

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengumpulan Data

Hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara di Cafe Beach Utama Raya yaitu:

4.1.1 Observasi

Observasi dilakukan pada tanggal 07 maret 2021 yaitu mengamati proses pemesanan paket prasmanan dan mengetahui bagaimana cara untuk pencatatan yang dilakukan oleh supervisor saat terjadinya transaksi pemesanan paket prasmanan, pencatatan transaksi pemesanan masih menggunakan media kertas dan *bol poin* untuk pencatatannya, sehingga sangat rentan untuk terjadi hilang berkas pemesanan. Untuk mengetahui lokasi atau pemilihan tempat yang diinginkan *customer* ada beberapa cara, pertama jika pemesanan menggunakan via media sosial (*whatsapp*) *supervisor* akan mengirim foto foto dan video lokasi yang ada di Cafe Beach, kedua jika *customer* melakukan pemesanan langsung datang ke lokasi maka *supervisor* akan memberikan arahan kepada *customer* dalam pemilihan tempat yang diinginkan. Observasi yang ke dua dilakukan pada tanggal 26 april 2021 hari senin yaitu mengamati bagaimana cara *customer* dalam melakukan sistem pembayaran yang dilakukan, pembayaran yang berjalan saat ini menggunakan tiga cara pertama yaitu pembayaran bisa dilakukan dengan cara mentransfer via bank, kedua pembayaran bisa dilakukan dengan cara menggunakan via esd kredit card dan cara terakhir pembayaran bisa menggunakan uang cash. Observasi yang ke tiga pada tanggal 02 mei 2021 pada hari minggu yaitu mengamati pada saat penerimaan pesanan lewat media sosial (*whatsapp*), setelah *supervisor* menerima transaksi pemesanan dan melakukan pencatatan menu maka tahap selanjutnya yang akan dilakukan yaitu mengkonfirmasi ke bagian dapur untuk mempersiapkan pesanan.

Berdasarkan hasil observasi di atas aplikasi paket prasmanan di cafe beach utamarayaini diharapkan dapat membantu untuk memudahkan dan mempercepat proses pemesanan paket prasmanan dan mempermudah untuk pengecekan laporan.

4.1.2 Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengemukakan pertanyaan-pertanyaan secara langsung dengan pihak yang berkaitan. Pada metode ini dilakukan wawancara langsung yang pertama kepada *supervisor* Cafe Beach dan yang ke dua kepada *customer*. Hasil wawancara oleh *supervisor* yaitu mendapatkan bagaimana cara bila ada customer ingin memesan menu paket prasmanan. Langkah pertama yang dilakukan yaitu pemesanan bisa dilakukan melalui media sosial (*whatsapp*), keunggulan pemesanan transaksi melalui *whatsapp* yaitu *customer* tidak perlu terjun langsung ke lokasi, tanpa ke lokasi *customer* bisa membuat pesanan. Dan langkah kedua *customer* bisa datang langsung ke lokasi serta mendapat pengarahan langsung oleh *supervisor*, keunggulannya jika *customer* datang langsung yaitu jika *customer* mempunyai keluhan contoh ingin tatanan kursi seperti yang diinginkan bisa mendapatkan *respons* disaat itu juga. Setelah *customer* sudah memilih menu paket prasmanan yang diinginkan serta lokasi yang dipilih maka tahap selanjutnya yaitu pembayaran. Pembayaran untuk sistem pemesanan melalui media sosial (*whatsapp*) bisa dengan cara via transfer bank serta mengirim bukti foto pembayarannya. Pada sistem pemesanan langsung bisa dengan cara membayar langsung ditempat. Hasil wawancara dengan *customer* yang sudah sering memesan di Cafe Beach Utama Raya dengan cara mengumpulkan responden yaitu mendapatkan beberapa jawaban seperti mengetahui sistem pemesanan paket prasmanan di Cafe Beach Utama Raya memiliki kemudahan apa tidak, bagaimana tentang pelayanan yang diberikan, bagaimana tentang sistem pembayaran apa sudah cukup efisien serta nilai kepuasan *customer*. Permasalahan yang ada di Cafe Beach Utama Raya lebih kepada saat *customer* ingin membuat transaksi pemesanan melalui media sosial (*whatsapp*) dikarenakan banyaknya menu paket mengakibatkan terjadinya kesalahan dalam pengiriman foto foto menu prasmanan serta foto atau video lokasi, ditambah lagi sistem pengarsipan di Cafe Beachhanya mengandalkan penyimpanan di telepon, kendala jika menggunakan pengarsipan di telepon genggam yaitu data kemungkinan besar hilang atau tidak sengaja terhapus.

4.2 Pemaparan Hasil Analisis Dan Desain

Setelah pengumpulan data, tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengembangan sistem, pada penelitian ini menggunakan model *prototype*. Dengan urutan langkah-langkahnya yang dimulai dari, *Listen to Customer* (Mendengarkan kebutuhan pengguna), *Build/revise-mock up* (Membangun tampilan antarmuka), *Customer test drives mock-up* (pelanggan melakukan uji coba desain). Analisis kebutuhan dibagi menjadi 2 bagian yaitu analisis sistem lama dan analisis sistem baru.

4.2.1 Analisis Sistem Lama

Hasil analisis yang telah dilakukan di cafe becah utama raya bagian sistem pemesanan paket prasmanan. Pemesanan paket prasmanan di Cafe Beach masih dilakukan dengan media chat (*Whatsapp*), atau memesan langsung dengan mendatangi Cafe Beach Utama Raya, sampai dengan saat ini Cafe Beach Utama Raya memiliki 12 paket dimana setiap paket memiliki jenis dan harga yang variatif. Berdasarkan banyaknya menu tersebut sering terjadi permasalahan pada saat *customer* melakukan pemesanan paket.

4.2.2 Analisis Sistem Baru

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi langkah selanjutnya yaitu perlu adanya pembaharuan modern untuk mengatasi permasalahan di atas. Dengan adanya sistem aplikasi pemesanan melalui website diharapkan mempermudah customer dalam menentukan pemilihan paket prasmanannya tanpa harus bertanya terlebih dahulu kepada supervisor untuk ketersediaan stock paket. Sehingga membantu mempercepat dalam ber-transaksi pemesanan paket. Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi 2 bagian, yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional :

1. Kebutuhan fungsional :
 - a) *Supervisor* dengan mudah melihat pemesanan yang telah di ajukan *customer*.
 - b) Mempermudah supervisor dalam melihat laporan penjualan.
 - c) Mempermudah customer dalam pemilihan paket prasmanan .
 - d) Mempercepat transaksi pemesanan antar *customer* dan *supervisor*.

2. Kebutuhan Non Fungsional
 - a) Kebutuhan perangkat keras

Kebutuhan perangkat keras yang akan digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah :

Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Komponen	Spesifikasi
1	PC atau laptop	Processor : Intel(R) Celeron(R) N4120 Harddisk : 250GB Ram: 4.00 GB

- b) Kebutuhan perangkat lunak

Perangkat lunak yang di butuhkan dalam pembuatan sistem ini yaitu :

Tabel 4.2 kebutuhan perangkat lunak

No	Komponen	Jenis dan Spesifikasi
1	Web Browser	Google Chrome
2.	Xampp	V3.2.4
3	Visual Code Studio	1.56.0

4.2.3 Desain Sistem

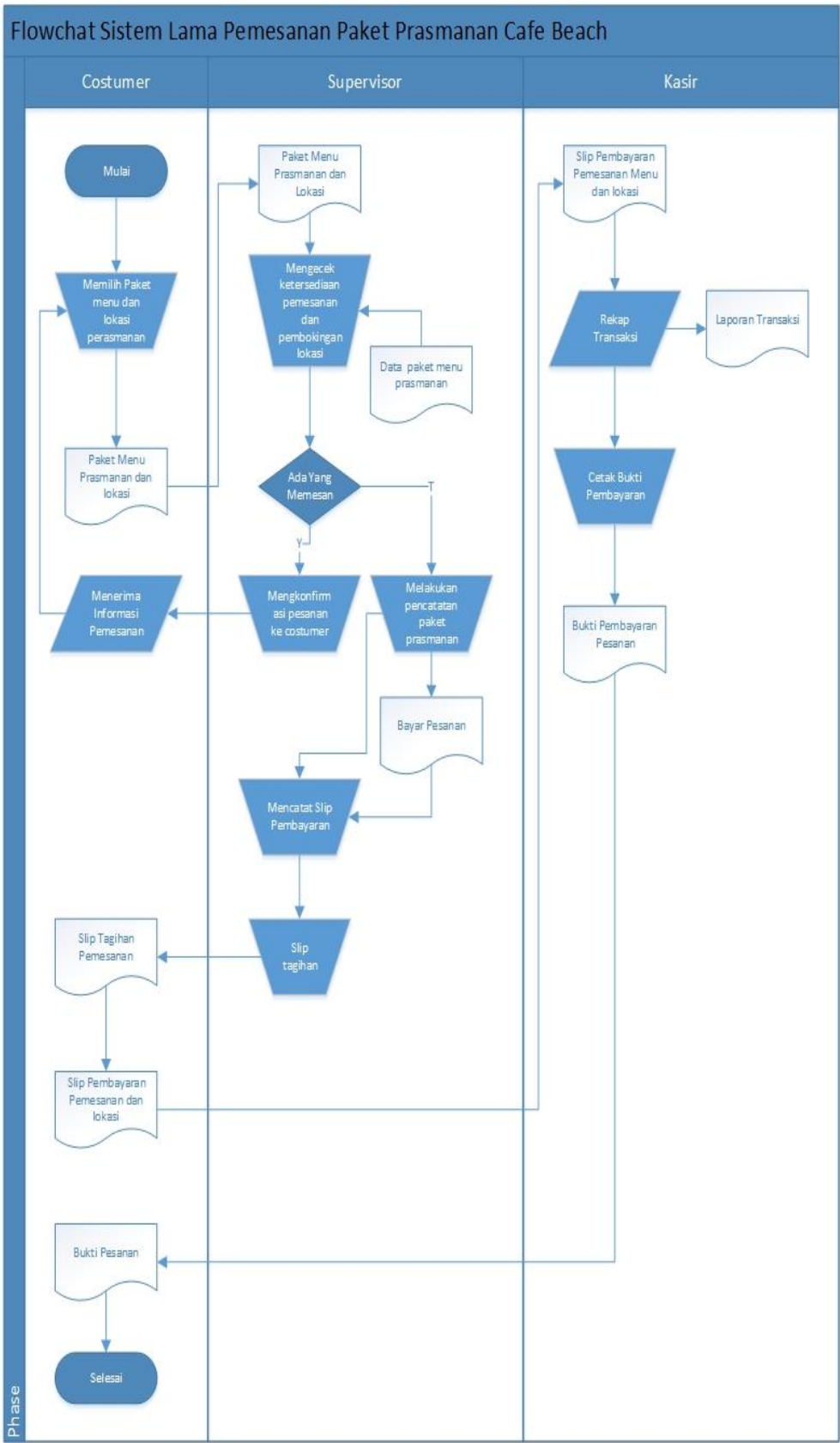
Dalam proses penelitian ini perancangan sistem yang akan digunakan terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagan alir sistem (*Flowchart*), *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, serta dilengkapi dengan *desain database* dan desain program.

- a. Bagan Alir Sistem (*System Flowchart*)

Berikut merupakan hasil dari bagan air yang telah di buat yaitu bagan air sistem lama dan baru. gambar *flowchart* seperti gambar dibawah ini.

1. Flowchart sistem lama pemesanan paket prasmanan Cafe Beach

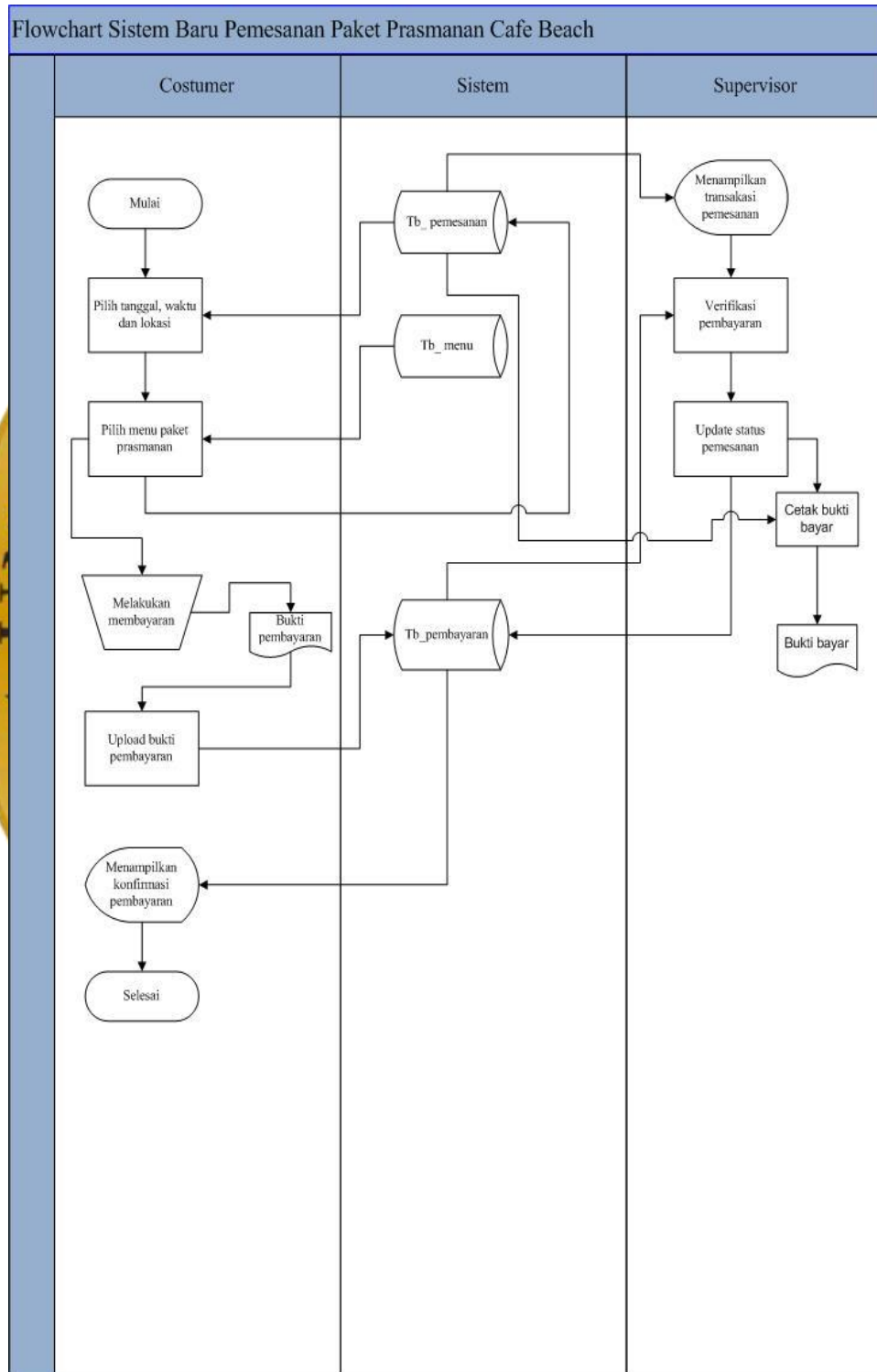
Flowchart sistem lama pemesanan paket prasmanan Cafe Beach ini menjelaskan bagaimana proses pemesanan *customer* ke *supervisor* secara manual. Seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Flowchart Sistem Lama Pemesanan

2. Flowchart sistem baru pemesanan paket prasmanan Café Beach

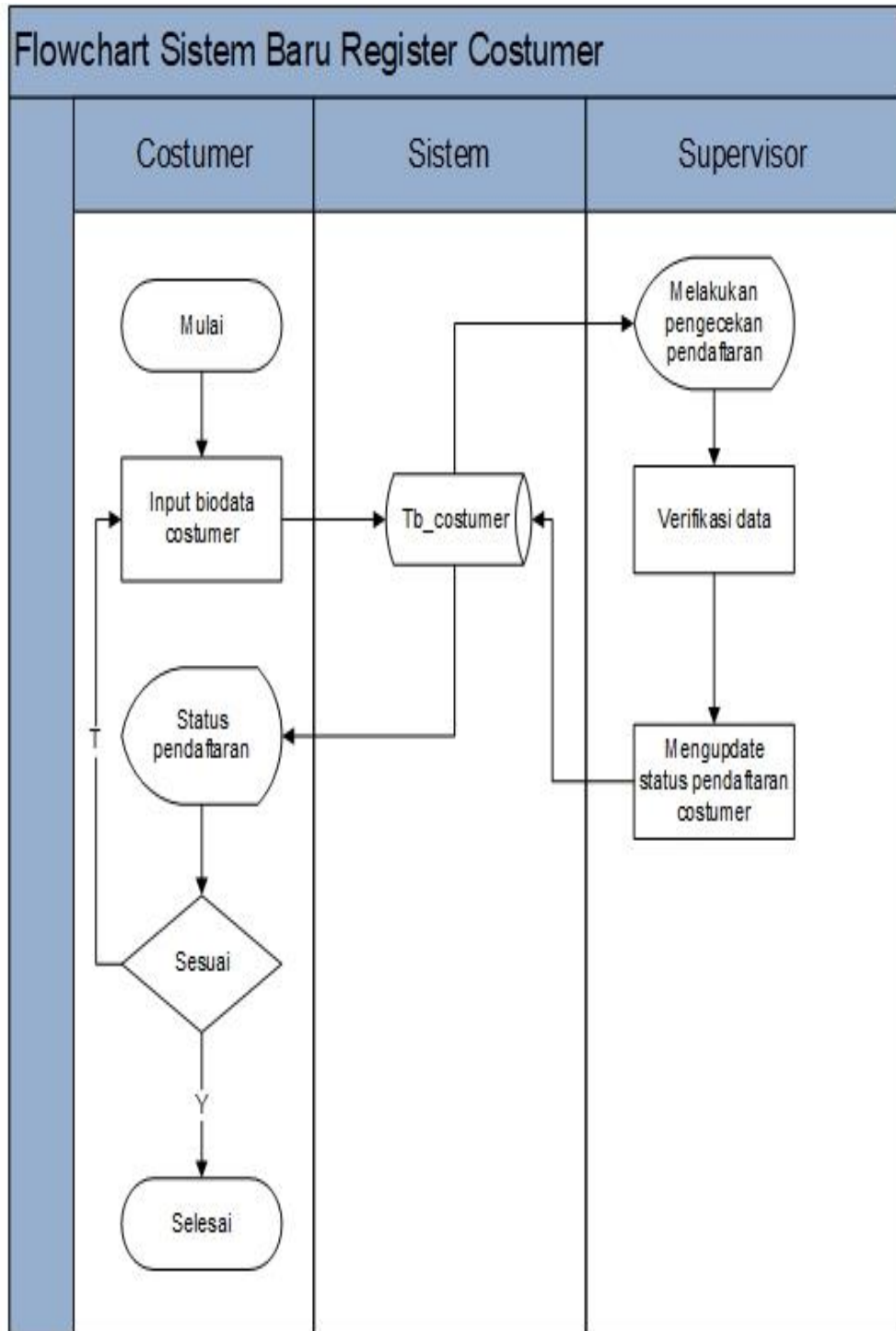
Flowchart sistem baru pemesanan paket prasmanan Café Beach ini menjelaskan tentang bagaimana proses pemesanan yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi baru. Seperti pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Flowchart Sistem Baru Pemesanan

3. Flowchart sistem baru *register customer*

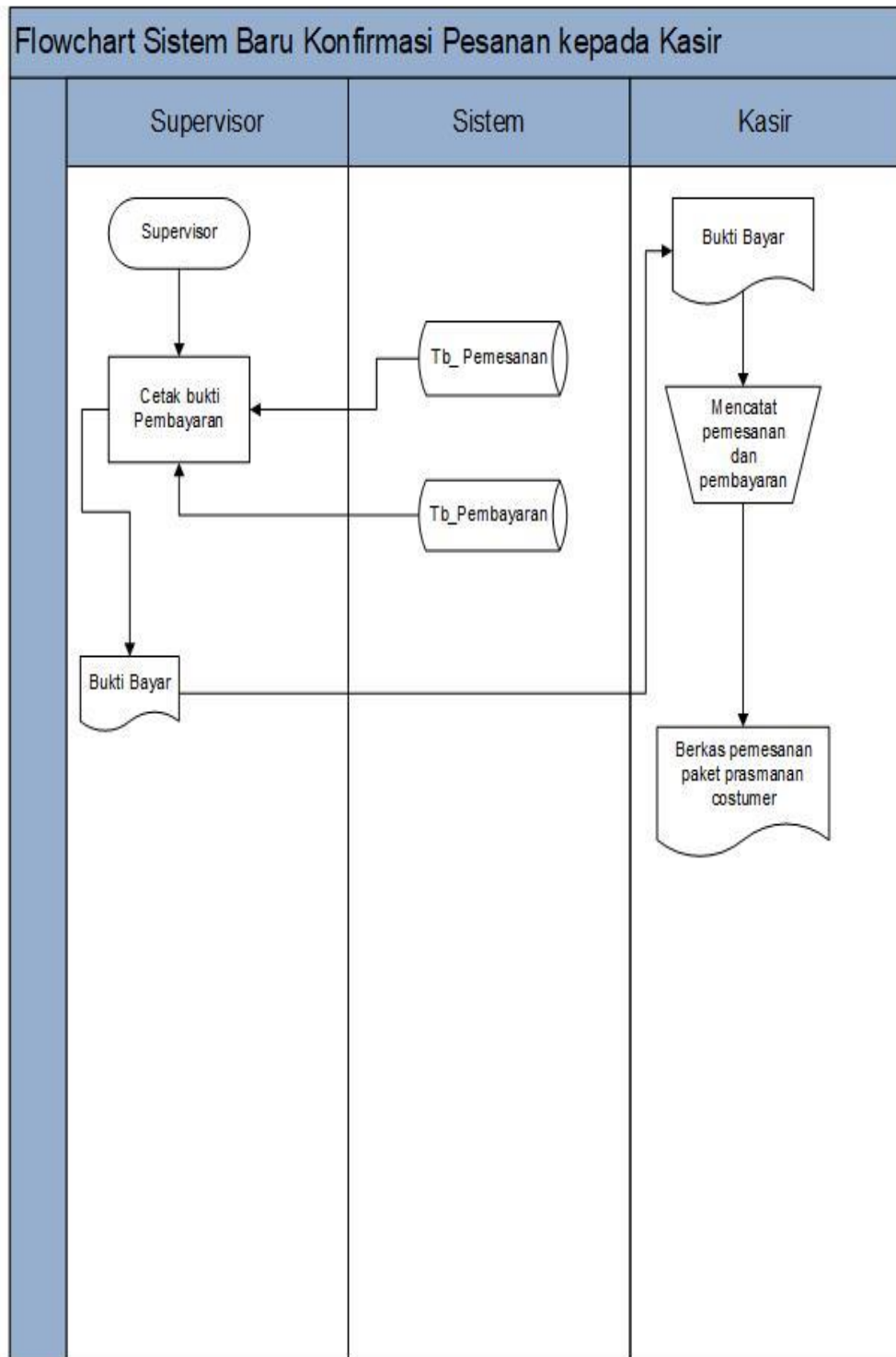
Flowchart sistem baru *register customer* ini menjelaskan tentang bagaimana langkah awal yang harus dilakukan *customer* dalam membuat akun pemesanan. Seperti pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 *Flowchart Sistem Baru Register Customer*

4. Flowchart sistem baru konfirmasi pesanan kepada kasir

Flowchart sistem baru konfirmasi pesanan kepada kasir ini membahas tentang proses bagaimana *supervisor* setelah menerima transaksi dari *customer* untuk mengkonfirmasi ke bagian kasir. Seperti yang dijelaskan pada Gambar 4.4



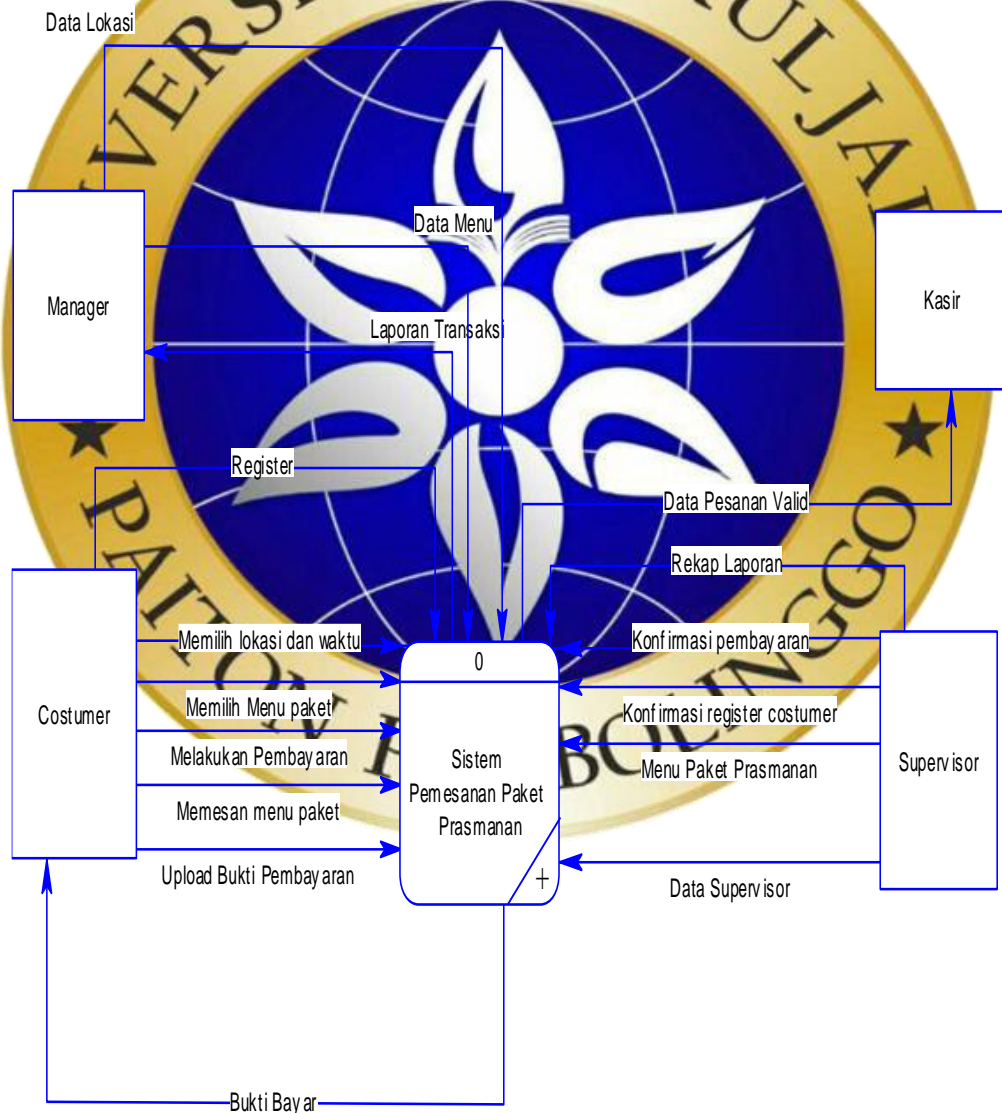
Gambar 4.4 Flowchart Sistem Baru Konfirmasi Pesanan Ke Kasir

b. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan gambaran aliran data dari sebuah sistem. Data Flow Diagram menampilkan siapa saja yang terlibat pada sistem yang dibuat. Terdapat beberapa level dalam pembuatan (DFD) diantaranya sebagai berikut:

1. Diagram Konteks

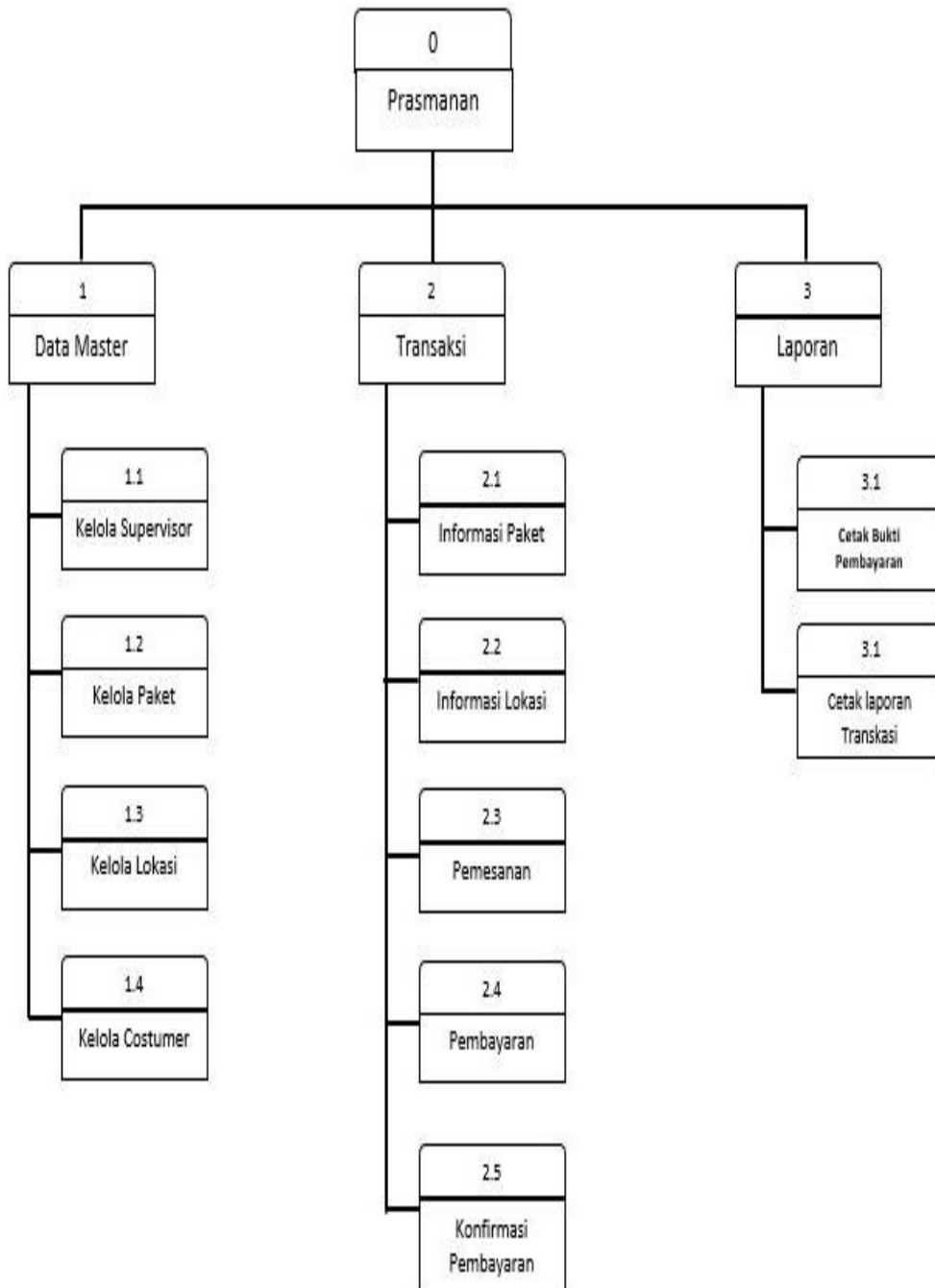
Diagram konteks juga disebut dengan level 0 dan merupakan penentu utama dalam menjelaskan suatu sistem. Diagram konteks adalah diagram sederhana yang memuat satu proses dengan menunjukkan sistem secara keseluruhan. Berikut merupakan diagram konteks dari sistem Pemesanan Paket Prasmanan di Cafe Beach Utama Raya



Gambar 4.5 Diagram Konteks

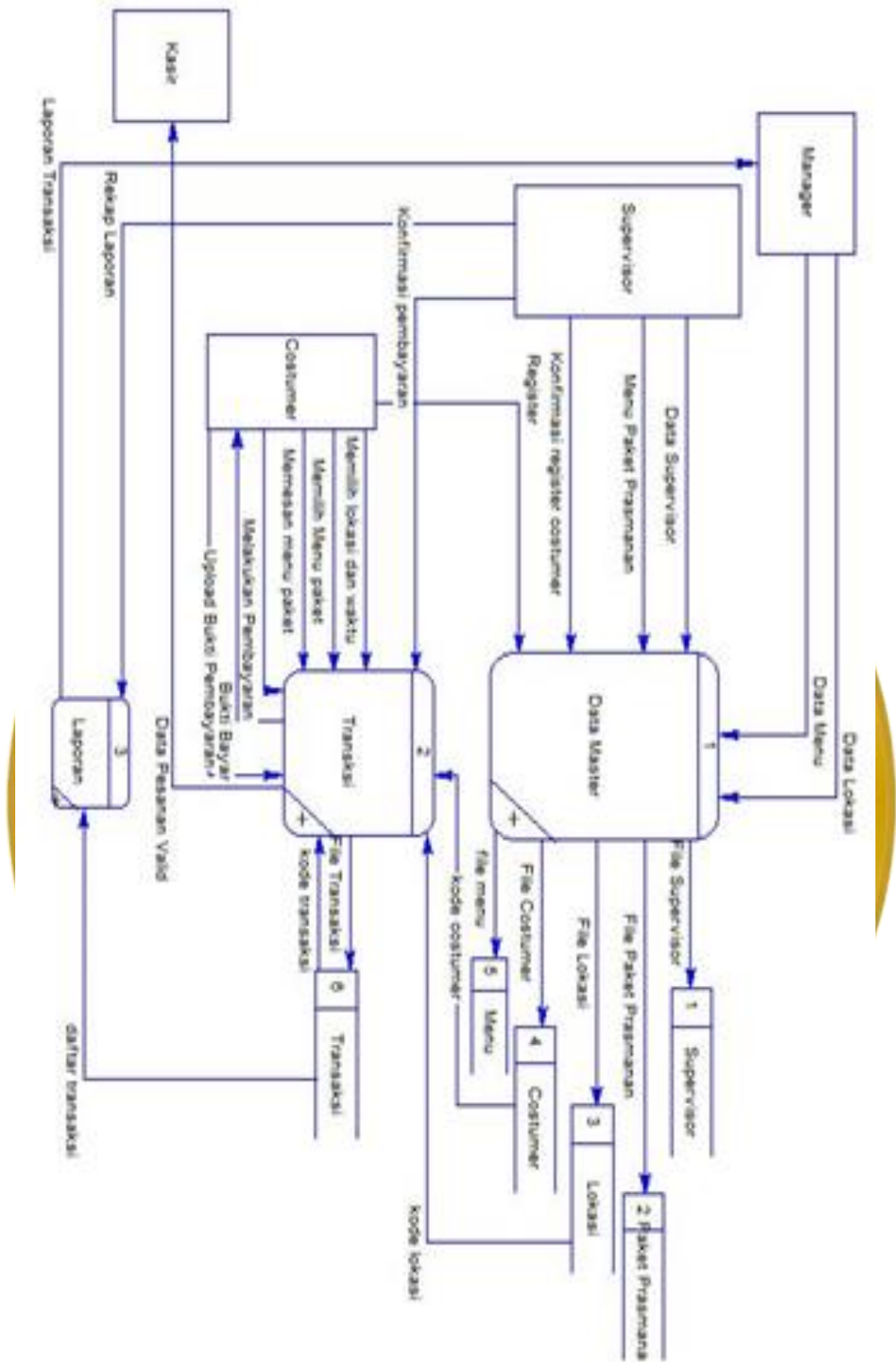
2. Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang merupakan perancangan sistem yang bisa menggambarkan segala proses pembuatan pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan tersusun. Seperti ditunjukkan pada Gambar 4.6 bagan berjenjang



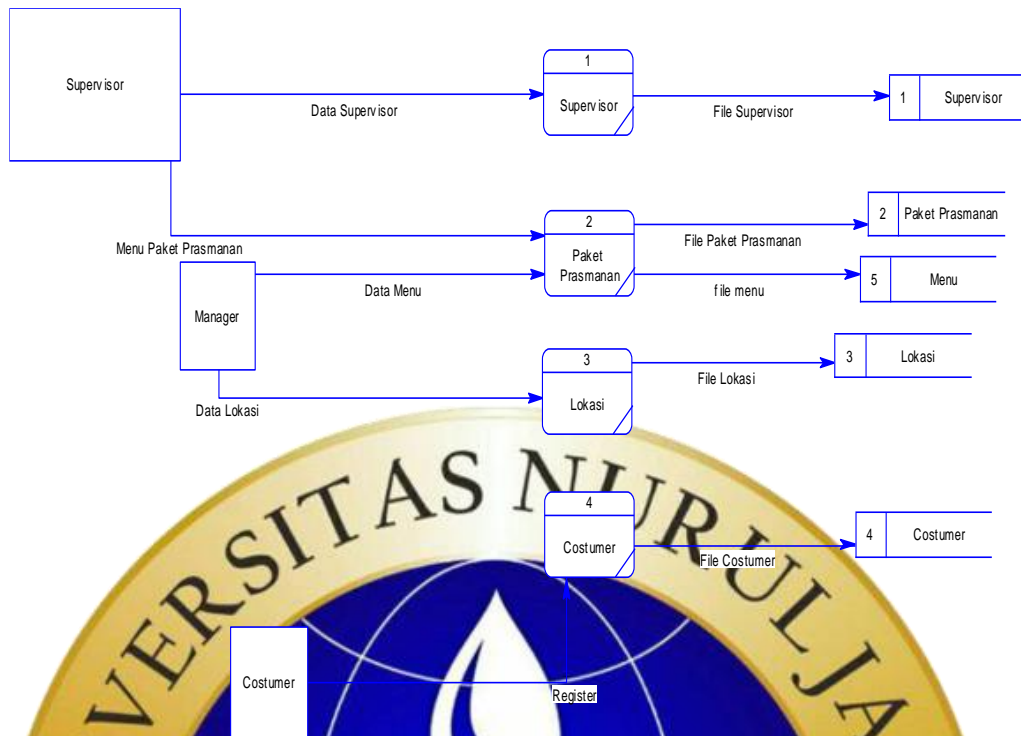
Gambar 4.6 Bagan Berjenjang

3. Data Flow Diagram Level 1



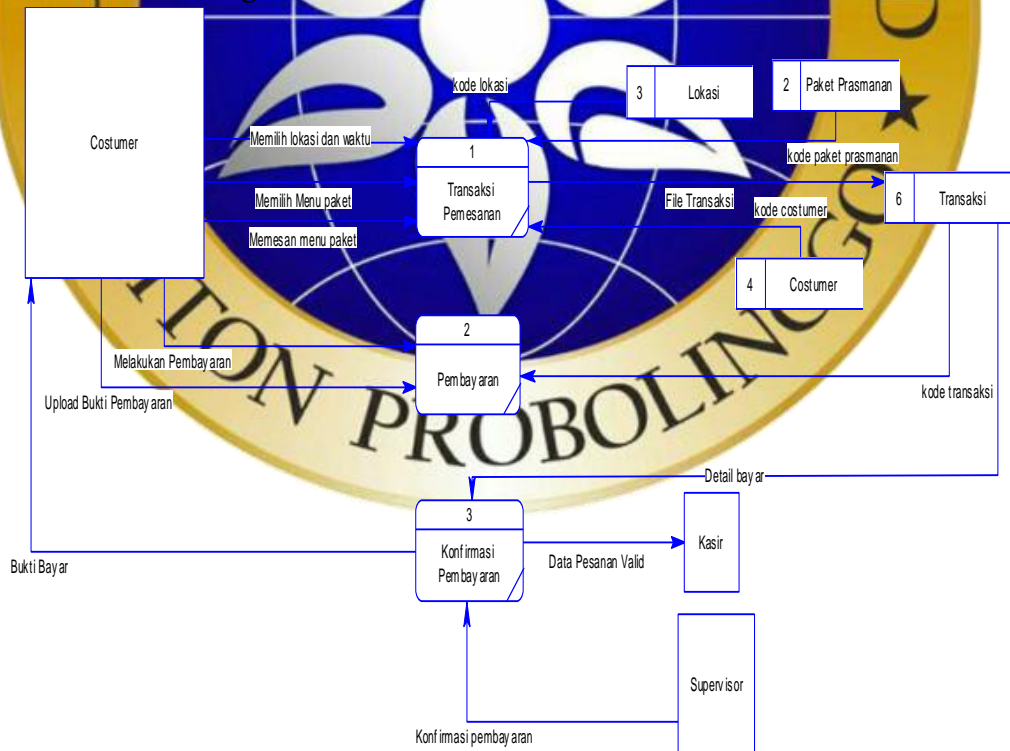
Gambar 4.7 DFD level 1

4. Data Flow Diagram Level 2 Master Data



Gambar 4.8 Level 2 Master Data

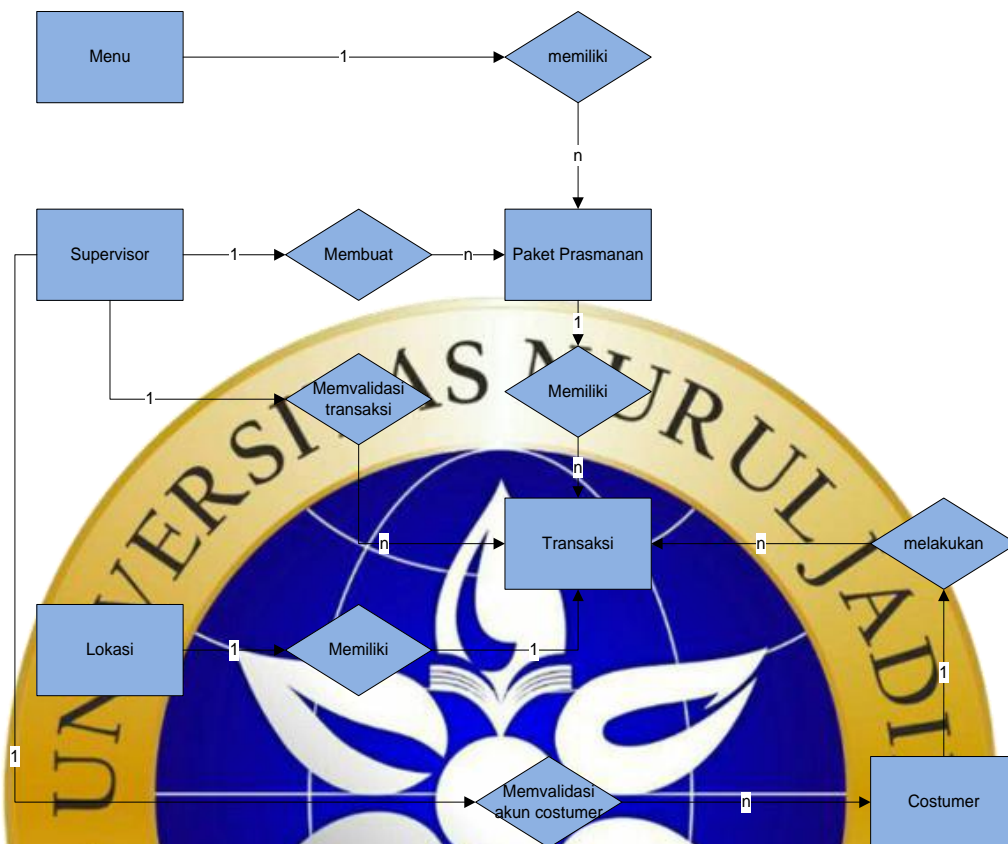
5. Data Flow Diagram Level 2 Transaksi



Gambar 4.9 Level 2 Transaksi

c. Entity Relationship Diagram (ERD)

Hasil dari *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang telah dibuat berdasarkan entitas yang ada pada DFD adalah sebagai berikut:



Gambar 4.10 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Kamus data :

- Tb_supervisor : id_supervisor*, nama_supervisor, jk_supervisor, jabatan, tlpn_supervisor, alamat_supervisor, username, password, status
- Tb_menu : id_menu*, nama_menu, gambar_menu, status
- Tb_lokasi : id_lokasi*, nama_lokasi, gambar_lokasi, status
- Tb_paket_prasmanan : id_paket_prasmanan*, nama_paket, harga_paket, gambar_paket, status
- Tb_detail_paket_prasmanan : id_paket_prasmanan**, id_menu**
- Tb_transaksi : id_transaksi*, id_customer**, id_lokasi**, jam, tanggal_menggunakan, tgl_transaksi, total_pembayaran, catatan, status
- Tb_detail_transaksi : id_transaksi**, id_paket**, jumlah_orang.
- Tb_customer : id_customer*, id_supervisor**, nik, nama_customer, jenis_kelamin, no_hp, alamat, file_swab_foto, email, password, status

4.2.4 Desain Database

Database adalah tempat data tersimpan untuk selanjutnya di olah sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga tercipta suatu informasi yang dibutuhkan. Adapun kebutuhan database mencakup beberapa tabel sebagai berikut.

1. Tabel Supervisor

Pada tabel supervisor id_supervisor menjadi kunci, tabel ini digunakan untuk menyimpan informasi supervisor.

Tabel 4.3 Supervisor

No	Field Name	Field type	Field Size	Key
1	Id_supervisor	Int	11	Primary key
2	nama_supervisor	varchar	50	
3	jk_supervisor	enum('L', 'P')	-	
4	Jabatan	enum('Manager', 'Supervisor', 'Kasir')	-	
5	tlpon_supervisor	varchar	15	
6	alamat_supervisor	text	-	
7	Username	varchar	20	
8	Password	varchar	50	
9	Status	enum('Y', 'T')	-	

2. Tabel menu

Pada tabel menu id_menu menjadi kunci dan tabel ini berfungsi untuk menyimpan informasi menu, di samping itu id menu menjadi kunci paket prasmanan untuk mengetahui data menu

Tabel 4.4 Menu

No	Field Name	Field type	Field Size	Key
1	Id_menu	Int	11	Primary key
2	nama_menu	varchar	50	
3	gambar_menu	text	-	
4	Status	enum('Y', 'T')	-	

3. Tabel lokasi

Pada tabel lokasi id_lokasi menjadi kunci, tabel ini digunakan untuk menyimpan informasi data lokasi.

Tabel 4.5 Lokasi

No	Field Name	Field type	Field Size	Key
1	id_lokasi	Int	11	Primary key
2	nama_lokasi	Varchar	50	
3	gambar_lokasi	Text	-	
4	Status	enum('Y', 'T')	-	

4. Tabel paket prasmanan

Pada tabel paket prasmanan id paket prasmanan menjadi kunci, tabel ini digunakan untuk informasi data lokasi. Di samping itu tabel paket prasmanan menjadi kunci pada tabel transaksi untuk mengetahui data paket prasmanan

Tabel 4.6 Paket Prasmanan

No	Field Name	Field type	Field Size	Key
1	Id paket prasmanan	Int	11	Primary key
2	Id_nama paket	Varchar	50	Foreign Key
3	harga paket	Varchar	20	
4	gambar_paket	Text	-	
5	Status	enum('Y', 'T')	-	

5. Table detail paket prasmanan

Tabel ini berfungsi sebagai jembatan antara tabel menu dan paket prasmanan.

Tabel 4.7 Detail Paket Prasmanan

No	Field Name	Field type	Field Size	Key
1	Id_paket prasmanan	Int	11	Foreign Key
2	Id_menu	Int	11	Foreign Key

6. Table transaksi

Id transaksi menjadi kunci pada tabel transaksi, di tabel transaksi ini menjadi tabel yang berfungsi menyimpan data transaksi pemesanan.

Tabel 4.8 Transaksi

No	Field Name	Field type	Field Size	Key
1	Id_transaksi	Int	11	Primary key
2	Id_customer	Int	11	Foreign Key
3	Id_lokasi	varchar	100	Foreign Key
4	Jam	time	-	
5	tanggal_menggunakan	date		
6	Tanggal_transaksi	date		
7	total_pembayaran	varchar	20	
8	Catatan	text	-	
9	Status	enum('Belum Di Bayar', 'Sudah Di Bayar')		

7. Tabel detail transaksi

Tabel ini berfungsi sebagai menyimpan data paket dan jumlah orang yang berelasi dengan tabel transaksi

Tabel 4.9 detail transaksi

No	Field Name	Field type	Field Size	Key
1	Id_ransaksi	Int	11	Foreign Key
2	Id_paket	int	11	Foreign Key
3	Jumlah orang	int	11	

8. Tabel *customer*

Id customer menjadi kunci ppada tabel customer, di mana tabel customer ini menjadi tabel yang berfungsi menyimpan informasi customer.

Tabel 4.10 Customer

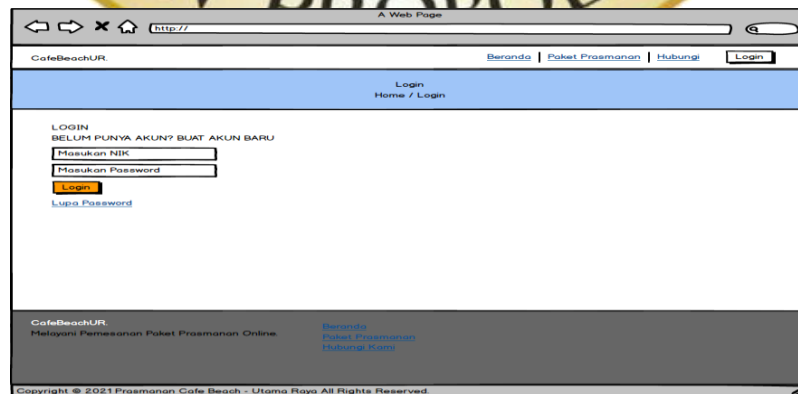
No	Field Name	Field type	Field Size	Key
1	Id_customer	Int	11	Primary key
2	Id_supervisor	int	11	Foreign Key
3	Nik	varchar	16	
4	Nama_customer	varchar	100	
5	Jenis_kelamin	enum('L', 'P')	-	
6	No_hp	varchar	15	
7	Alamat	text		
8	File_swast_foto	text		
9	Email	varchar	100	
10	Password	varchar	50	
11	Status	enum('Belum Di Konfirmasi', 'Sudah Di Konfirmasi')	-	

4.2.5 Desain Interface

Perancangan antar muka (*Interface*) di gunakan untuk memberikan gambaran antar sistem yang sedang di rancang hal ini bertujuan agar pemrograman tidak terjadi pelencengan dari kebutuhan pengguna.

1. Halaman *Login Customer*

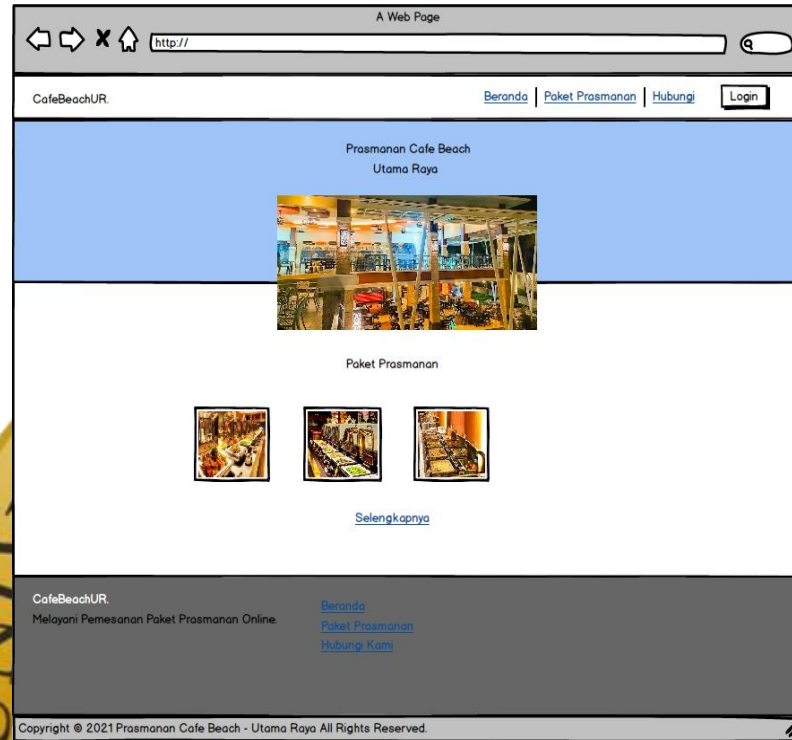
Pada halaman *login_customer* diharuskan memasukan NIK dan *password* saat mendaftar.



Gambar 4.11 Desain Halaman Login

2. Halaman Beranda *Customer*

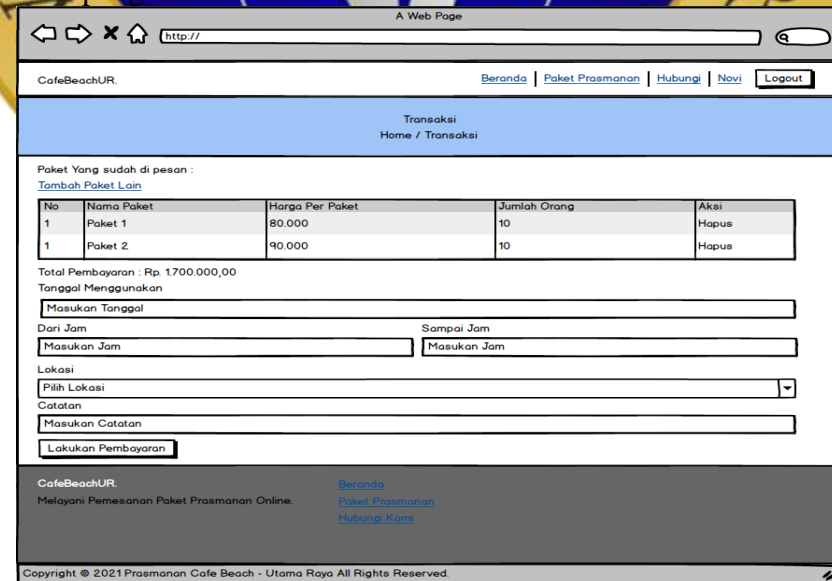
Pada halaman ini disuguhkan menu beranda, paket prasmanan , hubungi dan *login*. Selain itu juga menampilkan slide lokasi prasmanan dan paket prasmanan.



Gambar 4.12 Desain Halaman Beranda *Customer*

3. Halaman Transaksi *Customer*

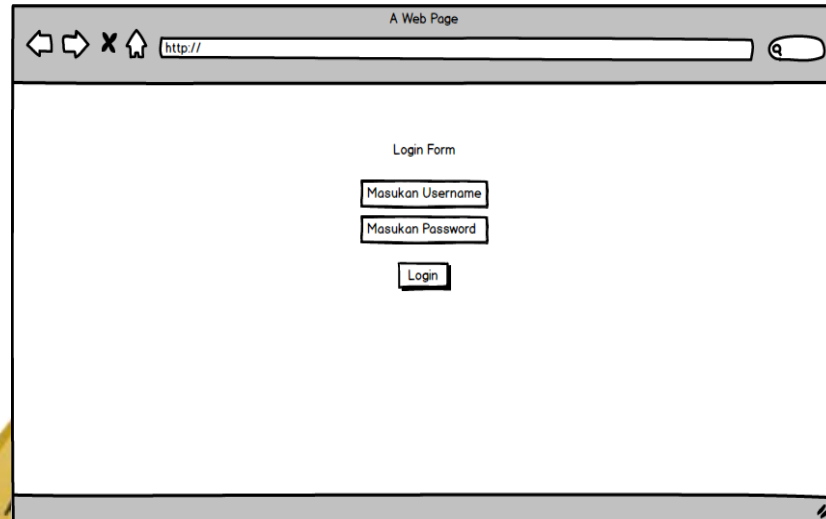
Pada halaman beranda disuguhkan data menu yang sudah di pilih dan form pengisian transaksi.



Gambar 4.13 Desain Halaman Transaksi *Customer*

4. Halaman *Login Supervisor*

Halaman *login supervisor* diharuskan mengisi username dan *password* untuk masuk ke halaman beranda



A Web Page

http://

Login Form

Masukan Username

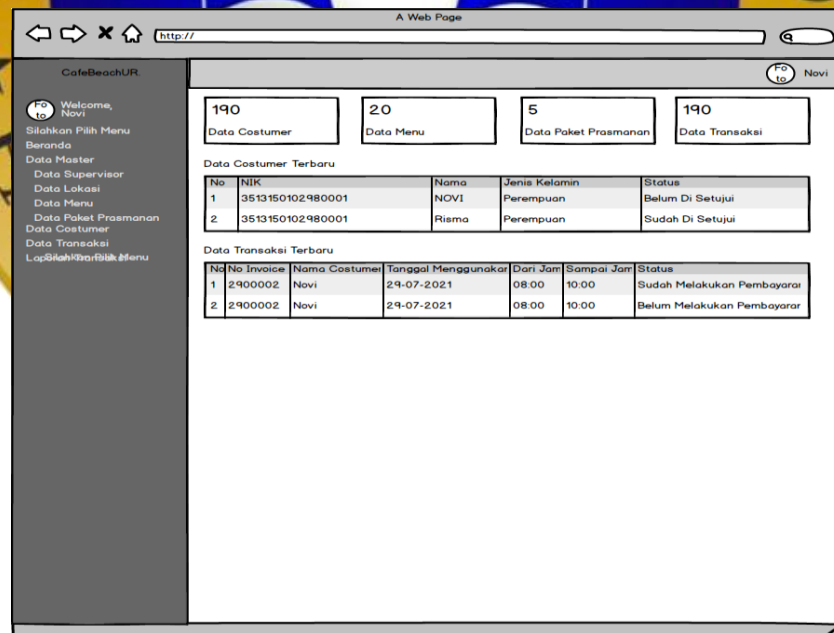
Masukan Password

Login

Gambar 4.14 Desain Halaman *Login Supervisor*

5. Halaman Beranda *Supervisor*

Halaman beranda *supervisor* terdapat beberapa menu, tampilan data *customer*, dan data transaksi



A Web Page

http://

CafeBeachUR

Welcome, Novi

Silahkan Pilih Menu Beranda

Data Master

Data Supervisor

Data Lokasi

Data Menu

Data Paket Prasmanan

Data Costumer

Data Transaksi

LapSlahtarfbtk #menu

190 Data Costumer

20 Data Menu

5 Data Paket Prasmanan

190 Data Transaksi

Data Costumer Terbaru

No	NIK	Nama	Jenis Kelamin	Status
1	3513150102980001	NOVI	Perempuan	Belum Di Setujui
2	3513150102980001	Risma	Perempuan	Sudah Di Setujui

Data Transaksi Terbaru

No	No Invoice	Nama Costumer	Tanggal Menggunakan	Dari Jam	Sampai Jam	Status
1	2400002	Novi	29-07-2021	08:00	10:00	Sudah Melakukan Pembayaran
2	2400002	Novi	29-07-2021	08:00	10:00	Belum Melakukan Pembayaran

Gambar 4.15 Desain Halaman Beranda *Supervisor*

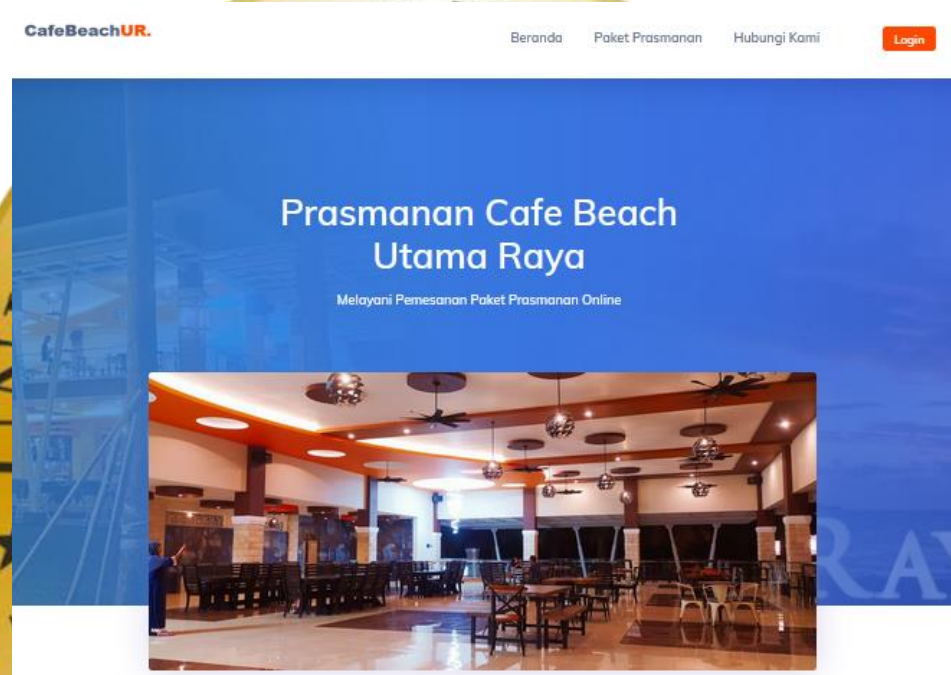
4.3 Implementasi

Implementasi merupakan tahapan setelah melakukan analisis dan perancangan sistem pada siklus rekayasa perangkat lunak dimana aplikasi

siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya sehingga dapat di ketahui apakah program atau aplikasi atau sistem yang telah di buat benar-benar dapat menghasilkan keluaran yang sesuai dengan tujuan yang di inginkan .program harus bebas terlebih dahulu dari kesalahan-kesalahan sebelum program diterapkan atau diimplementasikan .

a. Halaman home

Halaman pertama yang disuguhkan saat pertama kali tampil, terdapat beberapa menu dan menampilkan kondisi Cafe Beach UR.



Gambar 4.16 halaman home

Segmen Program 4.1 halaman home

```
1. public function index() {  
2. $data['prasmanan'] = $this->Model_user->tampildata  
3. ('tb_paket_prasmanan', 'id paket')->result();  
4. $this->load->view('index', $data);  
5. }
```

b. Halaman *login customer*

Setiap kali customer untuk melakukan transaksi di haruskan login terlebih dahulu, melakukan pengisian NIK dan password untuk melakukan login.

Login

BELUM PUNYA AKUN? BUAT AKUN BARU

[Lupa Password](#)

Gambar 4.17 halaman *login customer*

Segmen Program 4.2 halaman login customer

```
1. public function index() {  
2. $this->load->view('login', '');  
3. }  
4. public function aksi_login(){  
5. $nik = $this->input->post('nik');  
6. $password = $this->input->post('password');  
7. $where = array(  
8. 'nik' => $nik,  
9. 'password' => md5($password),  
10. 'status' => 'Sudah Di Konfirmasi'  
11. );
```

c. Halaman daftar *customer*

Pada halaman daftar pengguna harus memasukan NIK, nama, jenis kelamin, no hp, alamat, *email*, *password* dan file swab foto.

Daftar

SUDAH PUNYA AKUN? [LOGIN](#)

File Swab Foto dengan KTP* (JPG)/PEG/PNG
Ukuran Foto Maksimal 1mb
 No file selected.

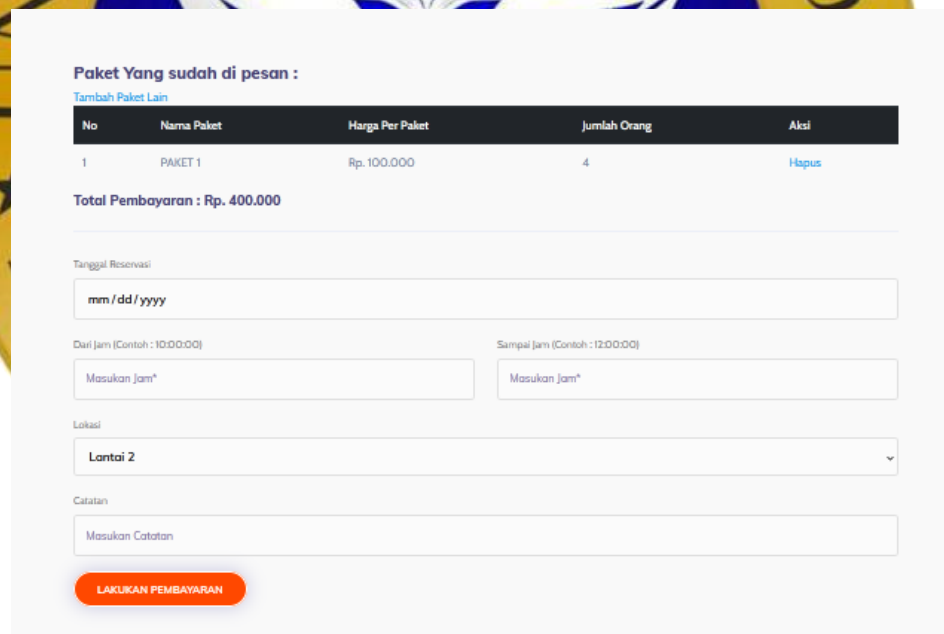
Gambar 4.18 halaman daftar customer

Segmen Program 4.3 halaman daftar *customer*

```
1. public function aksi_daftar() {
2.     $nik = $this->input->post('nik');
3.     $email = $this->input->post('email');
4.     $config['upload_path'] = './assets/img/img_customer/';
5.     $config['allowed_types'] = 'gif|jpg|png|jpeg';
6.     $config['max_size'] = 1000;
7.     $config['encrypt_name'] = TRUE;
8.     $this->load->library('upload', $config);
9.     $q_nik = $this->db->query("SELECT * FROM tb_customer
10. where nik='$nik'")->num_rows();
11.     $q_email = $this->db->query("SELECT * FROM tb_customer
12. where email='$email'")->num_rows();
13.     if ( ! $this->upload->do_upload('file_swab_foto')) {
14.         $this->session->set_flashdata
15.         ('info','File foto melebihi batas
16. maksimum');
17.         redirect('daftar');
18.     }
```

d. Halaman transaksi

Pada halaman ini menampilkan paket apa saja yang sudah customer pesan dan pengisian data yaitu tanggal *reservasi*, jam, lokasi, catata



Paket Yang sudah di pesan :
[Tambah Paket Lain](#)

No	Nama Paket	Harga Per Paket	Jumlah Orang	Aksi
1	PAKET 1	Rp. 100.000	4	Hapus

Total Pembayaran : Rp. 400.000

Tanggal Reservasi

Dari jam (Contoh : 10:00:00)
Sampai jam (Contoh : 12:00:00)

Lokasi

Catatan

[LAKUKAN PEMBAYARAN](#)

Gambar 4.19 halaman transaksi

Segmen Program 4.4 transaksi

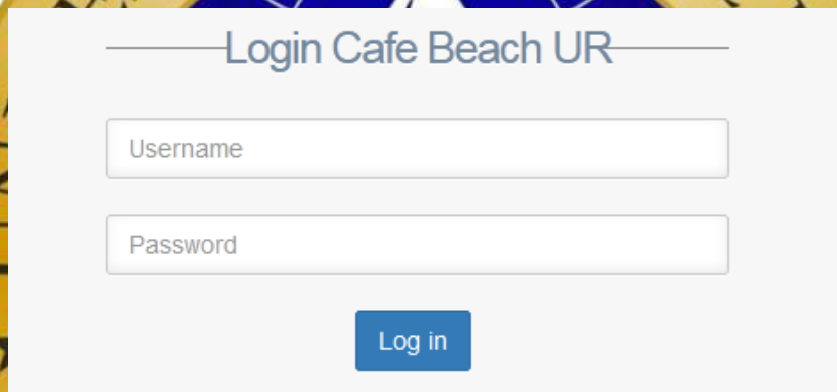
```
1. public function transaksi() {
2.     if($this->Model_user->isNotLogin())
3.         redirect(site_url('login'));
4.     $id_customer = $this->session->userdata('id_user');
5.     $data['invoice'] = $this->Model_user->cekInvoice();
6.     $data['lokasi'] = $this->db->query("SELECT * FROM
7.     tb_lokasi where status='Y'")->result();
```

Segmen Program 4.5 transaksi (Lanjutan)

```
8. $data['total_bayar'] = $this->db->query("SELECT
9. sum(p.harga_paket*t.jumlah_orang) as total_bayar FROM
10. temp_detail_tranksasi t inner join tb_paket_prasmanan
11. p on t.id_paket=p.id_paket where
12. id_customer='$id_customer'")->row();
13. $data['paket'] = $this->db->query("SELECT * FROM
14. temp_detail_tranksasi t inner join tb_paket_prasmanan
15. p on t.id_paket=p.id_paket where
16. id_customer='$id_customer'")->result();
17. $this->load->view('user/transaksi', $data);
18. }
```

e. Halaman *login Supervisor*

Supervisor diwajibkan login sebelum mengakses program prasmanan cafe beach UtamaRaya, terlebih dahulu akan melakukan *login* dengan mengisi *username* dan *password*.



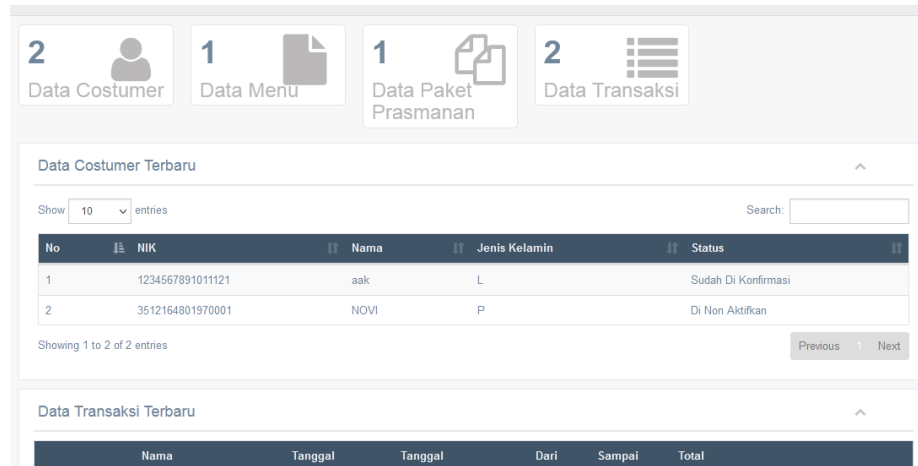
Gambar 4.20 halaman *login supervisor*

Segmen Program 4.6 halaman *login supervisor*

```
1. public function index()
2. {
3. if($this->input->post()){
4. if($this->Model_login->Login()){
5. redirect(base_url('administrator'));
6. }else{
7. redirect(base_url('administrator/login'));
8. }
9. }
10. $this->load->view('administrator/login');
11. }
```

f. Halaman *home supervisor*

Setelah melakukan *login* serta mengisi *username* dan *password* dengan benar, maka aplikasi akan muncul halaman home dari menu administrator untuk mengelola data dan transaksi.



Gambar 4.21 halaman home supervisor

Segmen Program 4.7 halaman home supervisor

```

1. function index() {
2.   $data['customer'] = $this->Model_admin->tampildata
3.   ('tb_customer', 'id_customer')->num_rows();
4.   $data['menu'] = $this->Model_admin->tampildata
5.   ('tb_menu', 'id_menu')->num_rows();
6.   $data['paket'] = $this->Model_admin->tampildata
7.   ('tb_paket_prasmanan', 'id_paket')->num_rows();
8.   $data['transaksi'] = $this->Model_admin->tampildata
9.   ('tb_transaksi', 'id_transaksi')->num_rows();
10.  $data['customerlist'] = $this->db->query
11.  ("SELECT * FROM tb_customer ORDER BY id_customer DESC
12.  LIMIT 5")->result();
13.  $data['transaksilist'] = $this->Model_admin->tampil
14.  TransaksiLimit();
15.  $this->template->write('title', 'AdministratorCafeBeach
16.  Utama Raya', TRUE);
17.  $this->template->write_view
18.  ('content', 'administrator/index',$data, true);
19.  $this->template->render();
20. }

```

g. Halaman laporan transaksi

menggambarkan tampilan laporan. Tampilan ini akan muncul jika tombol laporan di klik. Pada tampilan laporan ini menampilkan data laporan transaksi.

LAPORAN TRANSAKSI

Periode : 2021-07-01 s/d 2021-07-31

No	No Invoice	Nama Costumer	Lokasi	Tanggal Transaksi	Tanggal Menggunakan	Dari Jam	Sampai Jam	Total Pembayaran	Status
1	3107210001	aak	Lantai 2	2021-07-31	2021-07-31	10:00:00	11:10:00	400.000	Belum Di Bayar
2	3007210001	NOVI	Lantai 2	2021-07-30	2021-07-30	10:00:00	10:40:00	2.200.000	Sudah Di Bayar

Gambar 4.22 halaman laporan transaksi

4.4 Hasil Uji Coba

Proses pengujian ini digunakan sebagai dasar dalam menetapkan produk perlu di revisi atau tidak. Keputusan merevisi produk hendaknya disertai dengan pembenaran bahwa setelah direvisi produk itu akan menjadi lebih efektif, efisien, atau menarik yaitu dengan cara pengujian sistem dan pemeliharaan program.

Pada pengujian ini merupakan bagian terpenting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi ini berbentuk *black box testing*. Adapun hasil pengujian dari aplikasi yang dibuat sebagai berikut:

a. Hasil pengujian internal

Tabel 4.11 Pengujian Internal

No	Form	Fungsi	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji		Ket
				Ya	Tidak	
1	Form login	Tombol login	Menampilkan halaman utama	√		
		Username dan password benar				
		Username salah dan password benar	Menampilkan notifikasi atau pemberitahuan "login gagal"	√		
		Username benar dan password salah	Menampilkan notifikasi atau pemberitahuan "login gagal"	√		
2	Halaman Dashboard	Menu Dashboard	Memiliki fitur jumlah menu, jumlah pesanan, jumlah <i>customer</i> dan menampilkan 5 pemesan terakhir	√		
		Data Master				
		Data customer	Menampilkan list data customer yang sudah mendaftar	√		

Tabel 4.12 Pengujian Internal (Lanjutan)

		-	Tombol Non Aktif : untuk non aktifkan customer	√		
		-	Tombol edit : menampilkan form edit data customer	√		
		- Data supervisor	Menampilkan list data supervisor	√		
			Tombol Tambah : menampilkan form input data supervisor	√		
			Tombol Edit : menampilkan form edit data supervisor	√		
			Tombol hapus : aksi untuk menghapus data supervisor	√		
		Data Menu	Menampilkan list data menu	√		
			Tombol Tambah : menampilkan form input data menu	√		

Tabel 4.13 Pengujian Internal (Lanjutan)

			Tombol Edit : menampilkan form edit data menu	√		
			Tombol hapus : aksi untuk menghapus data menu	√		
		Transaksi				
		- Pemesanan	Menampilkan list data pemesanan	√		
			Tombol Detail : menampilkn data pemesanan	√		
		- Pembayaran	Menampilkan list data Pembayaran	√		
			Tombol Konfirmasi Pembayaran : aksi untuk melakukan konfirmasi pembayaran	√		
		- Laporan	Menampilkan data laporan pemesanan	√		
3	Logout	- Keluar dari halaman	Keluar dari halaman	√		

b. Pengujian Eksternal

Pada tahap pengujian ini yang akan dilakukan dengan instansi yang bersangkutan atau tempat penelitian menguji program. Sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut :

Table 4.14 Pengujian Eksternal

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Apakah anda setuju aplikasi ini mempermudah dalam melakukan transaksi pemesanan ?	8	2	0	0	0
2	Apakah anda setuju jika sistem ini mudah dipahami oleh pengguna ?	8	2	0	0	0
3	Apakah anda setuju jika fitur-fitur ini menarik dan sesuai dengan kebutuhan?	7	2	1	0	0
4	Apakah anda setuju jika sistem ini sangat layak untuk digunakan ?	8	2	0	0	0
5	Apakah anda setuju jika aplikasi ini tidak ada kendala atau error pada saat mengoperasikan aplikasi ini ?	7	3	0	0	0

Seperti yang sudah terpapar pada bab 3 bagian pengujian eksternal, berikut hasil perhitungan dari pengujian Keterangan Bobot Dan Nilai Setiap Skala

Table 4.15 keterangan dan bobot nilai

No	Keterangan	Bobot Nilai
1	SS = Sangat Setuju	5
2	S = Setuju	4
3	CS = Cukup Setuju	3
4	TS = Tidak Setuju	2
5	STS = Sangat Tidak Setuju	1

a. Nilai I (Rentang Jarak) dan Interpretasi Persen

$$I = 100 / \text{jumlahlikert}$$

$$I = 100 / 5 = 20$$

Jadi, nilai interval jarak yaitu 0% (terendah) hingga 100% (tertinggi) sebanyak 20.

Tabel 4.16 presentase skor interval

No	Keterangan	Nilai Presentase
1	SS = Sangat Setuju	0% - 19,99 %
2	S = Setuju	20 % - 39,99 %
3	CS = Cukup Setuju	40% - 59,99 %
4	TS = Tidak Setuju	60% - 79,99 %
5	STS = Sangat Tidak Setuju	80% - 100%

a. Penghitungan Hasil Jawaban Responden

Y (skor tertinggi) dan X (skor terendah), untuk item penilaian sebagai berikut:

$$Y = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden} \\ = 5 \times 10 = 50$$

$$X = \text{skor terendah likert} \times \text{jumlah responden} \\ = 1 \times 10 = 10$$

▪ **Pertanyaan ke 1 :**

1. Menjawab SS = $8 \times 5 = 40$
2. Menjawab S = $2 \times 4 = 8$
3. Menjawab CS = $0 \times 3 = 0$
4. Menjawab TS = $0 \times 2 = 0$
5. Menjawab STS = $0 \times 1 = 0$

$$\text{Total skor} = 40 + 8 + 0 + 0 + 0 = 48$$

▪ **Pertanyaan ke 2 :**

1. Menjawab SS = $8 \times 5 = 40$
2. Menjawab S = $2 \times 4 = 8$
3. Menjawab CS = $0 \times 3 = 0$
4. Menjawab TS = $0 \times 2 = 0$
5. Menjawab STS = $0 \times 1 = 0$

$$\text{Total skor} = 40 + 8 + 0 + 0 + 0 = 48$$

- Pertanyaan ke 3 :
 1. Menjawab SS = $7 \times 5 = 35$
 2. Menjawab S = $2 \times 4 = 8$
 3. Menjawab CS = $1 \times 3 = 3$
 4. Menjawab TS = $0 \times 2 = 0$
 5. Menjawab STS = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $35 + 8 + 3 + 0 + 0 = 46$

- Pertanyaan ke 4 :
 1. Menjawab SS = $8 \times 5 = 40$
 2. Menjawab S = $2 \times 4 = 8$
 3. Menjawab CS = $0 \times 3 = 0$
 4. Menjawab TS = $0 \times 2 = 0$
 5. Menjawab STS = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $40 + 8 + 0 + 0 + 0 = 48$

- Pertanyaan ke 5 :
 1. Menjawab SS = $7 \times 5 = 35$
 2. Menjawab S = $3 \times 4 = 12$
 3. Menjawab CS = $0 \times 3 = 0$
 4. Menjawab TS = $0 \times 2 = 0$
 5. Menjawab STS = $0 \times 1 = 0$

Total skor = $35 + 12 + 0 + 0 + 0 = 47$

b. Presentase Jawaban Responden

- Pertanyaan ke 1 :

= Total skor / Y x 100
 = $48 / 50 \times 100$
 = 96% Kategori sangat setuju (SS)

Dari perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 96% dari 10 responden menyatakan sangat setuju.

- Pertanyaan ke 2 :

= Total skor / Y x 100
 = $48 / 50 \times 100$
 = 96% Kategori sangat setuju (SS)

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 96% dari 10 responden menyatakan sangat setuju.

- Pertanyaan ke 3 :

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 46 / 50 \times 100$$

$$= 92\% \text{ Kategori sangat setuju (SS)}$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 92% dari 10 responden menyatakan sangat setuju.

- Pertanyaan ke 4 :

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 48 / 50 \times 100$$

$$= 96\% \text{ Kategori sangat setuju (SS)}$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 96% dari 10 responden menyatakan sangat setuju.

- Pertanyaan ke 5 :

$$= \text{Total skor} / Y \times 100$$

$$= 47 / 50 \times 100$$

$$= 94\% \text{ Kategori sangat setuju (SS)}$$

Dari perhitungan diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 94% dari 10 responden menyatakan sangat setuju.

Dari pengujian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa persentase tertinggi didapat oleh pertanyaan ke1, 2 dan 4 yaitu 96% (Sangat setuju) dan persentasi terendah terdapat pada pertanyaan ke 3 yaitu 92% (sangat setuju). Dan dari ke 10 responden tersebut rata-rata memilih kategori Sangat setuju .

4.5 Pengenalan sistem

Pengenalan sistem dilakukan di *Café Beach* Utama Raya pada tanggal 08 agustus 2021 kepada *supervisor Café Beach*.



Gambar 4.23 Pengenalan Sistem

