

APLIKASI PENJUALAN DAN PEMESANAN BERBASIS WEB DI SATE GULE KAMBING PAK NI PONOROGO

WEB BASED APPLICATION OF SALE AND ORDER IN SATE GULE KAMBING PAK NI PONOROGO

Muhammad Aji Eko Syahputro¹, Elis Hernawati, S.T., M. Kom², Aris Hermansyah Suryadi, S.S³

^{1,2,3}Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Dayeuhkolot
Bandung, Jawa Barat 40257

muhammadaji.eko.s@gmail.com, elishernawati@tass.telkomuniversity.ac.id,
arishermansyahs@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Aplikasi Penjualan Dan Pemesanan Berbasis Web Di Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo merupakan aplikasi yang dapat memberikan informasi menu, proses pemesanan Online maupun Onsite, proses pencatatan dan pengelolaan pesanan, dan proses laporan dari hasil pemasukan dan penjualan. Pengguna dari aplikasi ini adalah konsumen, admin, kasir, dan pemilik. Permasalahan yang di alami yaitu pertama pada proses promosi yang masih mengandalkan informasi dari konsumen yang sudah mencicipi menu. Permasalahan kedua pada proses pemesanan yang masih dilakukan secara langsung atau melalui pesan singkat. Pada permasalahan ketiga proses pencatatan yang masih menggunakan manual proses dan permasalahan terakhir yaitu pada proses laporan yang mengalami hambatan seperti salah pencatatan, laporan hilang karena dilakukan dengan cara pembukuan. Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah menyediakan fitur untuk dapat melihat menu yang di hasilkan, menyediakan fitur secara online serta informasi status pesanan, fitur pemesanan onsite dan pengelolaan pemesanan, dan fitur laporan penjualan dan pemasukan dari hasil yang telah terjual. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan model waterfal dan framework codeigniter dengan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pihak Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo dalam meningkatkan pelayanan pemesanan, mampu memberikan sesuatu yang menarik untuk lebih mudah mendapatkan pelanggan, menjalani hubungan baik dengan pelanggan, dan tentu saja mempertahankan pelanggan serta dapat meningkatkan penghasilan perusahaan.

Kata Kunci: Pemesanan, Informasi, aplikasi web, *waterfall*.

Abstract

Web-Based Sales and Ordering Applications in Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo is an application that can provide menu information, Online or Onsite ordering process, process of recording and managing orders, and reporting process from the results of income and sales. Users of this application are consumers, admin, cashier, and owner. The problem in nature is the first thing that happens from the menu. Problems both in the order process that are still done directly or through short messages. At the same time the recording process that still uses the manual process and describes it in the report process related to incorrect recording, the expenditure is done by bookkeeping. In addition, this application also provides features that can be used to display, provide online features and status of order information, site and management ordering features, and features of sales and sales reports of products that have been sold. This application was built using the waterfal model and codeigniter framework with the PHP programming language and using MySQL database. This application is expected to help the Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo in improving the ordering service, able to provide something interesting to get customers more easily, both with customers, and of course can also improve the company.

Keywords: Ordering, Information, web application, waterfall.

BAB 1 PENDAHULUAN

Kekayaan budaya di Indonesia sudah tidak diragukan lagi. Salah satu kekayaan budaya berasal dari bidang kuliner yang beraneka ragam. Dari Sabang sampai Merauke terdapat beragam kuliner, masing-masing dengan cita rasa yang berbeda-beda. Melimpahnya rempah-rempah asli Indonesia juga menyebabkan cita rasa setiap makanan menjadi nikmat.

Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo adalah salah satu dari keragaman kuliner di Indonesia yang didirikan oleh Mbah Hadi Suparto atau yang kerap disapa Pak Ni. Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo juga merupakan salah satu kuliner favorit di kota Ponorogo. Menu atau paket makanan yang disediakan oleh Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo bermacam-macam, di antaranya sate gule, tongseng, dan masakan lainnya sesuai dengan pesanan. Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo juga menyediakan paket menu katering, seperti untuk acara syukuran, pernikahan, aqiqah, dan juga acara lainnya.

Dari proses bisnis yang berjalan, pihak Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo mengalami beberapa kendala atau permasalahan dalam melayani konsumen dan penanganan pesanan. Kendala atau permasalahan yang pertama yaitu dari proses promosi di mana Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo masih mengandalkan rekomendasi atau cerita dari konsumen yang sudah mencicipi masakan. Hal ini mengakibatkan konsumen kurang paham dengan menu yang dihasilkan oleh Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo. Kendala atau permasalahan yang kedua yaitu pada proses pemesanan yang masih dilakukan secara

langsung atau melalui pesan singkat. Proses yang berlangsung tersebut mengakibatkan pelayanan yang kurang maksimal serta pemberian tanggapan kepada konsumen kurang cepat.

Kendala atau permasalahan ketiga yaitu pada proses pencatatan pesanan yang masih menggunakan buku jurnal pesanan dan nota pesanan. Hal ini mengakibatkan pemilik atau pegawai merasa kesulitan dalam proses pengecekan pesanan dan pengelolannya. Kendala atau permasalahan yang terakhir yaitu pada proses laporan di mana Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo masih menggunakan buku jurnal harian sebagai media untuk pencatatan laporan yang dibuat oleh pegawai. Hal ini mengakibatkan kesalahan dalam penulisan laporan atau salah dalam menghitung pemasukan dari hasil yang terjual dan terkadang laporan yang sudah dibukukan hilang.

Dalam mengatasi kendala atau permasalahan di atas akan dihasilkan sebuah solusi yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo dengan membuat suatu aplikasi yang akan membantu proses bisnis yang sudah berjalan, yaitu "Aplikasi Penjualan dan Pemesanan Berbasis Web Di Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo". Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memfasilitasi pemilik dan pegawai dalam mengelola pesanan, mengelola penjualan, dan pengelolaan laporan penjualan yang ada di Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo serta memfasilitasi konsumen dalam melakukan pemesanan dan dapat memberikan informasi

menu yang terkini dari Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Perusahaan

Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo merupakan salah satu bisnis kuliner yang bergerak dalam bidang pengolahan makanan berbahan dasar daging kambing yang berlokasi di kota Ponorogo Provinsi Jawa Timur. Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo didirikan sejak tahun 1951 oleh Mbah Hadi Suparto atau kerap disapa Pak Ni yang saat ini bisnisnya dikelola oleh anak dan cucunya. Produksi yang dihasilkan oleh Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo tidak hanya sate dan gule saja melainkan juga tongseng, kambing guling maupun masakan lainnya sesuai dengan permintaan konsumen. Sate Gule Pak Ni Ponorogo juga melayani pemesanan catering dalam jumlah yang cukup banyak seperti untuk acara aqiqah, syukuran, acara pernikahan maupun acara lainnya.

2.2 E-Commerce

E-commerce adalah perdagangan elektronik yang merupakan metodologi bisnis modern yang meliputi pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa dan pembayaran melalui transfer dana secara elektronik, pertukaran dan pengumpulan data melalui sistem elektronik, misalkan televisi, radio, dan jaringan komputer atau internet [2].

2.3 Penjualan

Dalam sebuah perusahaan terdapat kegiatan yang sangat mempengaruhi perusahaan tersebut seperti kegiatan penjualan. Penjualan dapat dilakukan secara tunai maupun kredit. Setiap transaksi yang timbul akibat penjualan dapat menimbulkan beban

karena terdapat penyerahan barang dari perusahaan kepada pembeli. Beban tersebut adalah beban pokok penjualan. Beban pokok penjualan adalah harga perolehan persediaan barang dagangan yang dijual kepada pembeli. Beban pokok penjualan merupakan beban terbesar dalam sebuah perusahaan [3].

2.4 Aplikasi Web

Aplikasi Web adalah suatu aplikasi yang diakses menggunakan browser melalui suatu jaringan seperti internet atau intranet. Dalam hal ini terdapat 3 komponen untuk menjalankan aplikasi web, yaitu web client, web server, dan jaringan. Aplikasi web merupakan aplikasi yang menggunakan arsitektur client-server yaitu dimana program client (web browser) terhubung pada sebuah server agar dapat mengakses sumber daya yang disediakan oleh browser [3].

2.5 Tools

Berikut ini merupakan penjelasan dari alat yang digunakan untuk membangun aplikasi.

2.4.1 PHP

PHP adalah bahasa server-side-scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan server-side-scripting maka sintak dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi diserver kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak terlihat oleh user sehingga halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman web dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti

menampilkan isi basis data di halaman web [4].

2.4.2 CSS

Cascading Style Sheets merupakan dokumen yang berdiri sendiri dan dapat dimasukkan dalam kode HTML atau sekedar menjadi rujukan oleh HTML dalam pendefinisian *style*. CSS menggunakan kode-kode yang tersusun untuk menetapkan *style* pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat *style* pada elemen HTML atau dapat juga digunakan untuk membuat *style* baru yang bisa disebut class. CSS dapat mengubah format pada tag HTML tertentu melalui *style sheet*, untuk selanjutnya menggantui spesifikasi *default* dari browser untuk tag-tag tersebut. CSS digunakan para web designer untuk mengatur style elemen yang ada dalam halaman web, mulai dari memformat teks, sampai pada memformat *layout*. Tujuan dari penggunaan css ini adalah agar diperoleh suatu konsistensi style pada elemen tertentu. Sebagai contoh misalnya mengatur *style* elemen *heading*, diinginkan jenis tulisannya adalah Arial, ukuran 20 pixel, dan berwarna merah. Dengan CSS anda cukup menulis property dari elemen heading, sekali saja, dan anda akan memperoleh hasil yang diinginkan. Bandingkan apabila tidak menggunakan CSS, Anda akan mengatur style pada setiap elemen heading yang ada. Tentu saja hal ini akan sangat merepotkan [5].

2.4.3 HTML

HTML atau singkatan dari *Hypertext Markup Language* merupakan sebuah bahasa markup pada internet khususnya web berupa kode dan simbol. Kode dan simbol tersebut nantinya akan ditempatkan ke dalam sebuah file dengan tujuan untuk dimunculkan pada sebuah website. HTML terdiri dari sejumlah perintah untuk menentukan judul, garis, tabel, gambar dan lain-lain yang disebut tag. Setiap tag masih dapat dilengkapi oleh sejumlah atribut. Konsep HTML diciptakan pertama kali oleh IBM pada tahun 1980 pada saat tercetus ide untuk meletakkan elemen-elemen yang menandai bagian suatu dokumen seperti judul, alamat dan isi dokumen. Lalu pada akhirnya elemen-elemen itu menjadi suatu program untuk melakukan pemformatan dokumen secara otomatis [6].

2.4.5 MySQL

MySQL adalah salahsatu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software Pengembangan aplikasi web yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya Pengembangan aplikasinya menggunakan Bahasa pemrograman script PHP [7].

2.5.1 XAMPP

XAMPP adalah kompilasi software yang membangun Apache HTTP server, MySQL, PHP dan Perl. Dengan menggunakan XAMPP, instalasi paket software yang dibutuhkan untuk proses pengembangan web dapat dilakukan dengan sangat mudah, tanpa harus dilakukan secara terpisah [8].

2.4.6 Codeigniter

Codeigniter (CI) adalah sebuah framework yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis web yang disusun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Di dalam CI terdapat beberapa macam kelas yang berbentuk library dan helper yang berfungsi untuk membantu pemrograman dalam mengembangkan aplikasinya [9].

2.5 Diagram Perancangan

Berikut ini merupakan penjelasan dari diagram yang digunakan dalam perancangan aplikasi.

2.5.1 Flowmap

Flowmap merupakan diagram yang menggambarkan aliran dokumen pada suatu prosedur kerja di organisasi dan memperlihatkan diagram alir yang menunjukkan arus dari dokumen, aliran data fisik, entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi. Penggambaran biasanya diawali dengan mengamati dokumen apa yang menjadi media data atau informasi. Selanjutnya ditelusuri bagaimana dokumen tersebut terbentuk, ke bagian atau entitas mana dokumen tersebut mengalir, perubahan apa yang terjadi pada dokumen tersebut, proses

apa yang terjadi terhadap dokumen tersebut, dan seterusnya [1].

2.5.2 Usecase Diagram

Usecase Diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (Aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sebuah sistem berinteraksi dengan dunia luar. Usecase Diagram dapat digunakan dalam proses analisis untuk merangkai requirement system dan untuk memahami cara kerja sebuah system [1].

2.5.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD adalah salah satu permodelan basis data konseptual yang menggambarkan basis data ke dalam bentuk entitas – entitas dan relasi yang terjadi diantara entitas – entitas yang ada. Entity Relationship Diagram untuk memodelkan struktur data serta hubungan antar data, untuk dapat menggambarannya digunakan beberapa notasi serta simbol diantaranya [1]:

- a. Entitas diartikan sebagai objek dunia nyata yang biasa dibedakan dengan objek yang lain. Dinotasikan dengan sebuah persegi panjang.
- b. Relasi diartikan hubungan yang terjadi diantara satu entitas dengan entitas yang lainnya. Dinotasikan dengan sebuah belah ketupat.
- c. Atribut diartikan gambaran karakteristik dari sebuah entitas atau himpunan entitas.

Dinotasikan dengan sebuah lingkaran lonjong.

- d. Kardinalitas relasi menggambarkan banyaknya jumlah maksimum entitas dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain.

2.6 Black Box Testing

Black box testing merupakan strategi testing dimana hanya memperhatikan/memfokuskan kepada faktor fungsionalitas dan spesifikasi perangkat lunak. Black box testing dapat dinyatakan pula sebagai pengujian yang mengabaikan mekanisme internal perangkat lunak dan fokus pada keluaran, sebagai respon atas masukan dan eksekusi kondisi. Black Box Testing tidak membutuhkan pengetahuan mengenai alur internal (internal path), struktur atau implementasi dari *software under test* (SUT). Tidak seperti white box testing yang dilakukan pada awal proses pengujian, black box testing dilakukan di beberapa tahapan berikutnya. Karena black box testing memang ditujukan untuk mengabaikan struktur control tetapi lebih terfokus terhadap informasi domain.

Uji coba black box testing berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, meliputi fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan interface, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan performa dan kesalahan inisialisasi dan terminasi [10].

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Gambaran Sistem

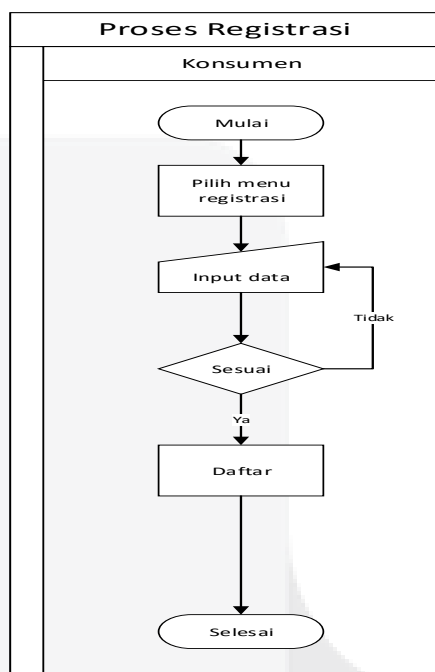
Aplikasi Penjualan Dan Pemesanan Berbasis Web Di Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo merupakan aplikasi yang dibangun untuk

memfasilitasi pegawai dan pemilik dalam proses pengelolaan pesanan, pemberian informasi menu dan paket, dan laporan penjualan dari setiap produk yang terjual. Aplikasi ini juga dapat memfasilitasi konsumen untuk melakukan pemesanan secara online. Pengguna dari Aplikasi ini adalah Konsumen, Kasir, Admin, dan pemilik. Pengguna dari Aplikasi Penjualan Dan Pemesanan Berbasis Web Di Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo harus mempunyai username dan password untuk dapat mengakses aplikasi. Setelah mendapatkan akun tersebut pengguna dapat melakukan aktivitas yang ada seperti konsumen dapat melihat informasi menu dan paket serta dapat melakukan pemesanan sesuai dengan keinginan, kelola keranjang, memilih metode pembayaran, melakukan upload bukti pembayaran apabila memilih metode pembayaran transfer, dan melihat status pesanan. Pada pengguna kasir dapat melakukan proses kelola pesanan online dan onsite, menyetujui pesanan, dan mengubah status menu. Pengguna admin dapat melakukan proses kelola data pegawai, kelola menu, kelola informasi, dan melihat laporan penjualan sedangkan pada pengguna pemilik hanya dapat melihat laporan dari hasil jumlah menu yang terjual. Berikut ini merupakan proses bisnis usulan yang akan dibangun.

3.1.1 Proses Registrasi

Proses registrasi dilakukan oleh konsumen agar dapat menggunakan seluruh fitur yang ada dalam aplikasi. Proses registrasi diawali dengan konsumen memilih menu registrasi. Setelah masuk pada tampilan registrasi, konsumen diminta untuk mengisi data

registrasi dengan memasukkan identitas diri seperti nama lengkap, alamat lengkap, nomor telepon, kode pos, *username*, dan *password*. Apabila data identitas tidak sesuai sistem akan memberikan notifikasi bahwa data tidak sesuai dan konsumen dapat menginputkan kembali. Apabila data sesuai, konsumen akan terdaftar dan data identitas otomatis akan tersimpan pada database user. Berikut ini merupakan gambar dari *flowmap* usulan registrasi member.



Gambar 1 Flowmap Usulan Proses Registrasi

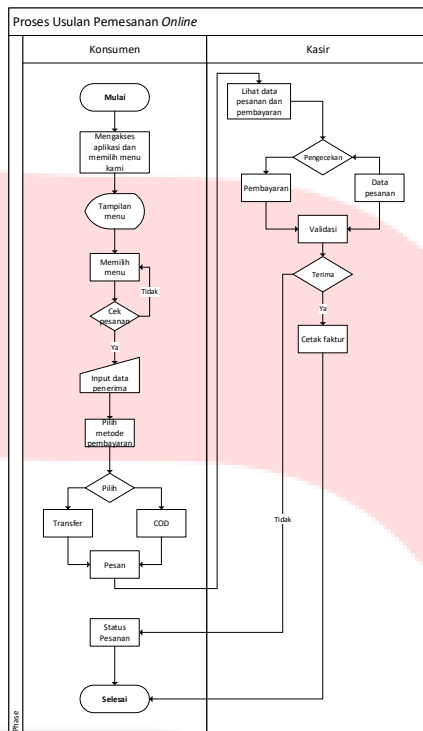
3.1.2 Proses Pemesanan

Berikut ini merupakan penjelasan tentang alur pemesanan yang ada di Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo. Proses pemesanan yang digambarkan adalah pemesanan online dan pemesanan onsite.

1. Proses Pemesanan *Online*

Proses pemesanan online dimulai dengan konsumen telah memiliki hak akses untuk

dapat masuk ke dalam aplikasi. Konsumen mengakses aplikasi dan memilih menu kami. Sistem akan menampilkan menu yang telah ditampilkan. Konsumen dapat memilih pesanan sesuai dengan yang diinginkan. Setelah konsumen memilih menu yang ingin dipesan konsumen dapat mengecek pesanan apakah sudah sesuai atau tidak. Apabila pesanan sudah sesuai konsumen dapat meinputkan data penerima. Kosumen dapat memilih meted pembayaran yang diinginkan seperti pembayaran transfer ataupun COD. Apabila data sudah terinputkan kosumen akan klik pesan yang selanjutnya data pesanan akan diperiksa oleh kasir. Petugas kasir akan mengecek pesanan dengan mengkonfirmasi kepada konsumen terkait data penerima pesanan dan data pembayaran. Petugas kasir akan memvalidasi pesanan apakah sesuai atau tidak. Apabila pesanan sesuai maka kasir dapat melakukan cetak faktur yang selanjutnya dapat digunakan untuk proses pengiriman yang dilakukan oleh kurir. Apabila pesanan ditolak maka system akan otomatis memberikan informasi penolakan yang dapat dilihat pada ststus pesanan.

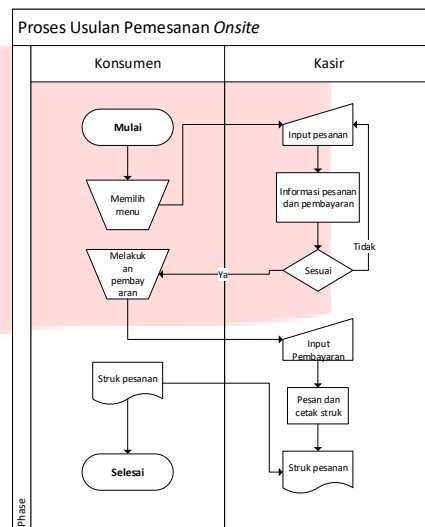


Gambar 2 Flowmap Usulan Pemesanan Online

2. Pemesanan Onsite

Pemesanan onsite dimulai dengan konsumen datang ke kedai dan menuju ke bagian kasir. Konsumen akan memilih menu yang ditampilkan pada daftar menu dan kasir akan menginputkan pesanan yang diinginkan oleh konsumen. Apabila pesanan sudah terinputkan kasir akan memberikan informasi data pesanan dan total pembayaran. Apabila pesanan sesuai konsumen akan melakukan pembayaran dan apabila pesanan tidak sesuai maka kasir akan menginputkan data pesanan sesuai yang diinginkan. Kasir akan menerima dan menginputkan pembayaran yang diterima dari konsumen dan selanjutnya kasir akan klik pesan dan

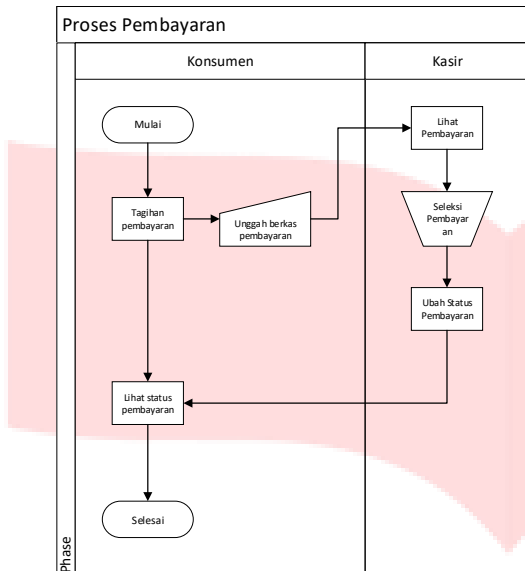
cetak struk yang kemudian struk pesanan akan diberikan kepada konsumen.



Gambar 3 Flowmap Usulan Pemesanan onsite

3.1.3 Proses Usulan Pembayaran

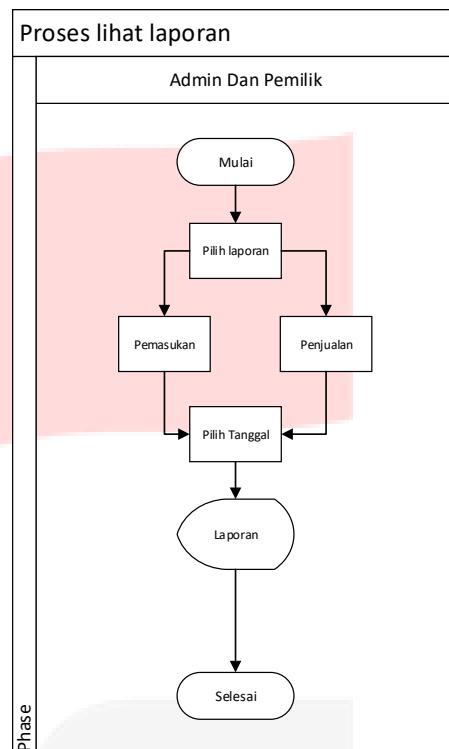
Berikut ini merupakan penjelasan tentang alur dari proses pembayaran. Proses pembayaran dapat dilakukan apabila konsumen memilih metode pembayaran dengan cara transfer. Konsumen dapat masuk pada tahap proses Tagihan dimana pada proses ini member menunjukkan bukti pembayaran yang sesuai dengan tagihan yang harus dibayarkan dengan cara upload bukti pembayaran. Setelah konsumen melakukan proses pembayaran pihak kasir akan melakukan validasi pembayaran dan pihak kasir akan melakukan approve pembayaran apabila pembayaran sudah sesuai dengan ketentuan. Setelah proses pembayaran dinyatakan selesai maka konsumen dapat menunggu proses pengiriman dan penerimaan pesanan. Berikut ini merupakan gambar dari flowmap usulan pembayaran.



Gambar 4 Flowmap Usulan Pembayaran

3.1.4 Proses Usulan Lihat Laporan

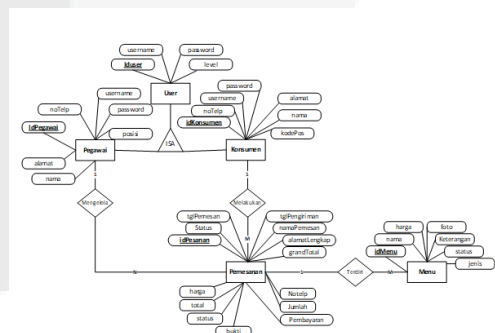
Proses Laporan dapat dilihat oleh admin dan pemilik. Pertama pengguna memilih laporan yang akan ditampilkan. Setelah memilih laporan yang akan ditampilkan, pengguna memilih tanggal laporan yang ingin ditampilkan. Sistem akan menampilkan laporan berupa tampilan pdf yang dapat dicetak. Berikut ini merupakan flowmap usulan dari proses lihat laporan



Gambar 5 Flowmap Usulan Lihat Laporan

3.1.5 ERD

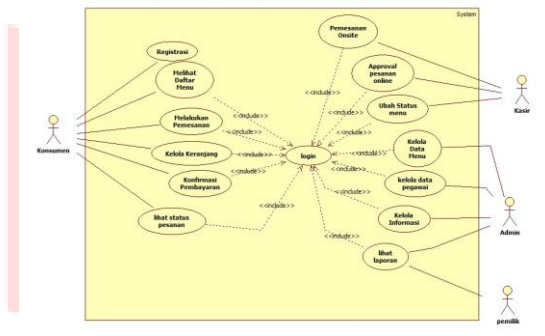
Pada gambar dibawah ini merupakan gambar tentang ER Diagram untuk aplikasi yang akan dibangun yang memiliki 5 entitas yaitu entitas user, pegawai, konsumen, pesanan, dan menu. Berikut ini merupakan ER Diagram untuk menggambarkan perancangan basis data pada pembuatan aplikasi.



Gambar 3 ERD Aplikasi Informasi Pariwisata Berbasis Web

3.2.1 Perancangan Use Case

Berikut ini merupakan gambar use case diagram yang digunakan dalam membangun aplikasi terdapat 14 use case diagram.



Gambar 6 Use Case Diagram

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Lingkup implementasi yang dipaparkan dalam bab ini meliputi implementasi input, proses dan output Aplikasi Penjualan Dan Pemesana Berbasis Web Di Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo.

4.2 Pengujian Aplikasi

Proses pengujian dilakukan setelah sistem selesai dibangun. Pada tahap ini dijelaskan mengenai pengujian yang telah dilakukan terhadap sistem. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing. Pengujian ini dilakukan untuk memeriksa apakah input yang dimasukan dapat menghasilkan output sesuai dengan yang diharapkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, perancangan, dan pengujian Aplikasi Penjualan Dan Pemesanan Berbasis Web Di Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo, bahwa dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya fitur informasi menu yang terdapat di dalam aplikasi

konsumen dapat mengetahui menu apa saja yang di produksi oleh Sate Gule Kambing Pak Ni Ponorogo

2. Dengan adanya fitur pemesanan online yang ada di dalam aplikasi maka konsumen dapat melakukan pemesanan secara online dan mendapatkan pelayanan delivery. Serta dapat melakukan pembayaran dengan cara transfer atau pembayaran COD dan juga dapat melihat status pesanan.

3. Dengan adanya fitur kelola pemesanan yang meliputi input pesanan onsite dan ubah status menu serta fitur kelola pesanan yang meliputi approval pesanan yang dapat membantu kasir dalam mengelola pemesanan tanpa harus melakukan pengelolaan secara manual.

4. Dengan adanya fitur lihat laporan yang dapat membantu pemilik dan pegawai dalam merekapitulasi pejualan secara otomatis setiap priode yang diinginkan.

5.2 Saran

Berdasarkan dari aplikasi proyek akhir yang telah dibuat saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat menggunakan sistem pembayaran yang terintegasi dengan pihak bank.
2. Keamanan pada tingkat aplikasi juga dapat dikembangkan termasuk pada tingkat Database dan Jaringan.
3. Dapat melakukan potongan harga untuk pelanggan yang sering

melakukan transaksi pemesanan secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rosa A.S dan M.Salahuddin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula.
- [2] Goel, Ritendra. 2007. *Ecommerce*. India: New Age International.
- [3] Hery. (2016). *Akuntansi Sektor Jasa dan Dagang*. Jakarta: Gramedia.
- [4] Luwis. 2011. *Pemrograman Web Aplikatif dengan Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [5] Sidik, Betha. 2012. *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika.
- [6] Shaleh, R. 2008. *Modifikasi Blog Multiply dengan CSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [7] Ramadhan, A. 2007. *Pemrograman Web Dengan HTML, CSS dan Javascript*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [8] Sianipar, R.H. 2015. *PHP MYSQL Langkah demi langkah*. Yogyakarta: Andi.
- [9] Andi. 2011. *Mudah dan Cepat Membuat Website dengan CodeIgniter*. Semarang, Indonesia: Wahana Komputer.
- [10] Riyanto. 2011. *Membuat Sendiri Aplikasi e-commerce dengan PHP & mySQL Menggunakan Codeigniter & JQuery*. Yogyakarta : Andi.
- [11] Rizky, Soetam. 2011. *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.