

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Workshop Online Berbasis Website Pada Kue Kibo's Kitchen

Indy Rahmah Nisrina¹, Helena Nurramdhani Irmanda²
Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12450
2010501055@mahasiswa.upnvj.ac.id¹, helenairmanda@upnvj.ac.id

Abstrak. Kibo's Kitchen ialah toko aneka kue dan makanan siap saji yang memberikan pelayanan jasa di bidang makanan. Untuk sekarang proses pemesanan kue di Kibo's Kitchen masih melakukan secara manual, pelanggan mesti kunjungi langsung ke beberapa stand kibo's kitchen untuk membeli kue atau untuk pemesanan pelanggan bisa menghubungi ke Instagram Kibo's Kitchen melalui dm. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelian masih kurang efektif dan efisien. Selain pemesanan kibo's kitchen juga melayani workshop untuk belajar membuat kue yang diajarkan langsung oleh ownernya. Dengan adanya sistem informasi pemesanan berbasis website dan workshop online memudahkan pelanggan dalam menyelesaikan transaksi tanpa harus datang ke stand atau venue. Metode penelitian yang diambil yaitu metode kualitatif yaitu mewawancarai langsung owner dari kue Kibo's Kitchen. Teknik peningkatan prosedur yang digunakan dalam riset ini adalah metode waterfall. Metode waterfall adalah metode sekuensial. Dalam sistem pemesanan dan workshop online ini penulis memanfaatkan diagram UML dan MYSQL dalam datanya, dan sistem ini dibuat dengan mengambil bahasa pemrograman MySQL, HTML dan PHP sebagai database. Hasil penelitian ini adalah sistem informasi pemesanan kue yang telah terkomputerisasi dan sistem dapat mempercepat data penjualan. Setelah dilakukan evaluasi terhadap sistem transaksi bisnis yang ada saat ini, peneliti berharap dapat mempermudah organisasi bisnis kue dalam mengelola data pelanggan dan konsumen dalam melakukan transaksi bisnis.

Kata Kunci: Pemesanan, *Workshop*, Web, Kue, *Waterfall*

1 Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan komputer semakin kompleks, dan penggunaan komputer kian meningkat seiring dengan perkembangan zaman, dan peranannya dalam menunjang pekerjaan manusia tentunya sangat penting. Sejak perkembangan komputasi mempengaruhi dan semakin mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, berdampak positif pada peningkatan teknologi di masyarakat, khususnya di bidang informasi dan komunikasi yang semakin kompleks dan modern. Saat mengembangkan sistem perusahaan, bertujuan untuk memberikan layanan yang sederhana kepada konsumen, serta untuk mendukung kelancaran pengelolaan dan penyajian data. Pada kesempatan kali ini peneliti akan merakit dan membangun sistem informasi berbasis web untuk melancarkan proses bisnis dan pengelolaan data.

Toko Kibo's Kitchen adalah toko yang menjual beraneka kue yang kekinian yaitu dari kue basah, roti, cookies, kue lebaran sampai klapertart, spaghetti cheese dan masih banyak kue lainnya. Untuk toko kibo's kitchen sendiri terletak di kota Jakarta, konsumen biasanya memesan kue kibo's kitchen biasanya dilakukan secara manual, dengan pemesanan dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan dengan melihat dan memilih jenis kue melalui Instagram. Selain itu, tahap kedua dilakukan setelah penjual mengirimkan seluruh menu penjualan melalui WhatsApp, kemudian pembeli melakukan pemesanan. Dibutuhkan dua media yang berbeda untuk menjadi sistem pemesanan yang kurang efisien. Karena informasi yang diterima konsumen sangat sedikit. Pelanggan tidak mengetahui menu saat ini atau ready stock dan harga yang ditawarkan toko kue, sehingga pesanan membutuhkan waktu lama untuk diproses.

Dalam menjalankan bisnis kue, Kibo's Kitchen dihadapkan pada berbagai kendala, seperti kesulitan dalam mengelola inventaris bahan kue, memproses pesanan secara cepat, dan mengembangkan usaha secara berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu Kibo's Kitchen dalam mengatasi kendala tersebut dan meningkatkan efisiensi bisnis. Namun telah dilakukan inovasi baru untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan melalui internet dengan mengimplementasikan aplikasi informasi dan pemesanan makanan toko kue Kibo's Kitchen, yaitu pelanggan dapat mengecek informasi toko kue dan memesan makanan secara online serta pesanan langsung dikirim kepada pelanggan yang dibuat dalam bentuk website yang di khusus penjualan aneka makanan dari toko kibo's kitchen. Dengan dibuatnya website mempermudah pelanggan untuk memesan kibo's kitchen dan tidak harus untuk datang ke toko karena pesanan langsung diantar ke tempat customer. Selain buat pemesanan kue, kibo's kitchen juga menyediakan layanan belajar online berbentuk workshop dan webinar, supaya pengguna aplikasi dapat belajar langsung dalam pembuatan kue kibo's kitchen dan dapat mengobrol langsung pada owner kibo's kitchen, dari pihak owner-nya

juga bisa menceritakan pengalaman awal mengembangkan toko kibo's kitchen ini gimana, terinspirasi membuka toko kue dari siapa, dan perbincangan lainnya seputar Kibo's kitchen.

Menurut hasil pengamatan, penulis melakukan investigasi untuk membangun sistem informasi berbasis website dengan memanfaatkan metode waterfall. Berdasarkan uraian tersebut, dibutuhkan sistem pemesanan kue berbasis *website* pada kibo's kitchen yang dapat memudahkan calon pelanggan dalam melakukan proses transaksi. Hal ini sejalan dengan penelitian pada jurnal, penelitian ini berisi mengenai proses pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* dapat diterapkan baik pada sistem dengan skala kecil maupun sistem dengan skala besar, dengan ini tujuan yang memudahkan langkah awal pengembangan agar calon pengguna lebih mengetahui sistem seperti apa yang diinginkan [1]. Metode *Waterfall* yang ambil ini sudah sangat masuk pada metode penelitian yang membangun perancangan sistem informasi dan mengembangkan pemesanan yang awalnya masih *homemade* menjadi teknologi pada aplikasi *website* yang mempermudah untuk memesan dan melakukan transaksi selain pemesanan juga ada fitur *workshop online* atau kelas kursus pembuatan kue kibo's kitchen. Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas maka diperlukan sebuah teknologi berupa website untuk memudahkan calon pelanggan untuk memesan kue dan melakukan daftar untuk mengikuti kursus. Dan mendapatkan sertifikat penghargaan sudah mengikuti kursus di toko kibo's kitchen.

2 Dasar Teori

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah metode yang terorganisir dengan baik untuk mengumpulkan, mengatur, menyimpan, dan mengkomunikasikan informasi sehingga setiap organisasi dapat mencapai tujuannya [2].

2.2 Pemesanan

Order ialah tindakan yang dilakukan oleh konsumen sebelum melakukan pembelian. Untuk mencapai kepuasan pelanggan, suatu bisnis harus memiliki sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perintah adalah "suatu proses, tindakan, cara pemesanan (tempat, produk, dan lain lain) kepada orang lain".

2.3 Web

Situs web adalah kumpulan halaman web yang terhubung, sering di-*hosting* di server web yang dapat diakses melalui internet atau jaringan area lokal (LAN), yang menyertakan tautan antara satu halaman dan halaman terkait [3].

2.4 PIECES

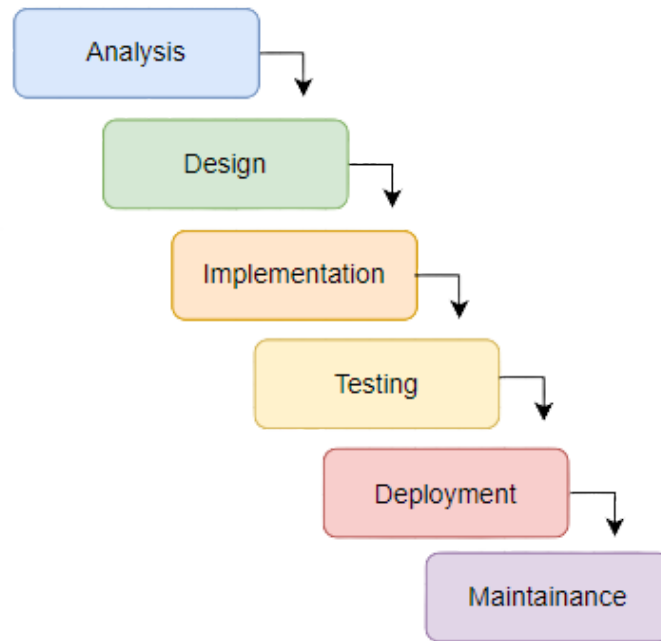
Kerangka kerja PIECES adalah teknik yang digunakan untuk mengklasifikasikan setiap masalah, sudut pandang, dan sumber daya yang ditemukan dalam definisi, menguraikan, dan desain sistem ruangan. Dengan menggunakan tahap ini, dimungkinkan untuk menemukan informasi baru yang dapat digunakan sebagai sistem permutasi dan kombinasi. *Performance, Information & Data, Economy, Control & Security, Efficiency & Service* adalah enam variabel yang digunakan dalam PIECES untuk menganalisis sistem informasi [4].

2.5 Database

Sistem basis data yaitu sistem khusus yang menggunakan kecerdasan buatan dan teknologi komputer untuk mengumpulkan dan menganalisis data operasional dari organisasi atau bisnis apa pun sehingga dapat memberikan informasi dengan cara seefektif mungkin. oleh pengguna untuk diproses, dibutuhkan [5].

2.6 Waterfall

Metode Waterfall yaitu sebuah konsep yang menggambarkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (step demi step) dalam membangun perangkat lunak. Kebutuhan pengguna kemudian secara khusus ditangani melalui fase perencanaan, yang meliputi perencanaan, pemodelan, konstruksi, sistem, dan pengiriman sistem ke pengguna, memberikan perlindungan untuk setiap perangkat lunak yang terealisasi [6].



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

2.7 *Blackbox Testing*

Black-Box Testing yaitu teknik pengujian yang digunakan penulis. *Black Box Testing* mengevaluasi kode dan desain program [7]. Untuk memahami apakah fungsi, kemampuan, dan karakteristik perangkat lunak memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan, pertimbangan harus diberikan. Hanya dengan launching atau launching suatu unit, model, atau proyek lain baik offline maupun online dan kemudian masyarakat menilai apakah hasil proyek tersebut sesuai dengan tujuan yang dimaksud maka modus pengujian dilakukan.

2.8 *UML*

UML adalah kumpulan diagram, kerangka kerja, dan teknik untuk memodelkan dan merancang program dan aplikasi berorientasi objek [8].

2.9 *DBMS*

Menurut (Hesananda et al., 2017), DBMS adalah kumpulan program yang digunakan untuk mendefinisikan, mengatur, dan mengelola data dasar. DBMS sering disebut sebagai server basis data [9].

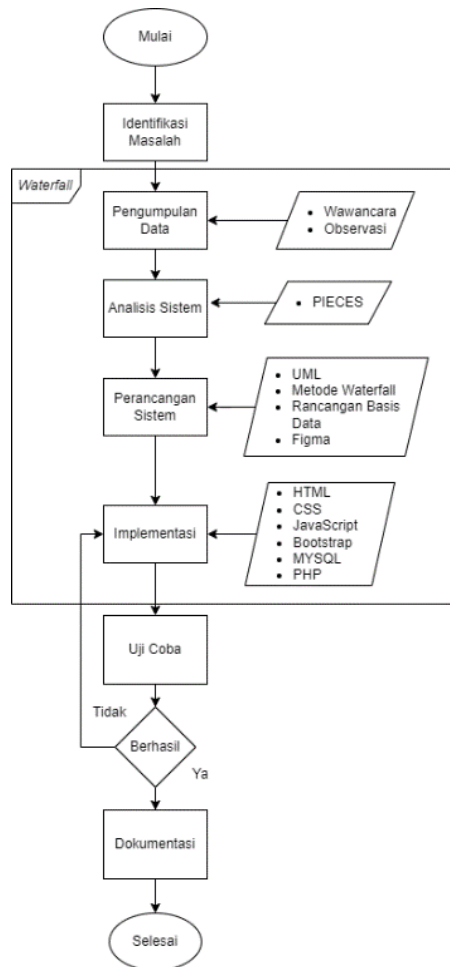
2.10 *PHP*

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengubah source code program menjadi mesin yang dapat dipahami oleh komputer server yang terhubung dengan HTML (Supono & Putratama, 2018:1) [10].

3 Metode Penelitian

3.1 Alur Penelitian

Tahapan pada penelitian ini dalam membangun dan merancang aplikasi Pemesanan dan Workshop Online Berbasis *Website* pada kue kibo's kitchen ini menggunakan metode *waterfall*. Berikut tahapan dari penelitian ini dijelaskan menggunakan *flowchart*:



Gambar 2. Alur Penelitian

3.2 Tahap Penelitian

a. Identifikasi Masalah

Dalam tahapan ini, penulis mencari tahu serta menentukan apa yang menjadi masalah pada sistem berjalan kemudian merumuskan permasalahannya untuk dapat menemukan solusi yang diperlukan agar dapat menjadi sistem usulan.

b. Pengumpulan Data

Penulis di tahap ini melakukan agregasi data menggunakan metode:

1. Wawancara
Penulis melakukan wawancara dengan cara bertanya langsung kepada pemilik toko kue kibo's kitchen sebagai pembantu untuk mencari informasi pendukung penelitian yang dilakukan penulis.
2. Admin ke Pelanggan
Admin ke Pelanggan, admin akan menerima pesanan dan memproses dari pelanggan ingin melakukan pemesanan kue maupun kelas kursus, yang dimana admin bertugas merekap data, mendaftarkan pesanan pelanggan dan menerima request atau menjawab pertanyaan pelanggan.
3. Observasi
Penulis melakukan observasi langsung dengan mengunjungi lokasi penelitian dan mengamati aktivitas proses bisnis sistem yang sedang berjalan.

c. Analisa Sistem

Penulis pada tahap ini, menganalisa dan mencari kekurangan terkait sistem yang sedang berjalan sebagai usulan perbaikan dengan menggunakan teknik PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, efficiency, dan Service*)

1. P (*Performance*)
Sistem berjalan masih tidak efektif karena masih menggunakan cara manual untuk melakukan pendataan transaksi.
2. I (*Information*)
Untuk mendapatkan informasi mengenai pemesanan dan workshop yang tersedia belum ada wadah untuk pelanggan mendapatkan pesanan kue secara mudah dan mendaftarkan diri untuk mengikuti kursus dan untuk

mendapatkan informasi tersebut pelanggan harus datang ke toko secara langsung atau hanya masih melalui dm Instagram.

3. E (*Economics*)

Pada sistem yang berjalan tidak menggunakan biaya dikarenakan media promosi yang masih ada yang hanya melalui media sosial instagram.

4. C (*Control*)

Kurangnya dalam pengaturan informasi dan pengamanan data pemesanan sehingga informasi dan pendataan tidak maksimal.

5. E (*Efficiency*)

Sistem yang ada atau yang sedang berjalan tidak efisien karena untuk melakukan transaksi ataupun menanyakan informasi terkait pemesanan kue pelanggan masih harus datang ke perusahaan atau ke stand yang ada di bintaro, gandaria, dan pancoran secara langsung.

6. S (*Service*)

Sistem berjalan terdapat kekurangan, karena untuk mendapatkan informasi mengenai pemesanan kue dan melakukan transaksi pelanggan harus datang langsung ke tempat dan langsung berkomunikasi secara tatap muka atau hanya melalui dm Instagram, untuk pendataan penghasilan masih manual ditulis kedalam buku.

d. Perancangan Sistem

Penulis pada tahap ini, mulai merancang mulai dari suatu *prototype* (*mockup* atau *wireframe*), memodelkan alur sistem dengan menggunakan tools UML (*Unified Model Language*) melingkupi diagram *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*. Selain itu penulis menggunakan pemodelan selama desain sistem objek dalam perancangan sistem dan membangun basis data. Tidak hanya itu penulis juga menggunakan figma untuk perancangan UI/UX nya pada proses pembuatan website pemesanan dan workshop pada kue kibo's kitchen.

e. Implementasi Sistem

Penulis pada tahap ini mengimplementasikan pembangunan aplikasi (*coding*) menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Javascript*, *framework* HTML dan CSS yaitu Bootstrap dan database menggunakan MySQL.

f. Uji Coba Sistem

Penulis telah melakukan percobaan sistem dengan menggunakan teknik black box test pada tahap ini. Fungsi dari kegiatan ini adalah untuk menyadari apakah *website* yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan berdasarkan permasalahan. Jika tidak memenuhi kebutuhan, maka perlu dilakukan revisi melalui kegiatan perancangan sistem.

g. Dokumentasi

Pada tahap ini, penulis mendokumentasikan seluruh kegiatan penelitian dari awal hingga akhir, serta hasil penelitian. Arah dari kegiatan ini adalah untuk dapat mengamati setiap perkembangan sistem.

4 Hasil Penelitian

4.1 Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan penulis, penulis dapat menganalisis sistem melalui analisis dokumen, alur kerja sistem, mengidentifikasi masalah, menemukan solusi masalah dan cara penyelesaian masalah.

a. Prosedur Sistem Berjalan

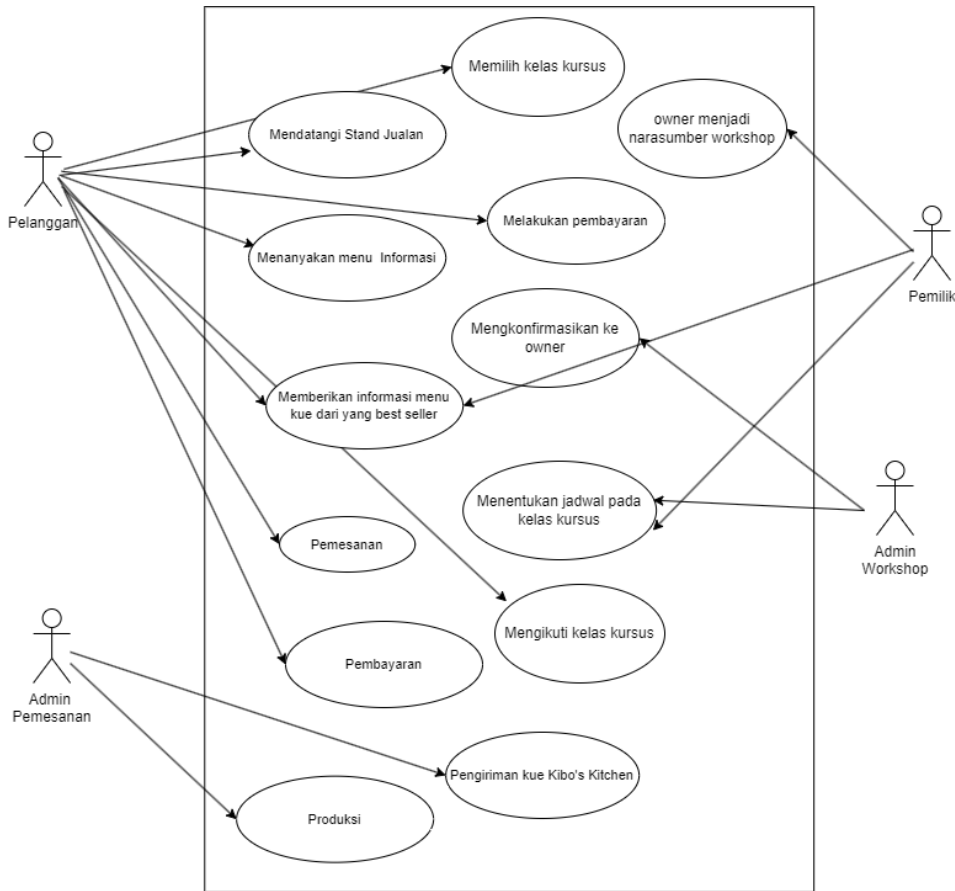
1. Prosedur Pemesanan
 - a) Pelanggan dapat langsung datang ke stand di beberapa cabang atau menerima pesanan melalui DM Instagram
 - b) Karyawan memberi informasi kepada pemilik untuk melakukan transaksi
 - c) Pemilik kue kibo's kitchen memberikan pilihan menu best seller sesuai harga yang diinginkan oleh pelanggan.
 - d) Pelanggan memilih menu kue kibo's kitchen yang direkomendasikan oleh pemilik kue kibo's kitchen serta mencantumkan alamat untuk pengiriman kue.
2. Prosedur Pembayaran

Pelanggan melakukan transaksi melalui pembayaran Qris BCA atau E-Wallet lainnya yang tersedia.
3. Prosedur Pengiriman

Karyawan mengirim kue ke tempat tujuan.
4. Prosedur mengikuti kursus (workshop)

Pelanggan diarahkan untuk memilih kelas terlebih dahulu setelah memilih kelas, pelanggan dapat langsung melakukan pembayaran, dan mendapatkan jadwal kursus.

b. Use Case Sistem Berjalan



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem Berjalan

4.2 Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan terkait cara kerja sistem berjalan pada toko kue kibo’s kitchen, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan dengan menggunakan metode PIECES sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Permasalahan menggunakan Metode PIECES.

No	Metode PIECES		
	PIECES	Sistem Lama	Sistem Baru
1	<i>Performance</i> (Kinerja)	Pada sistem yang berjalan, pelanggan harus datang ke cabang stand yang tersedia di daerah Bintaro, Pancoran dan Kuningan ataupun pemesanan melalui DM Instagram, pembayaran masih dilakukan secara manual atau hanya melalui Qris BCA.	Pada sistem yang diusulkan proses pemesanan dilakukan melalui sistem website tanpa datang ke tempat atau Stand.
2	<i>Information</i> (Informasi)	Pada sistem berjalan, untuk mendapatkan informasi mengenai menu kue, bisa kunjungi media sosial yaitu Instagram nya atau datang langsung ke tempat secara langsung.	Pada sistem yang diusulkan, informasi menu kue ditampilkan oleh sistem website dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
3	<i>Economic</i> (Ekonomi)	Pada sistem saat ini, untuk mengetahui informasi menu kue perlu datang ke tempat/stand membayar lebih untuk transport atau dapat kunjungi Instagramnya.	Pada biaya sistem yang diusulkan kurang dari biaya transportasi.

4	<i>Control</i> (Keamanan)	Pada sistem saat ini, sistem pengelolaannya masih kurang baik, karena kemungkinan duplikasi data, kehilangan atau kerusakan data masih besar, karena data disimpan dalam bentuk kertas atau catatan.	Pada sistem yang diusulkan, dengan sistem yang sudah menggunakan komputer dalam pengelolaan data, maka data akan tersimpan ke dalam database, sehingga dapat mencegah terjadinya redudansi data.
5	<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	Efisiensi dari sistem berjalan belum banyak oleh karena itu dengan sistem pengelolaan data dan penyimpanan data serta memperbarui informasi memakan banyak waktu.	Pada sistem yang diusulkan, efisiensi kerja akan lebih tinggi karena entri atau tampilan data dapat dilakukan di sistem.
6	<i>Service</i> (Layanan)	Pada sistem saat ini servis kepada pengguna masih terdapat kekurangan karena pelanggan perlu datang ke tempat atau stand yang secara sangat memerlukan waktu yang lama.	Pada sistem yang diusulkan layanan yang diberikan kepada pengguna akan menjadi lebih baik dan efisien

4.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Setelah menggunakan metode PIECES untuk mengenai masalah secara akurat dan menyeluruh, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukan sistem informasi sebagai berikut:

1. Toko Kue Kibo's Kitchen membutuhkan sistem informasi pemesanan Kue untuk dapat mengelola data pemesanan secara sistem dan menyediakan layanan class workshop yang memiliki beberapa kelas didalamnya.
2. Sistem informasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi yang lebih lengkap pada satu sistem dan melakukan pemesanan pada sistem.

4.4 Rancangan Sistem Usulan

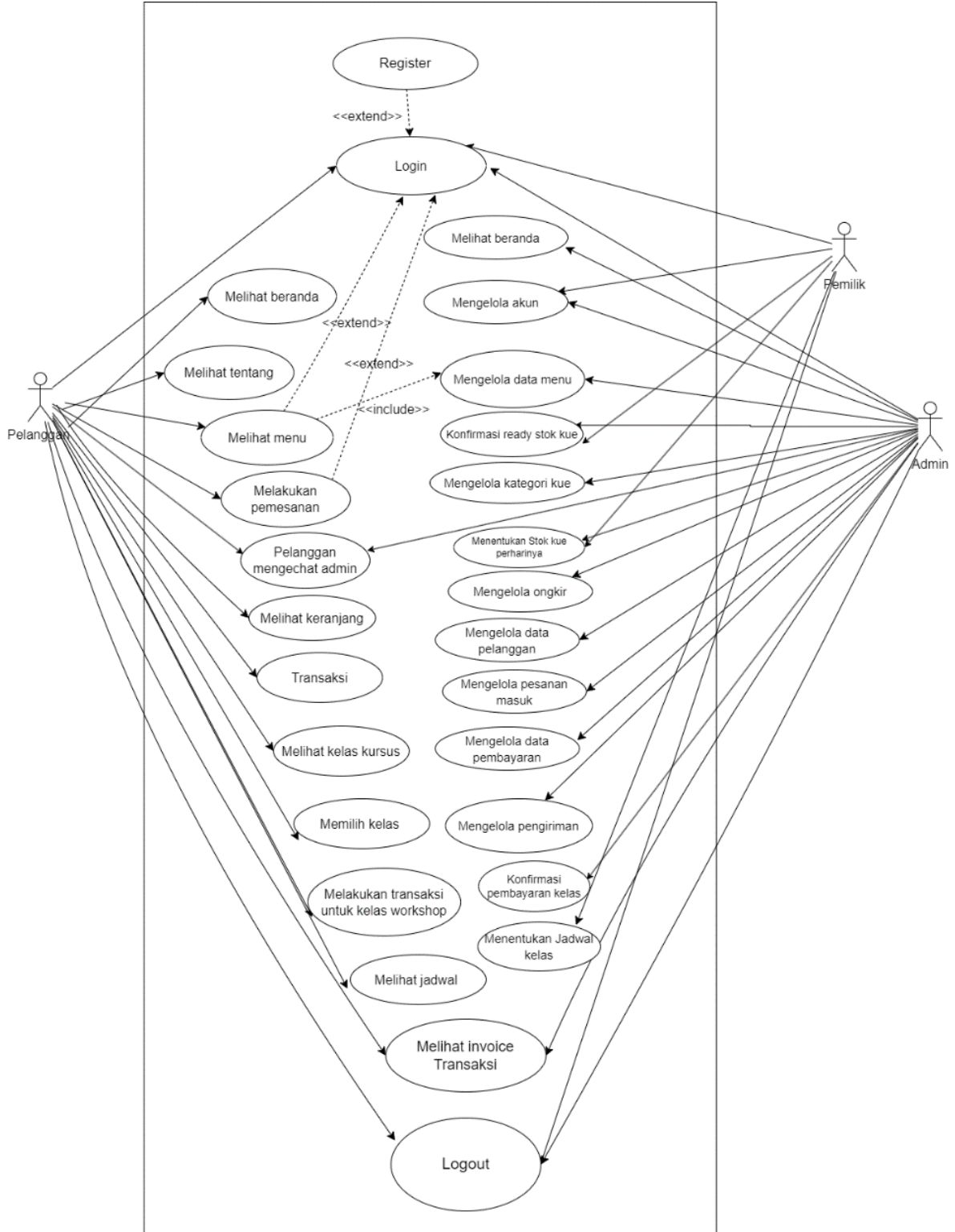
a. Identifikasi Aktor Usulan

Tabel 2. Identifikasi Aktor Usulan

No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses website pemesanan kue 2. Melihat informasi sekilas tentang perusahaan 3. Melihat daftar menu kue 4. Melakukan registrasi atau <i>log in</i> 5. Memilih menu kue yang diinginkan 6. Masukkan keranjang dan membuat pesanan 7. Menerima invoice pemesanan untuk pembayaran 8. Melakukan pembayaran melalui E-Wallet yang tersedia 9. Masukkan alamat yang dituju oleh pelanggan 10. Melihat daftar pesanan pembeli 11. Melihat pilihan kelas kursus (workshop) 12. Memilih kelas untuk mengikuti kursus 13. Melakukan pembayaran untuk dapat jadwal kelas kursus 14. Pelanggan dapat menghubungi admin melalui fitur chat admin
2	Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses web pesanan kue 2. Mengelola data kategori kue (<i>create, update, dan delete</i>) 3. Mengelola data menu kue (<i>create, update, dan delete</i>) 4. Mengelola data ongkos kirim (<i>create, update, dan delete</i>) 5. Mengelola data admin (<i>create, update, dan delete</i>) 6. Mengelola data pelanggan (<i>delete</i>) 7. Mengelola data workshop class (<i>create, update, dan delete</i>) 8. Mengelola dan mengolah data pesanan (<i>delete</i>) 9. Mengelola dan mengolah data pembayaran (<i>update dan delete</i>) 10. Mengelola dan mengolah data pengiriman (<i>update</i>) 11. Mengelola data kelas (<i>create, update, dan delete</i>) 12. Mengelola data ruang kelas (<i>create, update, dan delete</i>) 13. Mengelola Pembayaran kelas (<i>create, update, dan delete</i>) 14. Admin merespon pelanggan yang melakukan chat ke admin

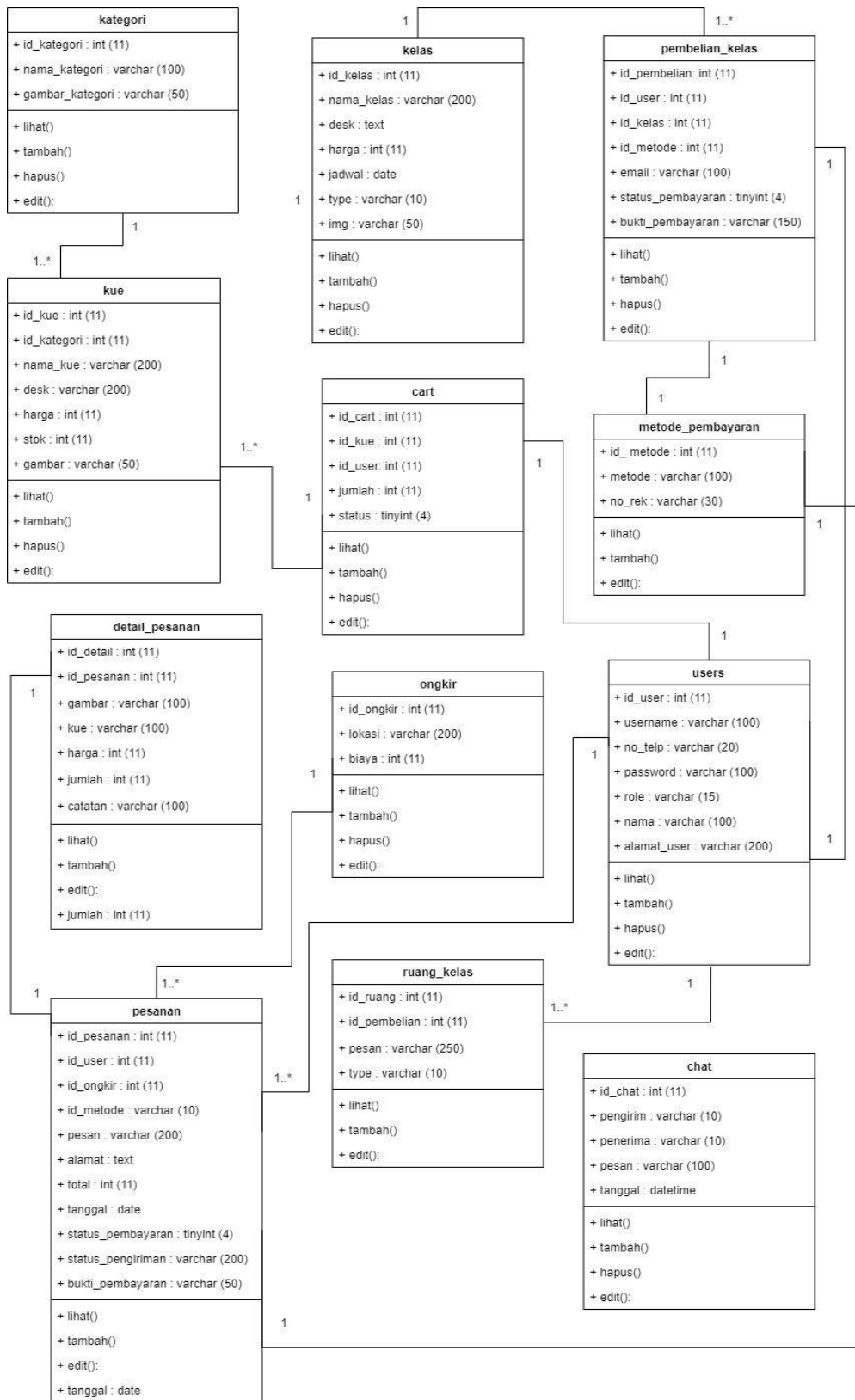
3	Pemilik	<ol style="list-style-type: none">1. Memantau kinerja selama mengolah pemesanan2. Melihat, mencetak laporan pemesanan.3. Memantau kinerja selama kelas kursus (workshop)
---	---------	--

b. Use Case Diagram



Gambar 4. Use Case Diagram Usulan

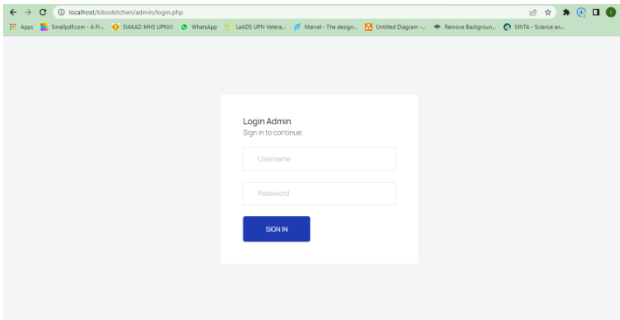
c. Class Diagram



Gambar 5. Class Diagram

d. Implementasi Sistem

1. Halaman *Login Admin*



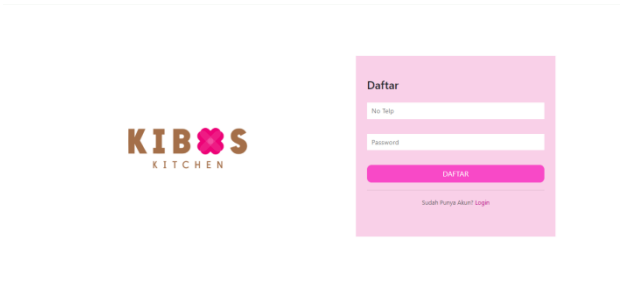
Gambar 6. Halaman *Login Admin*

2. Halaman Tampilan Awal



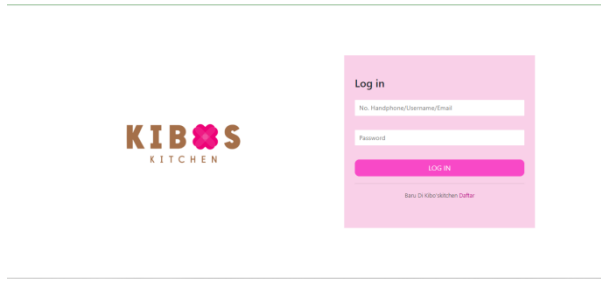
Gambar 7. Halaman Tampilan Awal

3. HalamanDaftar



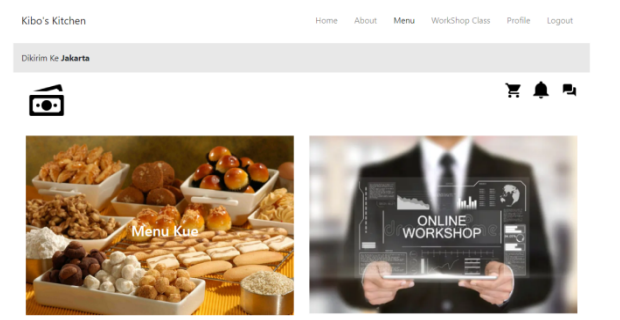
Gambar 8. Halaman Daftar

4. Halaman*Login* Pelanggan



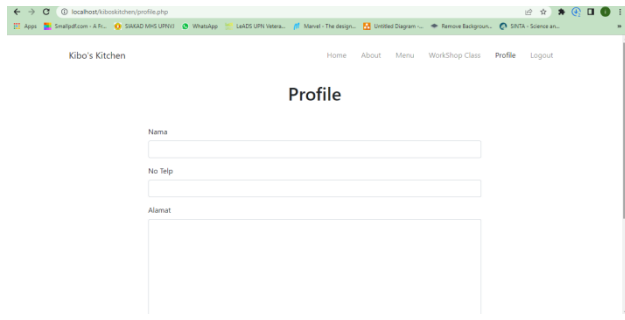
Gambar 9. Halaman*Login* Pelanggan

5. Halaman *Dashboard*



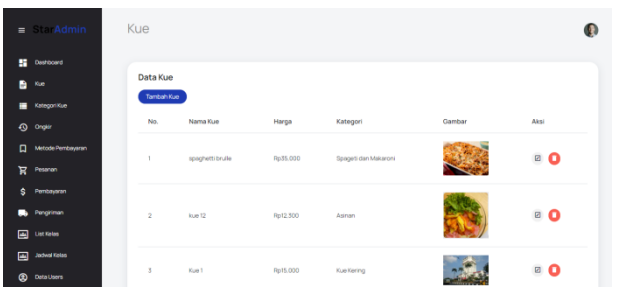
Gambar 10. Halaman *Dashboard*

6. Halaman Profil Pelanggan



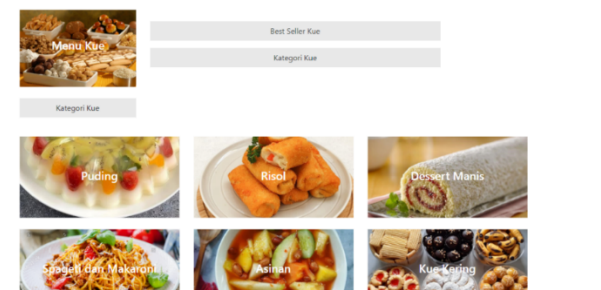
Gambar 11. HalamanProfil Pelanggan

7. Halaman Tambah Menu Admin



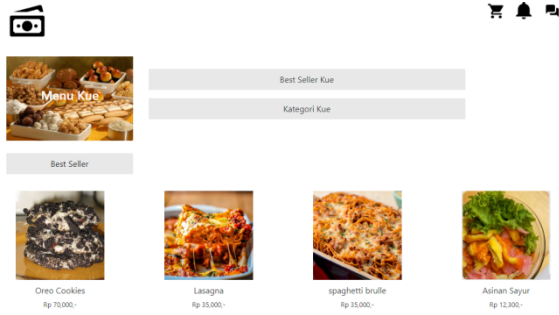
Gambar 12. Halaman Tambah Menu Admin

8. Halaman Kategori



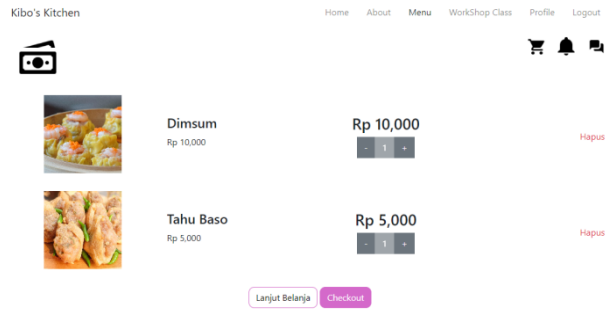
Gambar 13. Halaman Kategori

9. Halaman Menu Best Seller



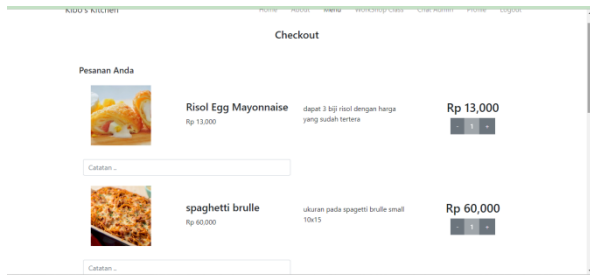
Gambar 14. Halaman Menu *Best Seller*

10. Halaman Pesanan Dalam Keranjang



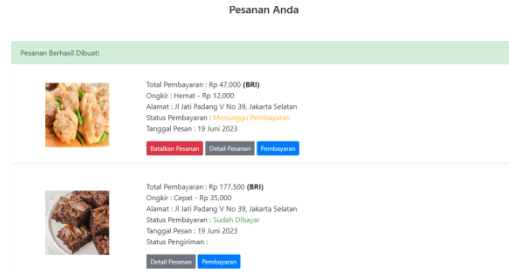
Gambar 15. Halaman Pesanan Dalam Keranjang

11. Halaman *CheckOut*



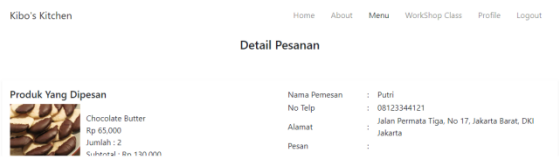
Gambar 16. Halaman *CheckOut*

12. Halaman Data Pembayaran



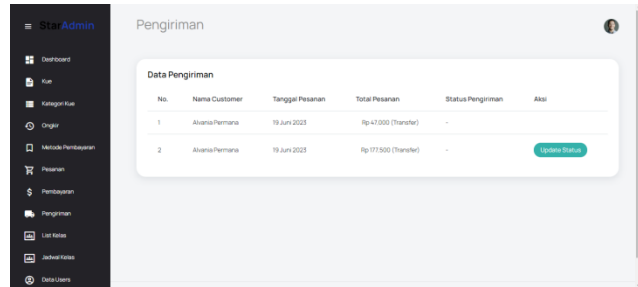
Gambar 17. Halaman Data Pembayaran

13. Halaman Detail Pesanan



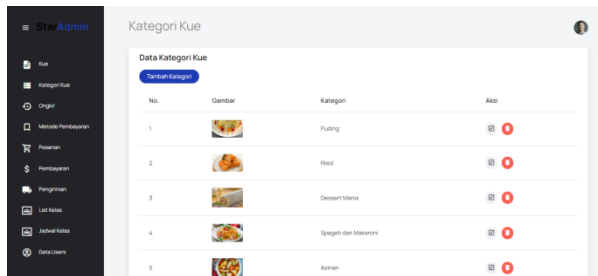
Gambar 18. Halaman Detail Pesanan

14. Halaman Data Pengiriman Admin



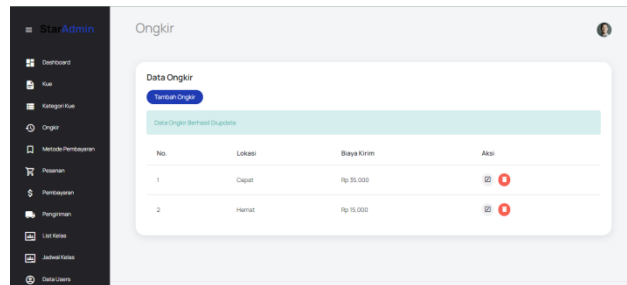
Gambar 19. Halaman Data Pengiriman Admin

15. Halaman Kategori Admin



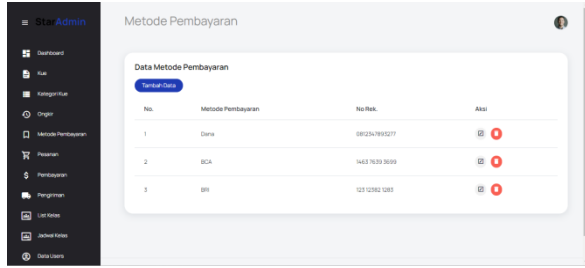
Gambar 20. Halaman Kategori Admin

16. Halaman Data Ongkir



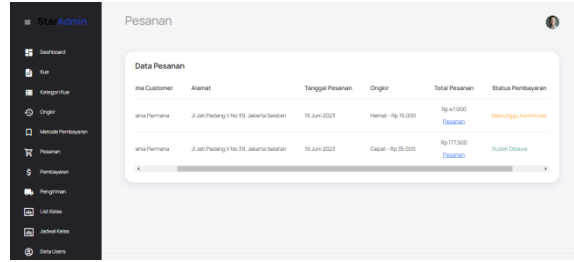
Gambar 21. Halaman Detail Ongkir

17. Halaman Metode Pembayaran



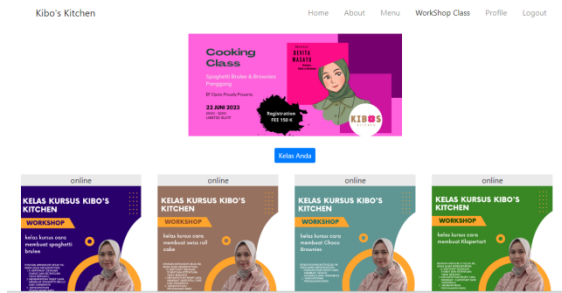
Gambar 22. Halaman Metode Pembayaran

18. Halaman Data Pesanan



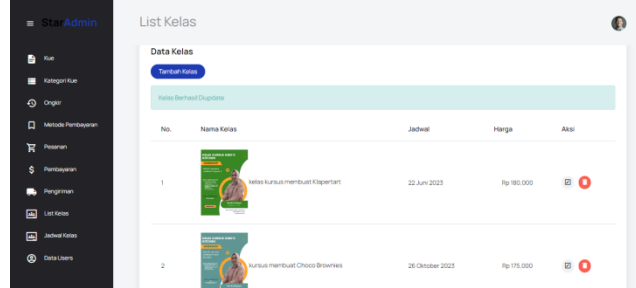
Gambar 23. Halaman Data Pesanan

19. Halaman Kelas Workshop



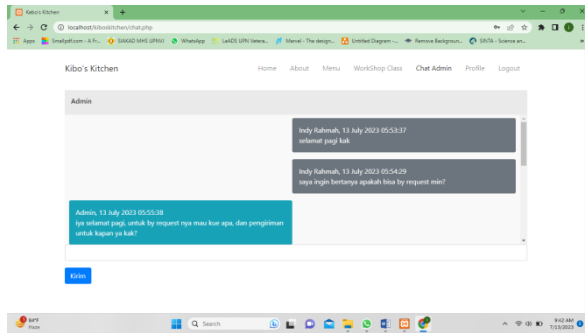
Gambar 24. Halaman Kelas Workshop

20. Halaman Tampilan Data Kelas



Gambar 25. Halaman List Kelas

21. Halaman Tampilan Chat



Gambar 26. Halaman Tampilan Chat

22. Halaman Sertif Pelanggan



Gambar 27. Halaman Sertif Pelanggan

5. Penutup

a. Kesimpulan

Dari hasil yang sudah dirancang dan dibangun mengenai sistem informasi pemesanan kue berbasis web pada kue kibo's kitchen dapat ditarik kesimpulan:

1. Website toko kue di Kibo's Kitchen dirancang dan dibangun untuk memudahkan pelanggan dalam menyelesaikan transaksi kue.
2. Studi ini dilakukan dengan menggunakan metodologi *waterfall*, PIECES untuk identifikasi masalah, dan pengujian black box untuk evaluasi sistem.
3. Sistem informasi pemesanan dan workshop online berbasis web dapat membantu pemilik bisnis kue dalam memaksimalkan kepuasan pelanggan dan produktivitas bisnis kue. Dengan sistem informasi pemesanan kue berbasis web pelanggan dapat melakukan transaksi tanpa harus datang ke tempat stand untuk membeli kue.
4. Selain pemesanan juga penulis menambahkan fitur baru yaitu workshop untuk pelanggan yang ingin belajar membuat kue, disini banyak pilihan kelas kursus.
5. Setelah Mengikuti Kelas Kursus admin mengirimkan sertifikat untuk pelanggan sebagai penghargaan sudah mengikuti kelas kursus di kibo's kitchen.

b. Saran

Dapat disimpulkan dari penelitian yang sudah dilakukan, penulis dapat menarik rekomendasi untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas sistem yang dikembangkan yaitu dengan:

1. Diharapkan sistem informasi ini dapat dikembangkan lebih luas lagi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.
2. Meningkatkan keamanan pada sistem website kue karena didalam berisi data pribadi dari user.
3. Menambahkan banyak kelas kursus dengan berbagai narasumber lainnya pada workshop kibo's kitchen
4. Dilakukan *backup data* pada setiap periode tertentu untuk menghambat terjadinya kehilangan data.
5. Pengembangan aplikasi selanjutnya perlu mengintegrasikan dengan API dari berbagai ekspedisi pengiriman
6. Penulis dapat lebih fokus meningkatkan pada bagian fitur workshop untuk kedepannya.

Referensi

- [1] Purwaningtyas, D. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Kue Kota Pontianak Menggunakan Metode Waterfall. [Online]. Tersedia: <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/bits/article/view/1037>
- [2] Romney, M. B., & Steinbart, P. J. (2020). Romney Sistem Informasi Akuntansi. Studocu.
- [3] Susilowati, Y. (2019). Modul E-Commerce-Teaching Factory For Students. Mutiara Publisher.
- [4] Kristy, R. D., & Kusuma, W. A. (2020). Analisis Tingkat Kepuasan dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Malang. *Teknika: Engineering and Science Journal*, 2(1), 17–24.
- [5] Nurhadi, Slamet, dkk. (2019). Sistem Basis Data: MySQL di Ubuntu. Jakarta: Yayasan Manajemen dan Teknologi Nasional.
- [6] "PalComTech Pustaka Online Palcomtech." (2013). Tersedia di: <http://library.palcomtech.com/pdf/5617.pdf> (Diakses: 21 Maret 2023).
- [7] "PalComTech Pustaka Online Palcomtech". Available at: <http://library.palcomtech.com/pdf/5617.pdf> (Accessed: March 21, 2023), 2013,
- [8] Vandenberg, S. L., Yoder, R. C., Kroenke, D. M., & Auer, D. J. (2013). Database Processing Fundamentals, Design, and Implementation (15th ed.). Hoboken: Pearson.
- [9] Creator Media. (2023). Pengertian sistem basis data menurut para ahli beserta contohnya. Creator Media | Media Creator Information. <https://creatormedia.my.id/pengertian-sistem-basis-data-menurut-para-ahli/>
- [10] Devi, M. A. (2020). Modul Pemrograman Web HTML, PHP, dan MySQL. Klaten: Penerbit Lakeisha.