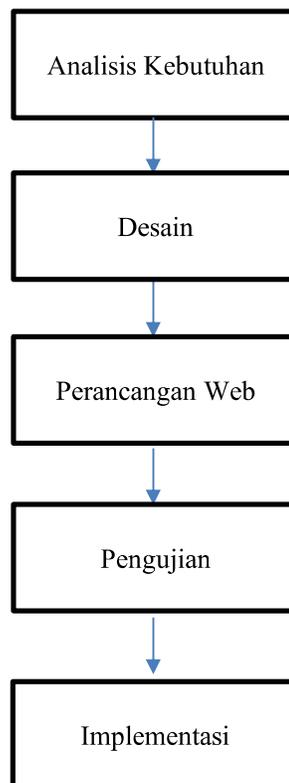


BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada sistem desain penelitian menyediakan kerangka pemikiran yang mencakup semua proses penelitian. Berikut ini adalah desain penelitian yang dibuat oleh penulis menjadi beberapa tahap sebagai berikut.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Sumber : Data Penelitian

Pada gambar desain yang telah dilampirkan, langkah-langkah yang akan dilakukan mencakup tahap pelaksanaan penelitian, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap awal pengembangan sistem, dilakukan analisis terkait menu restoran, alur kerja di dapur, dan proses pemesanan langsung di tempat. Analisis yang diperlukan untuk menentukan sistem yang akan dirancang adalah salah satu tugas yang dilakukan di titik ini.

2. Desain

Pada tahap perancangan, digunakan UML untuk memodelkan sistem ini dalam bentuk alur yang terstruktur dalam visualisasi gambar, sehingga lebih mudah dipahami.

3. Perancangan Web

Tahap perancangan yang telah dibuat menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*, yang meliputi empat langkah utama: Perencanaan (Planning), Perancangan (Designing), Pengkodean (Coding), dan Pengujian (Testing).

4. Pengujian

Ada beberapa aspek yang dapat diuji, seperti fungsi semua tombol, fitur, desain antarmuka pengguna, dan memastikan semuanya berjalan sesuai harapan. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan metode *blackbox*, yang berfokus pada aspek fungsionalitas, terutama pada input dan output aplikasi. Hal ini memastikan bahwa aplikasi telah sesuai dengan ekspektasi penulis.

5. Implementasi

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah implementasi, yang dilakukan setelah tahap pengujian selesai. Jika semua tombol dan fitur telah berfungsi dengan baik, tahap ini diakhiri dengan pemeliharaan aplikasi.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu studi literatur dan wawancara yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi pustaka yang digunakan dalam penelitian ini ada berbagai dalam sumber untuk mendukung desain aplikasi, seperti buku dan jurnal ilmiah. Buku yang digunakan berkaitan dengan Visual Studio Code, sedangkan jurnal ilmiah yang dijadikan referensi adalah jurnal yang mempunyai ISSN atau E-ISSN serta terindeks di *Google Scholar*, SINTA dan relevan dengan topik *Software Development*.

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara daring dengan pemilik restoran. Dari wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai permasalahan yang sedang dihadapi.

3.3 Analisa Kebutuhan Perancangan

Saat ini, sistem restoran menghadapi berbagai masalah, seperti perlunya mencetak ulang menu setiap kali ada tambahan atau perubahan. Selain itu, menu cetak membuat proses penambahan atau penghapusan item menjadi kurang

fleksibel. Dalam pengelolaan pesanan, antrean dan waktu tunggu yang lama sering terjadi karena pesanan diproses secara manual tanpa memperhatikan tingkat kompleksitasnya, sehingga sering menyebabkan keterlambatan pengiriman. Di dapur, staf terkadang salah memahami urutan pesanan akibat ketiadaan sistem prioritas dan antrian yang dapat mengakibatkan kesalahan memasak dan pemborosan bahan makanan.

Maka dirancang sistem pengelolaan restoran yaitu menggunakan *priority scheduling*. Algoritma ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pelayanan dan kepuasan pelanggan dengan memprioritaskan pesanan berdasarkan tingkat kepentingannya.

Perancangan solusi pada *priority scheduling* ini menggunakan sistem digital berbasis prioritas seperti menggunakan algoritma pengaturan prioritas untuk menangani pesanan berdasarkan jenis, waktu, dan tingkat kompleksitas dan membuat antarmuka yang mudah digunakan untuk karyawan dapur dan kasir dengan notifikasi pesanan prioritas dalam waktu nyata. Selain itu, dengan membuat menu digital berbasis web memungkinkan pemilik restoran memperbarui menu kapan saja tanpa mencetaknya dan untuk meningkatkan keteraturan penyajian pesanan sehingga mencegah kesalahan masak maka sistem nomor antrian digunakan. Kebutuhan perangkat keras yang dipergunakan di penelitian serta merancang web pemesanan menu adalah Laptop *Lenovo IdeaPad 5* dengan spesifikasi *Processor AMD Ryzen 5 4500U with Radeon Graphics, RAM 8GB, Harddisk 500GB* sedangkan perangkat lunak yang dipergunakan di penelitian ini adalah *Windows 11, Microsoft Visual Studio Code, XAMPP, Figma*.

3.4 Metode Perancangan Sistem

Pada tahap metode perancangan sistem, peneliti akan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming (XP)* sesuai dengan kebutuhan yang berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan yang akan dijelaskan berikut ini.

3.4.1 *Planning*

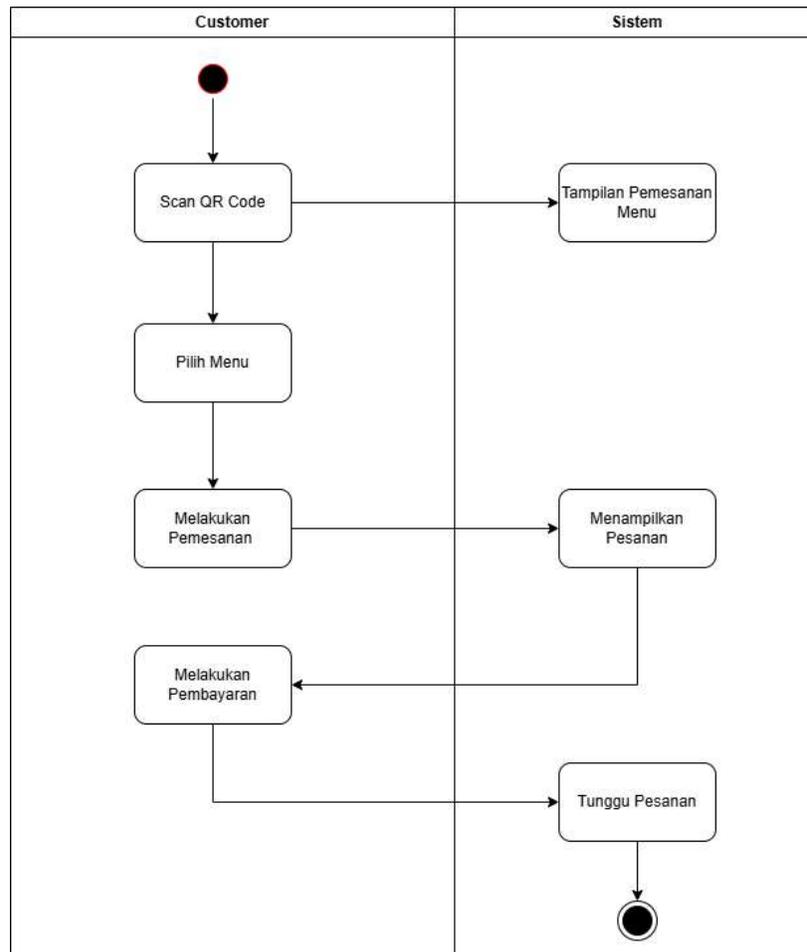
Tahap ini dimulai dengan melacak kebutuhan sistem melalui wawancara dan penelitian literatur. Pada kebutuhan perancangan web tersebut akan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak oleh peneliti.

3.4.2 *Design*

Penelitian ini memanfaatkan diagram *Unified Modeling Language (UML)* untuk memodelkan alur kerja sistem secara terstruktur. Diagram yang digunakan mencakup *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

2. Activity Diagram

A. Activity Diagram Konsumen

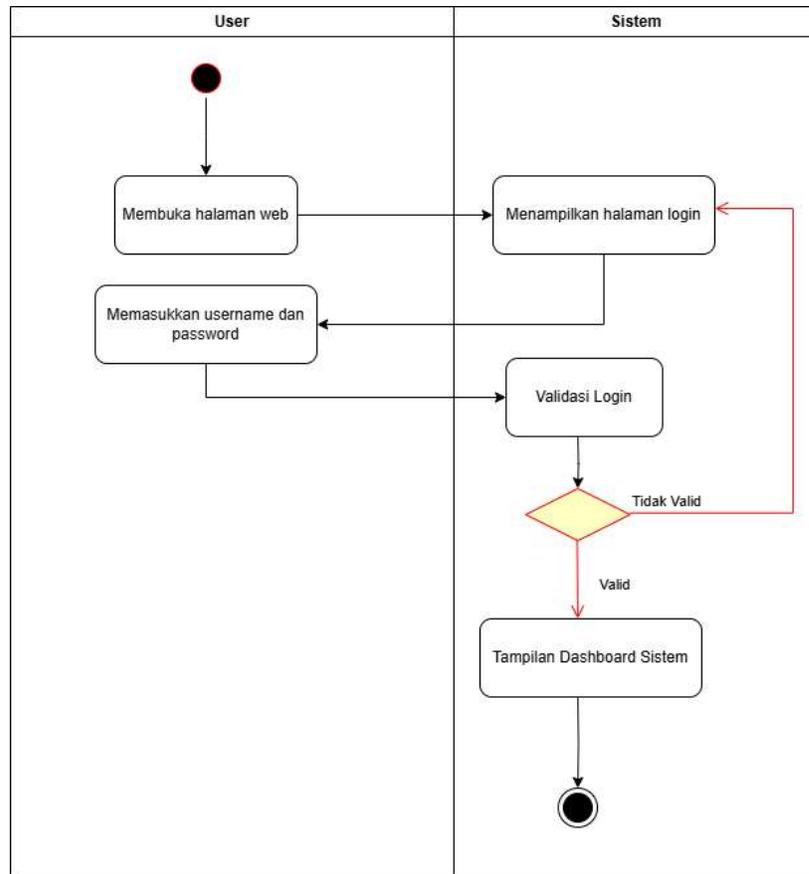


Gambar 3. 3 Activity Diagram Konsumen

Sumber : Data Penelitian

Konsumen memindai *QR Code* yang tersedia di restoran akan mengarahkan ke halaman pemesanan menu untuk memesan dan setelah itu akan melakukan pembayaran pemesanan tersebut kemudian pesanan akan di antar ketika pesanan selesai dimasak.

B. Activity Diagram Login User

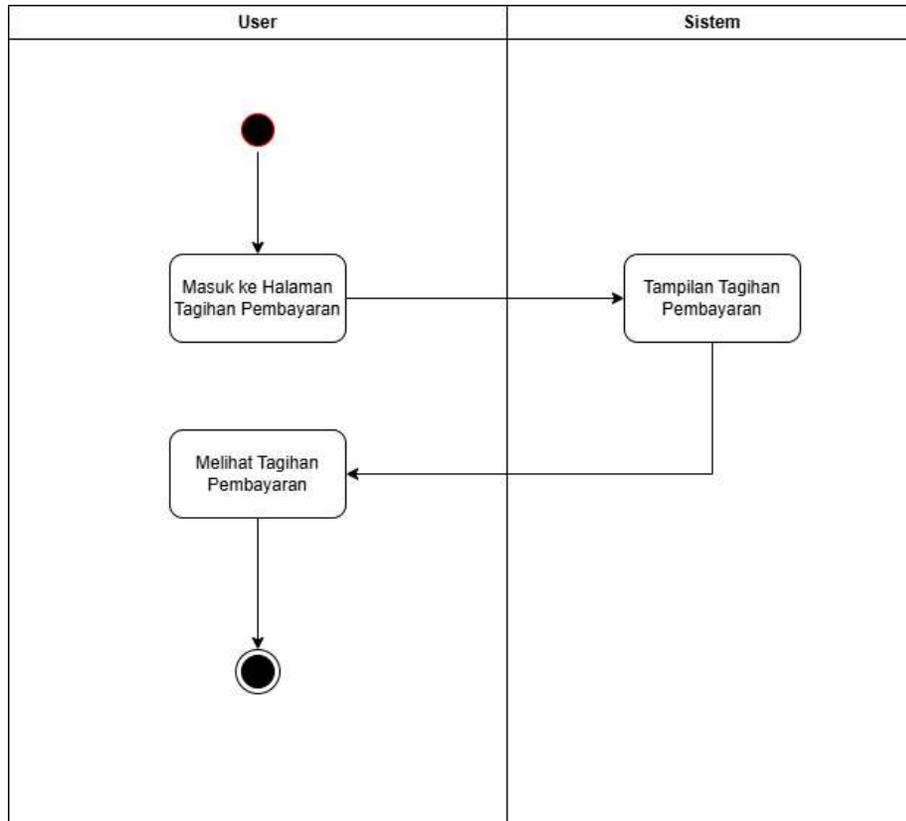


Gambar 3. 4 Activity Diagram Login User

Sumber : Data Penelitian

Sistem akan memeriksa keabsahan informasi yang dimasukkan oleh administrator dengan mengisi *username* dan *password*, lalu menekan tombol *login*. Jika data yang diisikan betul, pengguna akan diarahkan ke halaman utama. Namun, jika data tersebut tidak valid, pengguna diminta untuk mengulang proses pengisian *username* dan *password*.

C. *Activity Diagram* Kasir Melihat Tagihan Pembayaran

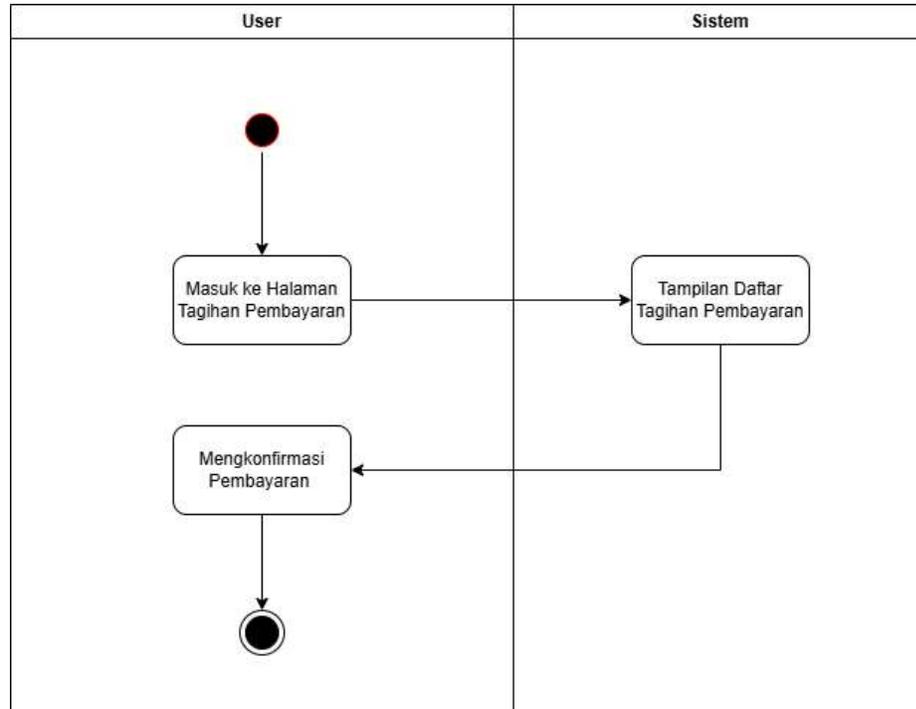


Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Kasir Melihat Tagihan Pembayaran

Sumber : Data Penelitian

Activity Diagram pada kasir di atas ini ketika *user* sudah berhasil validasi login sebagai kasir kemudian akan muncul halaman pembayaran untuk melihat tagihan pembayaran yang masuk.

D. *Activity Diagram* Kasir Mengkonfirmasi Pembayaran

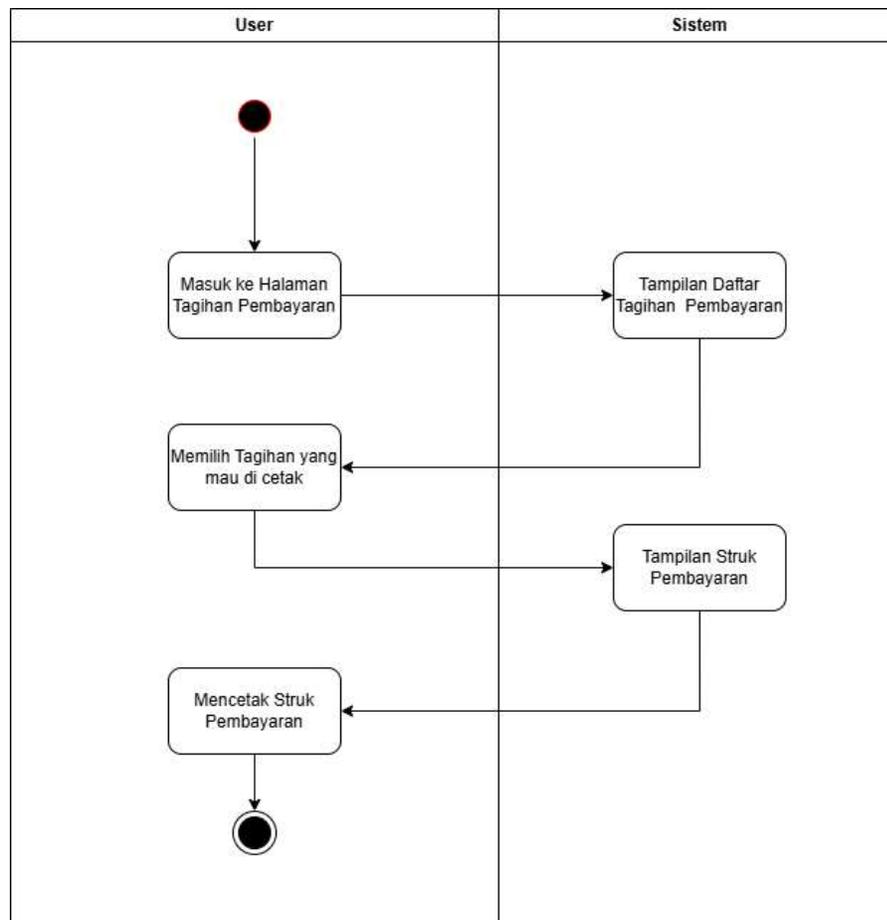


Gambar 3. 6 *Activity Diagram* Kasir Mengkonfirmasi Pembayaran

Sumber : Data Penelitian

Pada *Activity Diagram* pada kasir di atas ini adalah pada saat konsumen ke tempat kasir untuk membayar pesanan kemudian kasir akan melakukan konfirmasi pembayaran dari halaman daftar tagihan pembayaran tersebut.

E. *Activity Diagram* Kasir Mencetak Struk Pembayaran

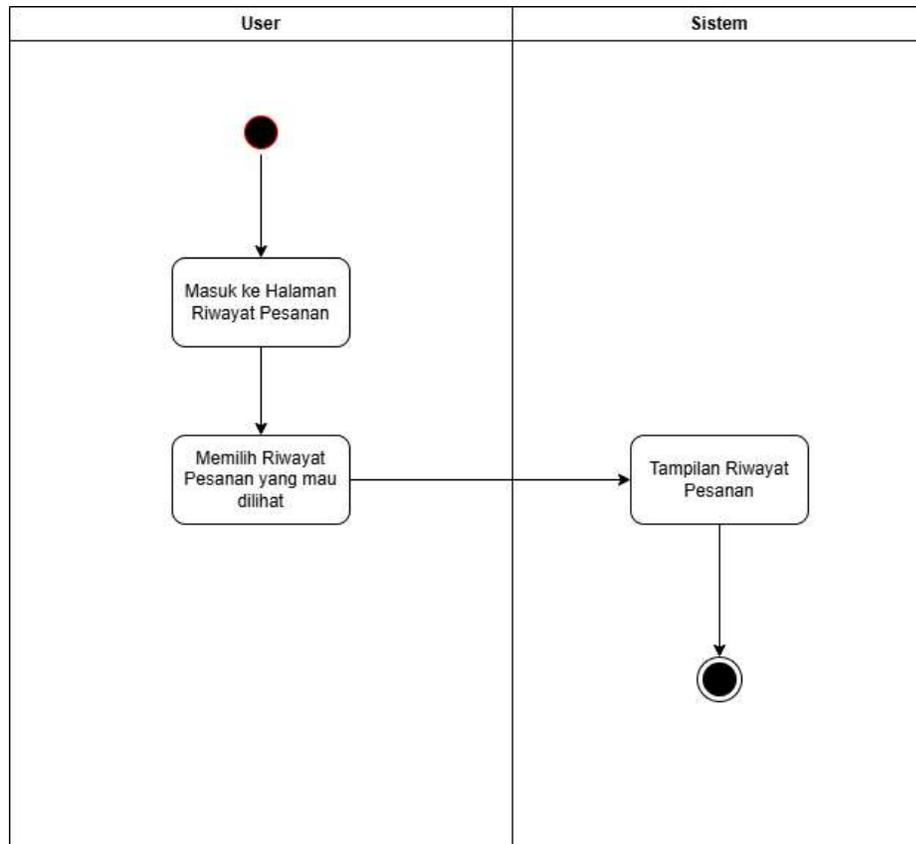


Gambar 3.7 *Activity Diagram* Kasir Mencetak Struk Pembayaran

Sumber : Data Penelitian

Jika konsumen ingin mendapatkan struk pembayaran tersebut maka kasir bisa melakukan pencetakan struk pembayaran di halaman tagihan pembayaran sebagai bukti pembayaran pesanan sudah dibayar tetapi kasir harus menanyakan lebih dahulu apakah konsumen mau atau tidak ketika sudah ditekan verifikasi pada pesanan tersebut akan tidak bisa di cetak lagi.

F. *Activity Diagram* Kasir Melihat Riwayat Pesanan

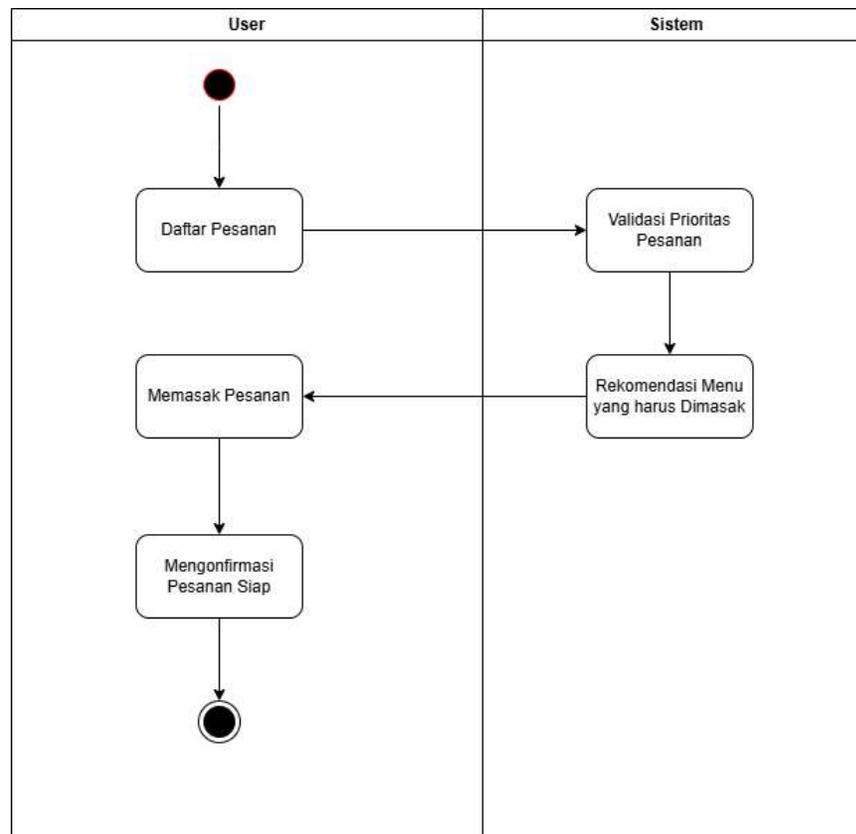


Gambar 3. 8 *Activity Diagram* Kasir Melihat Riwayat Pesanan

Sumber : Data Penelitian

Pada aktivitas terakhir yang kasir bisa melakukan yaitu melihat riwayat pesanan yang sudah selesai sebagai untuk pengecekan pesanan, jika ada kesalahan informasi pada pesanan tersebut tetapi di halaman ini kasir tidak dapat mengubah informasi tersebut hanya dengan admin yang bisa memiliki fitur ubah informasi pesanan.

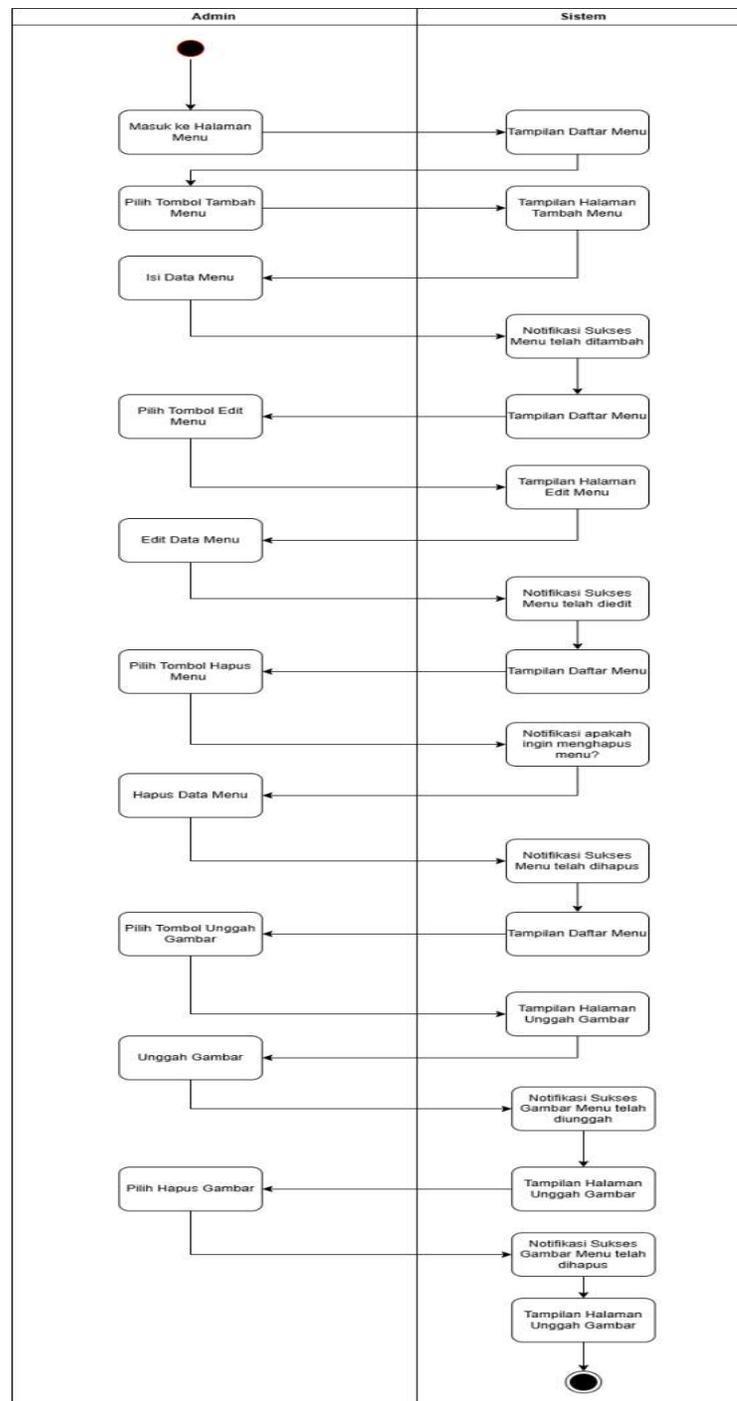
G. Activity Diagram Dapur



Gambar 3. 9 Activity Diagram Dapur

Sumber : Data Penelitian

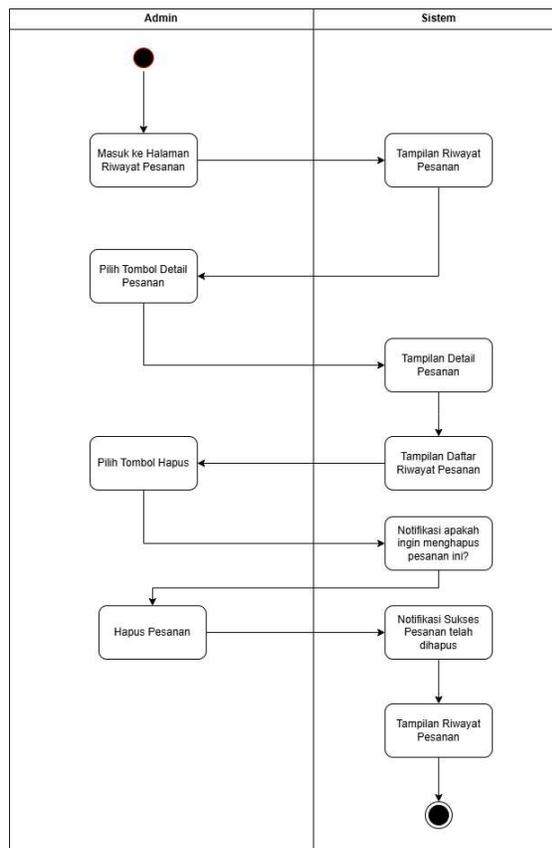
Activity Diagram pada dapur di atas ini ketika *user* tersebut sudah berhasil validasi login sebagai dapur setelah itu akan menerima pesanan yang sudah di konfirmasi oleh kasir. Pesanan yang masuk akan divalidasi dahulu dengan adanya sistem rekomendasi menu pesanan yang harus dimasak dulu sehingga dapur bisa memasak pesanan yang sesuai di rekomendasikan dan terakhir dapur dapat melakukan konfirmasi pesanan tersebut sudah siap disajikan.

H. *Activity Diagram Admin Kelola Menu*Gambar 3. 10 *Activity Diagram Admin Kelola Menu*

Sumber : Data Penelitian

Activity Diagram pada admin ketika sudah validasi login sebagai admin akan memunculkan halaman *dashboard* admin kemudian ke halaman menu untuk menambah, menganti, menghapus menu, mengunggah gambar dan menghapus gambar tersebut.

I. *Activity Diagram* Admin Kelola Pesanan

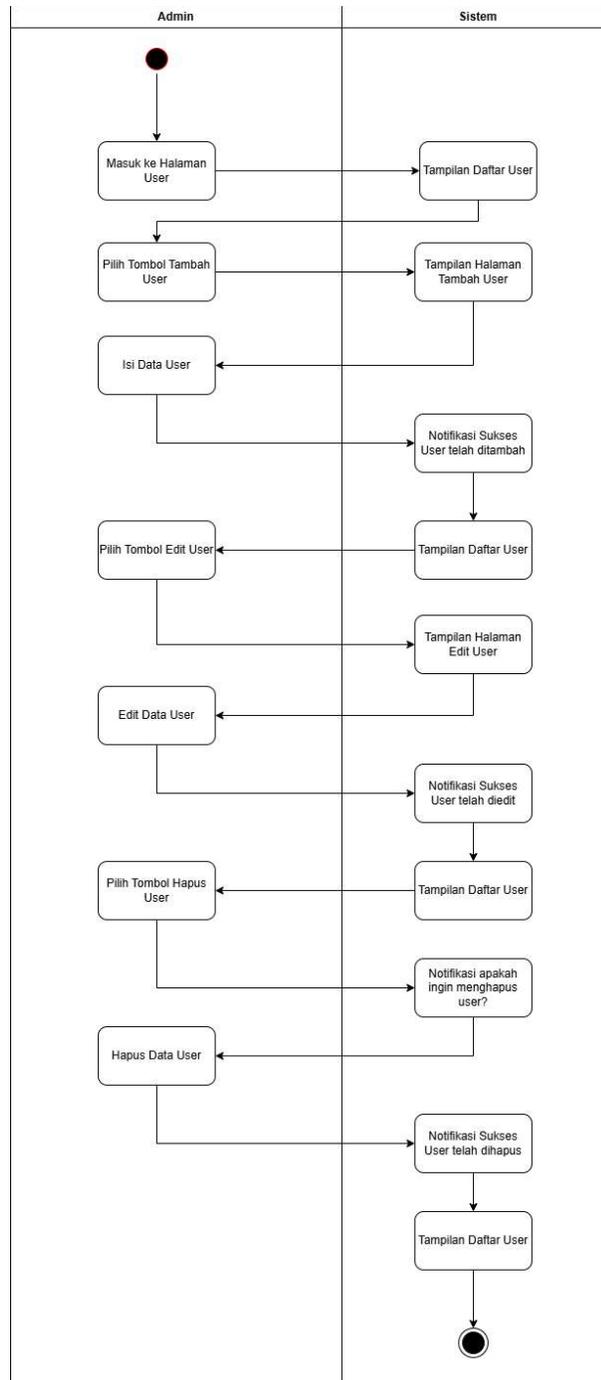


Gambar 3. 11 *Activity Diagram* Admin Kelola Riwayat Pesanan

Sumber : Data Penelitian

Activity Diagram diatas pada *user* memasuki halaman riwayat pesanan untuk mengelola pesanan yang sudah selesai dan menghapus pesanan yang sudah selesai.

J. *Activity Diagram Admin Kelola User*

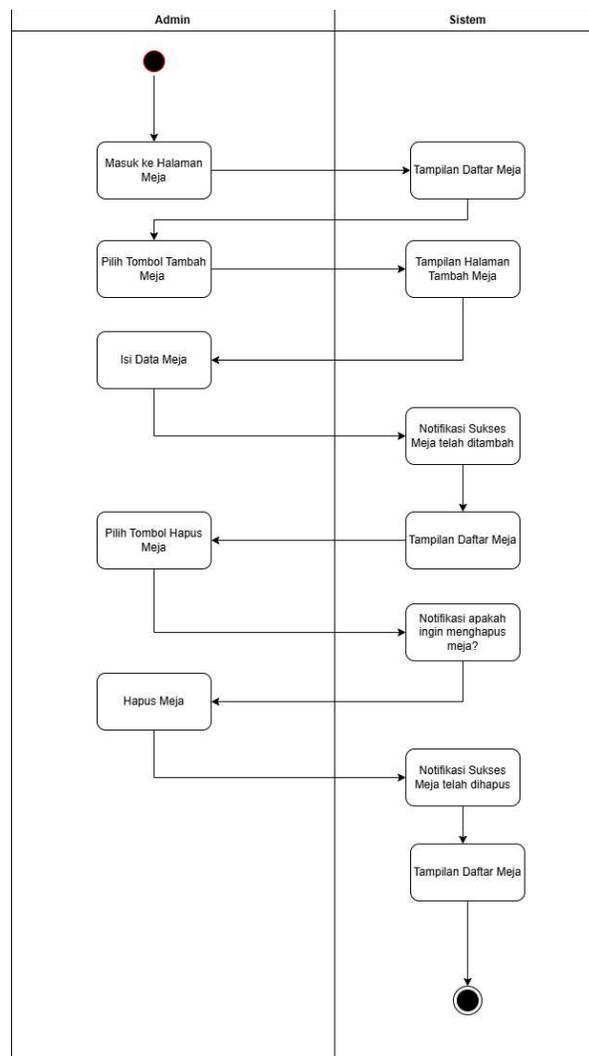


Gambar 3. 12 *Activity Diagram Admin Kelola User*

Sumber : Data Penelitian

Dengan *Activity Diagram* pada admin di halaman *user* untuk mengelola yaitu menambah, mengganti, dan menghapus *user* seperti pada kasir dan dapur untuk membuat *user* tersebut bisa masuk ke *dashboard* tertentu.

K. *Activity Diagram* Admin Kelola Meja



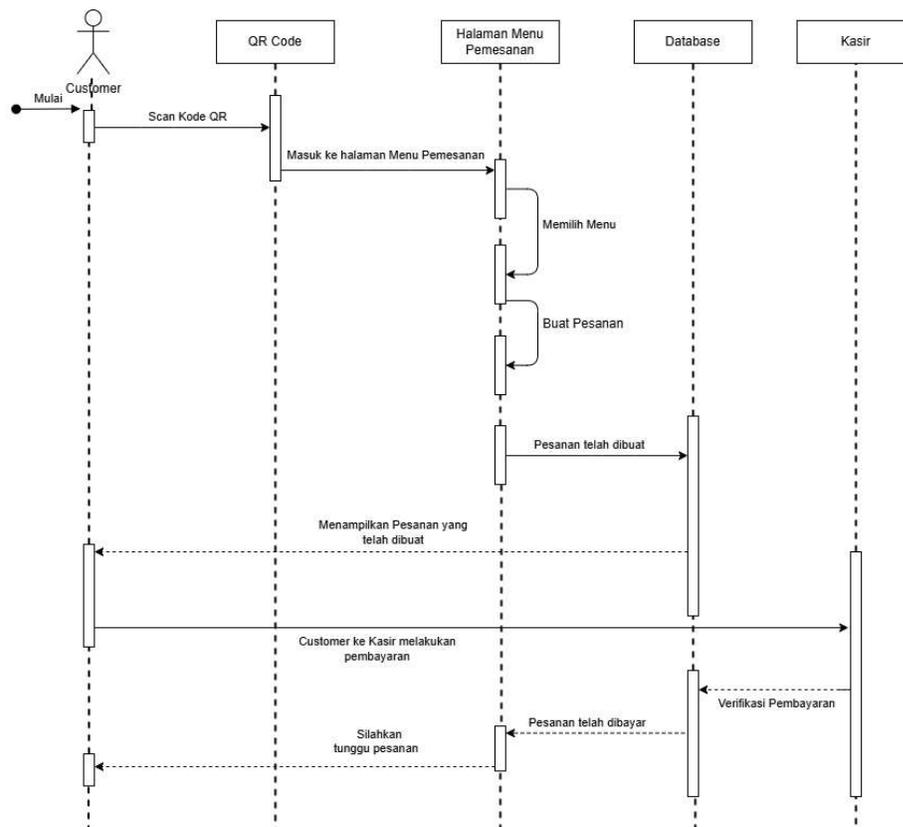
Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Admin Kelola Meja

Sumber : Data Penelitian

Dengan *Activity Diagram* pada admin di halaman meja untuk mengelola yaitu menambah dan menghapus meja pada restoran sehingga konsumen bisa memindai *QR Code* yang tersedia di meja.

3. *Sequence Diagram*

A. *Sequence Diagram* Konsumen



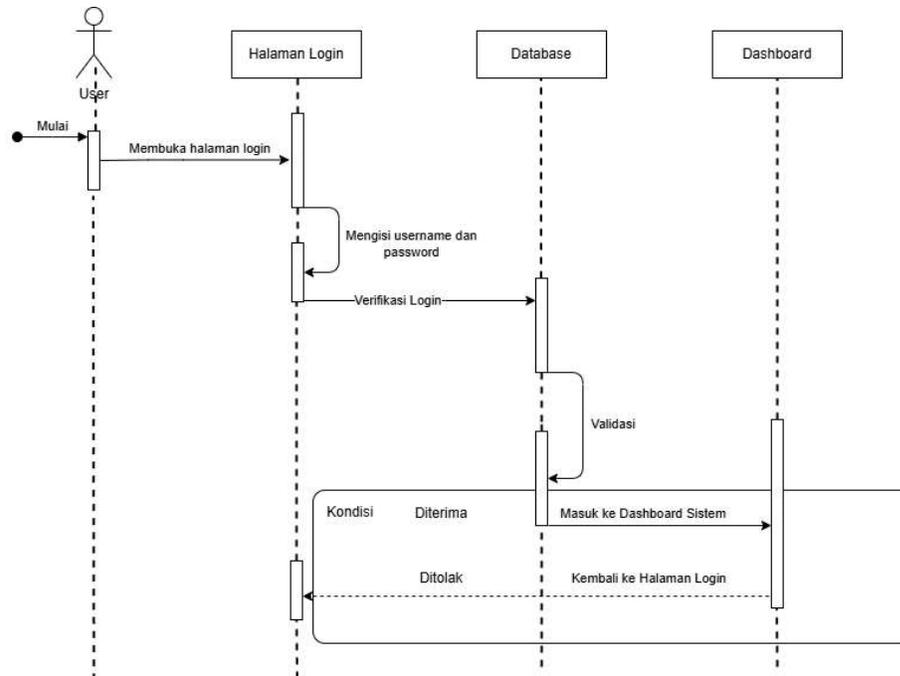
Gambar 3. 14 *Sequence Diagram* Konsumen

Sumber : Data Penelitian

Konsumen pada *sequence diagram* memindai *QR Code* untuk memasuk ke halaman menu pemesanan berbasis web setelah itu akan bisa memilih dan membuat pesanan kemudian pesanan tersebut akan diterima oleh kasir, setelah dibuat pesannya konsumen akan harus juga ke tempat kasir untuk melakukan

pembayaran pesanan kemudian pesanan tersebut akan diverifikasi oleh kasir jika pembayarannya berhasil. Setelah pesanan sudah diverifikasi maka konsumen akan menunggu makanan tersebut.

B. *Sequence Diagram Login User*

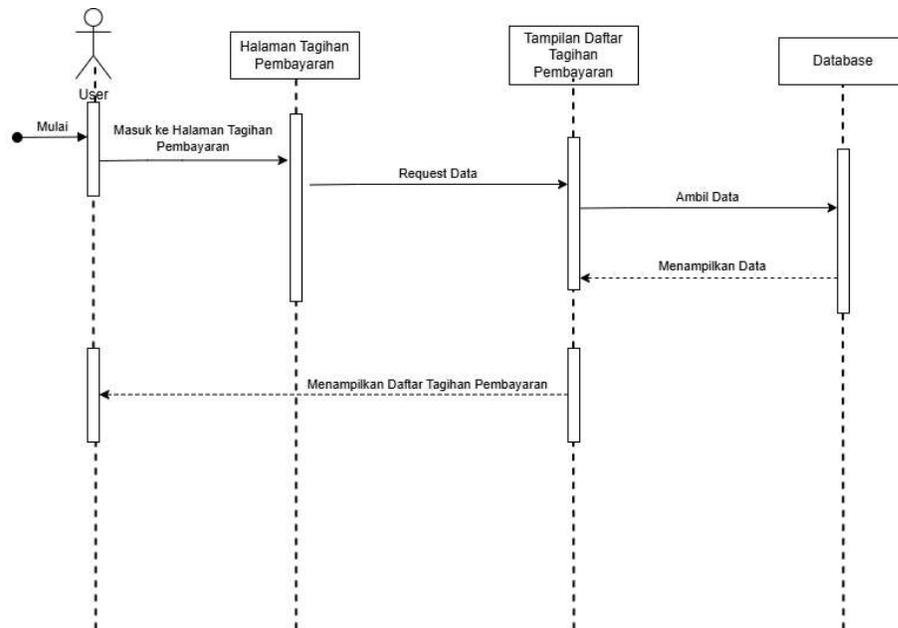


Gambar 3. 15 *Sequence Diagram Login User*

Sumber : Data Penelitian

Pada *sequence diagram login user* ini menggambarkan jika *user* melakukan *login* ke *dashboard* sistem dengan mengisi *username* dan *password* mereka kemudian akan di periksa oleh *database*. Jika diperiksa betul akan mengalihkan ke halaman *dashboard* sistem, tetapi jika salah akan kembali ke halaman *login*.

C. *Sequence Diagram* Kasir Melihat Tagihan Pembayaran

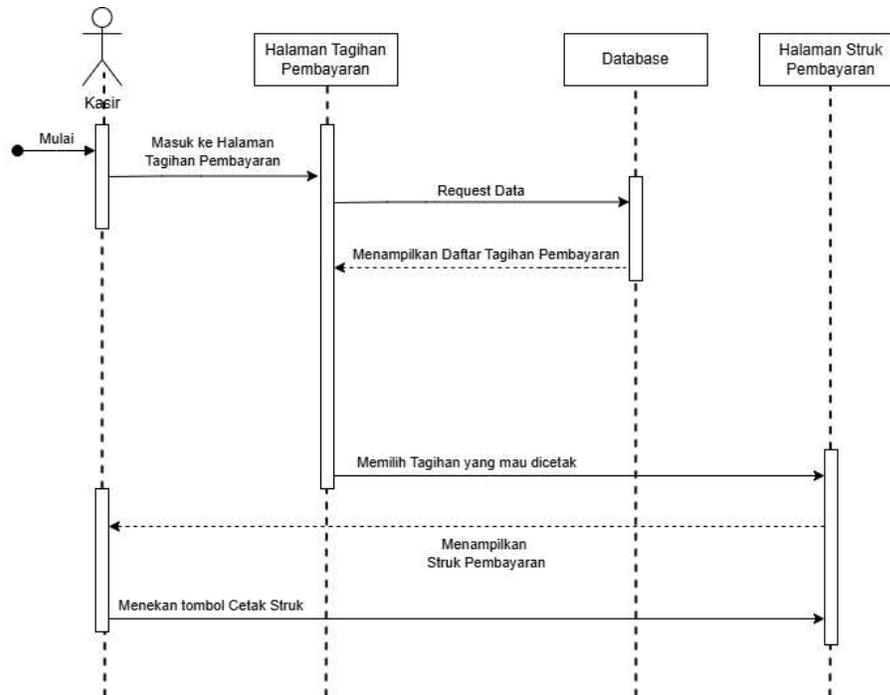


Gambar 3. 16 *Sequence Diagram* Kasir Melihat Tagihan Pembayaran

Sumber : Data Penelitian

Kasir pada *sequence diagram* di atas ini ketika pengguna setelah *login* ke *dashboard* sistem untuk melihat tagihan pembayaran, pengguna akan melihat daftar tagihan pembayaran yang ada di *database*.

D. *Sequence Diagram* Kasir Mencetak Struk

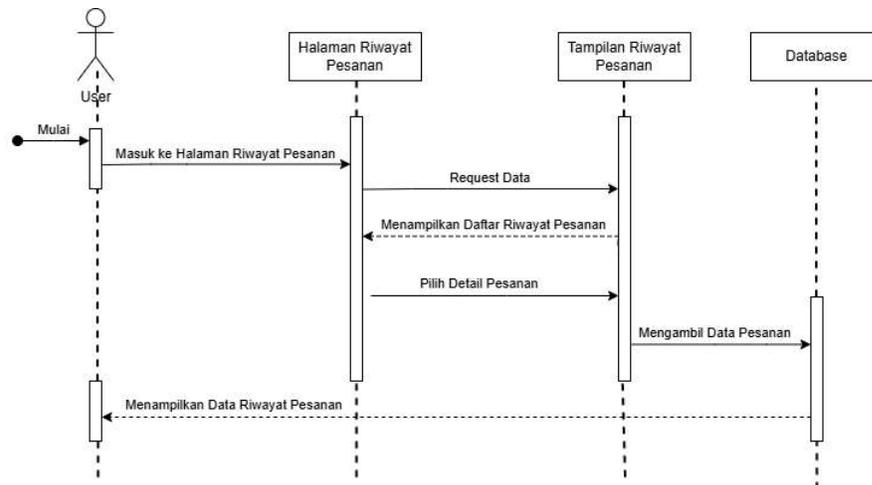


Gambar 3. 17 *Sequence Diagram* Kasir Mencetak Struk Pembayaran

Sumber : Data Penelitian

Pada *sequence diagram* di atas ini ketika pengguna ingin mencetak struk pembayaran dengan tinggal memilih riwayat pesanan yang mau dicetak dari *database* kemudian akan menampilkan cetakan struk pembayarannya.

E. *Sequence Diagram* Kasir Melihat Riwayat Pesanan

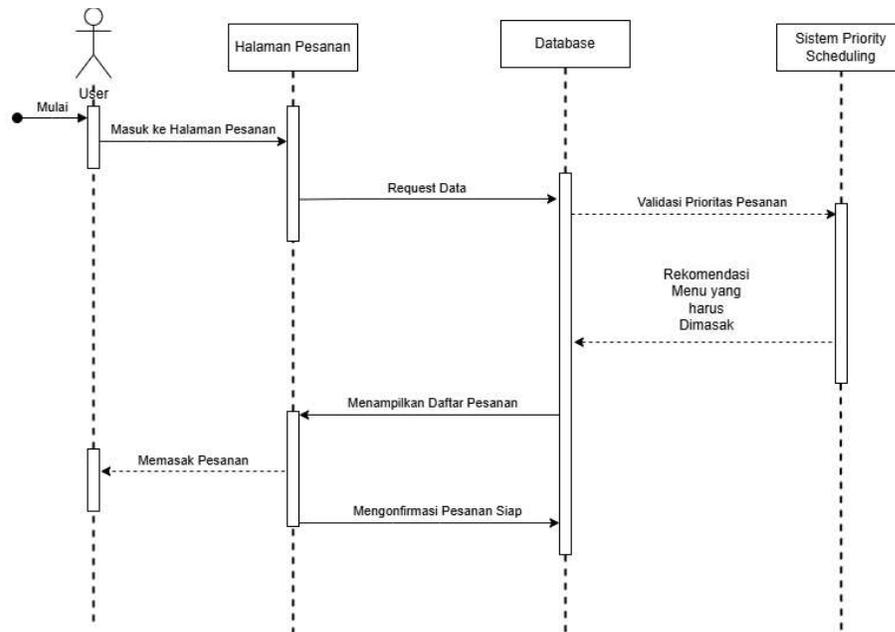


Gambar 3. 18 *Sequence Diagram* Kasir Melihat Riwayat Pesanan

Sumber : Data Penelitian

Urutan pada *sequence diagram* di atas ini ketika pengguna ingin melihat riwayat pesanan yang ada di *database* dengan memasuki ke halaman riwayat pesanan kemudian memilih riwayat pesanan yang tersedia setelah itu sistem akan menampilkan tampilan riwayat pesanan tersebut.

F. *Sequence Diagram Dapur*

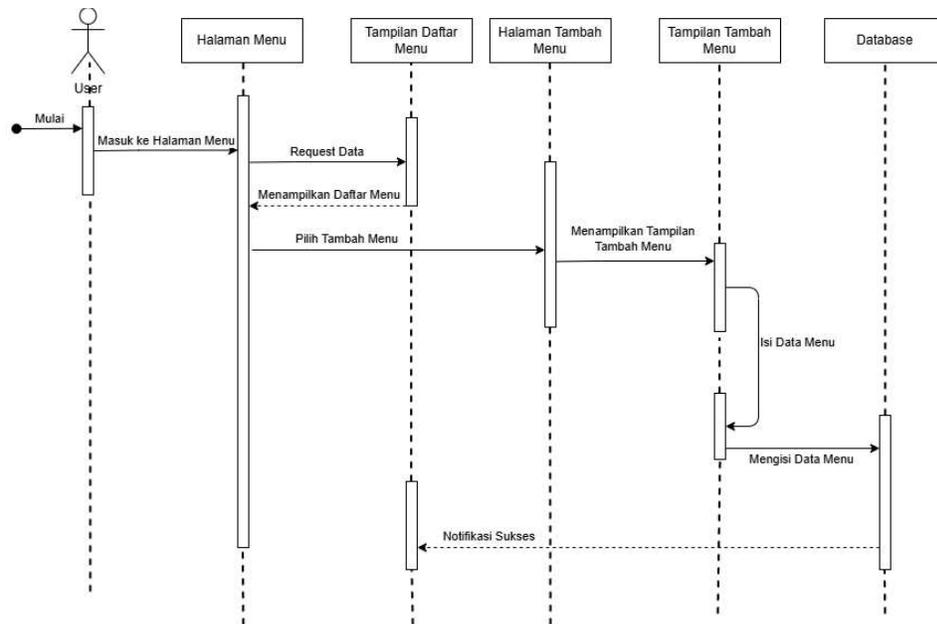


Gambar 3. 19 *Sequence Diagram Dapur*

Sumber : Data Penelitian

Dapur pada *sequence diagram* ketika pengguna sudah memasuki *dashboard* sistem kemudian masuk ke halaman pesanan untuk melihat pesanan apa yang harus dimasak, sistem *priority scheduling* ini membuat pesanan dimana memprioritaskan menu penting terdahulu yang harus dimasak setelah pesanan sudah disiapkan, pengguna akan mengonfirmasi pesanan tersebut selesai dan pelayan menyajikan pesanan tersebut ke konsumen.

G. Sequence Diagram Admin Menu – Tambah

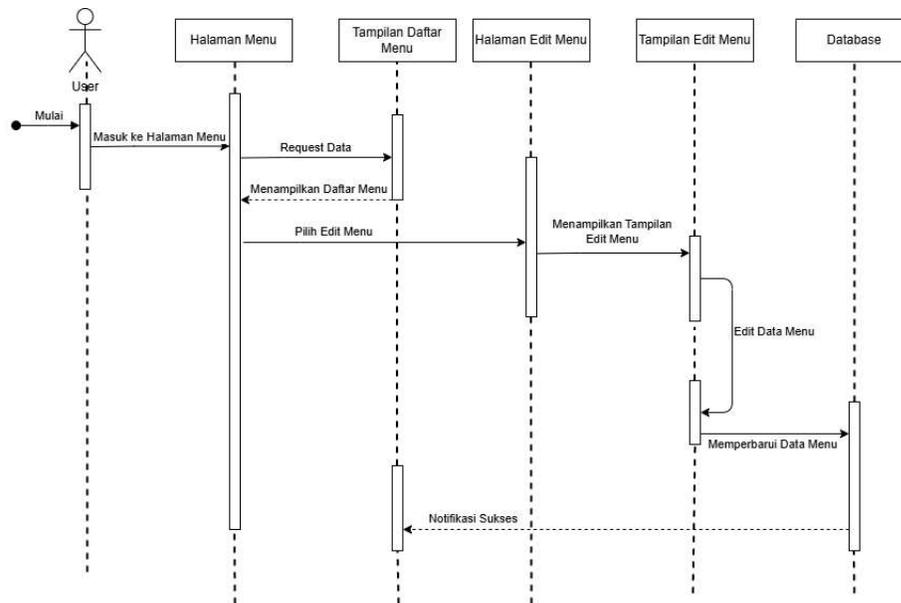


Gambar 3. 20 Sequence Diagram Admin Menu – Tambah

Sumber : Data Penelitian

Admin pada *sequence diagram* setelah pengguna tersebut sudah validasi *login* berhasil akan dibawa ke *dashboard* sistem kemudian masuk ke halaman menu untuk urutan jalan kerja menambah menu yaitu, pertama pilih tambah menu kemudian isi data menu sesuai kebutuhan setelah itu *database* tersebut akan perbarui data yang telah diisikan oleh pengguna, sesudah menambah menu akan dinotifikasikan bahwa menu tersebut berhasil ditambah.

H. *Sequence Diagram* Admin Menu – Edit

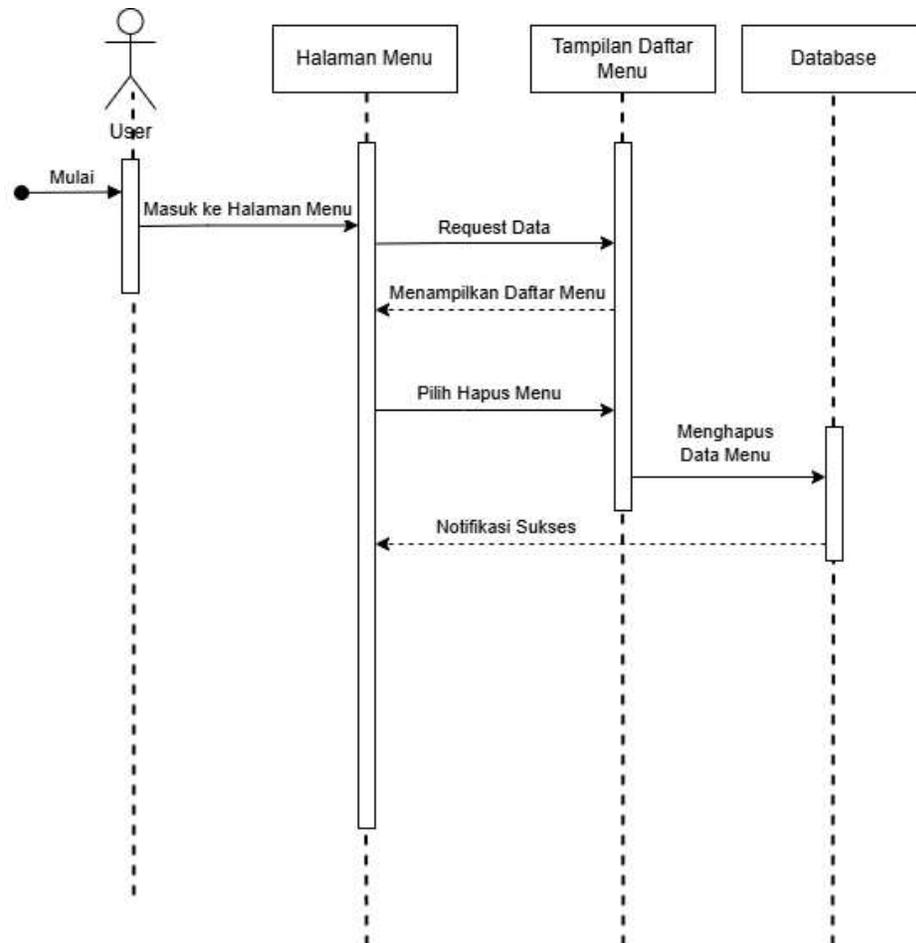


Gambar 3. 21 *Sequence Diagram* Admin Menu – Edit

Sumber : Data Penelitian

Selanjutnya admin pada *sequence diagram* untuk urutan jalan kerja mengedit menu yaitu, pertama pilih edit menu kemudian edit menu sesuai kebutuhan setelah itu *database* tersebut akan perbarui data yang telah dieditkan oleh pengguna, sesudah mengedit menu akan dinotifikasikan bahwa menu tersebut berhasil diedit.

I. *Sequence Diagram* Admin Menu – Hapus

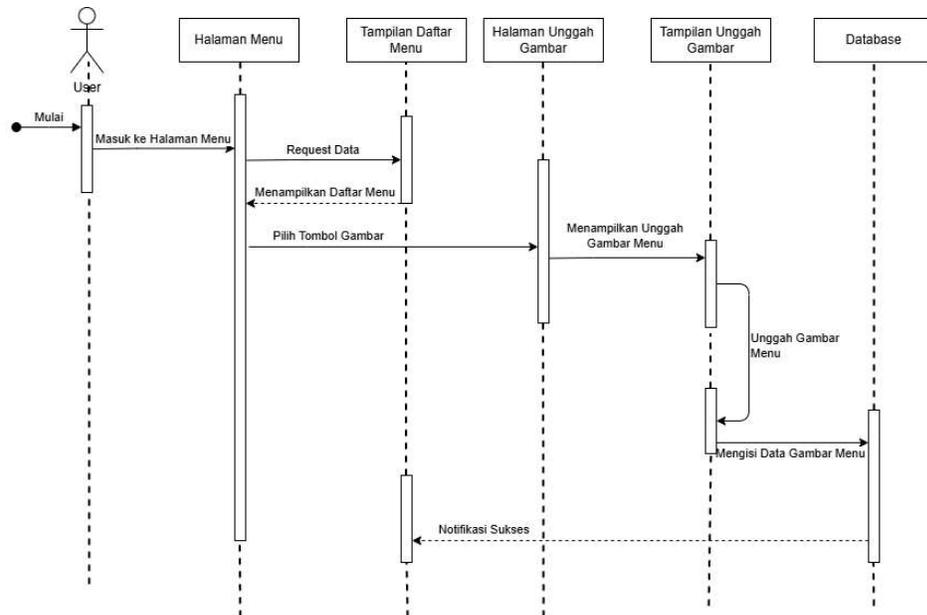


Gambar 3. 22 *Sequence Diagram* Admin Menu – Hapus

Sumber : Data Penelitian

Admin pada *sequence diagram* untuk urutan jalan kerja menghapus menu yaitu, pertama pilih hapus menu kemudian pilihlah menu yang mau dihapus setelah itu *database* tersebut akan menghapus data yang telah ditambahkan oleh pengguna, sesudah menghapus menu akan dinotifikasikan bahwa menu tersebut berhasil dihapus.

J. *Sequence Diagram* Admin Halaman Menu

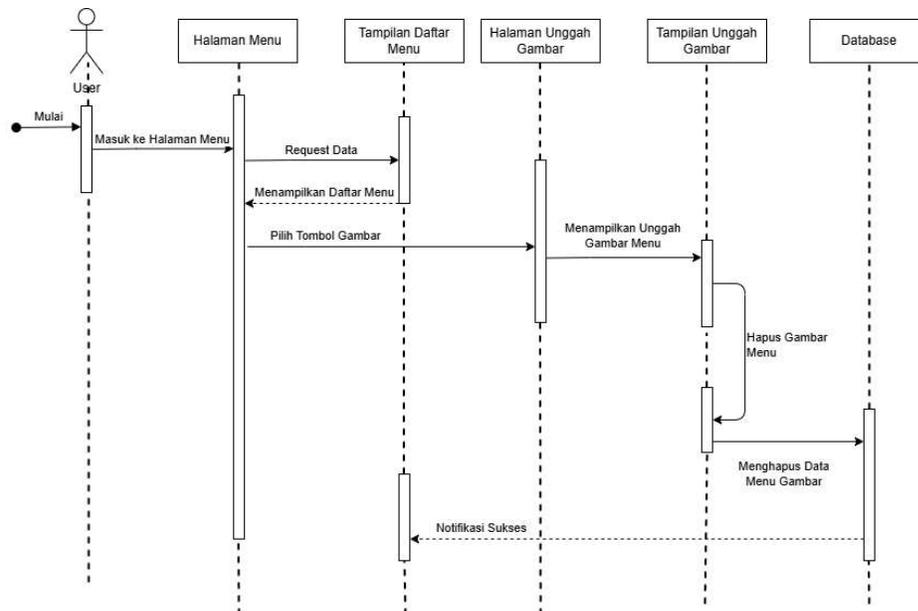


Gambar 3. 23 *Sequence Diagram* Admin Gambar Menu

Sumber : Data Penelitian

Pada *sequence diagram* admin untuk urutan jalan kerja mengunggah gambar menu yaitu, pertama pilih tombol gambar pada salah satu menu yang mau diunggah lalu masukkan gambar yang sesuai untuk menu tersebut setelah itu akan dinotifikasikan bahwa gambar tersebut telah berhasil di unggah pada halaman unggah gambar.

K. *Sequence Diagram* Admin Gambar Menu - Hapus

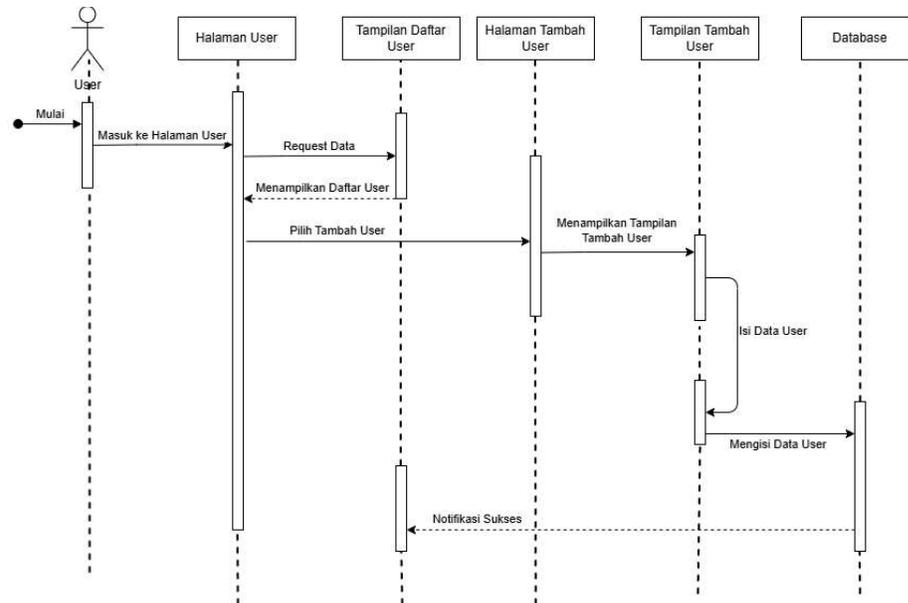


Gambar 3. 24 *Sequence Diagram* Admin Gambar Menu - Hapus

Sumber : Data Penelitian

Terakhir, pada *sequence diagram* admin untuk urutan jalan kerja menghapus gambar menu yaitu, pertama pilih tombol gambar pada salah satu menu yang mau dihapuskan lalu masuk ke halaman unggah gambar menu kemudian hapuskan gambar menu tersebut setelah itu akan dinotifikasikan bahwa gambar tersebut telah berhasil dihapus pada halaman unggah gambar.

L. *Sequence Diagram Admin User – Tambah*

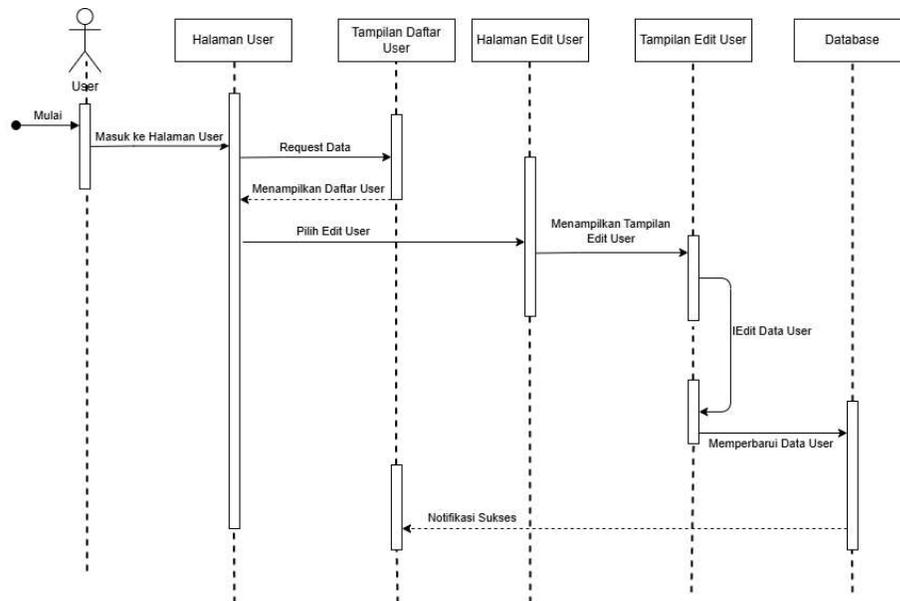


Gambar 3. 25 *Sequence Diagram Admin User – Tambah*

Sumber : Data Penelitian

Dengan *sequence diagram* pada admin untuk urutan jalan kerja menambah user yaitu, pilih tambah *user* kemudian isi data *user* sesuai kebutuhan setelah itu *database* tersebut akan perbarui data yang telah ditambahkan oleh admin, sesudah menambah *user* akan dinotifikasikan bahwa user tersebut berhasil ditambah.

M. *Sequence Diagram Admin User – Edit*

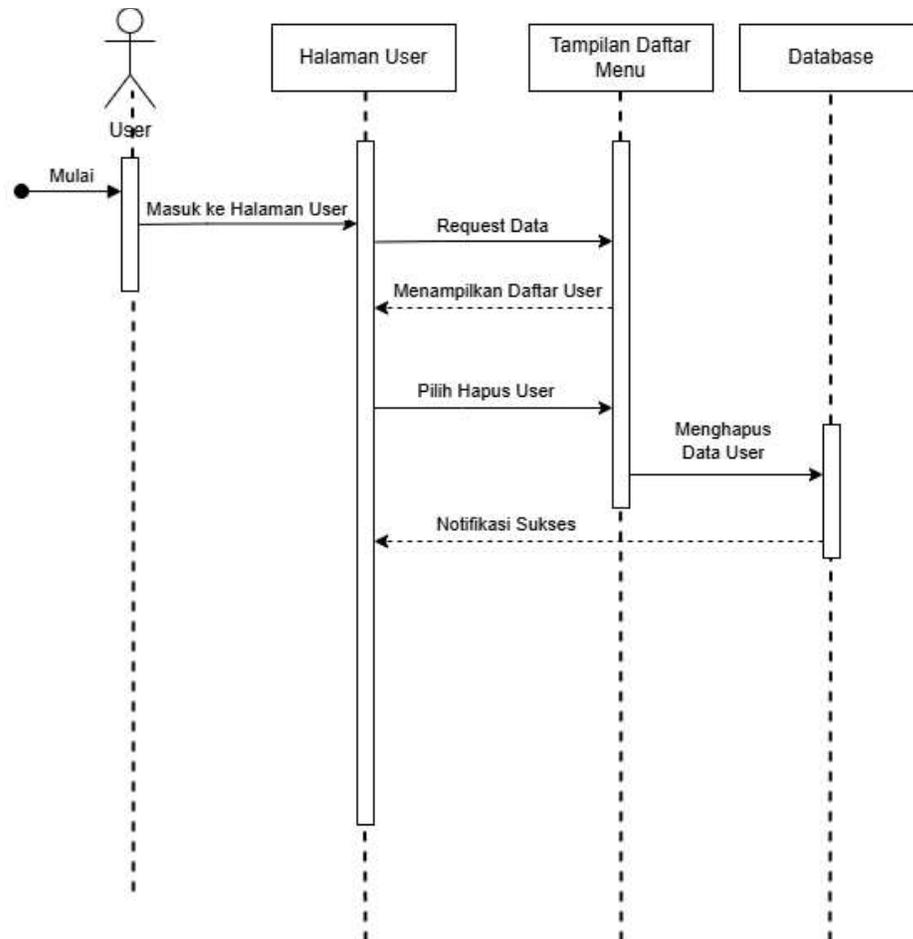


Gambar 3. 26 *Sequence Diagram Admin User – Edit*

Sumber : Data Penelitian

Pada *sequence diagram* pada admin untuk urutan jalan kerja mengedit *user* yaitu, pilih edit *user* kemudian edit data *user* sesuai kebutuhan setelah itu *database* tersebut akan perbarui data yang telah diedit oleh admin, sesudah mengedit *user* akan dinotifikasikan bahwa *user* tersebut berhasil diedit.

N. *Sequence Diagram Admin User – Hapus*

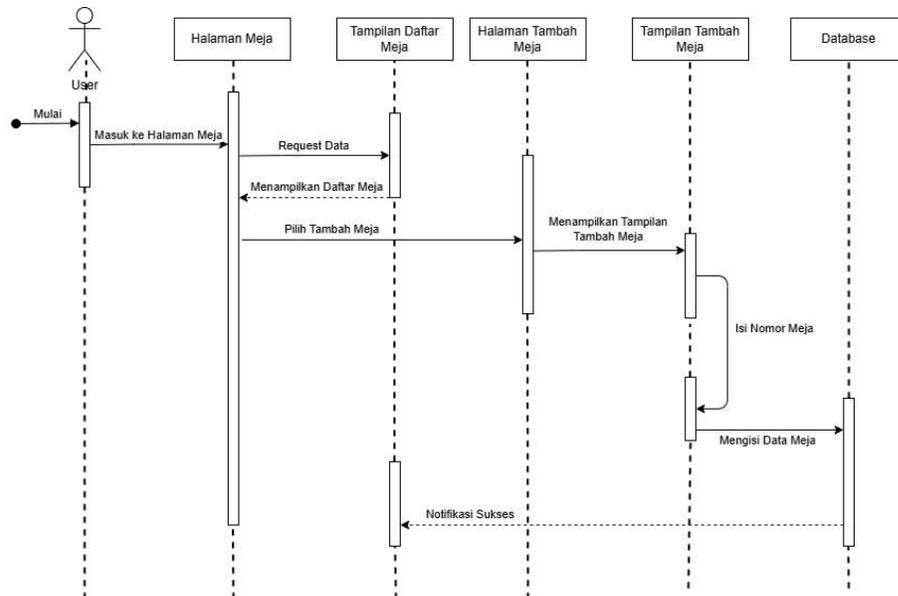


Gambar 3. 27 *Sequence Diagram Admin User – Hapus*

Sumber : Data Penelitian

Dengan *sequence diagram* pada admin untuk urutan jalan kerja menghapus *user* yaitu, pilih hapus *user* kemudian hapus data *user* sesuai kebutuhan setelah itu *database* tersebut akan menghapus data yang telah dihapus oleh admin, sesudah menghapus *user* akan dinotifikasikan bahwa *user* tersebut berhasil dihapus.

O. *Sequence Diagram* Admin Meja – Tambah

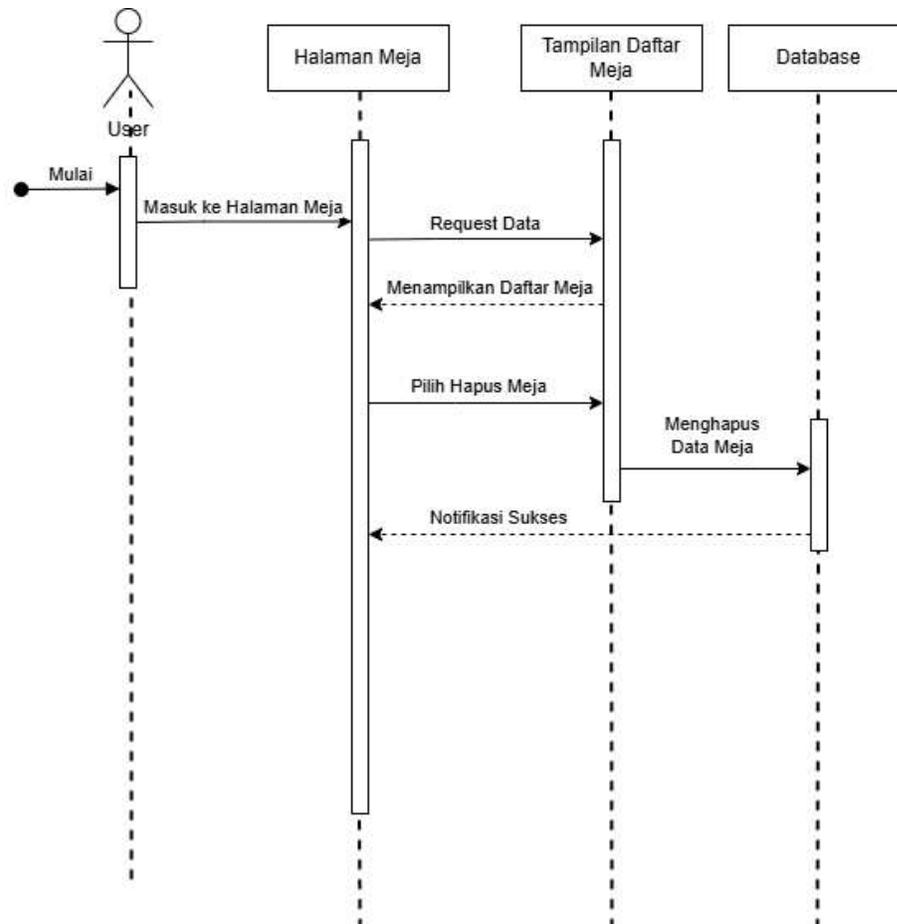


Gambar 3. 28 *Sequence Diagram* Admin Meja - Tambah

Sumber : Data Penelitian

Pada *sequence diagram* admin untuk urutan jalan kerja menambah meja yaitu, pilih tambah meja kemudian isi nomor meja tersebut setelah itu *database* tersebut akan menambah data yang telah ditambahkan oleh admin, sesudah menambah meja akan dinotifikasikan bahwa meja tersebut berhasil ditambah.

P. *Sequence Diagram* Admin Meja – Hapus

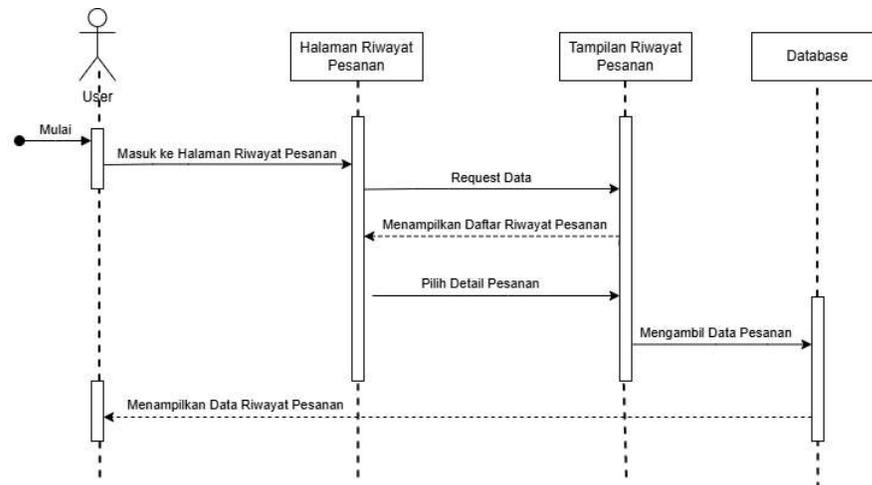


Gambar 3. 29 *Sequence Diagram* Admin Meja – Hapus

Sumber : Data Penelitian

Pada *sequence diagram* admin untuk urutan jalan kerja menghapus meja yaitu, pilih hapus meja kemudian akan di notifikasi kan “apakah ingin menghapus meja ini?” dan akan berisi dua pilihan yaitu “Ok” dan “Cancel” jika menekan “Ok” meja tersebut akan dihapus, sesudah menghapus meja akan dinotifikasikan bahwa meja tersebut berhasil dihapus.

Q. *Sequence Diagram* Admin Riwayat Pesanan

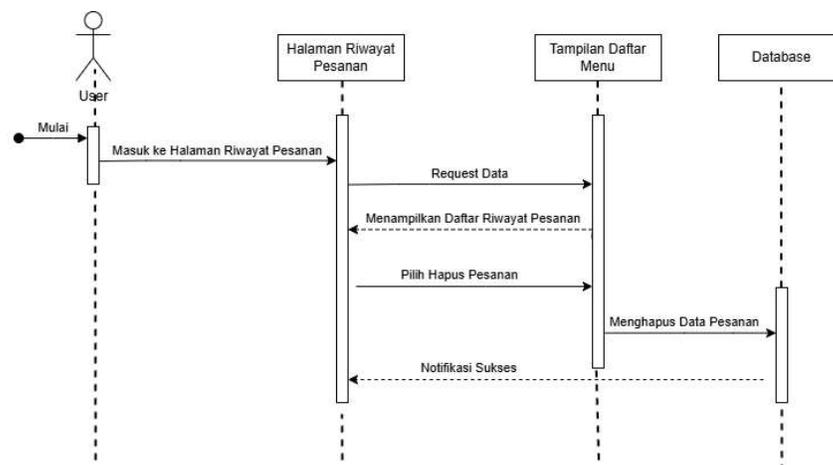


Gambar 3. 30 *Sequence Diagram* Admin Riwayat Pesanan

Sumber : Data Penelitian

Dengan *sequence diagram* pada admin diatas ini adalah halaman riwayat pesanan untuk melihat riwayat pesanan yang sudah selesai.

R. *Sequence Diagram* Admin Riwayat Pesanan - Hapus

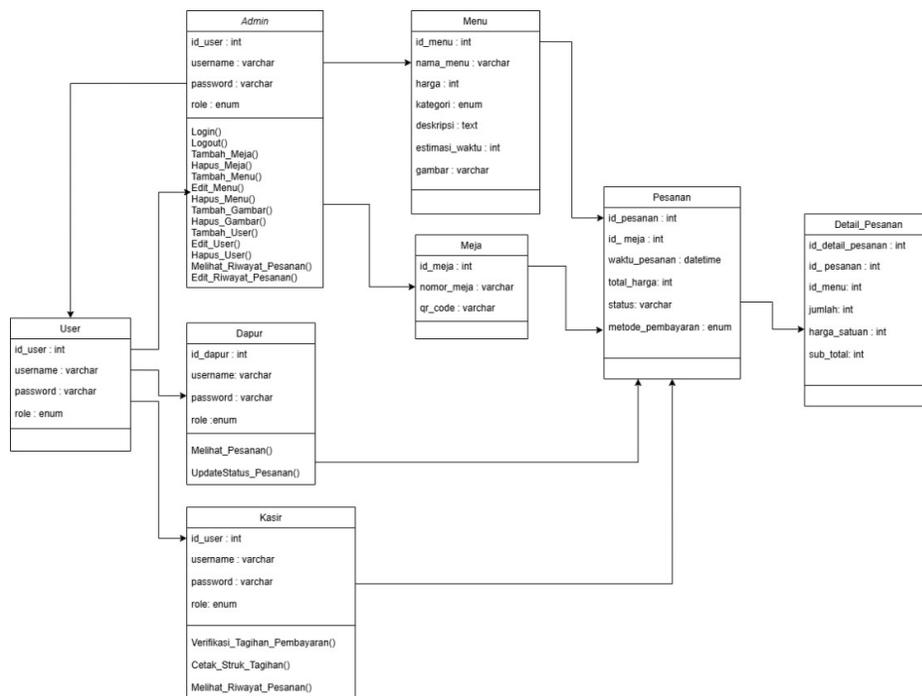


Gambar 3. 31 *Sequence Diagram* Admin Riwayat Pesanan - Hapus

Sumber : Data Penelitian

Pada *sequence diagram* ini di bagian halaman riwayat pesanan untuk melakukan hapus pesanan dari daftar riwayat pesanan yang tersedia.

4. Class Diagram



Gambar 3. 32 Class Diagram

Sumber : Data Penelitian

Berikut diatas adalah gambar *Class Diagram* menjelaskan model sistem untuk setiap kelas dan menunjukkan hubungan antar kelas, yang kemudian diubah menjadi struktur sistem yang akan dikembangkan.

3.4.3 Coding

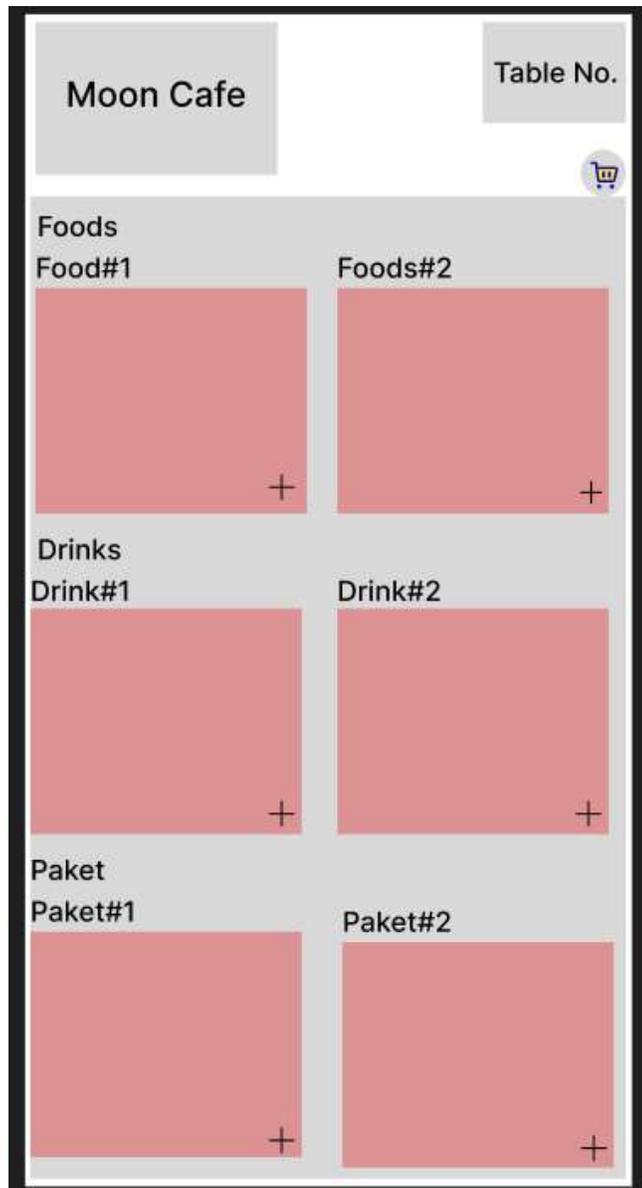
Berdasarkan hasil desain yang telah dibuat, tahap ini melibatkan pembuatan perangkat lunak. Bahasa pemrograman yang digunakan akan disesuaikan dengan kebutuhan sistem misalnya, backend akan menggunakan *PHP* dengan *framework CodeIgniter*, dan frontend akan menggunakan *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*.

3.4.4 *Testing*

Sistem akan diuji dengan metode *black box* untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan sesuai harapan. Pengujian fokus pada fungsionalitas utama sistem, seperti input dan output, dan kompatibilitas dengan perangkat pengguna.

3.5 *Desain Interface*

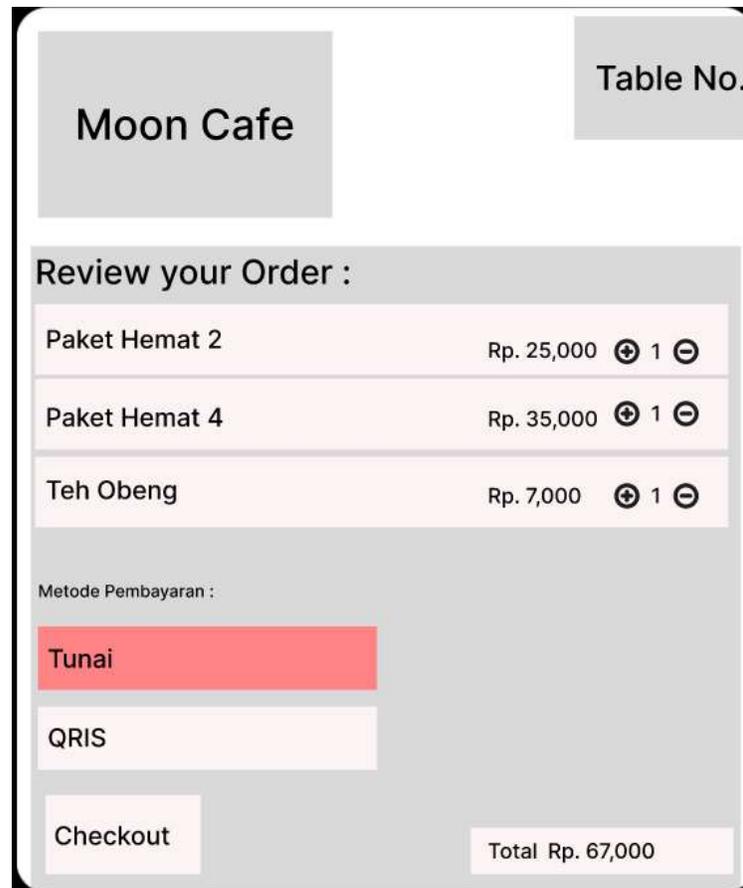
Desain Interface untuk konsumen ketika memindai QR Code tersebut akan memunculkan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3. 33 Halaman Pemesanan Menu

Sumber : Data Penelitian

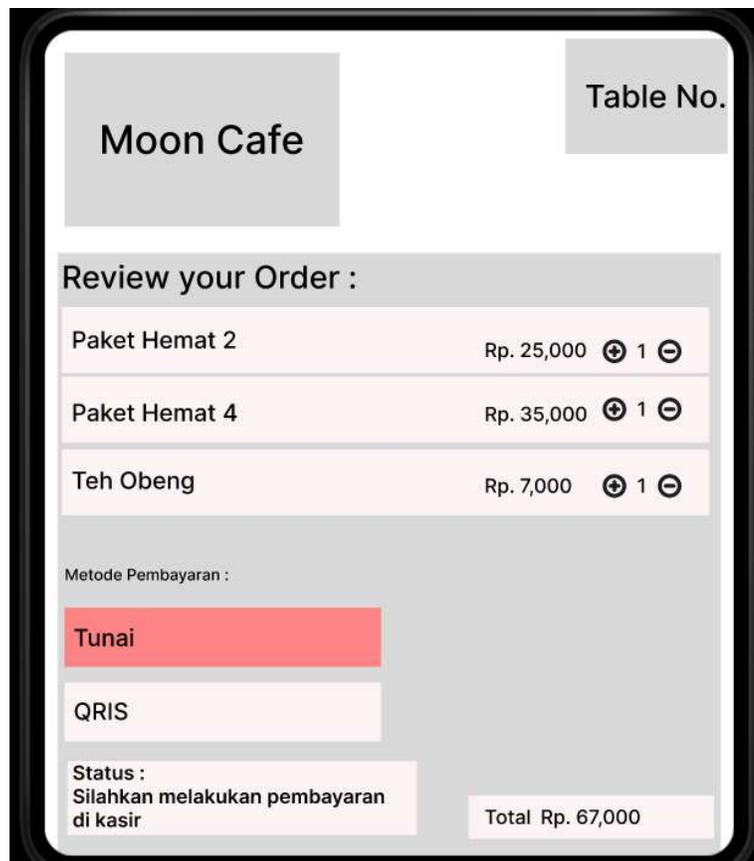
Pada tampilan setelah pemesanan menu akan memunculkan yaitu halaman rincian pemesanan, konsumen terdapat melihat menu yang telah dipilih sebelumnya kemudian konsumen boleh memilih 2 cara pembayaran yaitu dengan tunai dan *QRIS*. Berikut ini dibawah adalah tampilan halaman rincian pemesanan



Gambar 3. 34 Halaman Rincian Pemesanan

Sumber : Data Penelitian

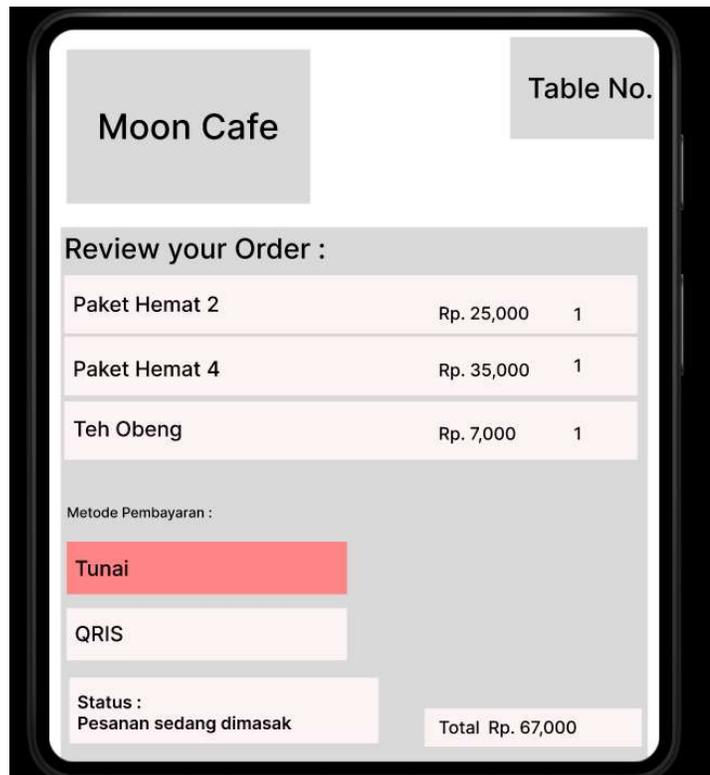
Setelah konsumen mengkonfirmasi pesannya dengan mengklik checkout pada halaman rincian pemesanan maka akan muncul selanjutnya yaitu halaman pesanan dengan menyuruh konsumen melakukan pembayaran ke kasir.



Gambar 3. 35 Halaman Pesanan

Sumber : Data Penelitian

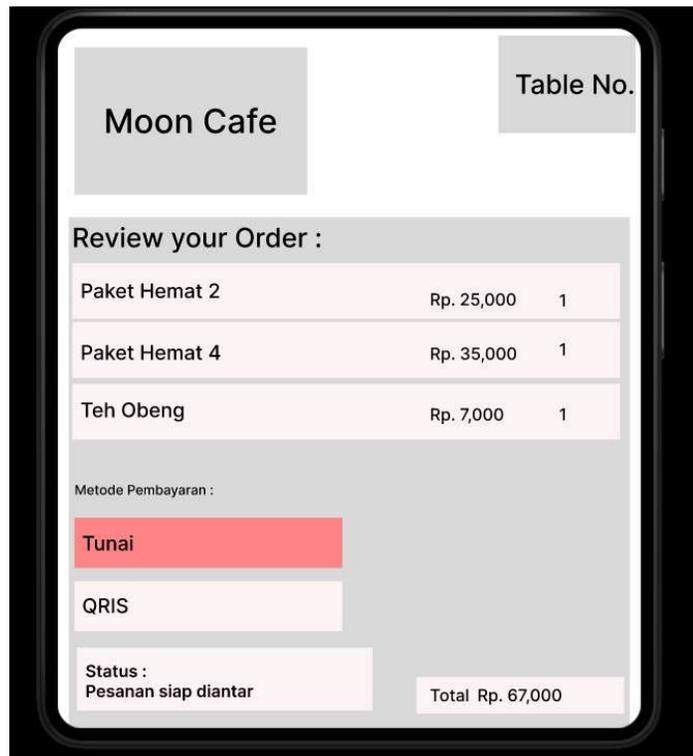
Berikut dibawah ini adalah halaman setelah sudah diverifikasi pembayaran pesanan oleh kasir akan memunculkan status baru yaitu pesanan sedang dimasak.



Gambar 3. 36 Halaman Pesanan sedang dimasak

Sumber : Data Penelitian

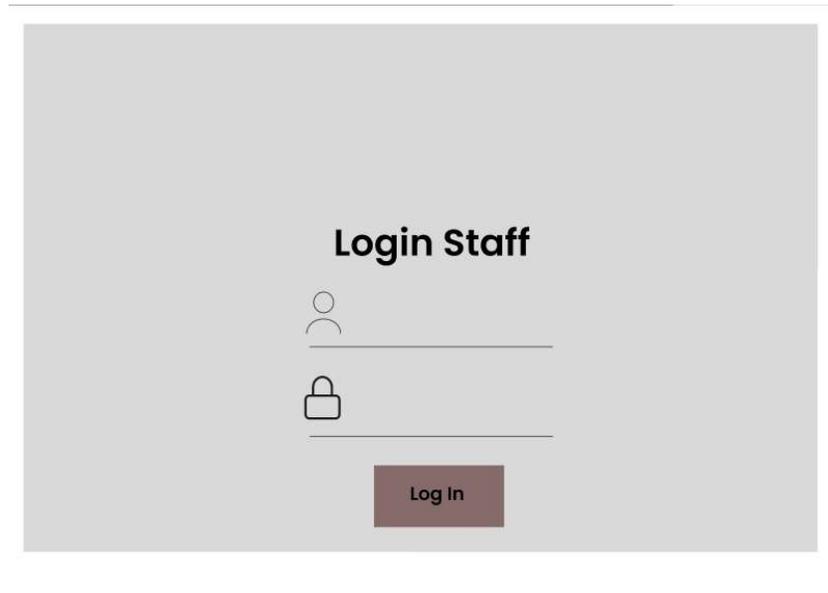
Terakhir halaman dibawah ini yaitu halaman setelah sudah dikonfirmasi oleh dapur bahwa pesanan sudah siap diantarkan oleh pelayan.



Gambar 3. 37 Halaman Pesanan siap diantar

Sumber : Data Penelitian

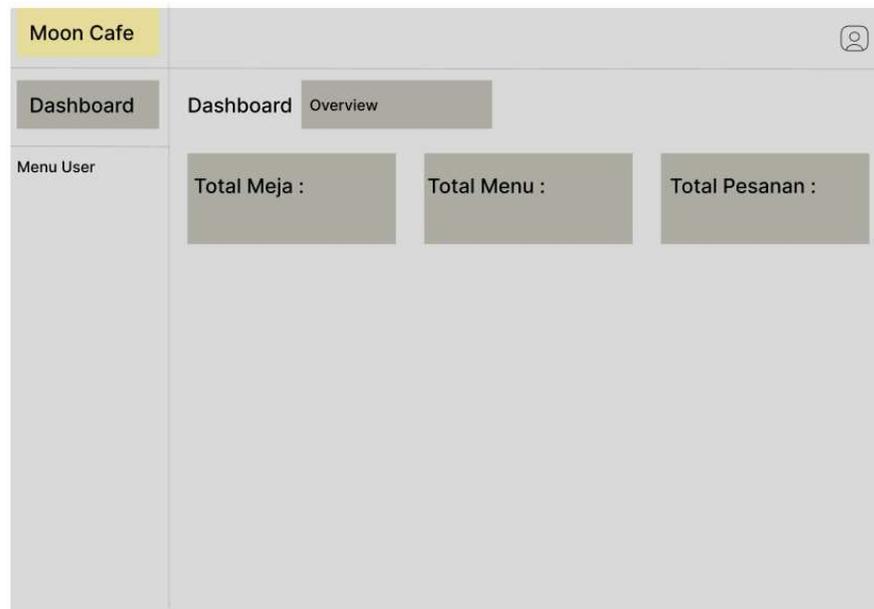
Berikut dibawah gambar ini adalah halaman untuk para staff login sebagai *user* tertentu.



Gambar 3. 38 Halaman Login User

Sumber : Data Penelitian

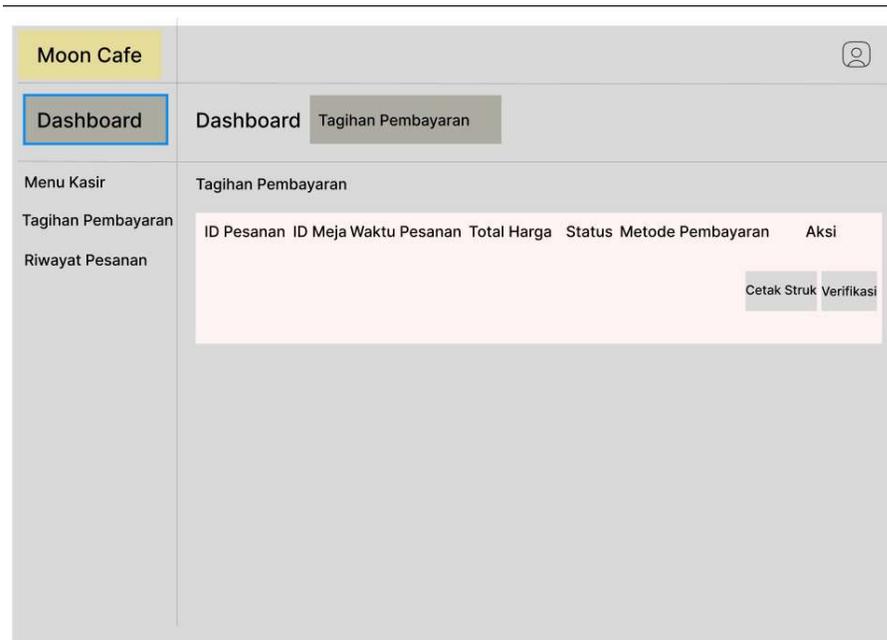
Pada gambar selanjutnya adalah halaman untuk user adalah halaman setelah login tersebut berhasil yaitu ke *dashboard* akan melihat total meja, total menu, dan total pesanan.



Gambar 3. 39 Halaman *Dashboard* User

Sumber : Data Penelitian

Selanjutnya adalah halaman tagihan pembayaran pada kasir akan melihat pesanan pada meja nomor berapa, total harga, status, dan metode pembayaran apa yang dipakai dan terakhir ada tombol verifikasi dan cetak struk pada aksi tersebut.



Gambar 3. 40 Halaman Kasir Tagihan Pembayaran

Sumber : Data Penelitian

Pada halaman mencetak struk ini akan berisi informasi pelanggan dimana mereka memesan meja di nomor berapa, menu apa saja mereka memesan dan total dari harga subtotal dan terakhir ada tombol cetak struk untuk mencetak struknya.

No	Name Menu	Jumlah	Subtotal
Total			

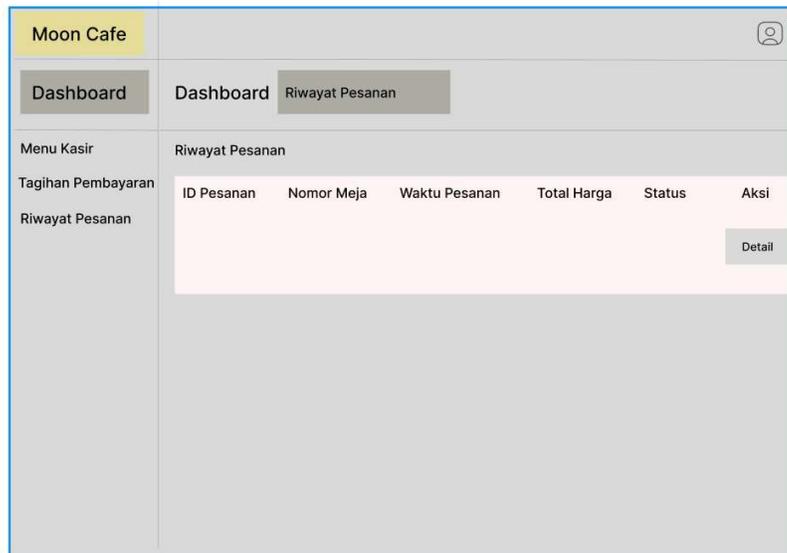
Terima kasih telah berkunjung ke Moon Cafe!

Cetak Struk

Gambar 3. 41 Halaman Cetak Struk

Sumber : Data Penelitian

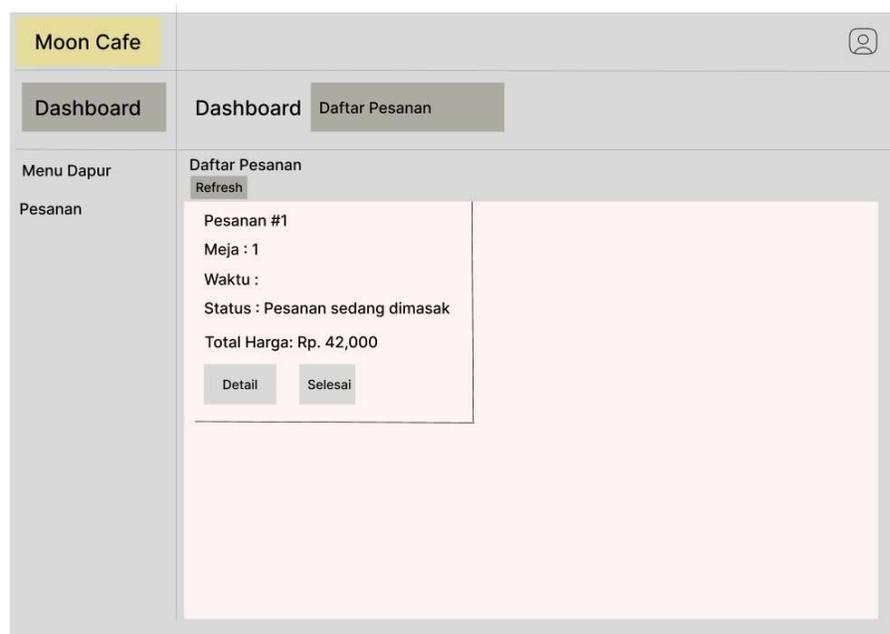
Berikut di gambar bawah ini adalah halaman riwayat pesanan pada kasir yang bisa melihat pesanan yang sudah selesai dengan menekan tombol “detail” tersebut.



Gambar 3. 42 Halaman Kasir Riwayat Pesanan

Sumber : Data Penelitian

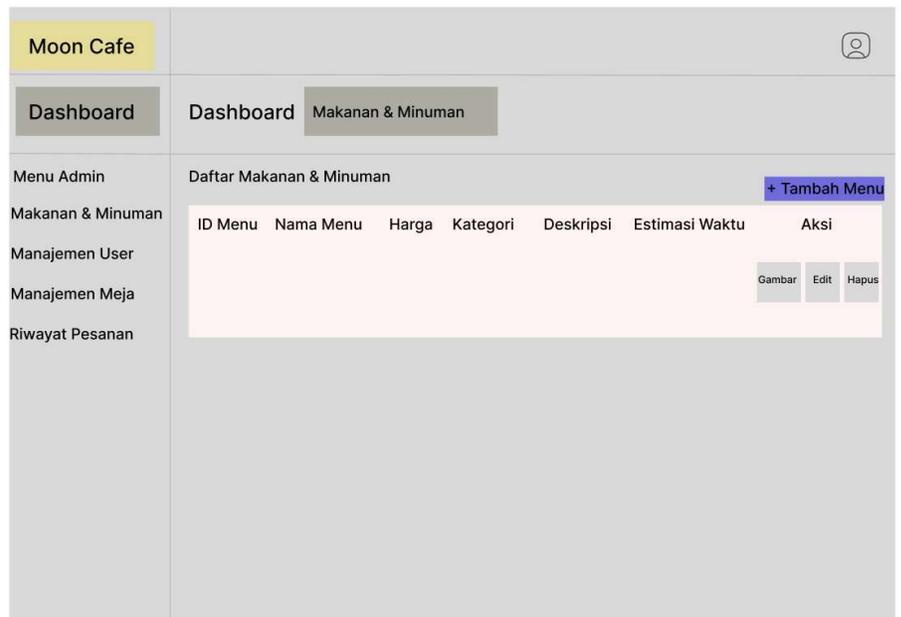
Pada halaman pesan dapur ini bisa melihat pesanan yang sudah diverifikasi oleh kasir dengan adanya implementasi sistem *priority scheduling* dimana akan direkomendasikan pesanan yang harus dimasak terlebih dahulu.



Gambar 3. 43 Halaman Pesanan

Sumber : Data Penelitian

Pada halaman pertama pada admin yaitu halaman menu makanan dan minuman terdapat informasi id menu, nama menu, harga, kategori, deskripsi, estimasi waktu, aksi memiliki 3 tombol yaitu gambar, edit, dan hapus, dan terakhir ada fitur tambah menu. Berikut gambar dibawah ini adalah tampilannya.



Gambar 3. 44 Halaman Admin Menu Makanan & Minuman

Sumber : Data Penelitian

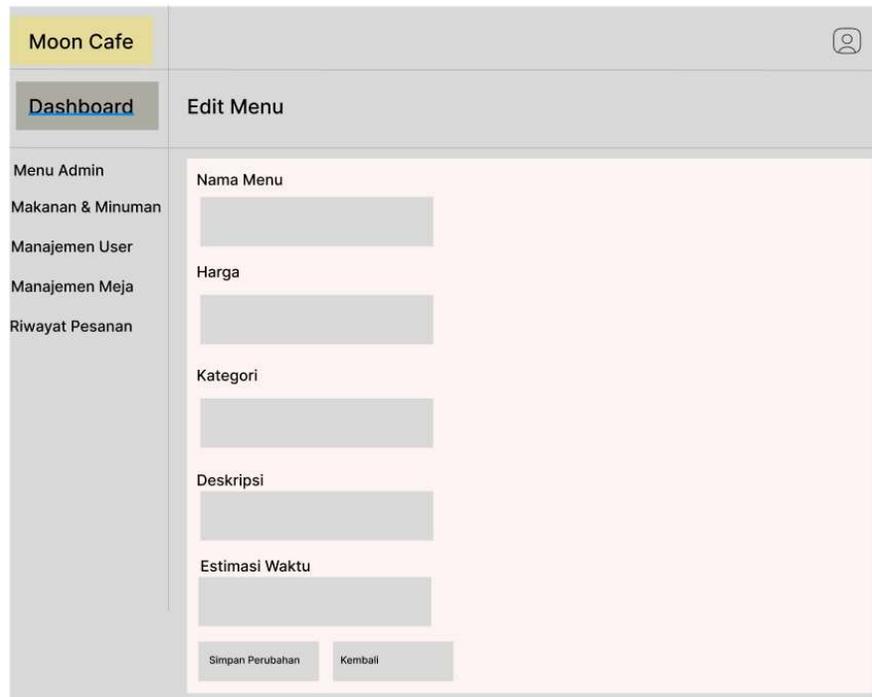
Pada halaman selanjutnya adalah tambah halaman menu makanan dan minuman terdapat informasi nama menu, harga, kategori, deskripsi, estimasi waktu, yang bisa diisi dan terakhir ada tombol simpan untuk menyimpan menu tersebut.

The screenshot shows a web application interface for 'Moon Cafe'. On the left is a sidebar menu with the following items: 'Moon Cafe' (highlighted), 'Dashboard', 'Menu Admin', 'Makanan & Minuman', 'Manajemen User', 'Manajemen Meja', and 'Riwayat Pesanan'. The main content area is titled 'Tambah Menu' and contains a form with the following fields: 'Nama Menu', 'Harga', 'Kategori', 'Deskripsi', and 'Estimasi Waktu'. Each field has a grey rectangular input box. At the bottom left of the form area is a 'Simpan' button.

Gambar 3. 45 Halaman Tambah Menu

Sumber : Data Penelitian

Berikut ini adalah halaman edit menu makanan dan minuman terdapat informasi nama menu, harga, kategori, deskripsi, estimasi waktu, yang bisa diubahkan dan terakhir ada tombol simpan untuk menyimpan menu tersebut dan tombol kembali ke halaman daftar menu makanan dan minuman.

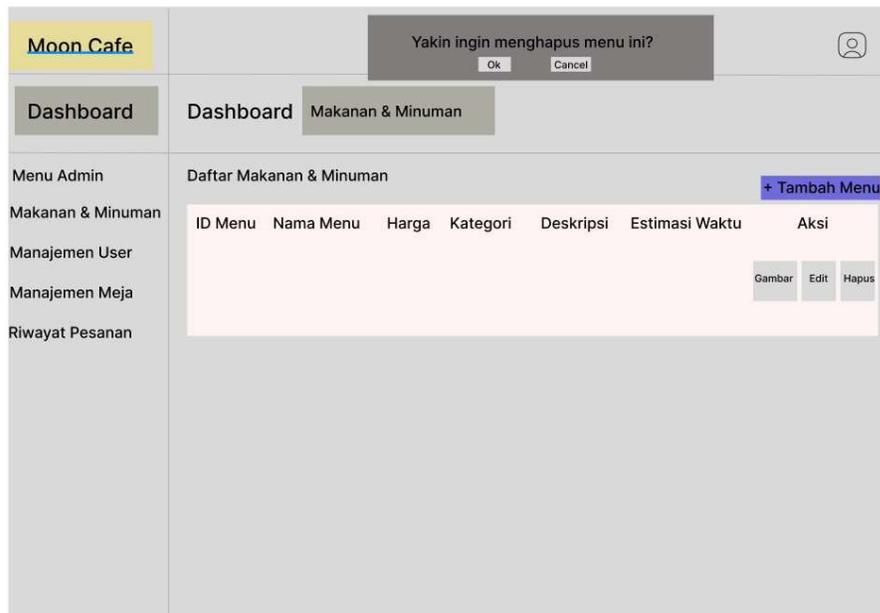


The screenshot displays the 'Edit Menu' interface for 'Moon Cafe'. The top navigation bar includes the brand name 'Moon Cafe' and a user profile icon. A secondary navigation bar shows 'Dashboard' and 'Edit Menu'. The left sidebar lists administrative functions: 'Menu Admin', 'Makanan & Minuman', 'Manajemen User', 'Manajemen Meja', and 'Riwayat Pesanan'. The main workspace is a light pink area with the following fields: 'Nama Menu', 'Harga', 'Kategori', 'Deskripsi', and 'Estimasi Waktu', each with a grey input box. At the bottom, there are two buttons: 'Simpan Perubahan' and 'Kembali'.

Gambar 3. 46 Halaman Edit Menu

Sumber : Data Penelitian

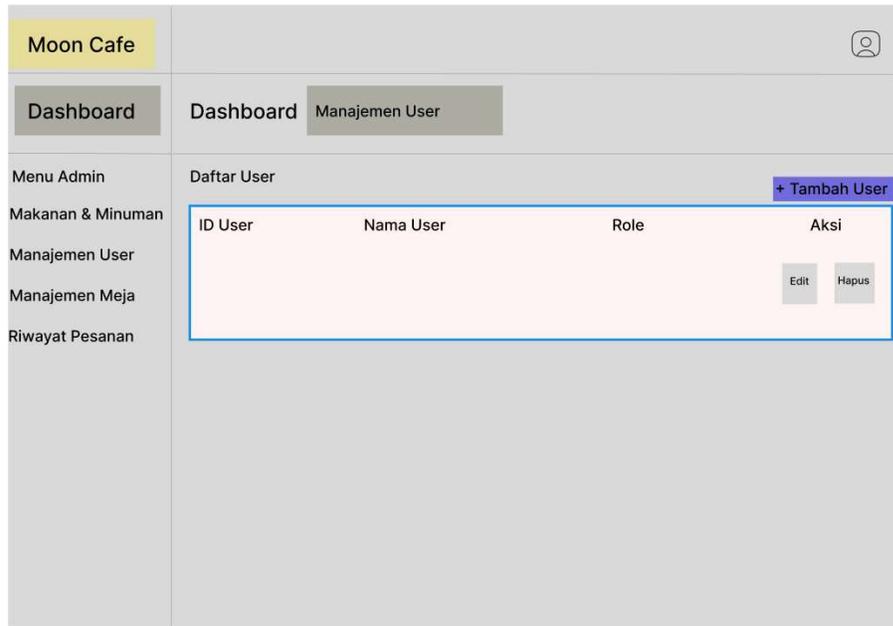
Berikut ini adalah halaman menu makanan dan minuman jika menekan tombol hapus akan ada notifikasi diatas dan memiliki 2 tombol yaitu ok dan cancel.



Gambar 3. 47 Halaman Hapus Menu

Sumber : Data Penelitian

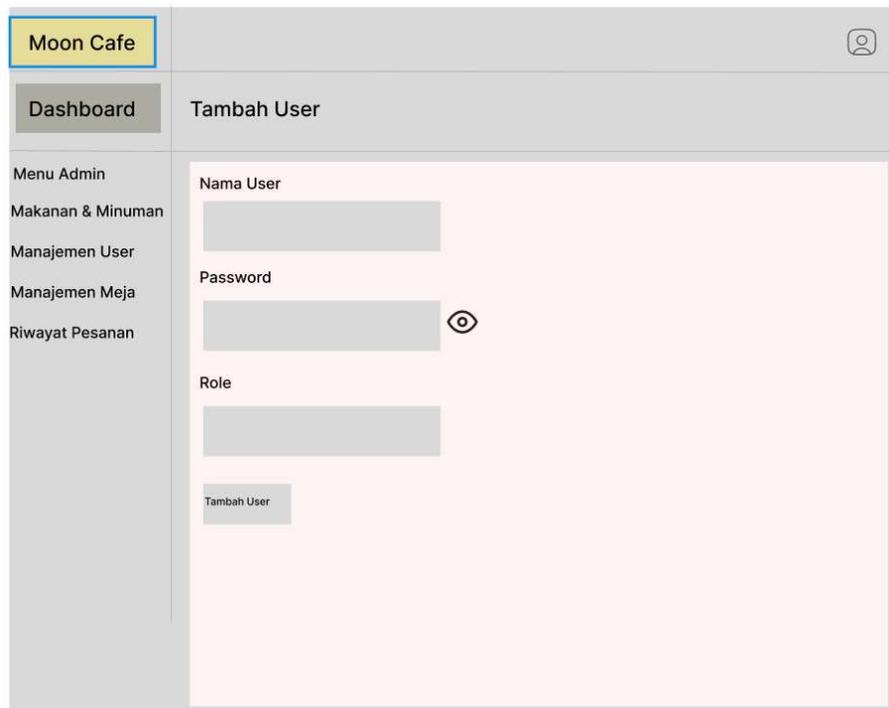
Selanjutnya adalah halaman manajemen user yaitu terdapat informasi id user, nama user, role, dan aksi memiliki 2 tombol yaitu edit dan hapus.



Gambar 3. 48 Halaman Admin Manajemen User

Sumber : Data Penelitian

Pada tampilan halaman tambah user yaitu terdapat informasi nama user, password, dan role yang bisa di tambahkan sesuai dengan kebutuhan user dan ada fitur untuk melihat atau menutup password tersebut dan terakhir adalah tombol tambah user.

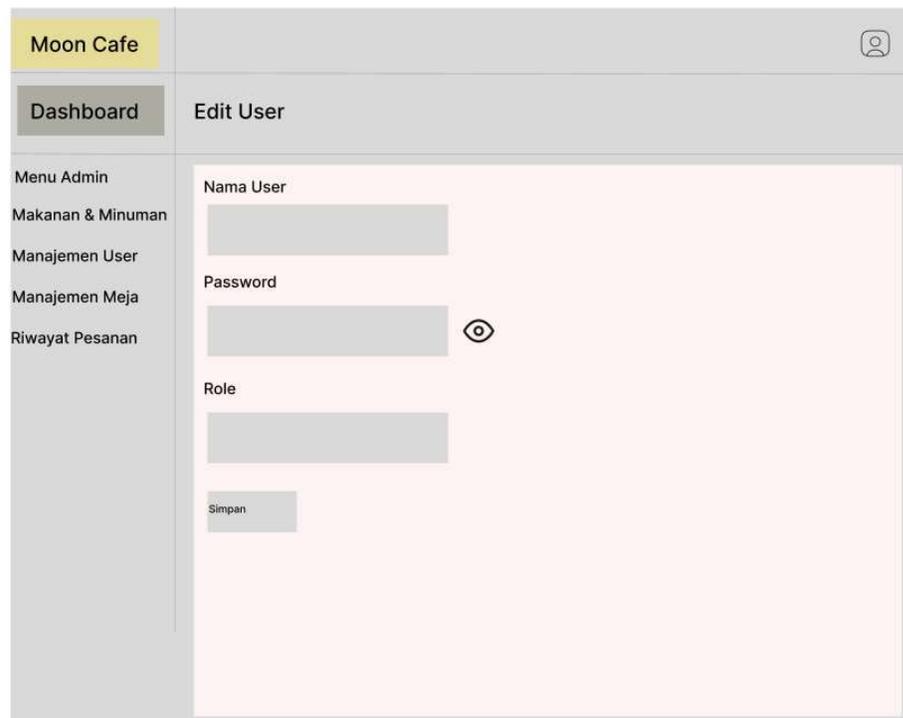


The screenshot shows a web application interface for 'Moon Cafe'. The top navigation bar includes 'Moon Cafe' and a user profile icon. Below it, a 'Dashboard' button is visible. The left sidebar lists menu items: 'Menu Admin', 'Makanan & Minuman', 'Manajemen User', 'Manajemen Meja', and 'Riwayat Pesanan'. The main content area is titled 'Tambah User' and contains a form with the following fields: 'Nama User', 'Password', and 'Role'. The 'Password' field has a toggle icon (an eye) to show or hide the text. A 'Tambah User' button is located at the bottom of the form.

Gambar 3. 49 Halaman Tambah User

Sumber : Data Penelitian

Pada tampilan halaman edit user yaitu terdapat informasi nama user, password, dan role yang bisa diperbarui sesuai dengan kebutuhan dan ada fitur untuk melihat atau menutup password tersebut dan terakhir adalah tombol simpan.

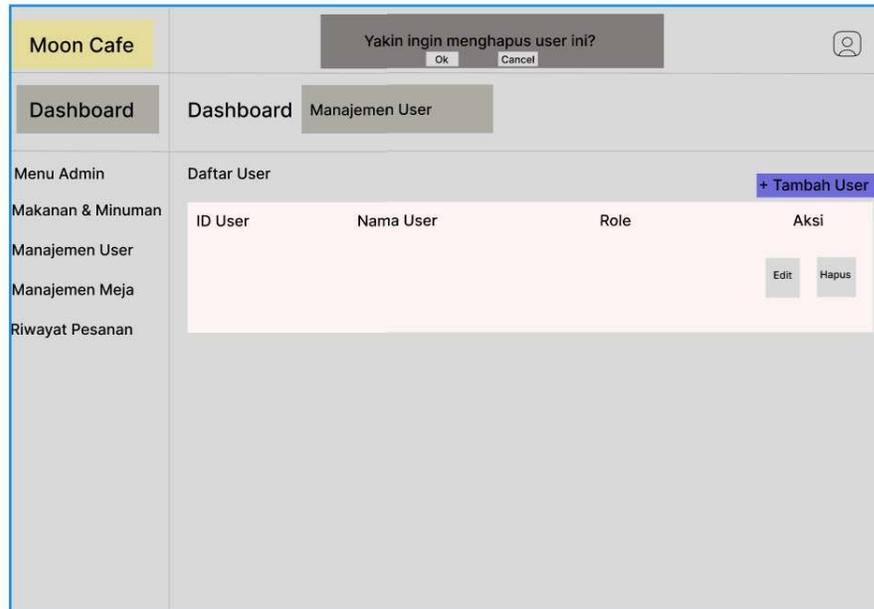


The screenshot shows a web application interface for 'Moon Cafe'. At the top left, there is a yellow header with the text 'Moon Cafe' and a user profile icon at the top right. Below the header is a navigation bar with 'Dashboard' highlighted and 'Edit User' as the current page title. On the left side, there is a sidebar menu with the following items: 'Menu Admin', 'Makanan & Minuman', 'Manajemen User', 'Manajemen Meja', and 'Riwayat Pesanan'. The main content area is titled 'Edit User' and contains three input fields: 'Nama User', 'Password', and 'Role'. The 'Password' field has a toggle icon (an eye) to the right of the input box. Below the 'Role' field is a 'Simpan' (Save) button.

Gambar 3. 50 Halaman Edit User

Sumber : Data Penelitian

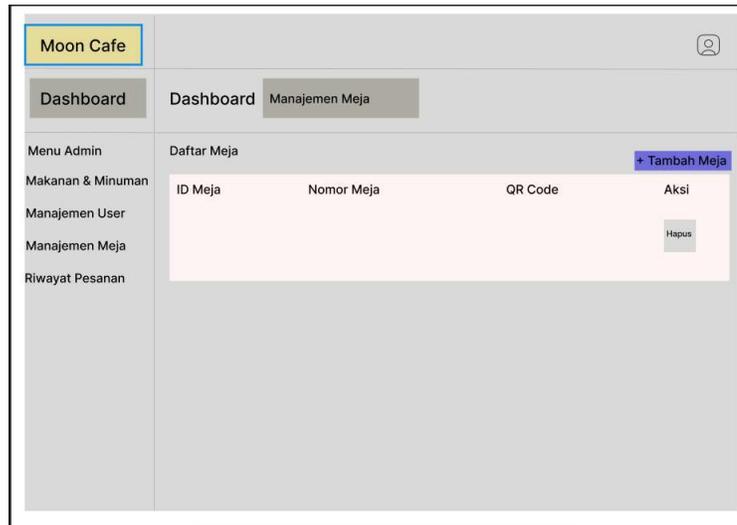
Berikut ini adalah halaman manajemen user jika menekan tombol hapus akan ada notifikasi diatas dan memiliki 2 tombol yaitu ok dan cancel.



Gambar 3. 51 Halaman Hapus User

Sumber : Data Penelitian

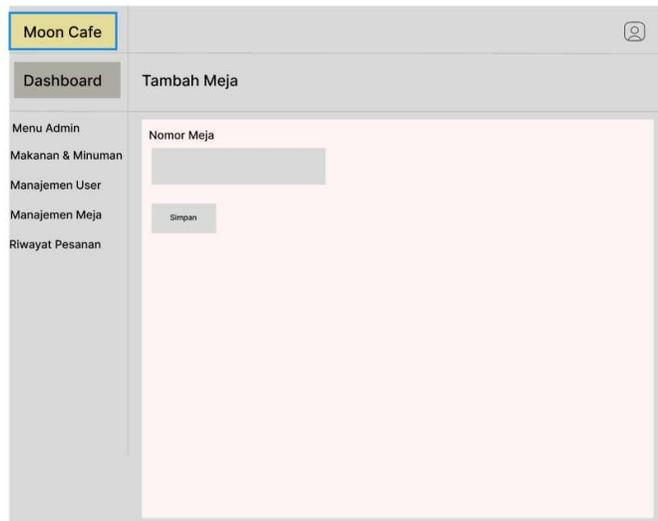
Pada halaman manajemen meja terdapat informasi id meja, nomor meja, *QR Code*, dan aksi memiliki 1 tombol yaitu hapus.



Gambar 3. 52 Halaman Admin Manajemen Meja

Sumber : Data Penelitian

Pada tampilan halaman tambah meja yaitu terdapat pengisian nomor meja untuk melakukan tambah meja dan kemudian ada tombol simpan.

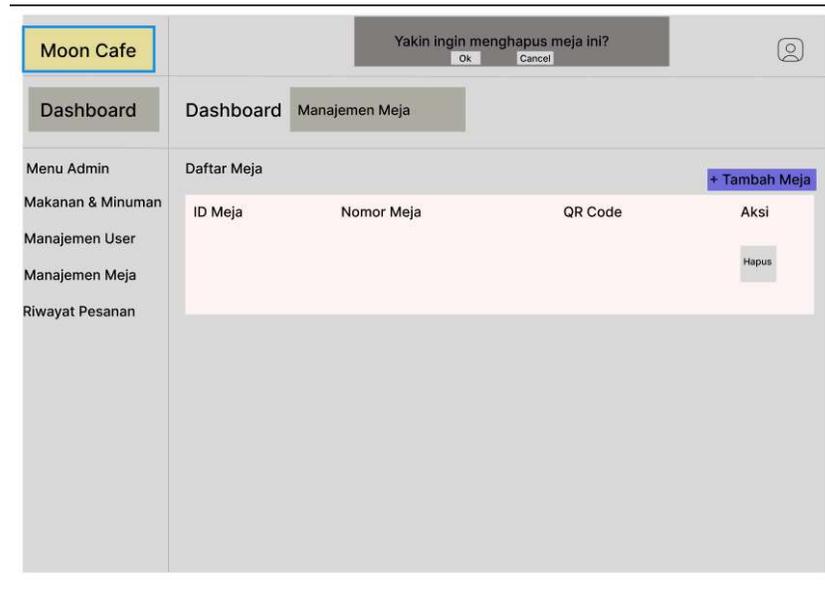


The screenshot shows a web application interface for 'Moon Cafe'. At the top, there is a header with the logo 'Moon Cafe' and a user profile icon. Below the header is a navigation bar with 'Dashboard' and 'Tambah Meja'. A sidebar menu on the left lists various administrative functions: 'Menu Admin', 'Makanan & Minuman', 'Manajemen User', 'Manajemen Meja', and 'Riwayat Pesanan'. The main content area, titled 'Tambah Meja', contains a form with a label 'Nomor Meja' and a text input field. Below the input field is a 'Simpan' button.

Gambar 3. 53 Halaman Tambah Meja

Sumber : Data Penelitian

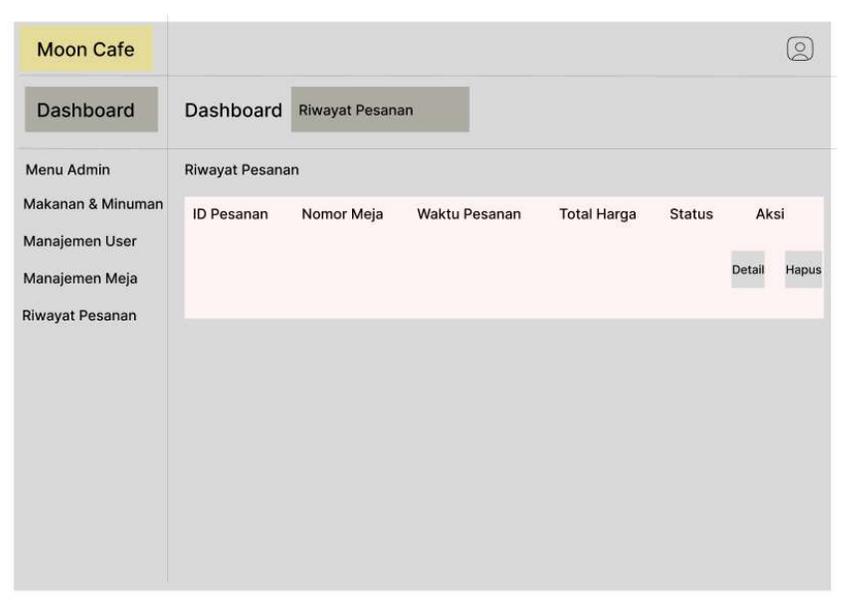
Berikut ini adalah halaman manajemen meja jika menekan tombol hapus akan ada notifikasi diatas dan memiliki 2 tombol yaitu ok dan cancel.



Gambar 3. 54 Halaman Hapus Meja

Sumber : Data Penelitian

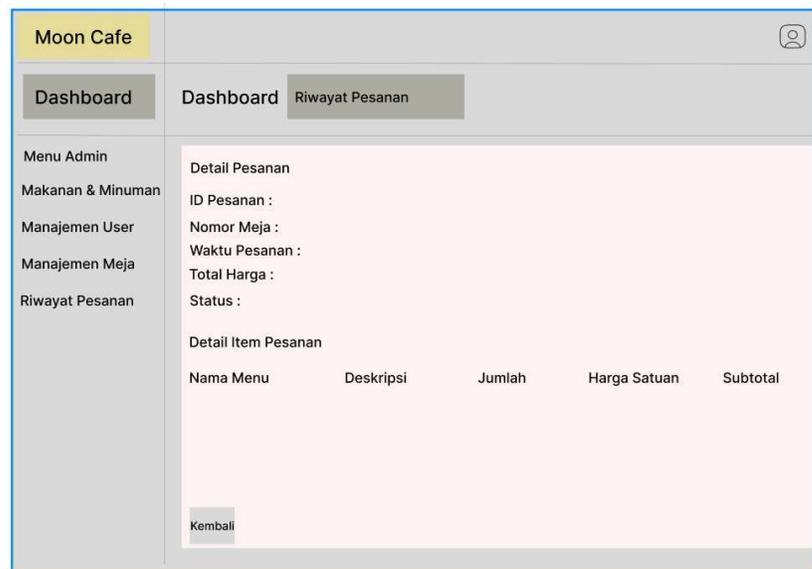
Dengan halaman admin riwayat pesanan ada 2 tombol yang bisa ditekan yaitu tombol detail untuk melihat pesanan yang sudah selesai dan tombol hapus untuk menghapus pesanan yang sudah selesai.



Gambar 3. 55 Halaman Admin Riwayat Pesanan

Sumber : Data Penelitian

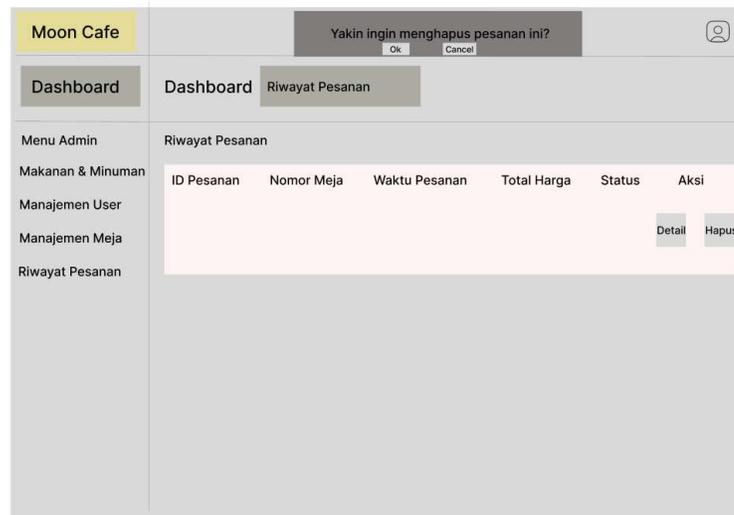
Berikut ini halaman detail pesanan untuk melihat rincian pesanan yang telah dibuat oleh pelanggan, dalam halaman terdapat informasi identitas pesanan, menu yang dipesan, status pesanan, dll.



Gambar 3. 56 Halaman Detail Pesanan

Sumber : Data Penelitian

Berikut gambar dibawah ini adalah halaman riwayat pesanan ketika menekan tombol hapus akan dinotifikasikan dengan adanya 2 tombol yaitu ok dan cancel.

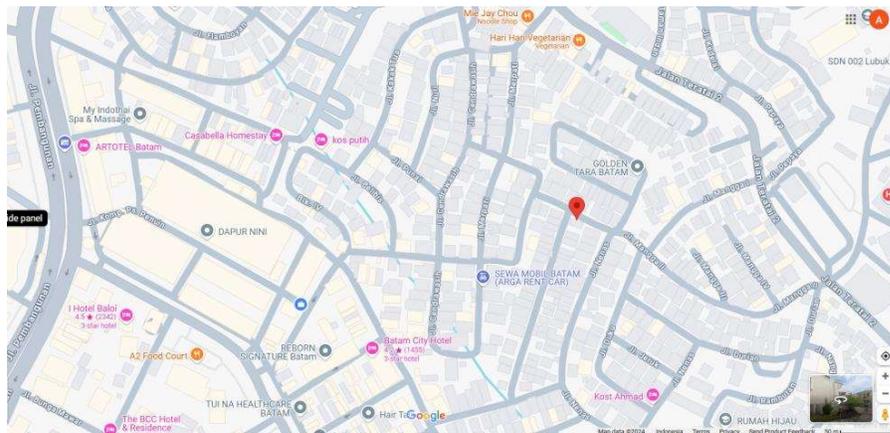


Gambar 3. 57 Halaman Riwayat Pesanan-Hapus

Sumber : Data Penelitian

3.6 Jadwal dan Lokasi Penelitian

Pada jadwal penelitian tersebut akan dilakukan dalam bentuk tabel dan akan dibagikan beberapa bagian sedangkan lokasi penelitian tersebut akan di rumah peneliti yaitu Jl. Komp. Penuin Centre Blok N No. 2, Batu Selicin, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Kepulauan Riau 29444.



Gambar 3. 58 Lokasi Penelitian

Sumber : Data Penelitian

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan													
	September 2024			Oktober 2024			November 2024			Desember 2024		Januari 2025		
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■	■	■								
Desain							■	■	■					
Perancangan Web										■	■	■		
Pengujian													■	■
Implementasi													■	■

Sumber : Data Penelitian