

Perancangan Aplikasi Penjualan berbasis Web pada PW Chicken Steak

Erlangga Daffa Aqiilah^{1*}, Ryan Putra Laksana²

^{1,2}Universitas Esa Unggul

¹erlanggadaffa76@student.esaunggul.ac.id, ²ryan.putra@esaunggul.ac.id



Histori Artikel:

Diajukan: 4 Juli 2025

Disetujui: 5 Agustus 2025

Dipublikasi: 8 Agustus 2025

Kata Kunci:

Aplikasi, Website, Prototype, PHP, Codeigniter

Digital Transformation Technology (Digitech) is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0).

Abstrak

PW Chicken Steak merupakan usaha kecil yang menjual berbagai rasa steak ayam dengan memiliki harga yang terjangkau. Namun dalam menjalankan proses bisnis sehari-hari PW Chicken Steak masih menggunakan metode konvensional, dimana pelanggan harus datang untuk membeli. Sehingga mengakibatkan orang yang lokasinya tidak berdekatan akan mengalami kesulitan dalam memesan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi berbasis web yang dapat mempermudah pelanggan dalam memesan tanpa harus datang ke tempat. Metode pengembangan menggunakan Prototype dengan tahapan yaitu, komunikasi, perancangan cepat desain, pengkodean prototype, dan feedback. Aplikasi akan dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan frame work Code igniter. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis website berhasil membantu sistem pemesanan dengan menghadirkan fitur tracking lokasi yang mempermudah pelanggan dalam melacak lokasi driver. Pengujian black box testing terhadap 19 skenario fungsional utama menunjukkan validitas 100 %. Aplikasi telah terbukti meningkatkan efektifitas dan efisien pada proses pemesanan online untuk PW Chicken Steak.

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat akan teknologi tidak dapat dihindari dari kehidupan manusia terutama internet. Dengan adanya internet manusia dapat dengan mudah menemukan informasi dari berbagai jenis website. Internet juga sangat mudah diakses oleh siapa saja dan jauh lebih cepat dibandingkan harus mencari lewat koran, telepon, atau email (Primas Pranata Subagja & Malabay, 2024). Bagi pengusaha, salah satu alat terbaik untuk melakukan promosi dan transaksi di era saat ini adalah situs web. Karena sistem informasi berbasis web memungkinkan distribusi informasi yang efektif, pengusaha dapat memperkenalkan dan menjual barang dan jasa kepada calon pelanggan (Rinaldo, 2025).

Website menjadi salah satu teknologi informasi yang sangat dikenal oleh setiap orang di dunia. Website sangat berperan dalam hal periklanan dan promosi karena menjadi platform untuk berbagi informasi yang sederhana serta mudah diakses (Tizar & Azizah, 2022). Maka Dengan menggunakan website, siapa saja dan di mana saja dapat berinteraksi satu sama lain, memberi dan menerima informasi, dan bahkan melakukan transaksi secara interaktif tanpa dibatasi ruang dan waktu.

PW *Chicken Steak* merupakan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan steak ayam dengan berbagai bumbu rasa yang berdiri sejak bulan Agustus tahun 2024. Warung PW Chicken Steak terletak di Jalan Taman S Parman Blok A No.1E, Tomang, Grogol Petamburan, Jakarta Barat. Dalam perkembangannya beberapa bulan ini PW Chicken Steak telah mendapat pelanggan dari kampus-kampus sekitar. Namun dalam menjalankan proses bisnisnya PW *Chicken Steak* masih menggunakan cara manual, pelanggan harus datang ke tempat untuk membeli. Hal tersebut mengakibatkan pelanggan-pelanggan yang lokasinya jauh dari toko harus datang untuk memesan. Sehingga menjadikan system yang berjalan tidak efektif dan efisien dalam menjangkau pelanggan.

Penelitian (Hakim et al., 2024) yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Ayam Geprek R3 Berbasis Web dengan Metode Waterfall" membuat suatu aplikasi pemesanan ayam geprek yang dibuat karena permintaan yang meningkat. Aplikasi tersebut memudahkan dalam transaksi pelanggan serta control stok dan data pelanggan. Lalu pada penelitian (Rinaldo, 2025) yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Dan Pemesanan Catering Berbasis Web Pada Katering WAROENG BOELE" berhasil membuat aplikasi pemesanan catering karena pada proses bisnis sebelumnya masih menggunakan cara konvensional. Penelitian lain (Muhammad Azhari Sofyan et al., 2024) yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan berbasis Website (Studi Kasus : CAFÉ FAHRENHEIT194)" membuat aplikasi pemesanan pada usaha café untuk menghindari permasalahan antrian yang menumpuk sehingga pelanggan dapat mengakses aplikasi saat ingin melakukan pemesanan.

Meskipun telah banyak solusi yang dikembangkan, masih terdapat beberapa kekurangan dalam pengembangan system pemesanan online. Sebagaimana besar penelitian sebelumnya lebih terfokus pada bagaimana pelanggan untuk memesan makanan melalui system, namun belum banyak yang menyoroti pentingnya

transparansi pengantaran makanan seperti halnya fitur tracking dan kemudahan dalam pembayaran tanpa harus mengkonfirmasi bukti bayar secara manual. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan pendekatan baru berupa system pemesanan online yang dilengkapi dengan fitur tracking pesanan dan payment gateway. Fitur ini dirancang untuk pelanggan melakukan pelacakan terhadap pesanan mereka dengan melihat posisi real-time driver dan pembayaran otomatisasi tanpa harus pelanggan konfirmasi bahwa pembayaran telah dilakukan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pemesanan berbasis web yang dapat mempermudah pelanggan dalam memesan tanpa harus datang ke tempat dengan adanya fitur-fitur yang telah disediakan.

STUDI LITERATUR

Rancang Bangun

Rancang bangun (desain) merupakan tahap lanjutan setelah proses analisis dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan fungsional sistem secara menyeluruh, sekaligus merancang gambaran umum tentang bagaimana sistem akan dibentuk. Proses ini mencakup penyusunan rencana, pembuatan sketsa, serta pengaturan berbagai elemen terpisah agar menjadi satu kesatuan sistem yang terpadu dan berfungsi sebagaimana mestinya. Selain itu, tahap ini juga melibatkan penyusunan konfigurasi dari komponen perangkat lunak yang akan digunakan dalam sistem tersebut. (Mulyanto et al., 2020).

Website

Website merupakan sekumpulan halaman yang saling terhubung satu sama lain dan tersusun dalam sebuah struktur yang terorganisir. Setiap halaman dapat menampilkan berbagai jenis informasi seperti teks, gambar, animasi, audio, atau gabungan dari semua elemen tersebut. Informasi ini bisa bersifat statis maupun dinamis, dan secara keseluruhan membentuk sebuah sistem yang saling terintegrasi untuk menyajikan konten kepada pengguna. (Rizabila Septianisya & Anggoro, 2024).

Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugas tertentu. Aplikasi ini bisa berupa program siap pakai atau program yang dikembangkan khusus untuk menjalankan fungsi-fungsi tertentu, baik untuk kepentingan pengguna secara langsung maupun untuk mendukung kinerja aplikasi lainnya. (Muhammad Azhari Sofyan et al., 2024).

Metode Prototype

Metode prototyping adalah pendekatan yang digunakan dalam pengembangan sistem, di mana model awal dari perangkat lunak dibuat terlebih dahulu untuk kemudian disempurnakan berdasarkan masukan dari pengguna. Metode ini sangat cocok digunakan ketika sistem yang dikembangkan masih memerlukan perbaikan atau penyempurnaan lebih lanjut di tahap berikutnya. (Pressman 2012:50).

Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk merancang, menggambarkan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak berbasis objek. UML menyediakan berbagai jenis diagram yang membantu pengembang dalam menyampaikan desain sistem secara jelas, termasuk aspek struktur, proses, dan elemen penting lainnya dalam sistem tersebut. (Febriyani & Martanto, 2023).

CodeIgniter

CodeIgniter merupakan salah satu framework PHP yang mengadopsi pola arsitektur MVC (Model, View, Controller). Framework ini dirancang untuk memudahkan pengembangan aplikasi web yang dinamis dengan cara yang cepat, ringan, dan efisien (Ridwan et al., 2022).

PHP

PHP yang merupakan singkatan dari "Preprocessor Hypertext", adalah bahasa pemrograman sisi server yang digunakan untuk membangun aplikasi web yang bersifat dinamis dan interaktif. Bahasa ini dijalankan di sisi server untuk menangani permintaan dari pengguna melalui browser, kemudian menghasilkan respon yang ditampilkan kembali di halaman web pengguna (Febriyani & Martanto, 2023).

Black Box Testing

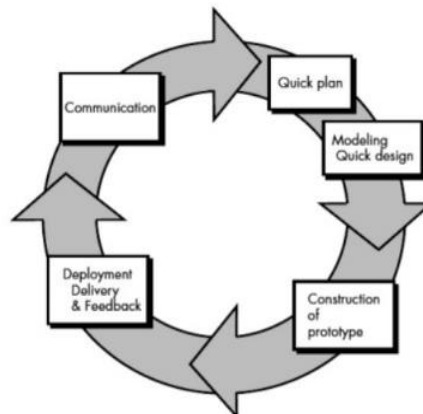
Black box adalah metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada cara kerja dan fungsi sistem dari sudut pandang pengguna. Dalam metode ini, penguji tidak melihat atau mempertimbangkan struktur internal program atau logika kodenya, melainkan hanya memeriksa apakah output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan input yang diberikan (Ramadhan et al., 2023).

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian sebelumnya yang dilakukan sebagai dasar pembandingan dan referensi. Penelitian sebelumnya adalah penelitian yang telah dilakukan dan akan digunakan sebagai bahan referensi untuk pengembangan aplikasi pemesanan PW Chicken Steak. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Hakim et al., 2024) berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Ayam Geprek R3 Berbasis Web dengan Metode Waterfall” aplikasi tersebut dibuat karena permintaan akan layanan ayam geprek yang meningkat. Aplikasi penjualan ayam geprek tersebut akan mempermudah transaksi, stok, dan data pelanggan. Penelitian berikutnya yang dilakukan (Rinaldo, 2025) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Dan Pemesanan Catering Berbasis Web Pada Katering WAROENG BOELE”. Hasil penelitian ini ialah system yang dibangun telah mengatasi masalah system manual yang digunakan sebelumnya dan membantu proses transaksi menjadi lebih cepat dan efisien.

Penelitian yang dilakukan (Iqbal et al., 2022) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada Usaha Kecil Menengah (UKM)”. Tantangan yang dihadapi UKM seperti tidak tersedia informasi transaksi penjualan dan pembelian yang valid, informasi laporan pembelian dan penjualan masih manual. Maka diusulkan aplikasi e-commerce berbasis web dengan berbagai fitur seperti, pelacakan kehadiran karyawan, perhitungan harga jual, laporan keuangan dan manajemen inventaris.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Prototype yang meliputi, tahapan communication, perancangan desain, pengkodean prototype, dan feedback.



Gambar 1. Metode Prototype

1. *Communication*

Pada tahapan ini dilakukan komunikasi untuk mendapatkan gambaran bagaimana system yang dibuat nanti. Pada tahap ini peneliti melakukan komunikasi terhadap pemilik dari PW Chicken Steak untuk mengidentifikasi system yang dibutuhkan. Peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan dari pemilik. Ditemukan bahwa system berjalan masih menggunakan cara konvensional, pelanggan harus datang ke tempat untuk memesan dan pencatatan pesanan menggunakan nota kertas.

2. *Quick Plan*

Pada tahap ini akan merencanakan sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan data yang dikumpulkan pada tahap komunikasi. Pada tahap ini peneliti menganalisis spesifikasi kebutuhan sumber daya dan visualisasi garis besar sistem.

Identifikasi Aktor

Berikut ini merupakan analisis dari identifikasi kebutuhan aktor yang akan ada pada system :

Tabel 1. Identifikasi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Menggunakan aplikasi untuk memesan menu produk.

2	Admin	Mengelola segala aktivitas pemesanan dan produk.
3	Driver	Kurir pengantar makanan
4	Owner	Memantau aktivitas orderan dan menerima laporan pemesanan

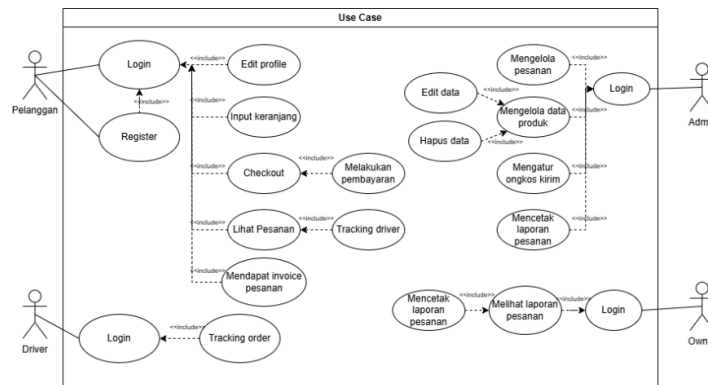
Pada tabel identifikasi di atas memuat role aktor yang akan terdapat pada sistem sesuai dengan aktivitas yang mereka bisa lakukan.

3. *Modeling quick design*

Pada tahap ini dilakukan membuat model desain aplikasi dengan waktu perancangan yang cukup untuk menjelaskan kebutuhan klien berdasarkan analisis yang dilakukan sebelumnya. Desain sistem dimodelkan menggunakan Unified Modeling Language (UML).

Use Case

Berikut ini merupakan use case yang telah dibuat berdasarkan hasil analisis pada tahapan sebelumnya :

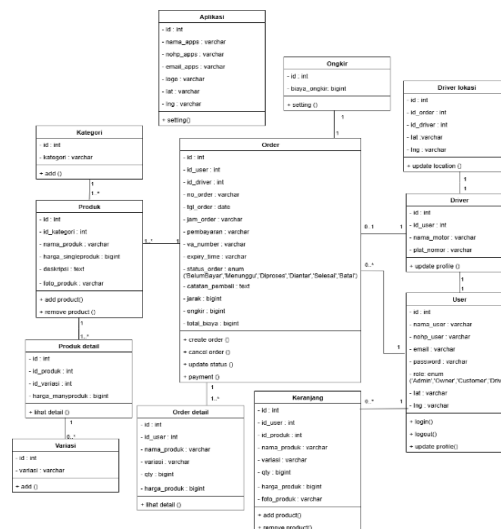


Gambar 2. Use Case

Use case diagram menggambarkan fungsi atau fitur yang terdapat pada website PW Chicken Steak. Pada aplikasi ini memiliki 4 aktor yaitu Pelanggan, Admin, Driver dan Pemilik. Pelanggan adalah pengguna yang dapat melakukan pemesanan makanan secara online. Admin adalah pihak yang mengelola segala aktivitas pemesanan pada PW Chicken Steak. Driver adalah kurir pengantar makanan sampai ke lokasi pelanggan. Pemilik ialah yang memantau dan melihat segala aktivitas yang terjadi.

Class Diagram

Berikut ini merupakan class diagram yang telah dibuat berdasarkan dari use case diatas:



Gambar 3. Class Diagram

Class diagram tersebut menggambarkan sistem pemesanan dan pengiriman dalam sebuah aplikasi, mencakup pengelolaan pengguna, produk, variasi, keranjang, pemesanan, detail order, lokasi driver, serta pengaturan aplikasi dan ongkir, dengan relasi antar entitas yang mendukung proses bisnis secara menyeluruh.

4. *Construction of prototype*

Proses pembuatan aplikasi berdasarkan data yang telah dikumpulkan sebelumnya, berkonsentrasi pada elemen perangkat lunak utama sehingga perancang dapat dengan cepat mendapatkan umpan balik dari klien tentang perangkat lunak yang dibuat. Pada tahapan ini, seluruh hasil desain sistem diimplementasikan ke dalam kode program. Sistem dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework CodeIgniter. Basis data yang digunakan adalah MySQL, dengan perangkat lunak pendukung seperti Sublime Text sebagai text editor dan XAMPP sebagai server lokal

5. *Deployment delivery & Feedback*

Pada tahap *development*, prototype yang telah disepakati akan diterjemahkan ke dalam pemrograman untuk membangun aplikasi. Setelah tahap pengembangan dan pengujian selesai, prototype akan diserahkan atau dikirim kepada klien untuk mendapatkan *feedback*, yang akan digunakan sebagai landasan untuk memperbaiki prototype sesuai dengan kebutuhan klien. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing, yaitu pendekatan yang berfokus pada pengujian fungsi-fungsi sistem tanpa melihat kode program. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa fitur-fitur seperti login, input menu, pembayaran, dan tracking pesanan dapat berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan, tanpa mengalami kesalahan saat dijalankan.

HASIL

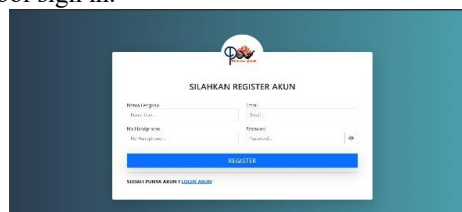
Tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan proses penerapan hasil perancangan sistem ke dalam bentuk aplikasi web yang dapat berfungsi secara nyata, menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework CodeIgniter, dan basis data MySQL. Seluruh tahapan pengembangan mengikuti pendekatan metode prototipe yang telah dirancang sebelumnya, dimulai dari komunikasi kebutuhan, perancangan cepat, hingga pengujian dan umpan balik. Proses implementasi ini berhasil mewujudkan semua fitur utama yang dirancang, seperti sistem pemesanan makanan secara online, pelacakan posisi driver secara real-time, pengelolaan produk oleh admin, serta laporan penjualan yang dapat diakses oleh owner. Setiap peran pengguna seperti pelanggan, admin, driver, dan owner dilengkapi dengan fungsionalitas yang relevan dan terintegrasi dalam sistem.

Implementasi Sistem Pelanggan



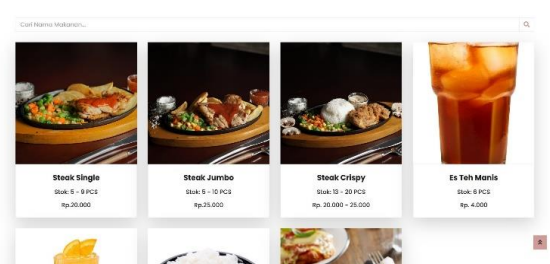
Gambar 4. Tampilan login

Login berfungsi untuk user masuk ke dalam akun yang telah dibuat dengan menginput email serta password kemudian user bisa mengklik tombol sign in.



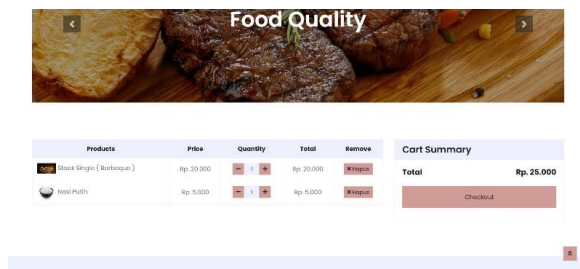
Gambar 5. Tampilan Register

Bagi user yang belum mempunyai akun maka harus membuat akun terlebih dahulu dengan menginput nama lengkap, no handphone, email dan password. Jika data telah lengkap maka user bisa mengklik tombol register.



Gambar 6. Tampilan Daftar makanan

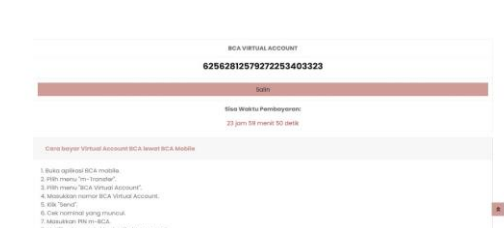
Pelanggan yang telah masuk ke website bisa langsung pergi ke menu daftar makanan untuk melihat menu yang tersedia. Menu yang ada memuat informasi seperti nama, stok dan harga sehingga memudahkan pelanggan dalam memilih.



Gambar 7. Tampilan keranjang

Setelah pelanggan memilih menu yang diinginkan maka dapat langsung disimpan ke dalam keranjang. Pada halaman keranjang akan menampilkan informasi produk yang telah disimpan, harga produk, kuanitas, total harga produk, hapus produk dan tombol *checkout*. Jika pelanggan telah selesai memilih menu maka bisa langsung melakukan *checkout* pesanan.

Tampilan pembayaran



Gambar 8. Tampilan Pembayaran

Halaman pembayaran akan menampilkan kode *virtual account* yang tadi telah dipilih oleh pelanggan, serta menampilkan sisa waktu pembayaran dan tata cara pembayaran lewat *virtual account*.

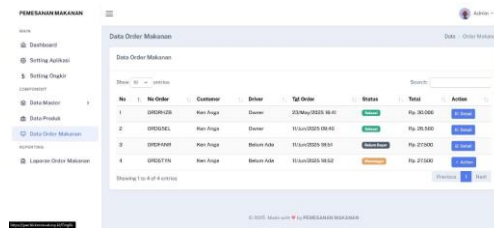
Implemntasi Sistem Admin



Gambar 9. Tampilan Dashboard Admin

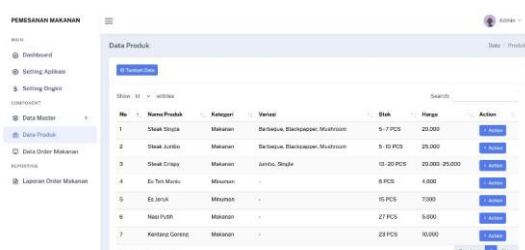
Pada dashboard admin menampilkan informasi jumlah dari data user, customer, driver, kategori, variasi dan produk. Dan memuat mengenai real-time pendapatan yang masuk. Dashboard admin juga

menampilkan pilihan menu setting aplikasi, setting ongkos kirim, data master, data produk, data order makanan dan laporan order makanan.



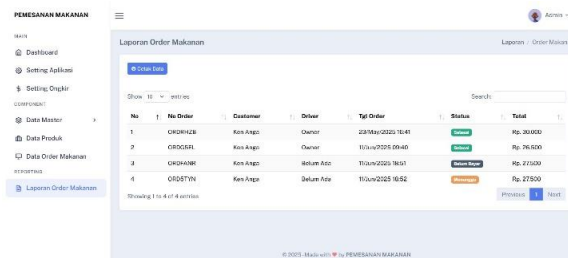
Gambar 10. Tampilan data order makanan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan orderan yang masuk sehingga admin dapat memproses pesanan. Pada halaman ini memuat informasi customer, driver, tanggal order, status pesanan dan total. Admin dapat mengubah status pesanan menjadi diproses atau sedang diantar.



Gambar 11. Tampilan data produk

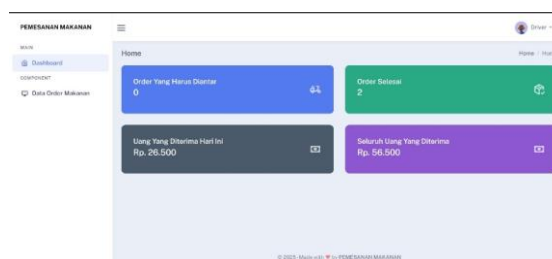
Data produk berfungsi untuk menampilkan produk yang tersedia pada restoran. Memuat informasi seperti nama produk, kategori, variasi, stok, dan harga. Admin disini dapat menambahkan produk serta melihat detail, mengedit dan menghapus produk.



Gambar 12. Tampilan laporan order

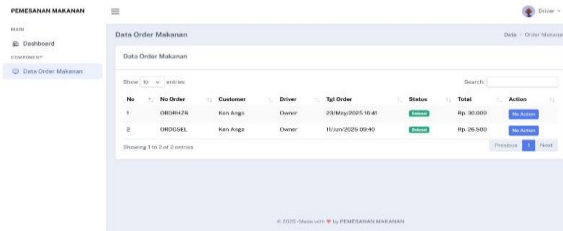
Laporan order berfungsi untuk menampilkan orderan yang telah masuk dan mencetak data order. Admin disini dapat mencetak data order dengan memilih tanggal mulai sampai selesai dan dapat langsung print data order untuk diserahkan kepada *owner*.

Implementasi Sistem Driver



Gambar 13. Tampilan dashboard driver

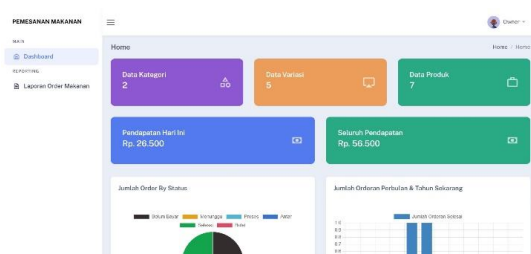
Dashboard driver memuat informasi mengenai jumlah order yang harus diantar, order selesai, uang yang diterima dan seluruh uang. Pada dashboard driver juga memuat menu data order makanan.



Gambar 14. Tampilan data order makanan driver

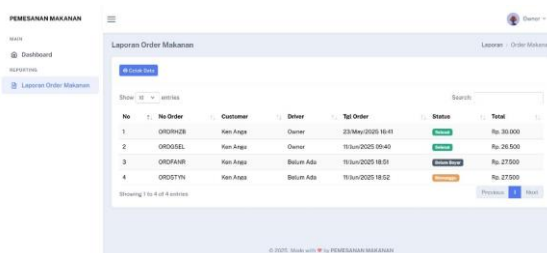
Data order driver berfungsi untuk menampilkan orderan yang masuk. Juga memuat informasi *customer*, *driver*, tanggal order, status dan total pesanan. Disini *driver* dapat memilih menu untuk tracking lokasi pesanan melalui kolom *action*.

Implementasi Sistem Owner



Gambar 15. Tampilan dashboard owner

Dashboard owner memuat informasi mengenai jumlah data kategori, data variasi, data produk, pendapatan hari ini dan seluruh pendapatan yang diterima. Jumlah orderan juga disajikan pada table diagram lingkaran dan batang. Pada halaman dashboard terdapat menu laporan order makanan.



Gambar 16. Tampilan laporan order owner

Laporan order berfungsi untuk *owner* memantau orderan yang masuk dan *owner* dapat mencetak laporan menjadi file pdf.

Pengujian Black Box

Setelah melalui proses analisis ,desain, dan pengembangan pada tahapan sebelumnya, makap peneliti melakukan pengujian black box testing. Aplikasi diuji untuk memenuhi kebutuhan dan berfungsi dengan baik. Metode pengujian dalam black box membuat kasus untuk menguji semua fungsi aplikasi; ini menguji apakah kasus benar atau salah.

Tabel 2. Hasil Pengujian Black box

No	User	Skenario	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1	Pelanggan	Login dengan menginput username dan password	Sistem akan mengarahkan ke halaman utama	VALID
2	Admin	Login dengan menginput username dan password	Sistem akan mengarahkan ke halaman dashboard admin	VALID

3	<i>Driver</i>	Login dengan menginput username dan password	Sistem akan mengarahkan ke halaman dashboard <i>Driver</i>	VALID
4	<i>Owner</i>	Login dengan menginput username dan password	Sistem akan mengarahkan ke halaman dashboard <i>Owner</i>	VALID
5	Pelanggan	Input menu produk ke keranjang	Sistem akan menyimpan produk ke keranjang	VALID
6	Pelanggan	Edit menu di keranjang	Sistem menyimpan perubahan menu	VALID
7	Pelanggan	Checkout produk	Sistem menampilkan halaman checkout produk	VALID
8	Pelanggan	Melakukan pembayaran	Sistem menampilkan kode Virtual Account pembayaran	VALID
9	Pelanggan	Melakukan <i>tracking</i> lokasi pesanan	Sistem menampilkan halaman <i>tracking</i> lokasi	VALID
10	Admin	Melihat orderan pesanan masuk	Sistem menampilkan orderan pesanan yang telah masuk	VALID
11	Admin	Update progress pesanan	Sistem menampilkan update <i>progress</i> pesanan	VALID
12	Admin	Edit data informasi restoran	Sistem menyimpan hasil perubahan yang telah di edit	VALID
13	Admin	Edit ongkos kirim	Sistem menyimpan hasil perubahan yang telah di edit	VALID
14	Admin	Edit data user	Sistem menyimpan hasil perubahan yang telah di edit	VALID
15	Admin	Menambahkan menu produk, kategori, dan variasi	Sistem berhasil menambahkan data	VALID
16	Admin	Mencetak laporan orderan	Sistem akan mencetak laporan orderan	VALID
17	<i>Driver</i>	<i>Tracking</i> lokasi orderan	Sistem menampilkan halaman <i>tracking</i> orderan	VALID
18	<i>Owner</i>	Melihat laporan orderan	Sistem akan menampilkan halaman laporan orderan	VALID
19	<i>Owner</i>	Mencetak laporan orderan	Sistem akan mencetak laporan orderan	VALID

PEMBAHASAN

Penerapan sistem pemesanan berbasis web pada PW Chicken Steak berhasil mengatasi kendala utama yang sebelumnya dihadapi, terutama dalam hal efisiensi operasional. Jika dibandingkan dengan metode manual yang digunakan sebelumnya, solusi digital ini membawa perubahan besar, khususnya dalam hal kemudahan pemesanan dan pengelolaan transaksi harian. Pelanggan kini tidak lagi harus datang langsung ke lokasi usaha hanya untuk memesan makanan, karena semua proses dapat dilakukan secara online dengan mudah dari mana saja.

Proses transaksi yang dulunya harus dicatat secara manual di atas nota kini jauh lebih praktis berkat sistem digital. Pengguna cukup memilih menu, memasukkan ke dalam keranjang, lalu melanjutkan proses checkout dan pembayaran melalui virtual account. Cara ini tidak hanya mempercepat proses, tetapi juga meminimalisir risiko kesalahan dalam pencatatan data yang sering terjadi pada sistem lama.

Salah satu fitur unggulan dalam sistem ini adalah kemampuan pelacakan pesanan secara real-time. Pelanggan dapat memantau posisi driver saat makanan dikirimkan, sehingga meningkatkan kepercayaan dan transparansi dalam layanan. Fitur ini secara langsung meningkatkan rasa aman dan kepuasan pelanggan terhadap layanan yang diberikan.

Di sisi lain, sistem ini juga memudahkan pihak internal baik admin, kurir, maupun pemilik usaha dalam menjalankan tugasnya. Admin dapat dengan mudah mengelola menu, memproses pesanan, memperbarui status pengiriman, dan membuat laporan. Kurir dapat melihat detail order dan memanfaatkan fitur pelacakan untuk pengiriman. Sementara itu, pemilik usaha bisa memantau kinerja penjualan melalui laporan yang tersaji secara rapi dan berkala.

Hasil pengujian menggunakan metode black box menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berfungsi dengan sangat baik, dengan tingkat validasi mencapai 100%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi yang

dikembangkan telah sukses meningkatkan efisiensi serta mengurangi kesalahan dalam proses pemesanan makanan secara online di PW Chicken Steak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap perancangan aplikasi pemesanan online untuk PW Chicken Steak, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dikembangkan menggunakan metode prototype dan framework CodeIgniter berhasil menciptakan fitur pemesanan secara daring. Pengujian sistem menunjukkan bahwa seluruh fungsi berjalan dengan baik dan semua fitur yang dirancang telah tervalidasi dengan sukses. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memesan makanan secara online, serta membantu pihak owner dalam mengelola restoran secara lebih cepat dan efisien. Sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan ke depan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, antara lain: tampilan antarmuka sistem yang masih sederhana sebaiknya disempurnakan agar lebih menarik; perlu ditambahkan metode pembayaran lain guna memberikan opsi yang lebih fleksibel bagi pelanggan; serta, setelah sistem diimplementasikan, diperlukan proses pemeliharaan dan penyempurnaan secara berkala agar sistem tetap berjalan optimal dan mampu mengikuti kebutuhan operasional restoran.

REFERENSI

- Andih Muhamad Rofi, R. A. (2022). Rancang Bangun E-Commerce Pada Toko Sepatu OS Dengan Metode Waterfall. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Science Volume 1*, (02), 81-90.
- Aprilia, S. (2024). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Prototype pada Warung Juragan. *Jurnal Informasi, Sains dan Teknologi*, 7(2), 258-275.
- Febriyani, A., & Martanto, M. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kebutuhan Pokok Berbasis Web Pada Toko Khansaa. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 510-515. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6353>
- Hakim, A. B., Hermawan, F., & Firmansyarif, R. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Ayam Geprek R3 Berbasis Web dengan Metode Waterfall dan pemesanan online akan meningkatkan kepuasan pelanggan dan memperkuat hubungan bisnis antara pemilik usaha dan konsumen (Studi Sistem Informasi Universitas Trilogi J. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 10(1), 147-159.
- Iqbal, M., Tullah, R., & Michael. (2022). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web. *Academic Journal of Computer Science Research*, 4(1), 48-53.
- Muhammad Azhari Sofyan, C., Purnamasari, I., Haodudin Nurkifli Informatika, E., Singaperbangsa Karawang Jl HSRonggo Waluyo, U., Timur, T., & Barat, J. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Website (Studi Kasus : Café Fahrenheit194). *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(4), 8122-8128.
- Mulyanto, Y., Hamdani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 69-77. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>
- Primas Pranata Subagja, & Malabay. (2024). Rancang Bangun Catering Berbasis Website Dengan Memanfaatkan Framework Codeigniter Dengan Metode Prototype. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 8(1), 63-68. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v8i1.3093>
- Ramadhan, R. S., Voutama, A., & Hannie, H. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Hybrid Berbasis Website (Studi Kasus Toko Rizki Plastik). *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(2), 1227-1235. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6669>
- Ridwan, M., Sinaga, T. H., & Elsera, M. (2022). Penerapan Framework Codeigniter Dalam Perancangan Aplikasi Manajemen Iuran Perumahan Griya Mandiri. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 49-58. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v3i1.2196>
- Rinaldo, N. N. S. (2025). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Dan Pemesanan Catering Berbasis Web Pada Katering Waroeng Boele. *Jurnal Ilmiah Information Technology d'Computare*, 15, 41-49.
- Rizabila Septianisya, R., & Anggoro, T. (2024). Implementasi Bisnis Digital dengan Perancangan Website E-Commerce untuk Usaha Kuliner Seblak Waja (Studi Kasus : Warung Seblak Waja). *Tri Anggoro INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 8406-8417.
- Tizar, M., & Azizah, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Toko Rumah Popok Kinan. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 154-170. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.664>