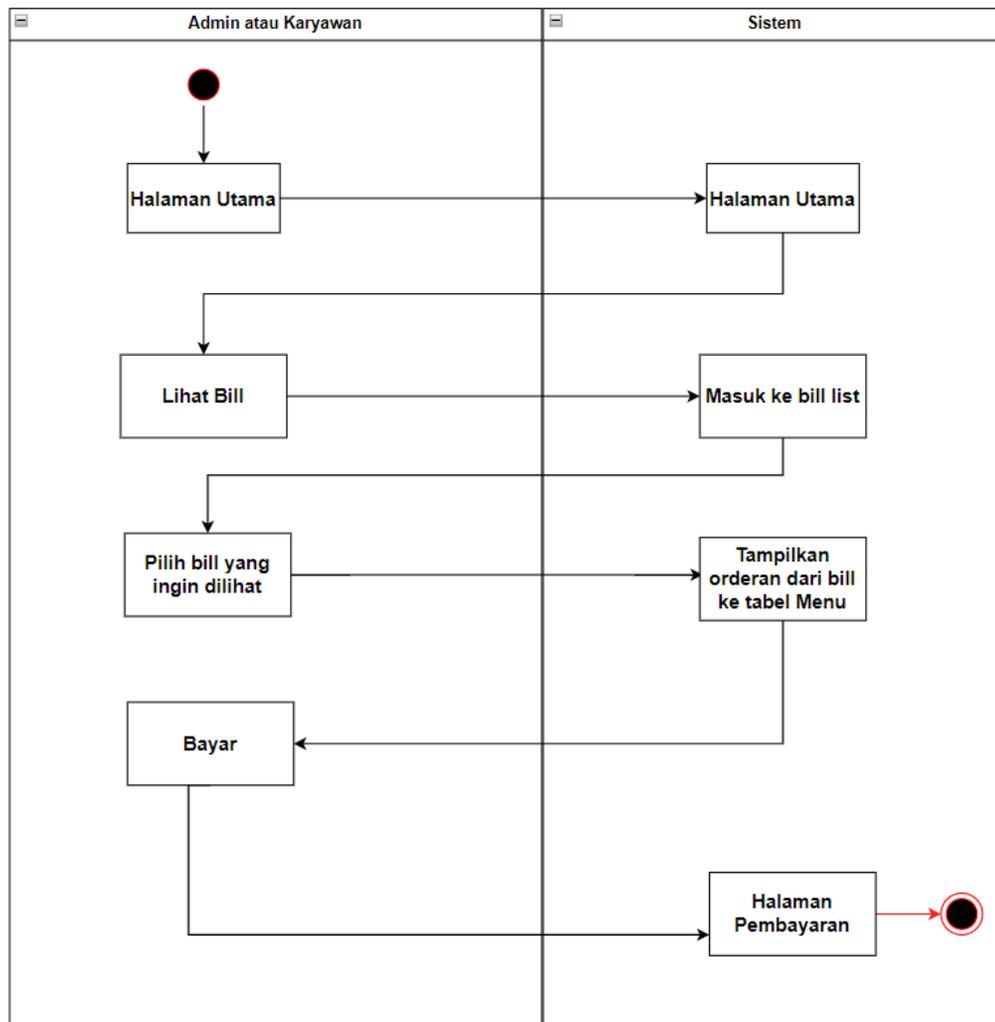
Pada gambar 3.6 dibawah menunjukkan *admin* atau karyawan sedang menyimpan orderan dari pelanggan masuk kedalam *bill list*.



**Gambar 3.6** Activity Diagram *Admin* ataupun Karyawan Menyimpan Bill

5. *Admin* ataupun *Karyawan* Melihat *Bill*

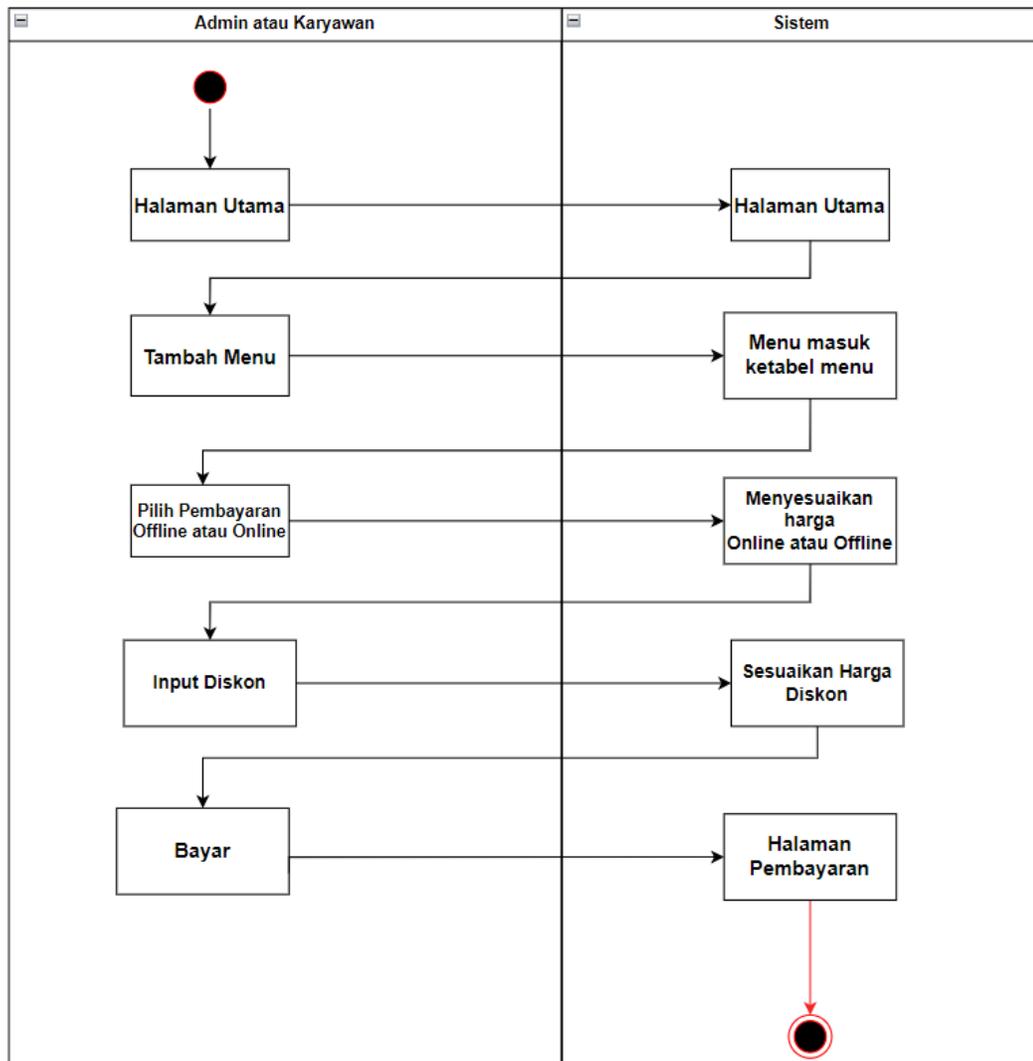
Pada gambar 3.7 berikut menunjukkan proses *admin* atau *karyawan* melihat *bill* yang sudah tersimpan didalam *bill list*.



**Gambar 3.7** Activity Diagram *Admin* ataupun *Karyawan* Melihat *Bill*

6. *Admin* ataupun Karyawan Menginput diskon

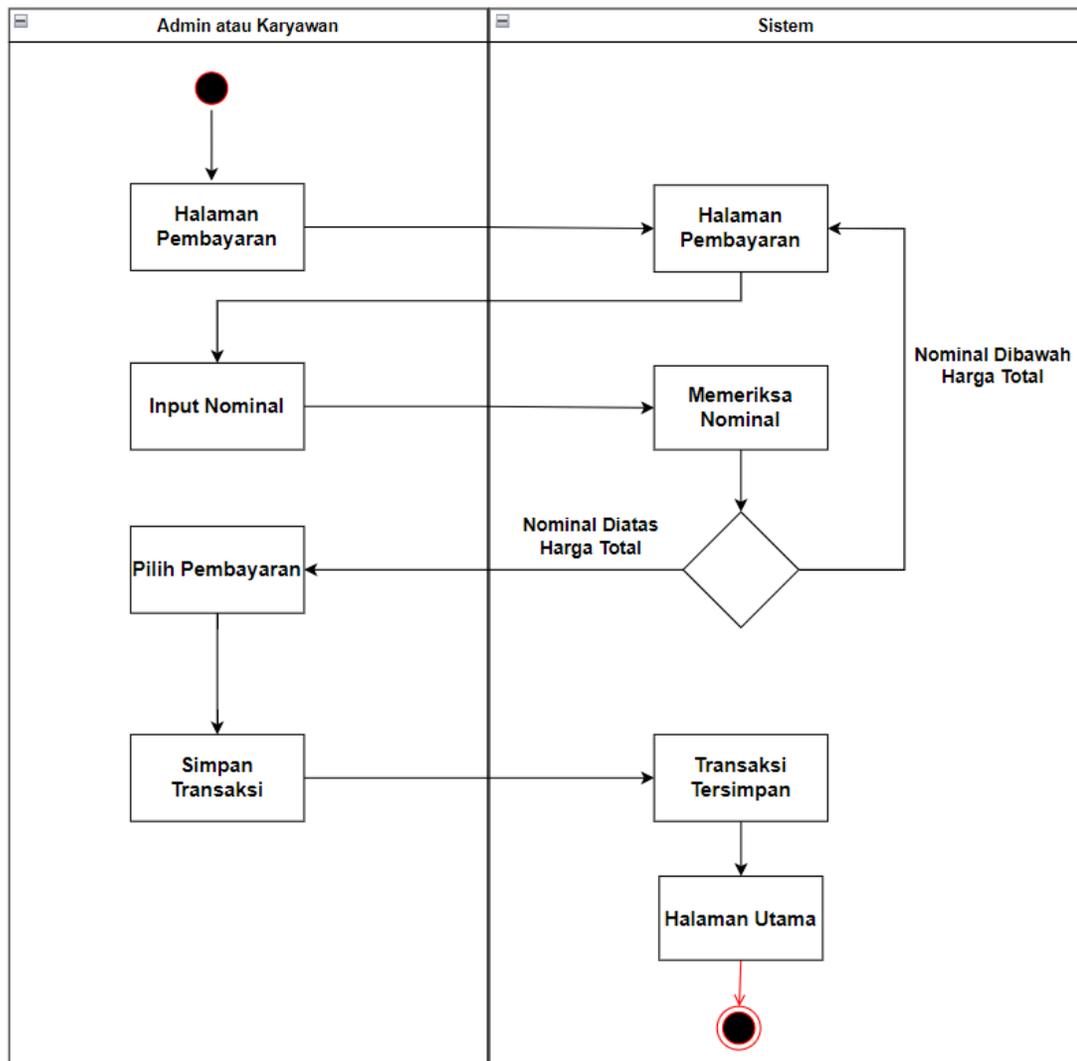
Pada gambar 3.8 berikut menunjukkan *admin* atau karyawan menginput diskon untuk pelanggan sebelum membayar.



**Gambar 3.8** Activity Diagram *Admin* ataupun Karyawan Menginput Diskon

7. *Admin* ataupun Karyawan Menyimpan Transaksi

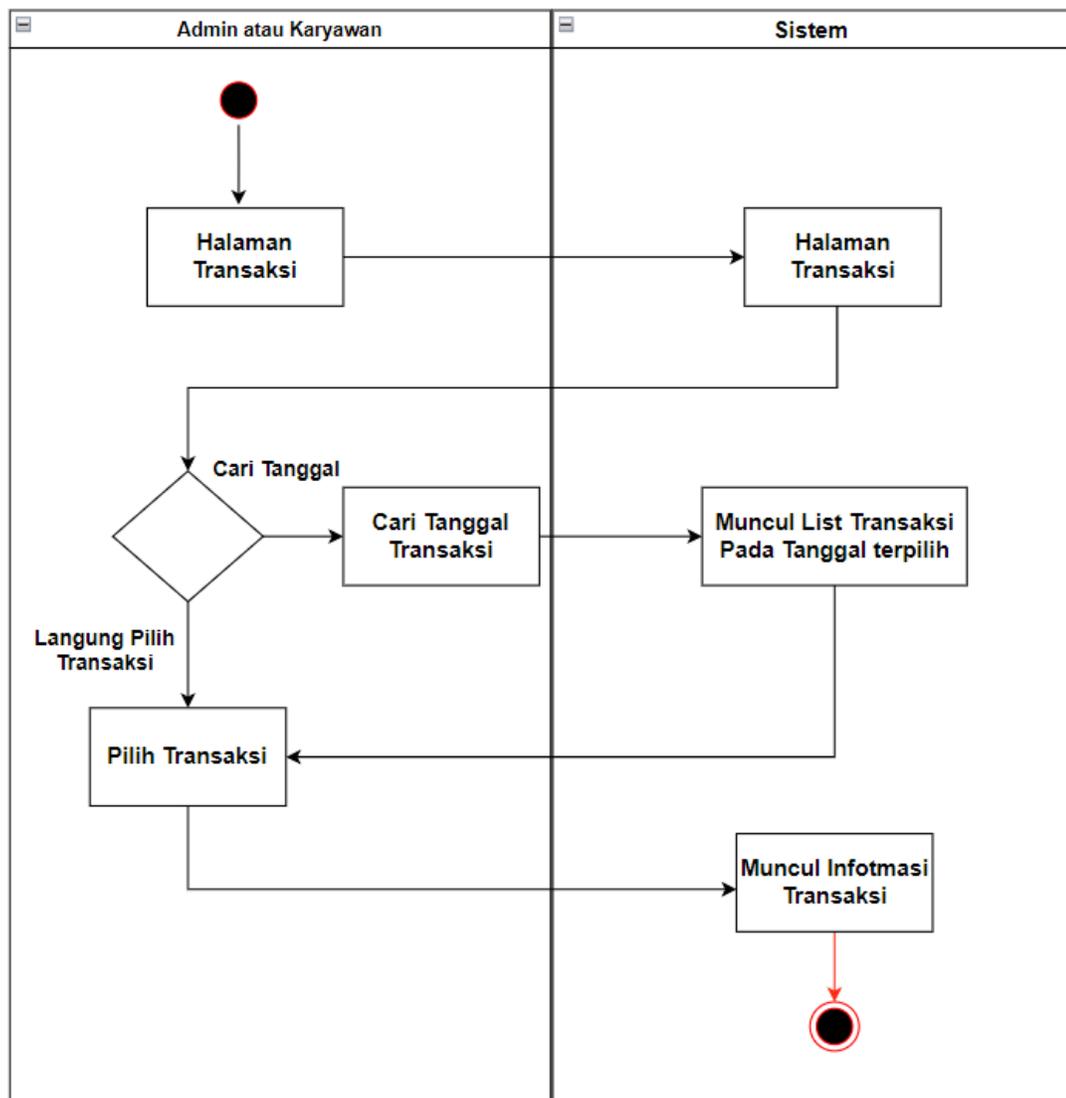
Pada gambar 3.9 berikut menunjukkan *admin* atau karyawan sedang menyimpan transaksi dari pelanggan yang sudah membayar.



**Gambar 3.9** Activity Diagram *Admin* ataupun Karyawan Menyimpan Transaksi

8. *Admin* ataupun Karyawan Melihat transaksi

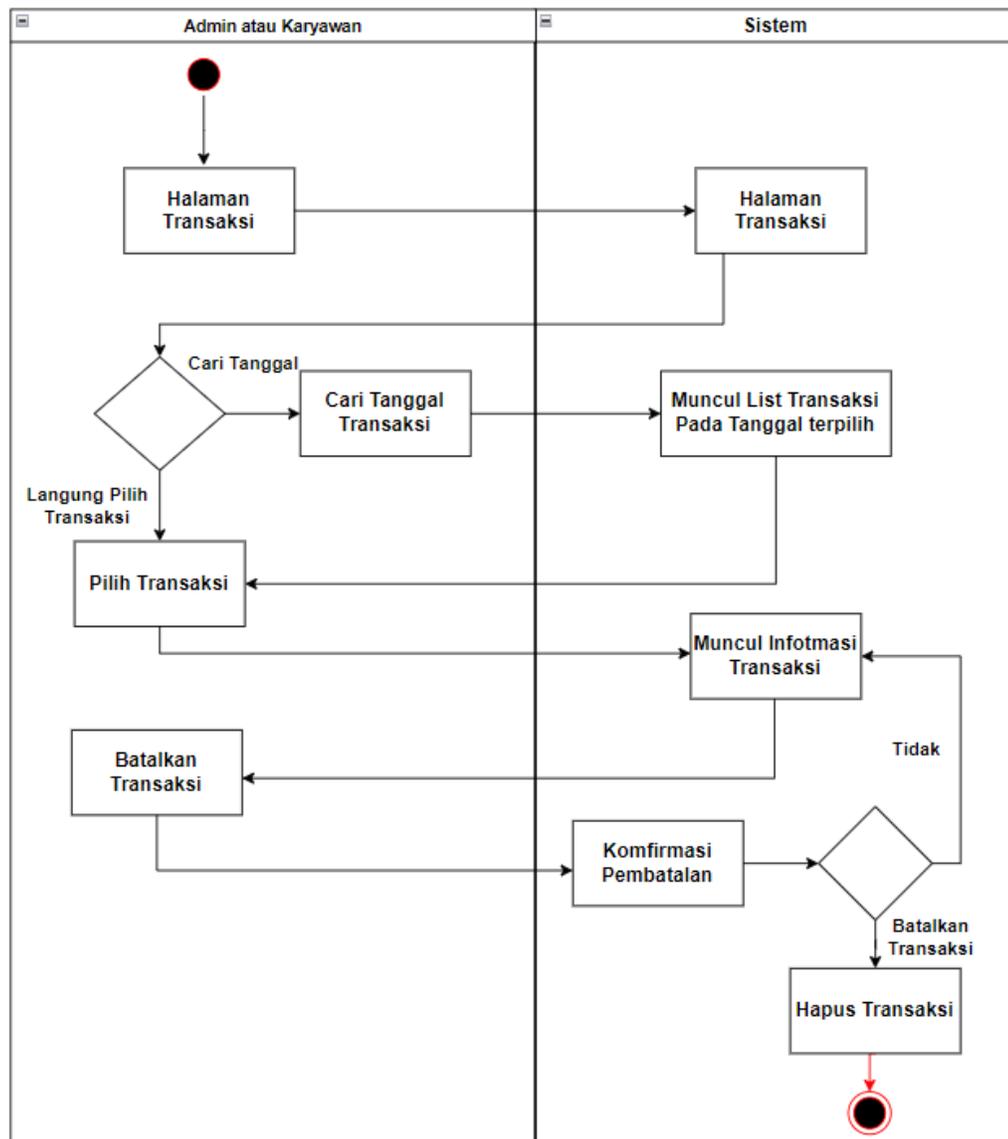
Pada gambar 3.10 dibawah ini merupakan aktivitas *admin* atau karyawan untuk melihat transaksi yang telah disimpan.



**Gambar 3.10** Activity Diagram *Admin* ataupun Karyawan Melihat Transaksi

### 9. Admin ataupun Karyawan Membatalkan Transaksi

Pada gambar 3.11 dibawah ini menunjukan aktivitas *admin* atau karyawan untuk membatalkan transaksi atau menghapus transaksi karena terjadi kesalahan.

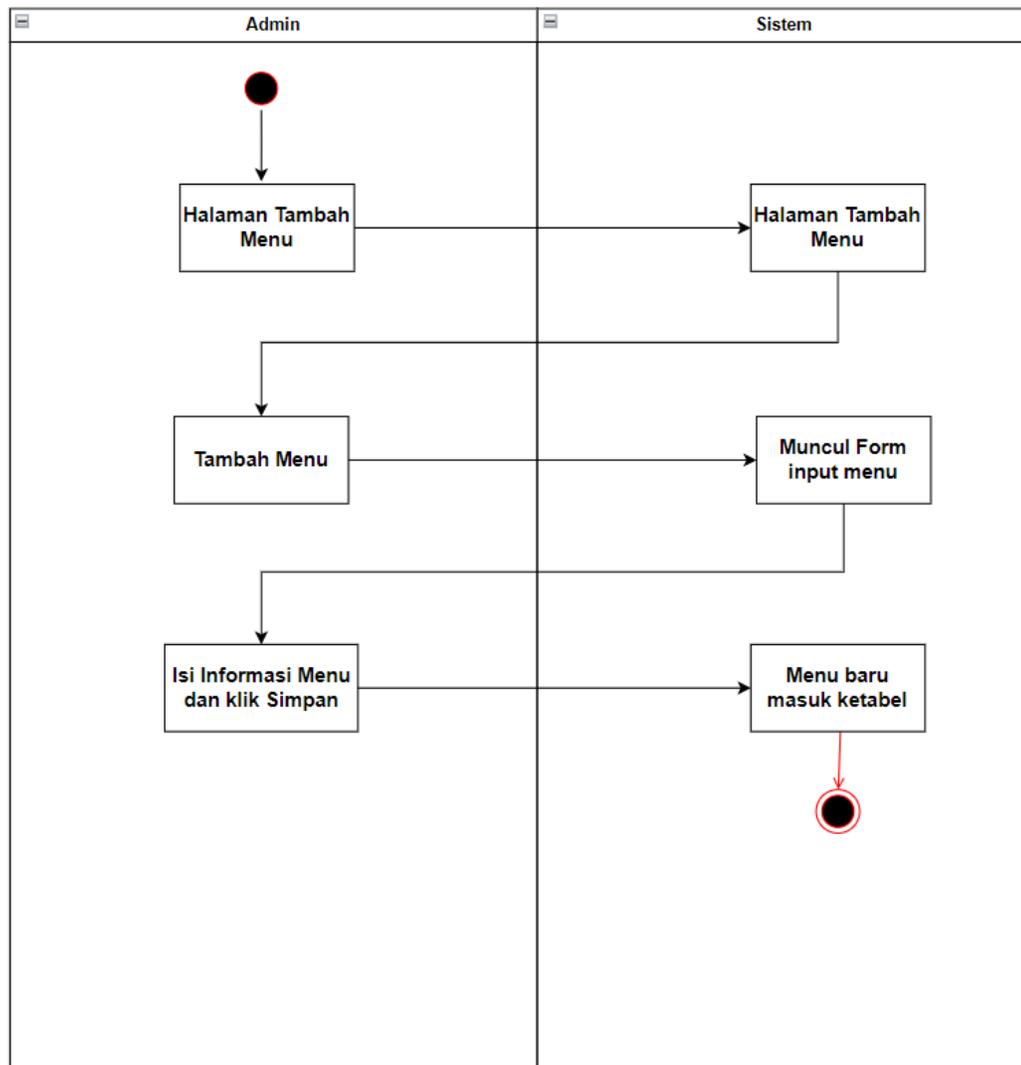


**Gambar 3.11** Activity Diagram Admin ataupun Karyawan Membatalkan Transaksi



### 11. *Admin Input Menu Baru*

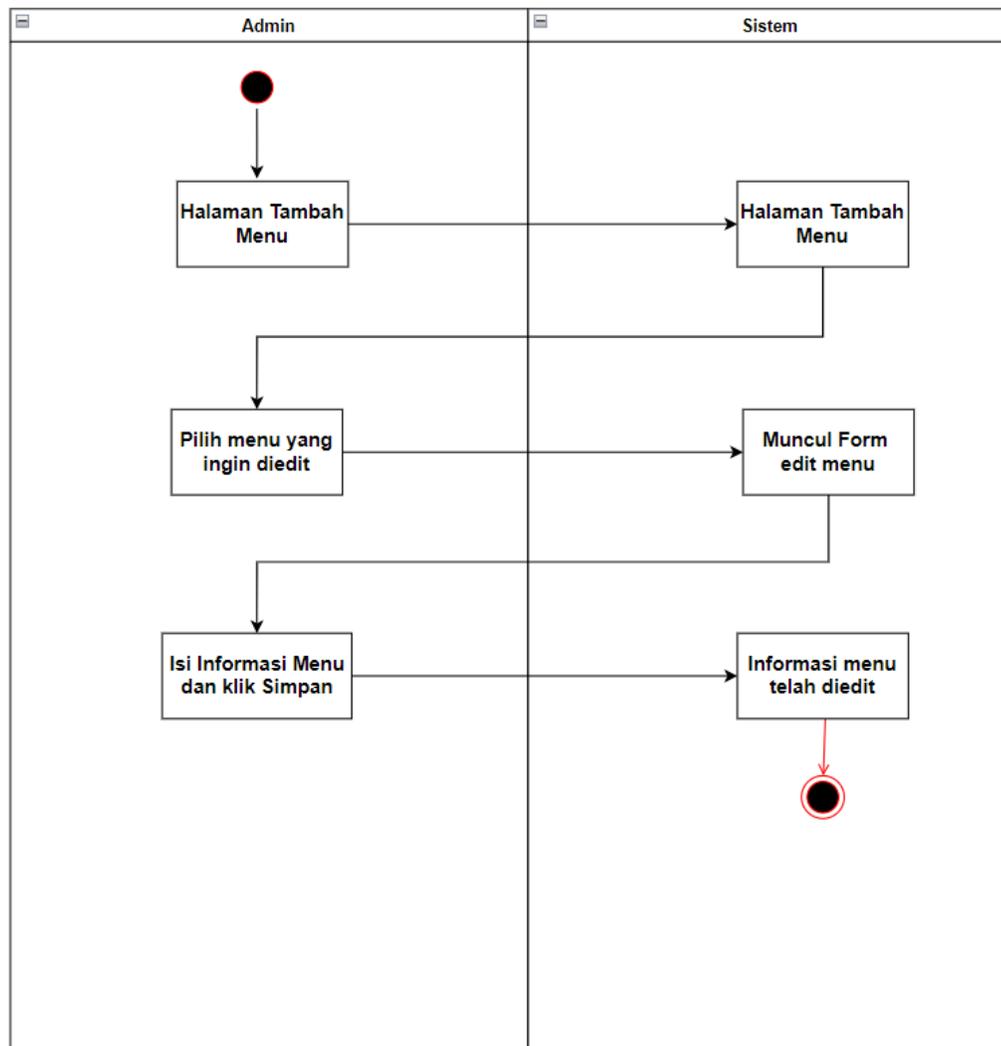
Pada gambar 3.13 dibawah ini menunjukan proses *admin* untuk menginput menu baru ke tabel.



**Gambar 3.13** Activity Diagram *Admin Input Menu Baru*

12. *Admin Edit Menu*

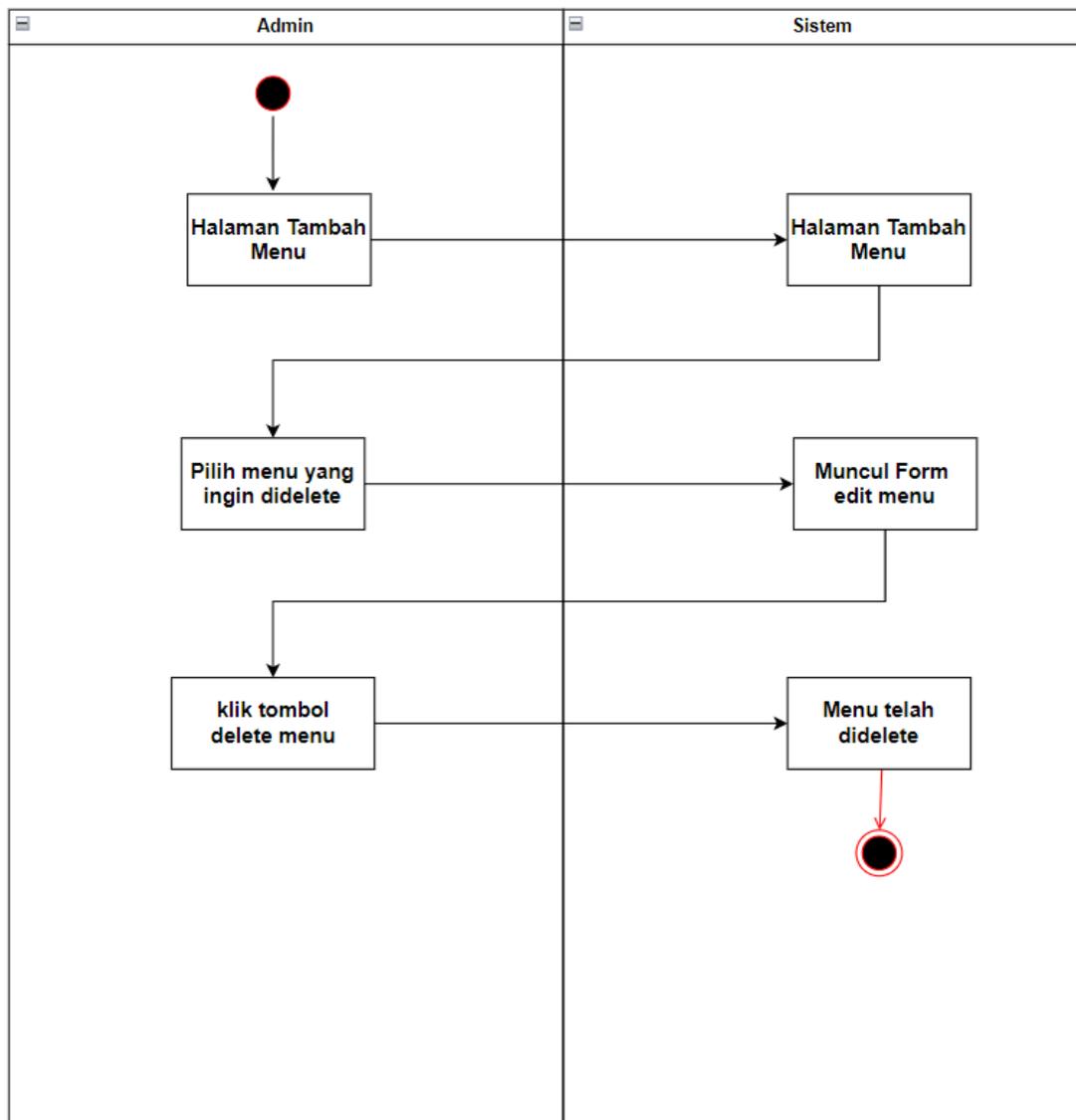
Pada gambar 3.14 dibawah ini menunjukkan proses *admin* untuk *edit* menu makanan yang sudah ada sebelumnya.



**Gambar 3.14** Activity Diagram Admin Edit Menu

13. *Admin Delete Menu*

Pada gambar 3.15 dibawah ini menunjukkan proses *admin* untuk *delete* menu makanan yang sudah ada sebelumnya.

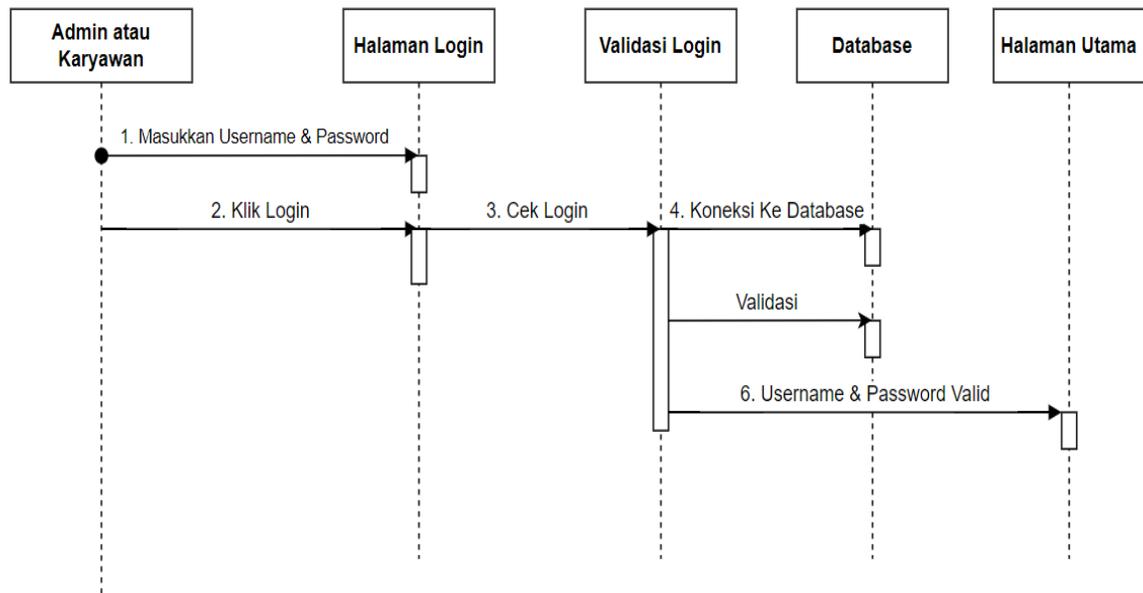


**Gambar 3.15** Activity Diagram Admin Delete Menu

### 3.3.3. Sequence Diagram

#### 1. *Admin* ataupun Karyawan Melakukan *Login*

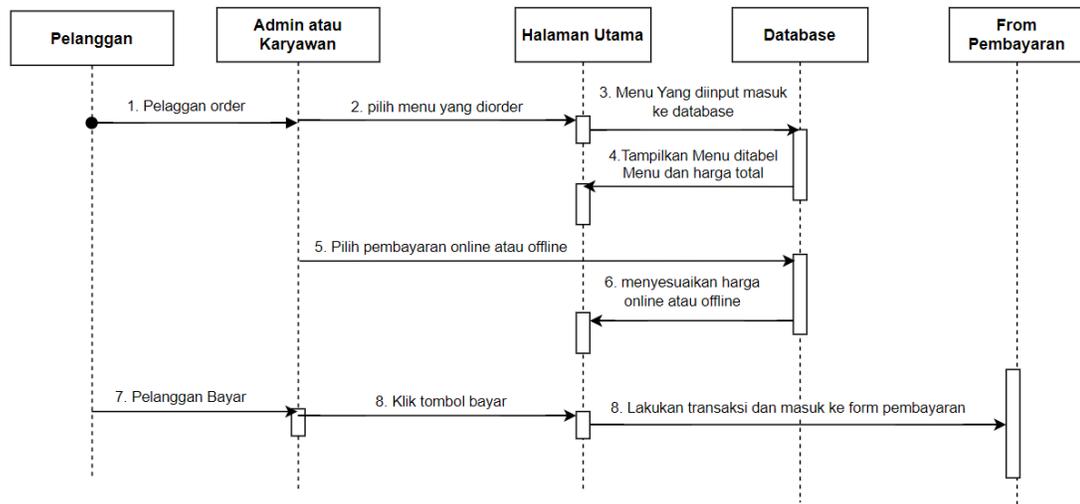
Pada gambar 3.16 dibawah ini menunjukkan alur *admin* atau karyawan melakukan *login* kedalam sistem penginputan orderan makanan.



**Gambar 3.16** *Sequence Diagram Admin* ataupun Karyawan Melakukan *Login*

#### 2. *Admin* ataupun Karyawan Menginput Orderan

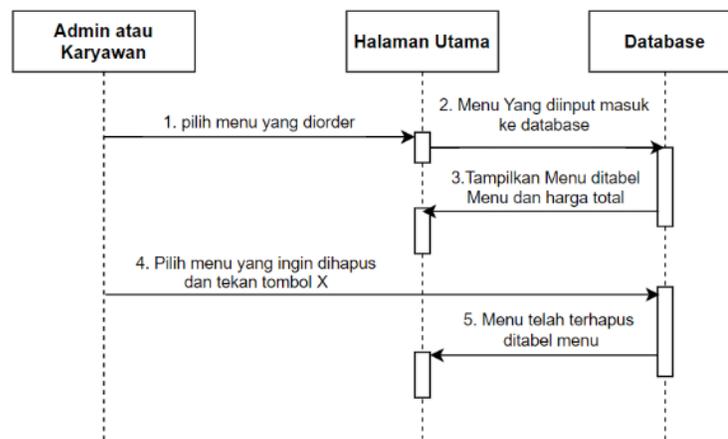
Pada gambar 3.17 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* atau karyawan menginput menu pada sistem penginputan orderan.



**Gambar 3.17** *Sequence Diagram Admin ataupun Karyawan Menginput Orderan*

### 3. *Admin ataupun Karyawan Delete Orderan*

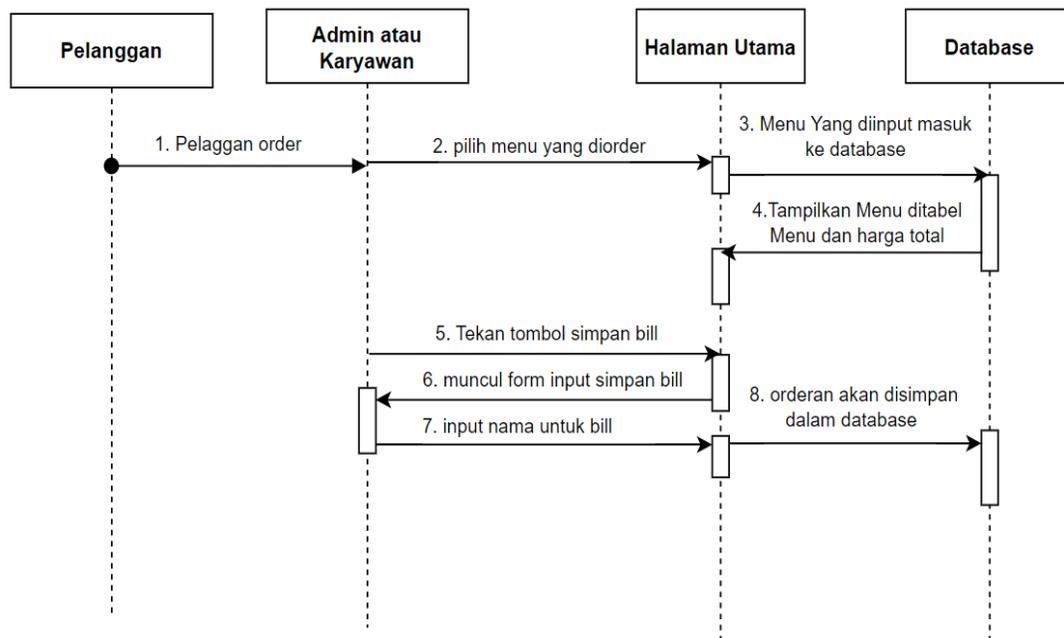
Pada gambar 3.18 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* atau karyawan *delete* menu pada sistem penginputan orderan.



**Gambar 3.18** *Sequence Diagram Admin ataupun Karyawan Delete Orderan*

#### 4. *Admin* ataupun Karyawan Menyimpan *Bill*

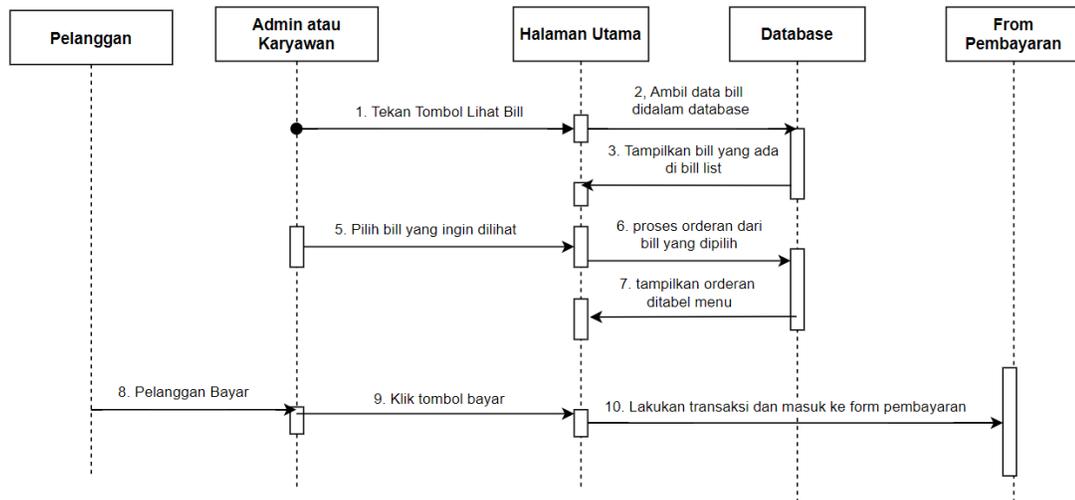
Pada gambar 3.19 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* atau karyawan menyimpan *bill* pada sistem penginputan orderan.



**Gambar 3.19** *Sequence Diagram Admin* ataupun Karyawan Menyimpan *Bill*

#### 5. *Admin* ataupun Karyawan Melihat *Bill*

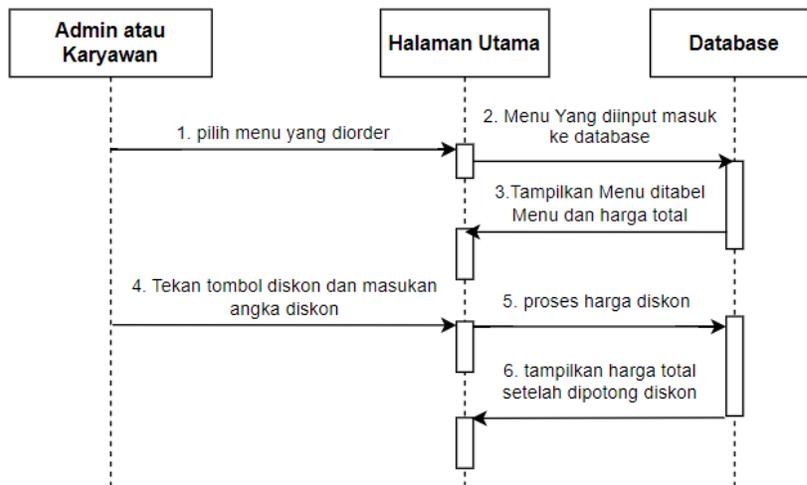
Pada gambar 3.20 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* atau karyawan melihat *bill* pada sistem penginputan orderan.



**Gambar 3.20** *Sequence Diagram Admin ataupun Karyawan Melihat Bill*

6. *Admin ataupun Karyawan Menginput Diskon*

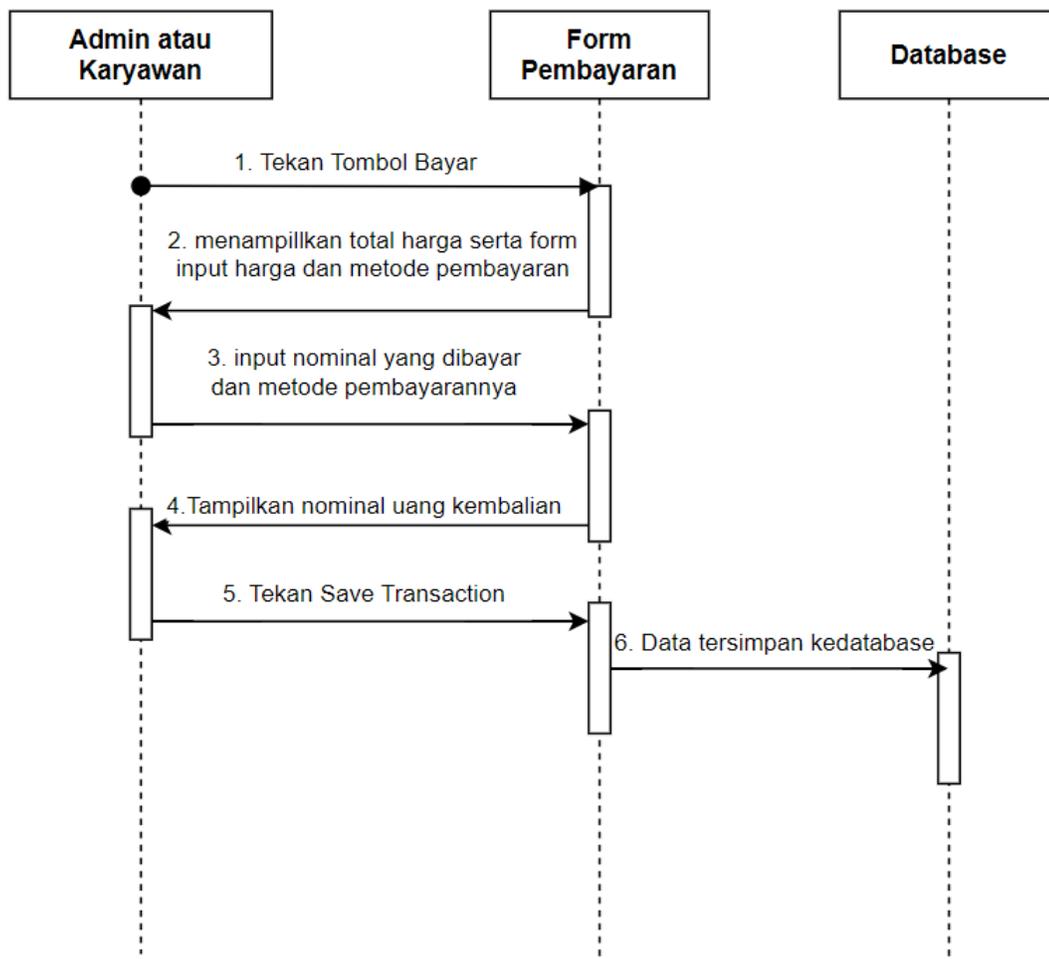
Pada gambar 3.21 yang tertera dibawah menunjukan alur *admin* atau karyawan melihat *bill* pada sistem penginputan orderan.



**Gambar 3.21** *Sequence Diagram Admin ataupun Karyawan Menginput Diskon*

### 7. Admin ataupun Karyawan Menyimpan Transaksi

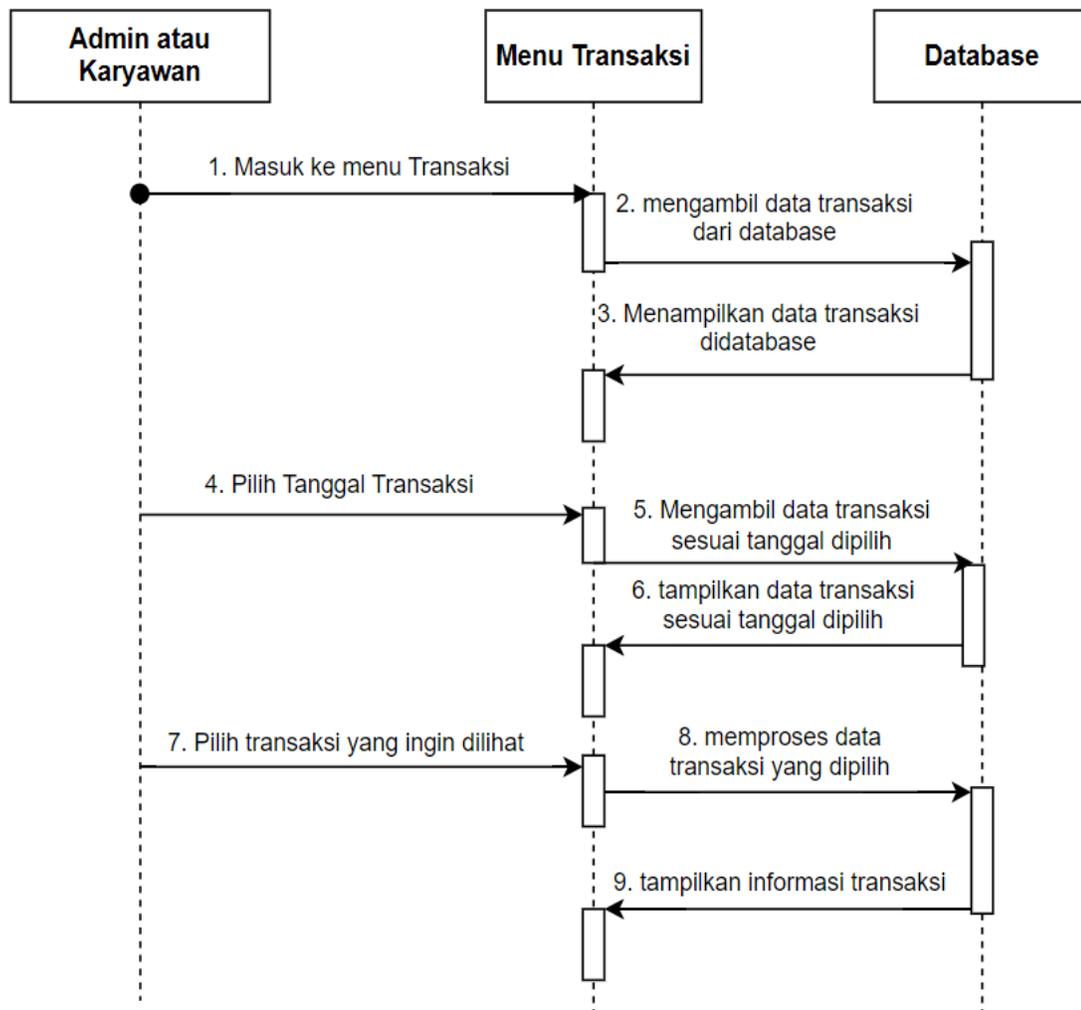
Pada gambar 3.22 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* atau karyawan menyimpan transaksi pada sistem penginputan orderan.



**Gambar 3.22** *Sequence Diagram Admin ataupun Karyawan Menyimpan Transaksi*

## 8. Admin ataupun Karyawan Melihat Transaksi

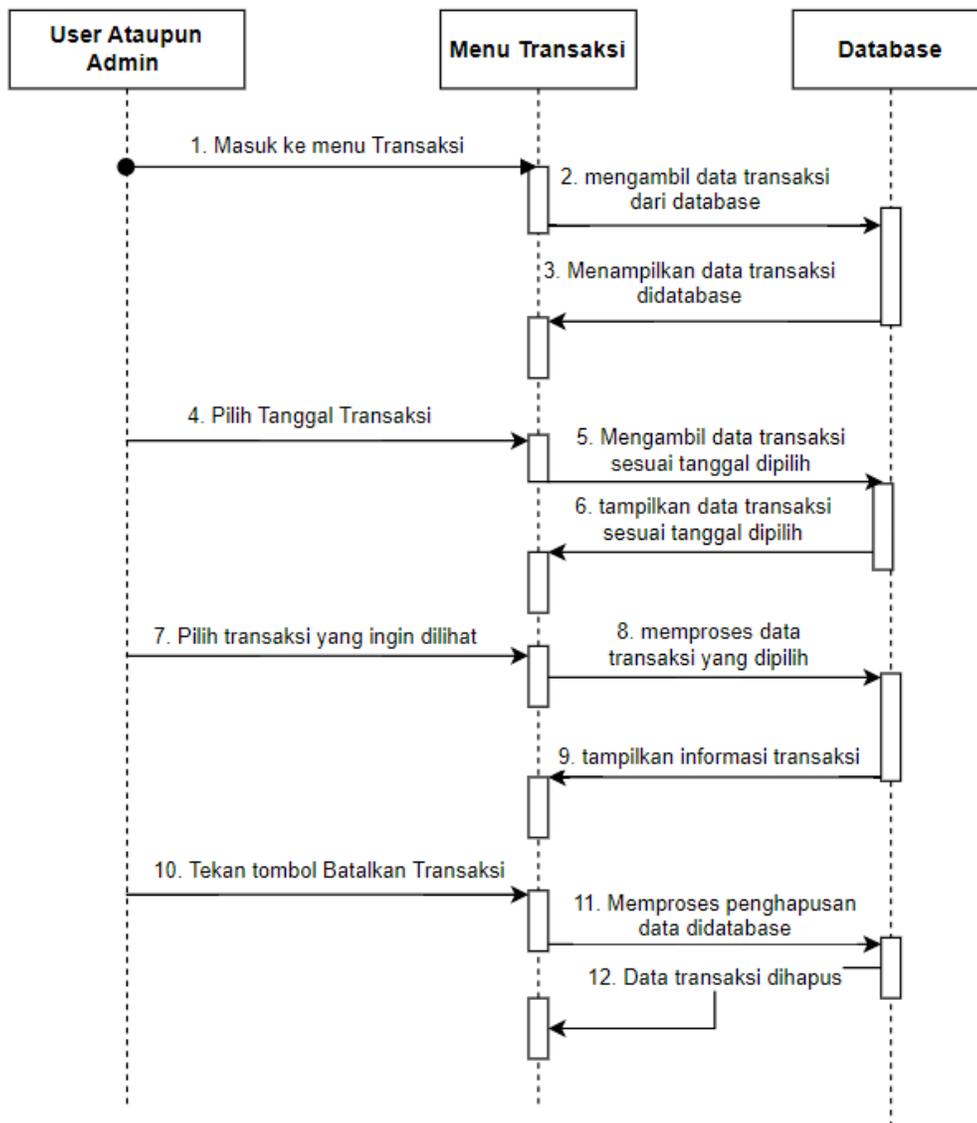
Pada gambar 3.23 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* atau karyawan melihat transaksi pada sistem penginputan orderan.



**Gambar 3.23** Sequence Diagram Admin ataupun Karyawan Melihat Transaksi

9. *Admin* ataupun Karyawan Membatalkan Transaksi

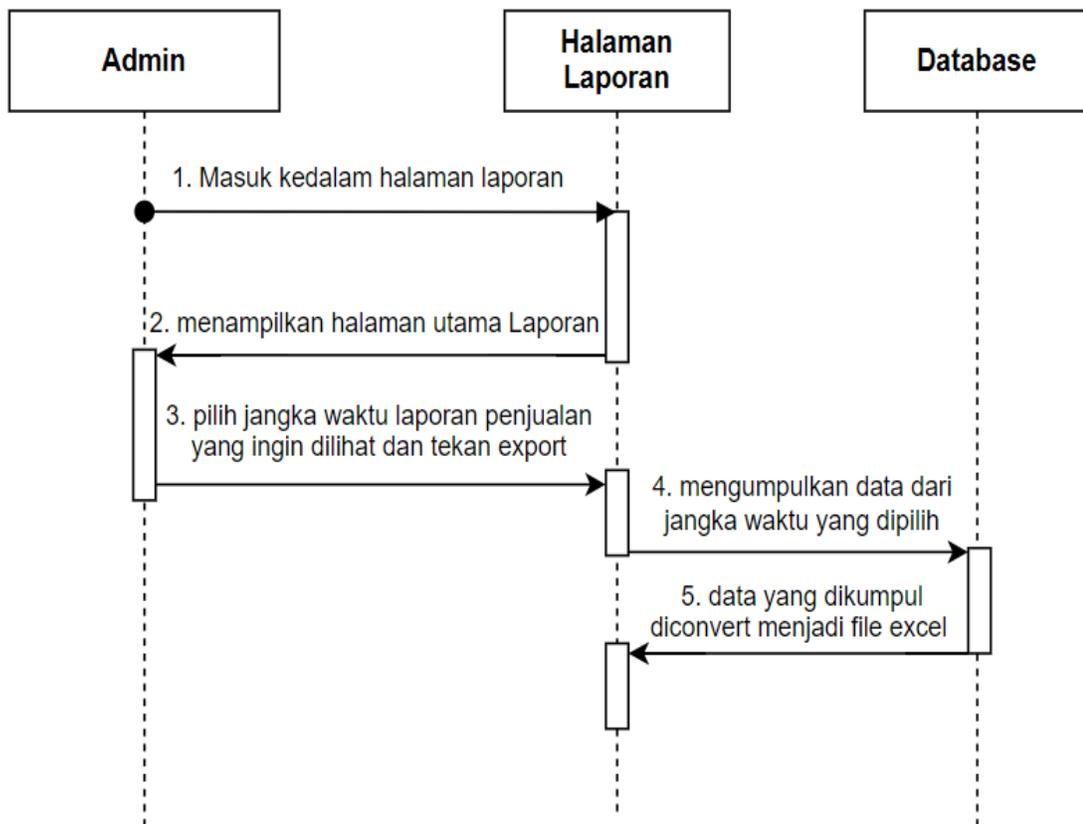
Pada gambar 3.24 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* atau karyawan membatalkan transaksi pada sistem penginputan orderan.



**Gambar 3.24** *Sequence Diagram Admin* atau Karyawan Membatalkan Transaksi

## 10. Admin Download Laporan

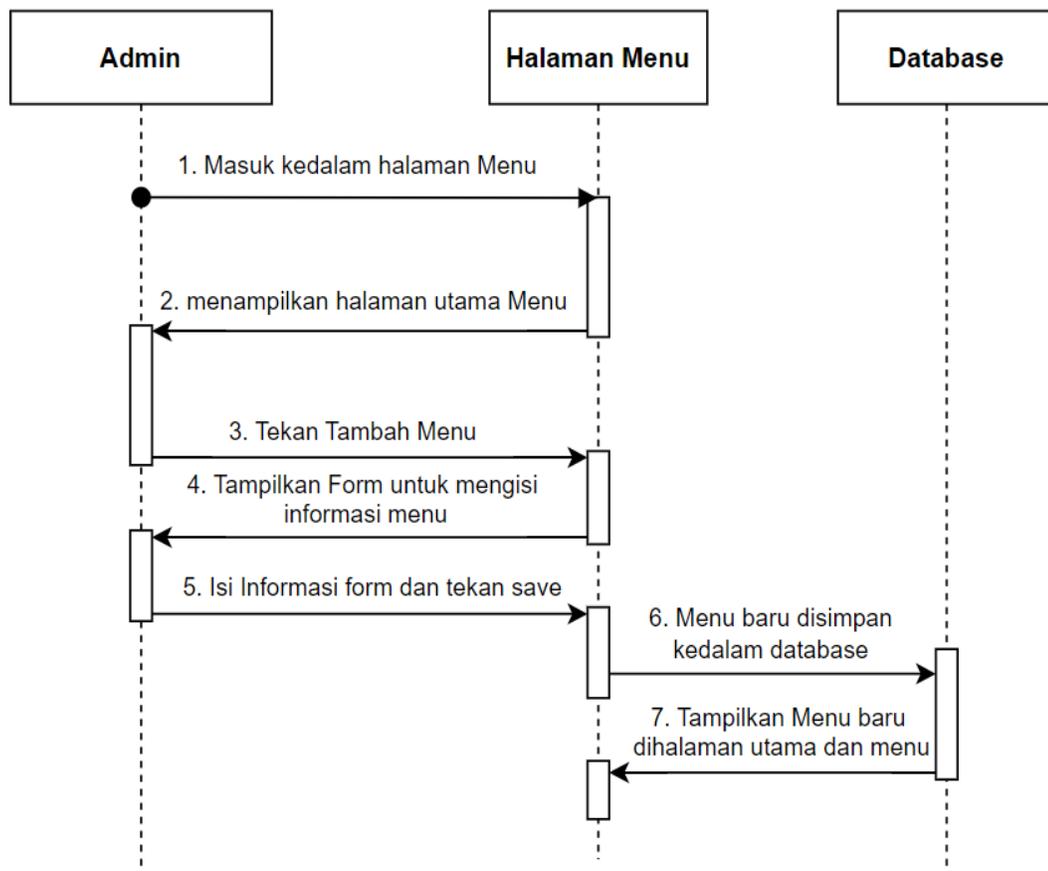
Pada gambar 3.25 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* untuk *download* laporan penjualan dalam jangka waktu tertentu.



**Gambar 3.25** Sequence Diagram Admin Download Laporan

### 11. *Admin Input Menu Baru*

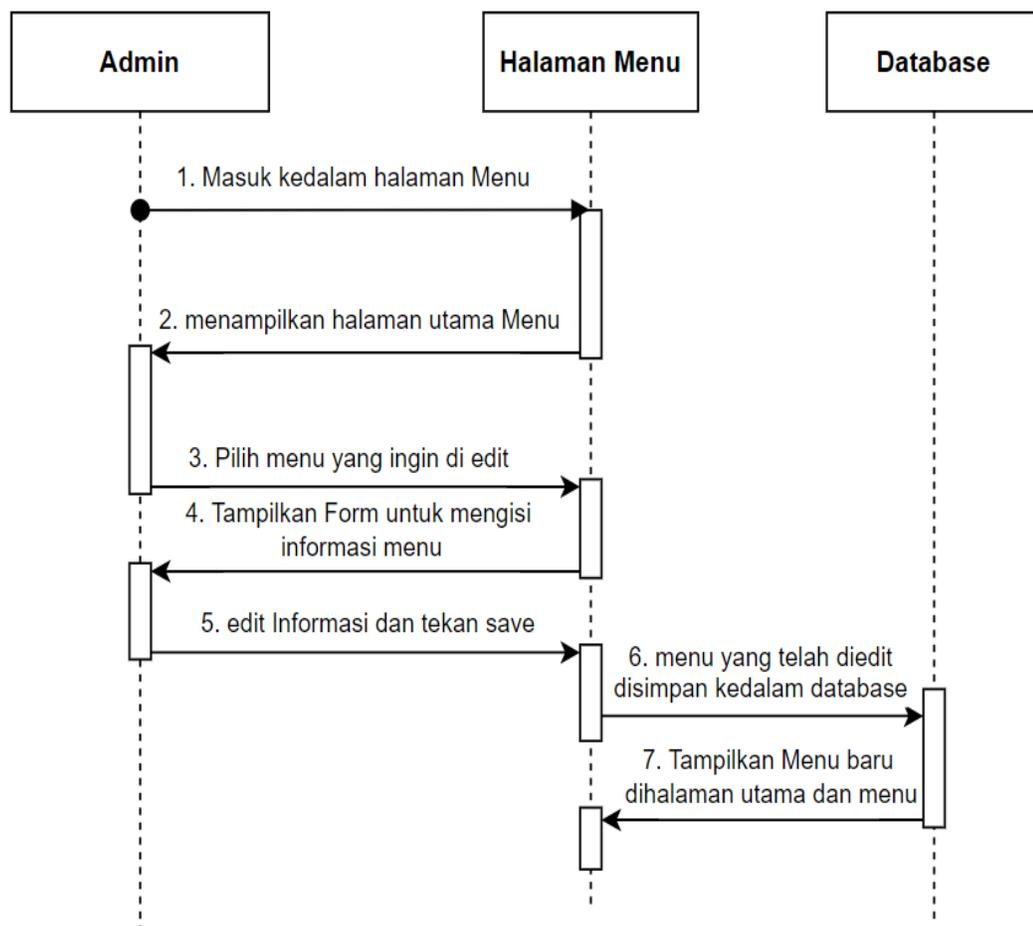
Pada gambar 3.26 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* ingin menginput menu baru ke tabel.



**Gambar 3.26** *Sequence Diagram Admin Input Menu Baru*

12. *Admin Edit Menu*

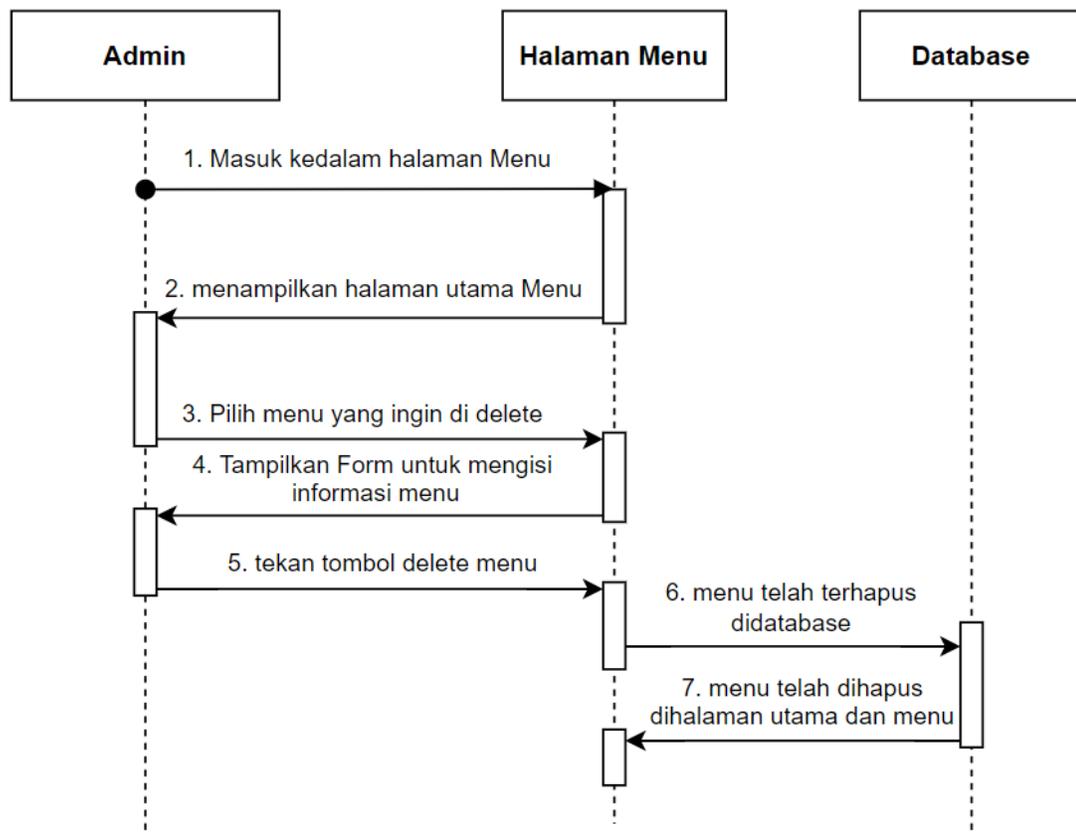
Pada gambar 3.27 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin* ingin *edit* menu makanan yang sudah ada sebelumnya.



**Gambar 3.27** *Sequence Diagram Admin Edit Menu*

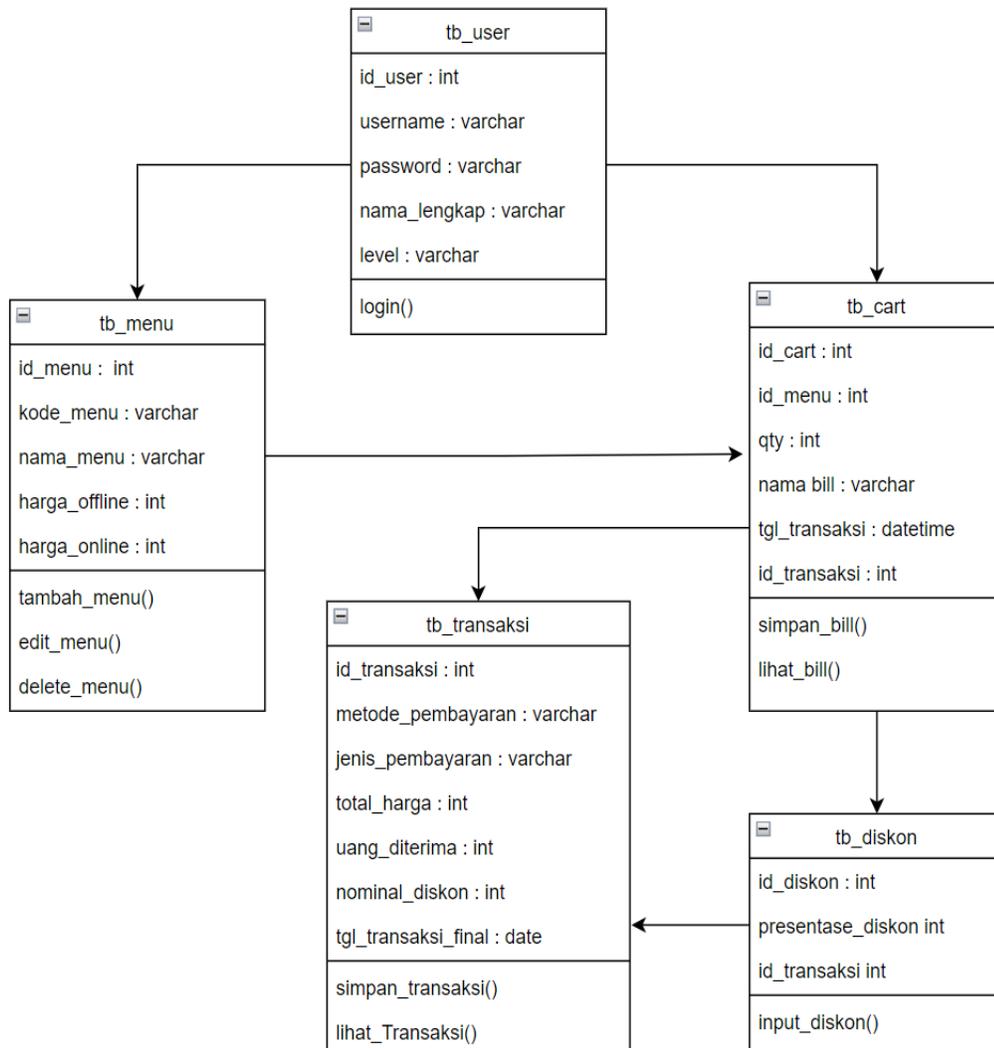
### 13. Admin Delete Menu

Pada gambar 3.28 yang tertera dibawah menunjukkan alur *admin delete* menu makanan yang sudah ada sebelumnya.



**Gambar 3.28** Sequence Diagram Admin Delete Menu

### 3.3.4. Class Diagram



**Gambar 3.29 Class diagram**

*Class* diagram menggambarkan dan menjelaskan tentang alur pada sistem yang akan digunakan terhadap hubungan antara satu sama lainnya.

### 3.4. Perancangan Sistem

Dalam Perancangan sistem ini kita dapat memperlihatkan cara kerja sistem kami dengan user interface tersebut. Kita menggunakan perancangan *interface* untuk mempermudah penjelasan.

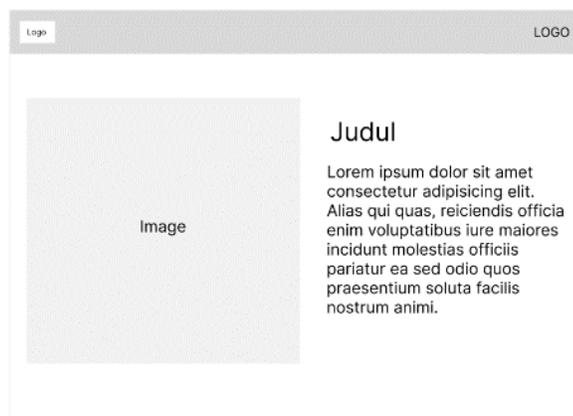
#### 3.4.1. Perancangan *Interface*

Untuk perancangan *interface*, kita memberikan desain gambar website untuk memberikan gambaran tentang website. Website ini memiliki halaman utama berupa *landing page* serta dua bagian menu, yaitu menu karyawan dan menu admin.

##### 1. Halaman Utama

Dalam Halaman Utama, kita dapat melihat pengenalan tentang warung dan produk yang dijual pada warung. Didalamnya kita dapat mengetahui produk yang dijual warung tersebut.

##### a. Pengenalan Warung



**Gambar 3.30** Halaman Utama Pengenalan Warung

Pada gambar 3.30 diatas, menjelaskan sedikit latar belakang tentang warung Balai Aboleng dan produk tersebut.

b. *Form ingredient*

The image shows a web form titled 'Ingridient' (sic) for 'Aboleng' and 'Soup'. The form is divided into two main sections: 'Aboleng' and 'Soup'. Each section contains three columns of input fields. Each column has a large 'Image' placeholder box and a smaller 'Nama' (Name) input field below it. The 'Aboleng' section is above the 'Soup' section. The form has a header bar with 'Logo' on the left and 'LOGO' on the right.

**Gambar 3.31** Halaman Utama *Form Ingredient*

Pada gambar 3.31 diatas, memperlihatkan bahan apa saja yang digunakan untuk membuat produk tersebut

c. *Form Menu*

Logo

LOGO

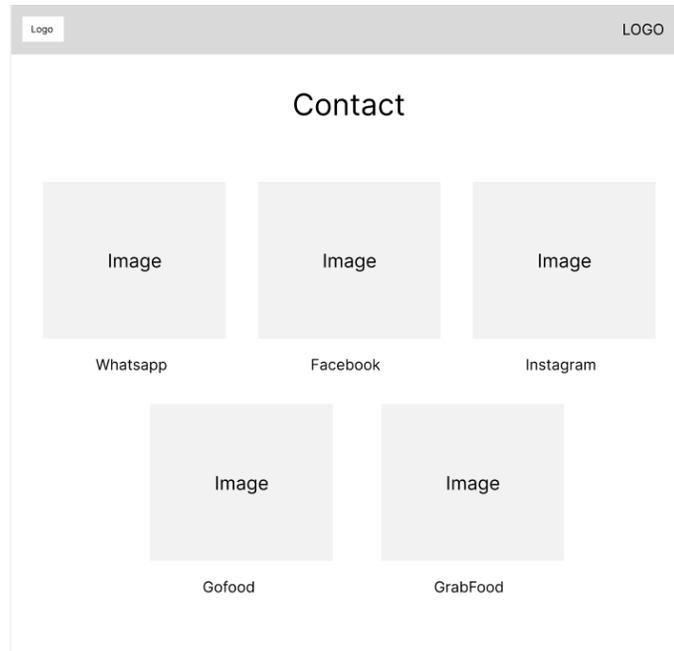
## Menu

|       |                                     |       |                                     |
|-------|-------------------------------------|-------|-------------------------------------|
| Image | <b>Nama Menu</b><br>Keterangan Menu | Image | <b>Nama Menu</b><br>Keterangan Menu |
| Image | <b>Nama Menu</b><br>Keterangan Menu | Image | <b>Nama Menu</b><br>Keterangan Menu |
| Image | <b>Nama Menu</b><br>Keterangan Menu | Image | <b>Nama Menu</b><br>Keterangan Menu |
| Image | <b>Nama Menu</b><br>Keterangan Menu | Image | <b>Nama Menu</b><br>Keterangan Menu |

**Gambar 3.32** Halaman Utama *Form Menu*

Pada gambar 3.32 diatas, menunjukkan menu yang dijual oleh warung tersebut berserta keterangan tentang menu.

#### d. *Form Contact*



**Gambar 3.33** Halaman Utama *Form Contact*

Pada gambar 3.33 diatas, menunjukan *form contact* yang digunakan untuk mengakses sosial media yang ada pada warung tersebut. *image* tersebut, jika ditekan akan langsung menuju ke sosial media.

#### e. *Footer*



**Gambar 3.34** Halaman Utama *Page Footer*

Pada gambar 3.34 diatas, Menunjukkan *footer* yang digunakan untuk memberikan informasi tambahan seperti Alamat, jam buka, dan informasi lainnya.

#### f. Menu *bar*



**Gambar 3.35** Halaman Utama Menu *Bar*

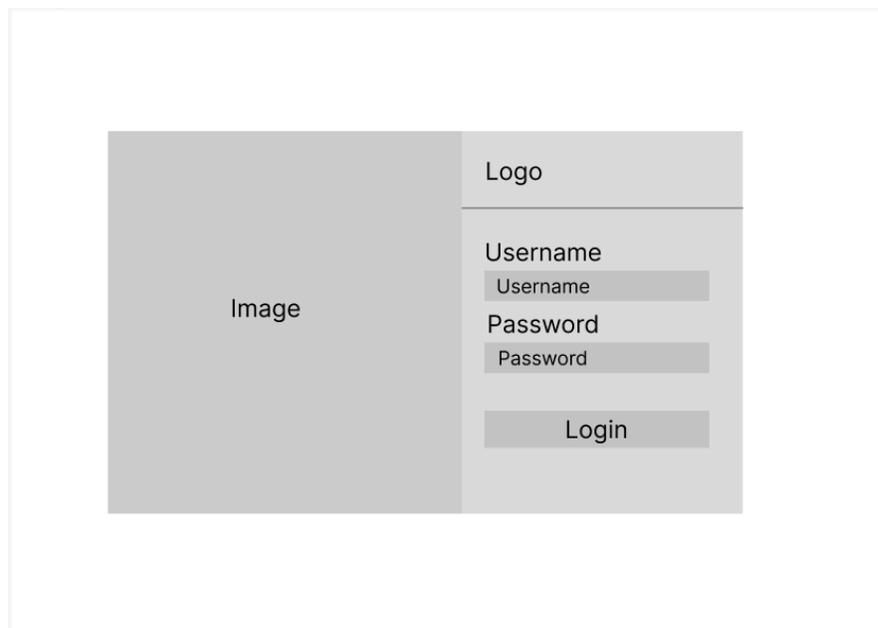
Pada gambar 3.35 diatas, Menu *bar* untuk mempercepat pencarian halaman, berikut berupa fungsi-fungsi menu:

1. *Home* : untuk ke halaman pengenalan warung.
2. *Ingredient* : untuk ke halaman *Ingredient*.
3. *Menu* : untuk ke halaman menu.
4. *Contact* : untuk ke halaman *Contact*.
5. *Admin* : untuk masuk ke *form login user* atau *admin*.

## 2. Menu Karyawan

Dalam menu Karyawan, kita dapat menginput orderan dari pelanggan dan melakukan transaksi penjualan dimenu ini. dalam menu ini nantinya kita juga dapat melihat transaksi sudah terjadi.

### a. *Form login*



The diagram illustrates the layout of a login form. It consists of a large gray rectangular area on the left labeled "Image". To the right of this area is a vertical stack of elements: a "Logo" label above a horizontal line, followed by "Username" and "Password" labels, each with a corresponding input field below it, and finally a "Login" button at the bottom.

**Gambar 3.36** Menu Karyawan *Form Login*

Untuk *form login*, kita dapat menulis *username* dan *password* untuk menuju kedalam menu kasir atau menu *admin*. Desain gambar *form login* terdapat pada gambar 3.36 diatas.

### b. Menu *Input*

The interface consists of a header bar with a 'Logo' placeholder on the left and 'LOGO' text on the right. Below the header is a menu grid with 16 items arranged in a 4x4 grid, each labeled 'NAMA MENU'. To the right of the grid is a bill summary section. At the top of this section is a dropdown menu labeled 'OFFLINE' with a downward arrow. Below it is a list of three items, each with 'NAMA MENU' and 'HARGA x'. Underneath this list is the text '(MENU YANG DIORDER MASUK TABEL)'. At the bottom of the bill summary section are two buttons: 'SIMPAN BILL' and 'LIHAT BILL'. Below these buttons are two more sections: 'DISCOUNT' and 'HARGA TOTAL (TOMBOL BAYAR)'.

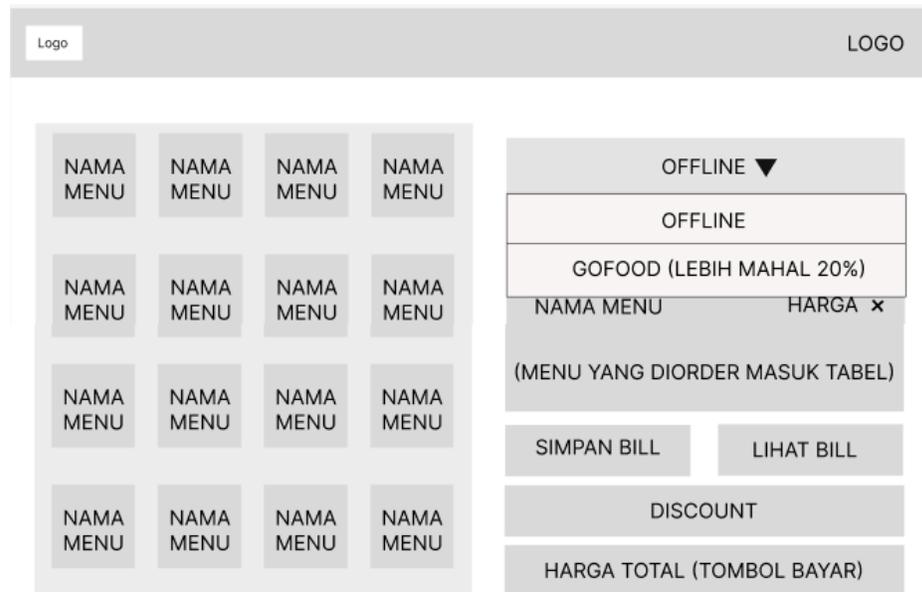
**Gambar 3.37** Menu Karyawan Menu *Input*

Untuk menu *input*, kita dapat melihat tabel kiri yang memiliki banyak kotak kecil yang berisi nama menu dan kotak kanan yang berisi orderan yang diinput. Serta tombol-tombol yang ada pada menu tersebut. Desain gambar terdapat pada gambar 3.37 diatas.

The image shows a web application interface for a menu. At the top, there is a header bar with 'Logo' on the left and 'LOGO' on the right. Below the header is a table with two columns: 'NAMA MENU' and 'HARGA'. A modal form is overlaid on the table, allowing a user to select a menu item and adjust its quantity. The modal has a 'QUANTITY' input field with the value '0', and '+' and '-' buttons to increase or decrease the quantity. At the bottom of the modal, there are two buttons: 'Tutup' (Close) and 'Order' (Order). The table rows are partially visible behind the modal, showing 'NAMA MENU' and 'HARGA' labels.

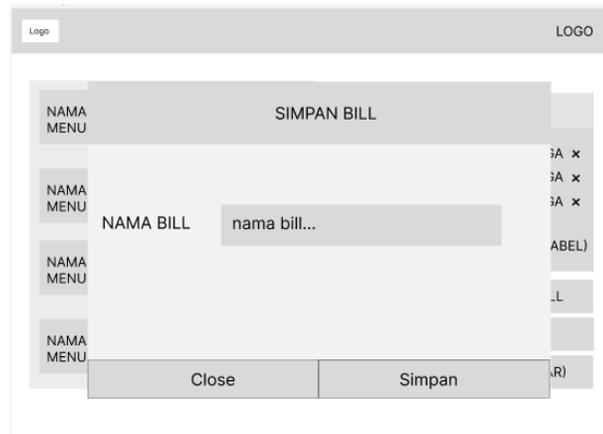
**Gambar 3.38** Menu Karyawan *Form Input* Orderan

Form input orderan akan muncul jika kita tekan tombol nama menu yang berada di sebelah kiri tabel. Ditampilkan tersebut kita dapat melihat nama menu dan harganya. Kita bisa menambahkan *quantity* pada menu. Jika tekan tombol order, maka orderan tersebut akan masuk ke tabel orderan. Desain gambar terdapat pada gambar 3.38 di atas.



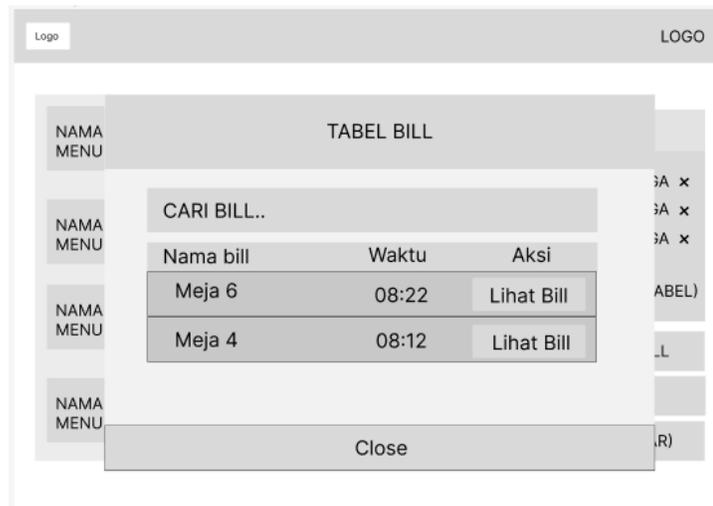
**Gambar 3.39** Menu Karyawan Pilih Tipe Orderan

Ditabel orderan ada *scroll*down berisi *offline* dan *online*. Jika pelanggan langsung makan ditempat dan *takeaway* maka kita memilih *offline*. Untuk pelanggan menggunakan gofood, kita perlu input menu yang orderan dari gofood dan memilih opsi *online* agar harga per item akan ditambah 20% lebih mahal dari biasanya. Desain gambar terdapat pada gambar 3.39 diatas.



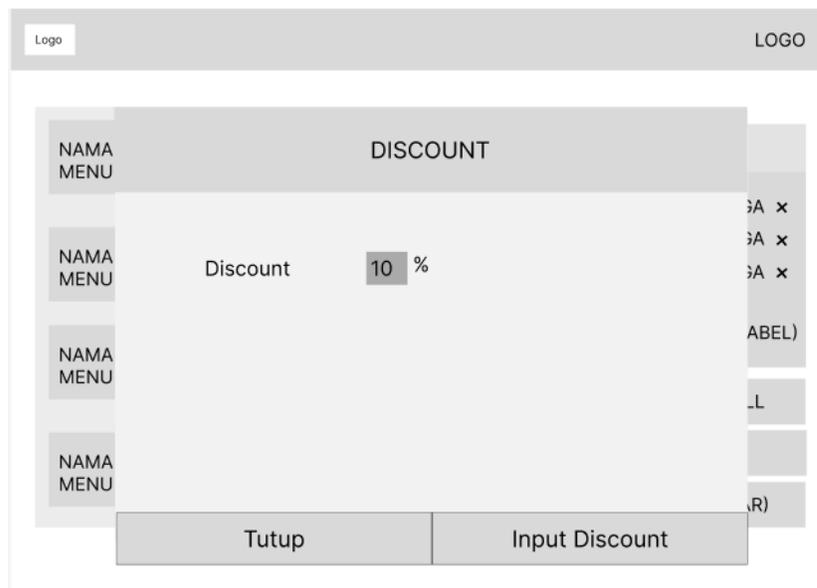
**Gambar 3.40** Menu Karyawan Simpan *Bill*

Tombol simpan *bill* digunakan untuk menyimpan orderan dengan memberi nama pada bill. Contohnya kita ingin simpan orderan meja ke-4, maka nama bill akan diberi nama meja 4 agar mudah dicari. Desain gambar terdapat pada gambar 3.40 diatas.



**Gambar 3.41** Menu Karyawan Lihat *Bill*

Untuk melihat *bill* yang kita simpan, kita hanya perlu menekan tombol lihat *bill*. Didalam tabel *bill*, kita dapat memilih *bill* yang ingin kita lihat. setelah memilih *bill* tersebut akan muncul orderan ditabel orderan. Desain gambar terdapat pada gambar 3.41 diatas.



**Gambar 3.42** Menu Karyawan *Input* Diskon

Untuk menginput diskon, kita hanya perlu menekan tombol diskon dan muncul *pop-up* seperti diatas, didalamnya kita hanya perlu mengisi berapa persen diskon yang akan dikalikan tekan input. Harga diskon akan muncul ditabel dan dipotong sesuai harga total. Desain gambar terdapat pada gambar 3.42 diatas.

The image shows a mobile application interface for a payment form. At the top, there is a header bar with 'Logo' on the left and 'LOGO' on the right. Below this is a form titled 'Pembayaran'. The form contains several sections:

- Uang Diterima:** A field containing 'RP 100.000'.
- Kembalian:** A field containing 'Rp 50.000'.
- Metode Pembayaran:** A section with four buttons: 'Cash', 'Bank Transfer', 'GoPay', and 'GrabFood'.
- Buttons:** At the bottom of the form, there are two buttons: 'Tutup' and 'Simpan Transaksi'.

The form is overlaid on a background that appears to be a table with columns labeled 'NAMA/MENU' and 'TABEL)'. There are also some faint text elements like 'RGA x', 'GA x', and 'RGA x' visible on the right side of the form.

**Gambar 3.43** Menu Karyawan *Form* Pembayaran

Jika Pelanggan ingin bayar, kita dapat menekan tombol bayar dan muncul *pop-up* seperti diatas. Kita hanya masukan nominal yang dibayar dan metode pembayarannya. Jika, metode pembayaran *online* hanya dapat memilih gofood atau grabfood. Sedangkan jika *offline*, kita dapat memilih *cash* atau *bank transfer*. Setelah itu, kita *save transaction* dan akan masuk kedalam tabel transaksi. Desain gambar dapat dilihat pada gambar 3.43 diatas.

### c. Menu Transaksi

| Logo   |                        |       | LOGO   |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
|--|------------------------|-------|--|--|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|---------|-------------|
| Cari Tanggal  |                        |       | <b>INFROMASI TRANSAKSI</b><br>Metode Pembayaran : Cash<br>Waktu Transaksi : 20 November 2023, 08:12<br>Uang yang dibayar: RP 100.000<br>Uang Kembalian : RP 50.000<br><b>MENU</b><br><table border="1"> <thead> <tr> <th>NAMA MENU</th> <th>HARGA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NAMA MENU</td> <td>HARGA</td> </tr> <tr> <td>NAMA MENU</td> <td>HARGA</td> </tr> <tr> <td>Total :</td> <td>HARGA TOTAL</td> </tr> </tbody> </table> |  | NAMA MENU | HARGA | NAMA MENU | HARGA | NAMA MENU | HARGA | Total : | HARGA TOTAL |
| NAMA MENU  | HARGA                  |       |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| NAMA MENU  | HARGA                  |       |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| NAMA MENU  | HARGA                  |       |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| Total :  | HARGA TOTAL            |       |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| Today  |                        |       |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| C  | RP 50.000<br>Nama Menu | 08:12 |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| TF   | RP 60.000<br>Nama Menu | 07:12 |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| TF   | RP 50.000<br>Nama Menu | 07:30 |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| Yesterday  |                        |       |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| TF   | RP 50.000<br>Nama Menu | 11:50 |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| C  | RP 50.000<br>Nama Menu | 11:14 |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
| G  | RP 56.000<br>Nama Menu | 10:12 |  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |
|  |                        |       | <b>BATALKAN TRANSAKSI</b>  |  |           |       |           |       |           |       |         |             |

**Gambar 3.44** Menu Karyawan Menu Transaksi

Dalam menu transaksi, kita dapat melihat informasi transaksi yang terjadi pada setiap hari. Jika ada terjadi kesalahan transaksi, kita dapat menekan batalkan transaksi dan akan terhapus ditabel transaksi. Desain gambar terdapat gambar 3.44 diatas.

### 3. Menu *Admin*

Dalam menu *Admin*, *admin* dapat melihat data keuangan pada warung dan juga menginput atau memodifikasi menu baru. Menu admin ini khusus untuk *admin* dan tidak bisa diakses oleh karyawan.

## a. Menu Laporan

Logo LOGO

### LAPORAN PENJUALAN

|         |            |       |          |
|---------|------------|-------|----------|
| Tanggal | 09/10/2023 | Total | RP 0     |
| Cash    | TF         | Gopay | GrabFood |
| RP 0    | RP 0       | RP 0  | RP 0     |

---

**EXPORT**

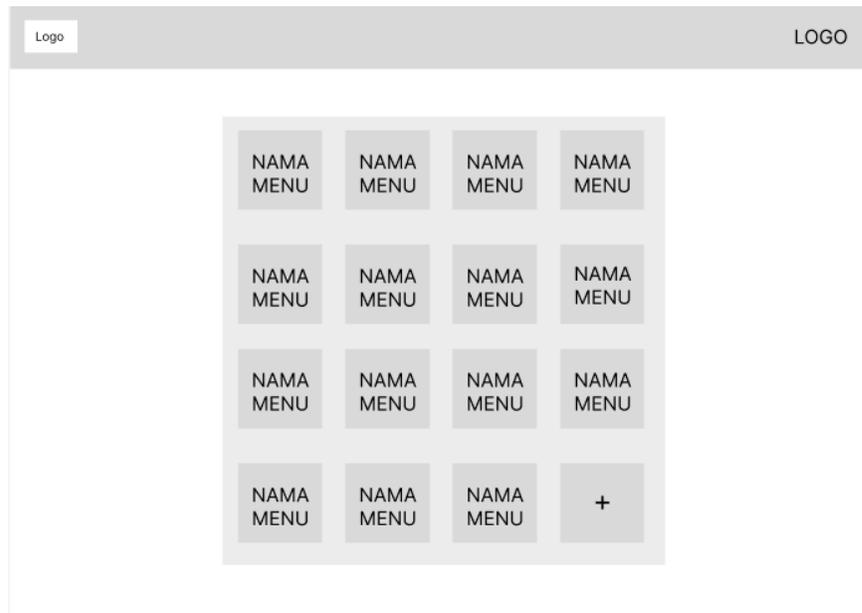
Harian ▼    09/10/2023 📅    S/D    10/10/2023 📅

Export Ke Excel

**Gambar 3.45** Menu *Admin* Menu Laporan

Dalam Menu Laporan, kita dapat melihat transaksi hari ini berupa Cash, Bank Transfer, Gopay, dan Grabfood. Untuk mendownload transaksi, kita dapat memilih transaksi pada jangka harian, bulanan dan tahunan. Laporan yang akan didownload akan berbentuk file excel. Desain gambar dapat dilihat pada gambar 3.45 diatas.

## b. Halaman Menu



**Gambar 3.46** Menu *Admin* Halaman Menu

Dalam menu ini, dapat kita lihat menu makanan yang telah kita input didalam sistem. Untuk menambah menu makanan baru, kita hanya perlu menekan tombol tambah (+) yang terdapat dalam tabel. Desain gambar terdapat pada gambar 3.46 diatas.

 A screenshot of a form titled 'Tambah Menu'. The form is contained within a light gray box. At the top of the box is the title 'Tambah Menu'. Below the title are four input fields, each with a label on the left and a text input area on the right:
 

- 'Nama Menu' with a text input field containing 'Nama Menu'.
- 'Kode Menu' with a text input field containing 'Kode'.
- 'Harga Offline' with a text input field containing 'RP 0'.
- 'Harga Online' with a text input field containing 'RP 0'.

 At the bottom of the form, there are two buttons: 'Tutup' (Close) on the left and 'Tambah Menu' (Add Menu) on the right.

**Gambar 3.47** Menu *Admin* Form Penginputan Menu Baru

Setelah itu, akan muncul *form* seperti gambar diatas, didalam *form* tersebut kita dapat mengisi nama makanan, kode makanan, dan juga harga jual *online* dan *offline* menu tersebut. Desain gambar terdapat pada gambar 3.47 diatas.

| NAMA MENU                                 |  |
|---|--|
| Nama Menu                                 | <input type="text" value="Nama Menu"/>   |
| Kode Menu                                 | <input type="text" value="Kode"/>        |
| Harga Offline                             | <input type="text" value="RP 0"/>        |
| Harga Online                              | <input type="text" value="RP 0"/>        |
| <input type="button" value="Hapus Menu"/> |  |
| <input type="button" value="Tutup"/>      | <input type="button" value="Edit Menu"/> |

**Gambar 3.48** Menu *Admin Form Edit Menu*

Jika kita ingin memodifikasi menu yang ada, kita cukup menekan menu tersebut dan muncul form seperti gambar diatas. Didalam form, kita dapat menghapus atau mengganti informasi pada menu tersebut. Desain gambar dapat dilihat pada gambar 3.48 diatas.

### 3.4. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada warung balai aboleng yang berlokasi di Akong Kopitiam, Ruko Penuin Centre, Blok B14-B15, Lubuk Baja, Batam. Lokasi tempat terdapat pada gambar 3.49.



**Gambar 3.49 Lokasi Penelitian**

Tabel 3.1 dibawah ini berupa tabel untuk menunjukkan jadwal proses penelitian yang dilakukan.

**Table 3.1 Jadwal Penelitian**

| Kegiatan        | September 2023 |   |   |   | Oktober 2023 |   |   |   | November 2023 |   |   |   | Desember 2023 |   |   |   | Januari 2024 |   |   |   |
|-----------------|----------------|---|---|---|--------------|---|---|---|---------------|---|---|---|---------------|---|---|---|--------------|---|---|---|
|                 | 1              | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 | 1            | 2 | 3 | 4 |
| Pengajuan Judul | ■              | ■ |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |
| BAB I           |                |   | ■ | ■ |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |
| BAB II          |                |   |   |   | ■            | ■ |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   |              |   |   |   |
| BAB III         |                |   |   |   |              |   |   |   | ■             | ■ | ■ | ■ |               |   |   |   |              |   |   |   |
| BAB IV          |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   | ■             | ■ | ■ | ■ |              |   |   |   |
| BAB V           |                |   |   |   |              |   |   |   |               |   |   |   |               |   |   |   | ■            | ■ | ■ | ■ |