
Sistem Informasi Cafe Cakbor 22 Berbasis Web Dengan Menggunakan PHP Dan MySQL

(Studi Kasus : Café Cakbor 22)

Web-Based Cafe Cakbor 22 Information System Using PHP And MySQL

(Case Study: Café Cakbor 22)

Agustinus Nandhito Richard Alaturbir¹, Christian Dwi Suhendra², Alex De Kweldju³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Papua, Manokwari, Papua Barat

¹NandhitoFMF@gmail.com, ²C.Suhendra@unipa.ac.id, ³a.dekweldju@unipa.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 11 02, 2022
Direvisi` 15 02, 2023
Disetujui 16 02, 2023

Kata Kunci:

Sistem Informasi Cafeshop
Web
Promosi/Transaksi
MySQL
Php

ABSTRACT

Cafe Cakbor 22 is one of the cafes that sells various types of drinks and snacks, it is better to have a system to meet the needs of promoting products and simplifying data transactions regarding product data and facilities provided at the café. The current system, both information related to cafes, product promotions and ordering, is still done manually. Customers view, select and order menus through the menu book provided by the waiter. So that this can hinder the development of cafes in the wider community and services that are still less efficient in terms of time. Based on these problems, it is necessary to build an information system that can assist in promoting a product so that it is neater, structured and so that consumers can more easily access everything about Café Cakbor 22. The application development method used is the waterfall method. The system is built using the PHP programming language and MySQL database. With this system, it can assist cafe owners in promoting products online and can help both customers and owners in processing product sales transactions.

ABSTRAK

Cafe Cakbor 22 merupakan salah satu kafe yang menjual berbagai macam jenis minuman dan makanan ringan, sebaiknya memiliki sistem dalam memenuhi kebutuhan mempromosikan produk maupun mempermudah dalam hal transaksi data mengenai data produk dan fasilitas yang disediakan di café tersebut. sistem yang berjalan saat ini baik informasi terkait café, promosi produk maupun pemesanan masih dilakukan secara manual. Pelanggan melihat, memilih dan memesan menu melalui buku menu yang diberikan oleh pelayan. Sehingga hal ini dapat menghambat perkembangan café di masyarakat luas dan pelayanan yang masih kurang efisien dalam hal waktu. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dibangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu dalam hal mempromosikan sebuah produk supaya lebih rapi, terstruktur dan agar konsumen lebih mudah dalam mengakses segala sesuatu mengenai Café Cakbor 22. Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode **waterfall**. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL. Dengan adanya sistem ini, dapat Membantu pemilik café dalam mempromosikan produk secara *online* dan dapat membantu baik pelanggan maupun pemilik dalam melakukan proses transaksi penjualan produk.

Koresponden:

Christian D. Suhendra, S.T., M.Cs
Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Papua, Manokwari, Papua Barat, Indonesia
Jl. Gunung Salju, Amban, Manokwari, Papua Barat, 98314
Email: C.Suhendra@unipa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat pada masa sekarang ini banyak membawa perubahan yang berdampak pada kehidupan sehari-hari salah satunya pengolahan data dalam suatu perusahaan swasta maupun negeri. Dalam suatu perusahaan swasta atau negeri perlu adanya pengolahan data dan informasi yang tepat dan cepat. Salah satu alternatif pemecahan masalah dalam mengelola data dan informasi dalam suatu perusahaan atau instansi adalah dengan menggunakan sistem informasi.

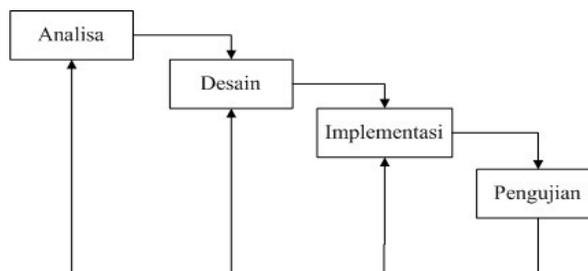
Di Indonesia, para penikmat kopi nyaris tidak memandang umur mulai dari anak muda sampai orang tua. Bagi mereka kopi merupakan konsumsi setiap hari tentunya membuat perkembangan bisnis pada bidang minuman sangat berkembang pesat, akan tetapi sangat sulit menemukan *coffe shop* yang memberikan sebuah informasi yang dapat diakses dengan mudah dan lengkap seperti menu, tempat, dan fasilitas yang dimiliki *coffe shop* tersebut.

Café Cakbor 22 merupakan salah satu kafe yang menjual berbagai macam jenis minuman dan makanan ringan, sebaiknya memiliki sarana dan prasarana dalam memenuhi kebutuhan mempromosikan produk maupun mempermudah dalam hal transaksi data mengenai data produk dan fasilitas yang disediakan di café tersebut. Sistem yang berjalan saat ini baik informasi terkait café, promosi produk maupun pemesanan masih dilakukan secara manual. Pelanggan melihat, memilih dan memesan menu melalui buku menu yang diberikan oleh pelayan. Sehingga hal ini dapat menghambat perkembangan café di masyarakat luas dan pelayanan yang masih kurang efisien dalam hal waktu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dibangun sebuah sistem informasi yang dapat membantu dalam hal mempromosikan sebuah produk supaya lebih rapi, terstruktur dan agar konsumen lebih mudah dalam mengakses segala sesuatu mengenai Café Cakbor 22. Selain itu dapat membantu pelanggan dan pelayan dalam melakukan proses transaksi. Pelanggan dapat melihat, memilih dan memesan produk melalui sistem dan pelayan tidak perlu lagi datang kepada pelanggan satu per satu untuk memberikan buku menu. Hal tersebut akan sangat berguna bagi cafe apabila memiliki sebuah sistem di satu tempat dan benar benar terstruktur. Sistem yang akan dibuat dituangkan dalam sebuah penelitian dengan judul “SISTEM INFORMASI CAFÉ CAKBOR 22 BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL”.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian menggunakan model sekuensial linear atau sering disebut dengan model air terjun (*waterfall*). Desain penelitian meliputi aktivitas-aktivitas berikut: Pemodelan sistem informasi harus dilakukan terlebih dahulu sebelum mulai melakukan implementasi program atau pengkodean program. Pemodelan sistem informasi ini bertujuan untuk menemukan batasan-batasan masalah pada penerapan sistem (Gambar 1). *Waterfall* merupakan metode dalam mengerjakan pengembangan *software* dimana setiap fase harus dikerjakan dulu sebelum menuju ke fase yang berikutnya:



Gambar 1. Model Perancangan Waterfall.

Berikut adalah penjelasan Gambar 1 tentang model perancangan *waterfall* yang digunakan:

2.1. Analisa

Analisa yang dilakukan yaitu dengan menganalisa proses pelanggan melihat menu dan transaksi yang sedang berjalan secara manual, serta pengumpulan data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasinya. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan user dan fitur-fitur yang diharapkan.

2.2. Desain

Pada tahap ini, mendesain tampilan antar muka sistem informasi ini untuk admin yang mengelola semua data, untuk user yang menjadi pelanggan cafe cakbor 22. Proses desain sistem dan program yang dibuat dengan menggunakan Diagram konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD).

2.3. Implementasi

Pada tahap ini di lakukan *coding* / penulisan *script* untuk membuat tampilan antarmuka sistem. Kemudian membuat fitur – fitur aplikasi ini seperti memasak makanan dan minuman dan proses pembayaran. Terbentuknya rancangan aplikasi yang telah dibuat di implementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai DBMS.

2.4. Pengujian

Setelah aplikasi selesai dibuat, pada tahapan ini, penulis melakukan uji coba pada sistem informasi di cafe cakbor 22 Kabupaten Manokwari dengan metode *Blackbox* yang merupakan metode pengujian yang dilakukan dengan hanya mengamati hasil eksekusi melalui uji coba dan memeriksa fungsi dari perangkat lunak.

2.5. Analisa Sistem Berjalan

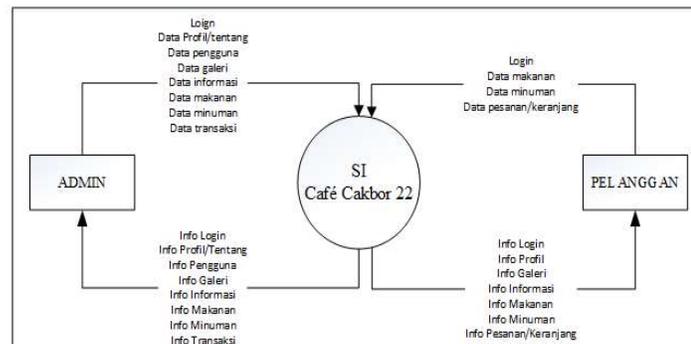
Analisa sistem berjalan merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan di cafe cakbor 22 yang masih bersifat manual / *offline* dalam mempromosikan produk dan proses transaksi. Sehingga pemilik dapat mempromosikan produk secara *online* dan membantu dalam proses transaksi.

2.6. Design (Rancangan)

Sistem ini bertujuan untuk membantu proses analisa ketika akan melakukan perancangan sistem sesuai dengan kebutuhan sehingga aplikasi yang baru nantinya dapat bekerja dan berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

2.6.1. Diagram Konteks

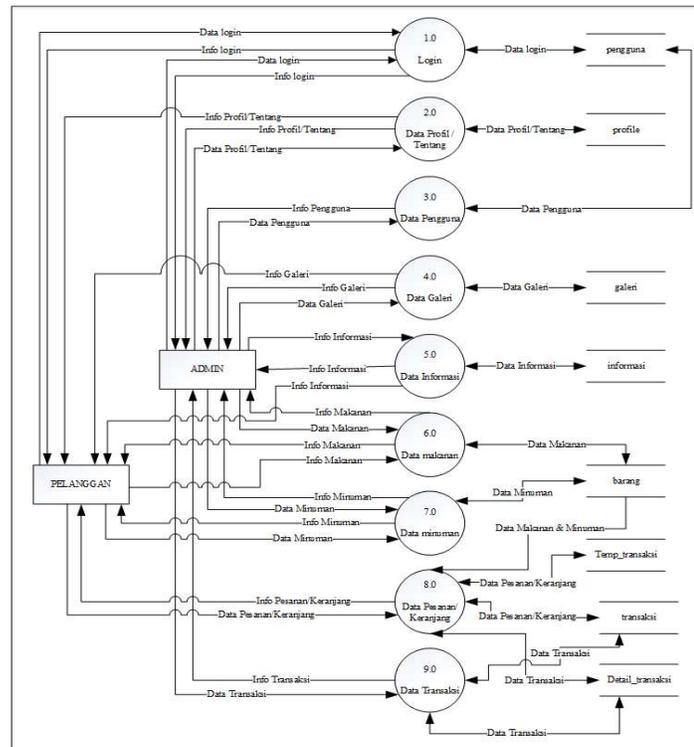
Diagram konteks adalah diagram tingkat atas, yaitu diagram secara global dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar, dari dalam dan luar entitas eksternal. Pada sistem ini terdapat 2 entitas utama yang dapat mengakses sistem ini yaitu, Admin yang mengelola keseluruhan sistem dan pelanggan yang melakukan proses pemesanan.



Gambar 2. Diagram Konteks

2.6.2. DFD Level 0

DFD level 0 merupakan gambaran mengenai proses program dari sistem informasi cafe yang dibangun dengan melibatkan entitas, dimana entitas yang terdapat pada aplikasi tersebut terdiri dari Admin dan pelanggan. Sedangkan proses yang berlangsung dalam aplikasi tersebut terdiri dari proses *login*, data profil, data galeri, data pengguna, data informasi, data makanan, data minuman, data pemesanan dan data transaksi. DFD level 0 terlihat pada gambar 3



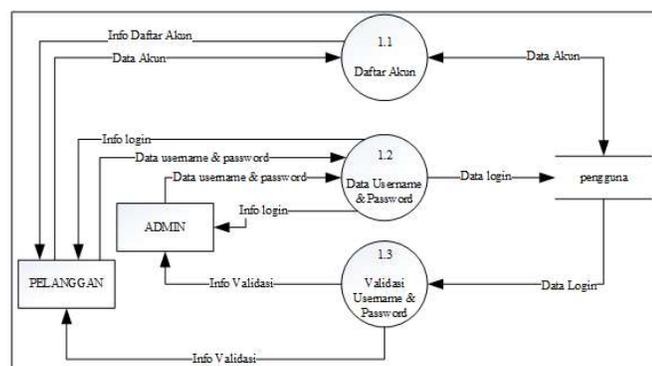
Gambar 3. DFD Level 0

2.6.3. DFD Level 1 Proses

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai keseluruhan sistem dengan lebih mendalam dari setiap proses-proses utama.

1. DFD Level 1 Proses 1.0 (Login)

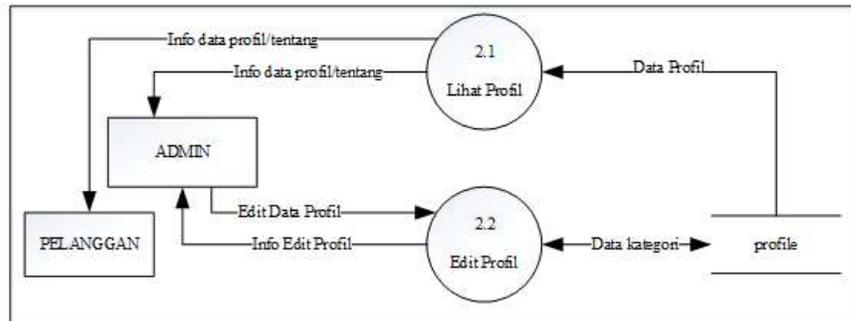
DFD Level 1 Proses 1.0 (Login) merupakan proses *login* yang akan dilakukan oleh pengguna. Terdapat 3 proses didalamnya yaitu mendaftarkan akun terlebih dahulu bagi pelanggan baru, memasukkan *username* dan *password* yang kemudian akan divalidasi oleh sistem. DFD level 1 proses 1.0 terlihat pada gambar 4



Gambar 4. DFD Level 1 Proses 1.0 (Login)

2. DFD Level 1 Proses 2.0 (Data Profil/Tentang)

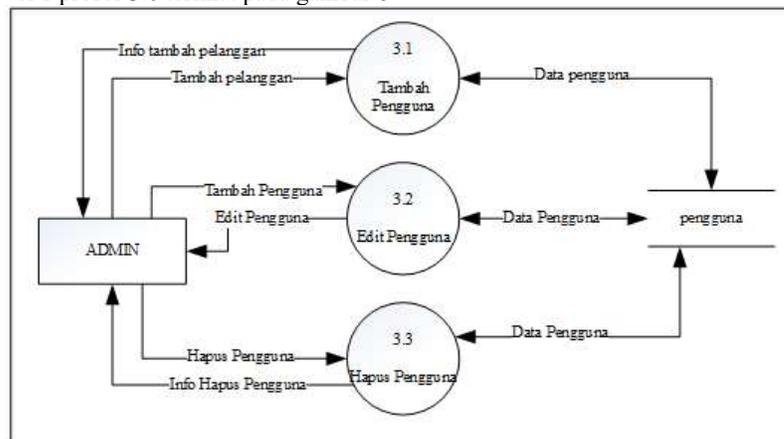
DFD level 1 proses 2.0 merupakan proses data profil/tentang, dimana terdapat 2 proses didalamnya yaitu lihat data profil dan update data profil. DFD level 1 proses 2.0 terlihat pada gambar 5



Gambar 5. DFD Level 1 Proses 2.0 (Data Profil/Tentang)

3. DFD Level 1 Proses 3.0 (Data Pengguna)

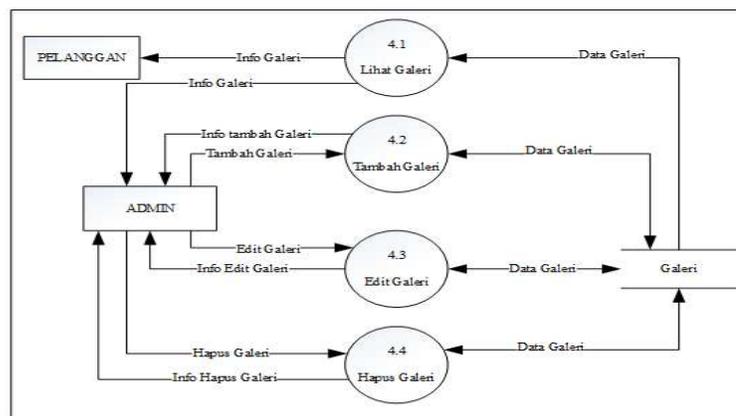
DFD level 1 proses 3.0 merupakan proses data pengguna. Dimana proses ini hanya dapat dilakukan oleh admin dan memiliki 3 proses didalamnya yaitu tambah data pengguna, edit data pengguna dan hapus data pengguna. DFD level 1 proses 3.0 terlihat pada gambar 6



Gambar 6 DFD Level 1 Proses 3.0 (Data Pengguna)

4. DFD Level 1 Proses 4.0 (Data Galeri)

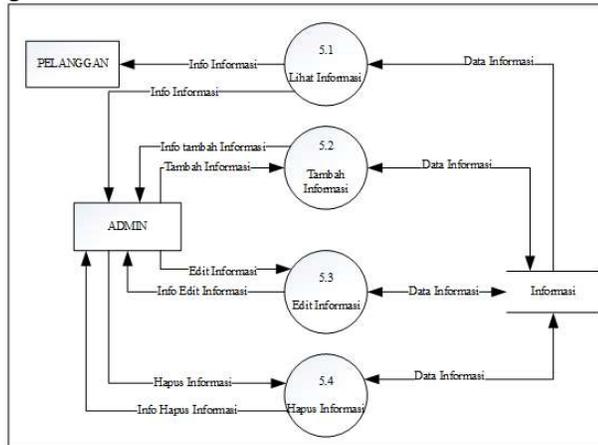
DFD level 1 proses 4.0 merupakan proses data galeri. Dimana terdapat 4 proses didalamnya yaitu lihat data galeri, tambah data galeri, edit data galeri dan hapus data galeri. DFD level 1 proses 4.0 terlihat pada gambar 7



Gambar 7. DFD Level 1 Proses 4.0 (Data Galeri)

5. DFD Level 1 Proses 5.0 (Data Informasi)

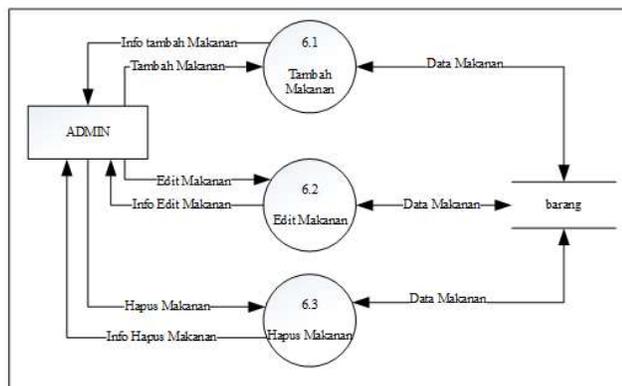
DFD level 1 proses 5.0 merupakan proses data informasi. Dimana terdapat 4 proses didalamnya yaitu lihat data informasi, tambah data informasi, edit data informasi dan hapus data informasi. DFD level 1 proses 5.0 terlihat pada gambar 8



Gambar 8. DFD Level 1 Proses 5.0 (Data Informasi)

6. DFD Level 1 Proses 6.0 (Data Makanan)

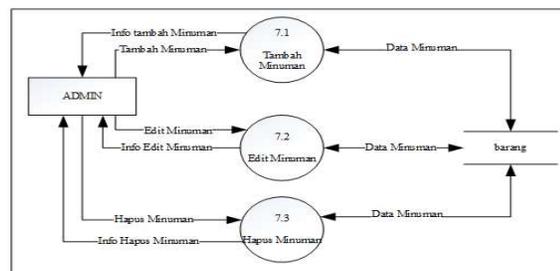
DFD level 1 proses 6.0 merupakan proses data makanan. Dimana terdapat 3 proses didalamnya yaitu tambah data makanan, edit data makanan dan hapus data makanan. DFD level 1 proses 6.0 terlihat pada gambar 9



Gambar 9. DFD Level 1 Proses 6.0 (Data Makanan)

7. DFD Level 1 Proses 7.0 (Data Minuman)

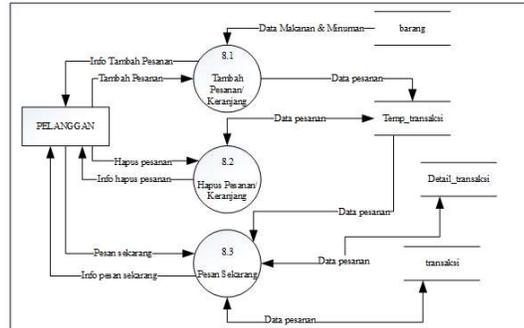
DFD level 1 proses 7.0 merupakan proses data minuman. Dimana terdapat 3 proses didalamnya yaitu tambah data minuman, edit data minuman dan hapus data minuman. DFD level 1 proses 7.0 terlihat pada gambar 10



Gambar 10. DFD Level 1 Proses 7.0 (Data Minuman)

8. DFD Level 1 Proses 8.0 (Data Pesanan/Keranjang)

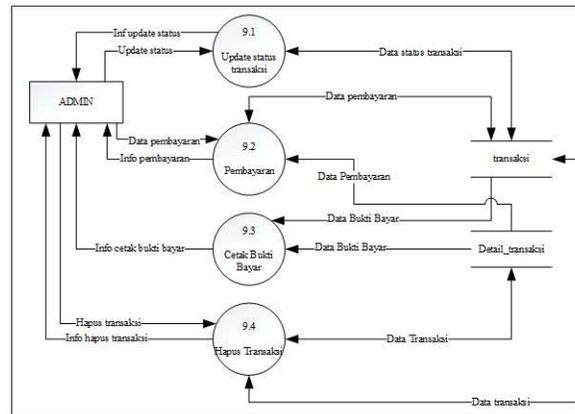
DFD level 1 proses 8.0 merupakan proses data pesanan/keranjang. Dimana terdapat 3 proses didalamnya yaitu tambah pesanan/keranjang, hapus pesanan/keranjang dan pesan sekarang. DFD level 1 proses 8.0 terlihat pada gambar 11



Gambar 11. DFD Level 1 Proses 8.0 (Data Pesanan/Keranjang)

9. DFD Level 1 Proses 9.0 (Data Transaksi)

DFD level 1 proses 9.0 merupakan proses data transaksi. Dimana terdapat 4 proses didalamnya yaitu update status transaksi, pembayaran, cetak bukti bayar dan hapus transaksi. DFD level 1 proses 9.0 terlihat pada gambar 12



Gambar 12. DFD Level 1 Proses 9.0 (Data Transaksi)

2.6.4. Perancangan Database

Pada perancangan *database* terdapat 8 tabel yaitu tabel pengguna, tabel profil, tabel galeri, table informasi, tabel barang, tabel temp_transaksi, tabel transaksi dan tabel detail transaksi yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Tabel Pengguna

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data-data pengguna.

Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar Ekstra	Tindakan
id	int(11)			Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
nama	varchar(64)	utf8_general_ci	Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
username	varchar(32)	utf8_general_ci	Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
password	varchar(128)	utf8_general_ci	Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
level	enum('admin', 'user')	utf8_general_ci	Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
avatar	varchar(128)	utf8_general_ci	Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
create_at	int(11)		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
update_at	int(11)		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 13. Tabel Pengguna

2. Tabel Profil

Table profil digunakan untuk menyimpan data-data profil dalam hal ini meliputi data tentang café cakbor 22.

Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
nama	varchar(64)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
slogan	varchar(64)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
logo	varchar(128)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
tentang	longtext	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 14. Tabel Profil

3. **Tabel Galeri**

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data-data pengguna.

Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
image	varchar(128)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
keterangan	varchar(255)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 15. Tabel Galeri

4. **Tabel Informasi**

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data-data pengguna.

Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
tanggal	date		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
judul	varchar(128)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
image	varchar(128)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
isi	longtext	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
create_at	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
update_at	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 16. Tabel Informasi

5. **Tabel Barang**

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data-data pengguna.

Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
jenis	varchar(32)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
nama	varchar(255)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
harga	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
stok	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
gambar	varchar(128)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
create_at	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
update_at	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 17. Tabel Barang

6. **Tabel Temp_Transaksi**

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data-data pengguna.

Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
pengguna_id	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
barang_id	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
jumlah	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
harga	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
t_harga	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 18. Tabel Temp_Transaksi

7. **Tabel Transaksi**

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data-data pengguna.

Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
pengguna_id	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
tanggal	date		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
kode	varchar(32)	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
t_jumlah	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
t_harga	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
bayar	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
kembalian	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
status	enum('Baru', 'Proses', 'Selesai')	utf8_general_ci	Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 19. Tabel Transaksi

8. Tabel Detail Transaksi

Tabel pengguna digunakan untuk menyimpan data-data pengguna.

Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
transaksi_id	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
barang_id	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
harga	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
jumlah	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya
t_harga	int(11)		Ya		NULL			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 20. Tabel Detail Transaksi

2.7. Implementasi Sistem

Implementasi sistem meliputi perancangan *database* dan tampilan antar muka sistem.

2.8 Pengujian

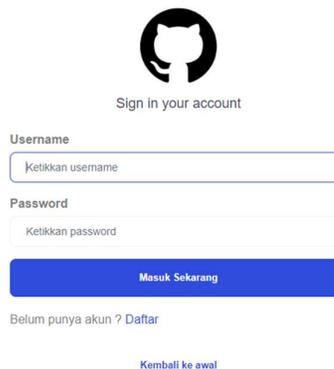
Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut sesuai dengan spesifikasi sistem dan berjalan pada lingkungan yang diinginkan. Pengujian sering kali diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tampilan Antar Muka (Interface)

Tampilan antar muka menjelaskan tampilan implementasi dari sistem yang telah dibuat. Tampilan sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

3.1.1. Tampilan Menu Login Dan Pendaftaran Akun




 Sign in your account

Username

Password

Masuk Sekarang

Belum punya akun? [Daftar](#)

Kembali ke awal

Gambar 21. Form Login

Silahkan lengkapi form berikut

Nama Lengkap

No Handphone

Nomor handphone akan menjadi username dan password anda

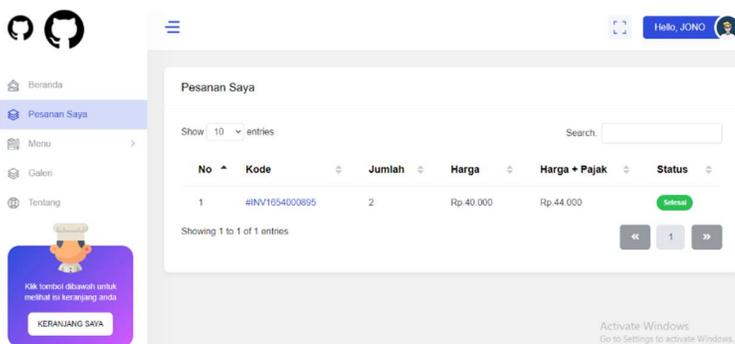
Daftar Sekarang

Sudah punya akun ? [Masuk](#)

[Kembali ke awal](#)

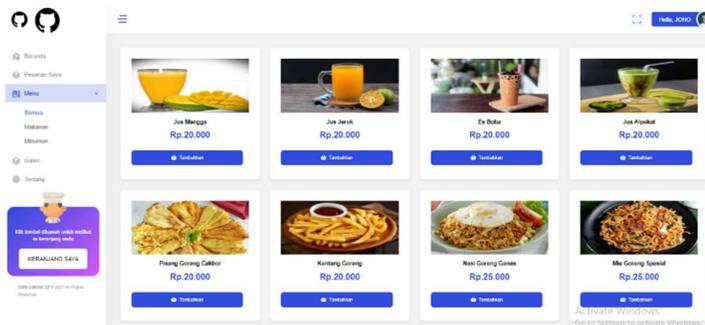
Gambar 22. Form Pendaftaran Akun

3.1.2. Tampilan Website Menu Pesanan Saya



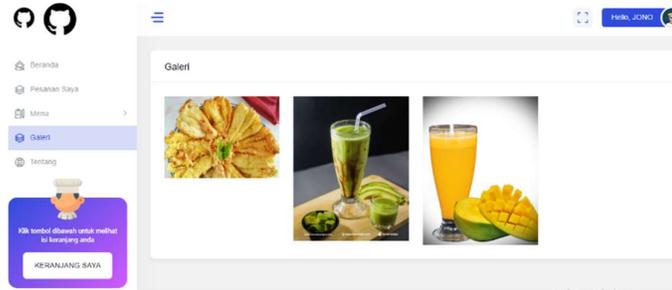
Gambar 23. Tampilan Menu Pesanan Saya

3.1.3. Tampilan Website Halaman Menu



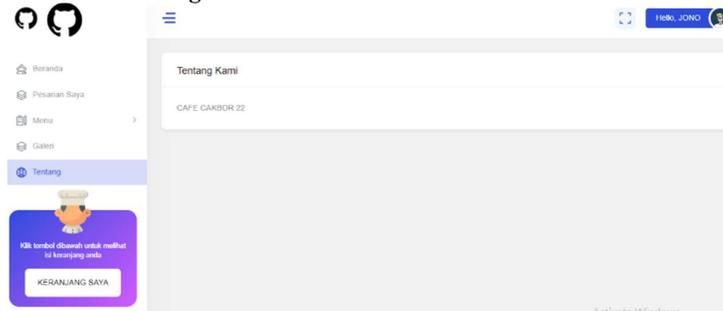
Gambar 24. Tampilan Halaman Menu

3.1.4. Tampilan Website Menu Galeri



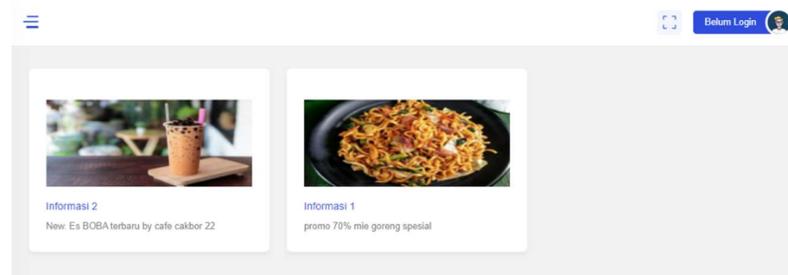
Gambar 25. Tampilan Website Menu Galeri

3.1.5. Tampilan Website Menu Tentang Kami / Profil



Gambar 26. Tampilan Website Menu Tentang Kami / Profil

3.1.6. Tampilan Website Halaman Informasi



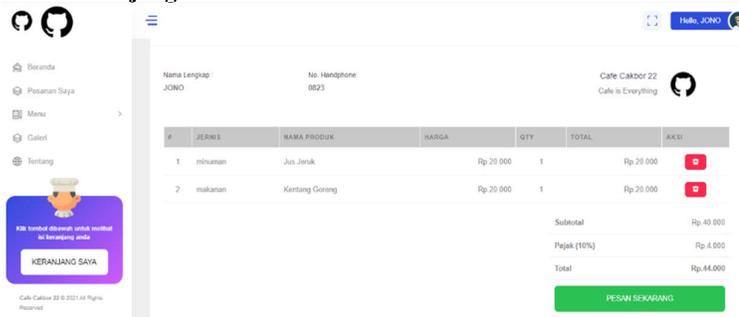
Gambar 27. Tampilan Website Halaman Informasi

3.1.7. Tampilan Website Halaman Pengguna

Data Pengguna							+ Tambah Data
No	Avatar	Nama	Username	Level	Aksi		
1		JONO	0823	user	✎ 🗑️		

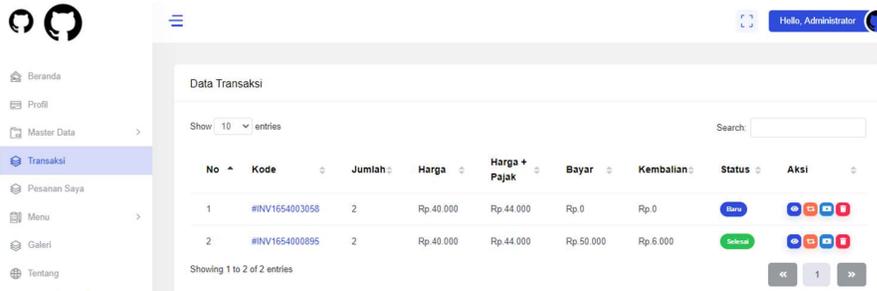
Gambar 28. Tampilan Website Halaman Pengguna

3.1.8. Tampilan Halaman Keranjang



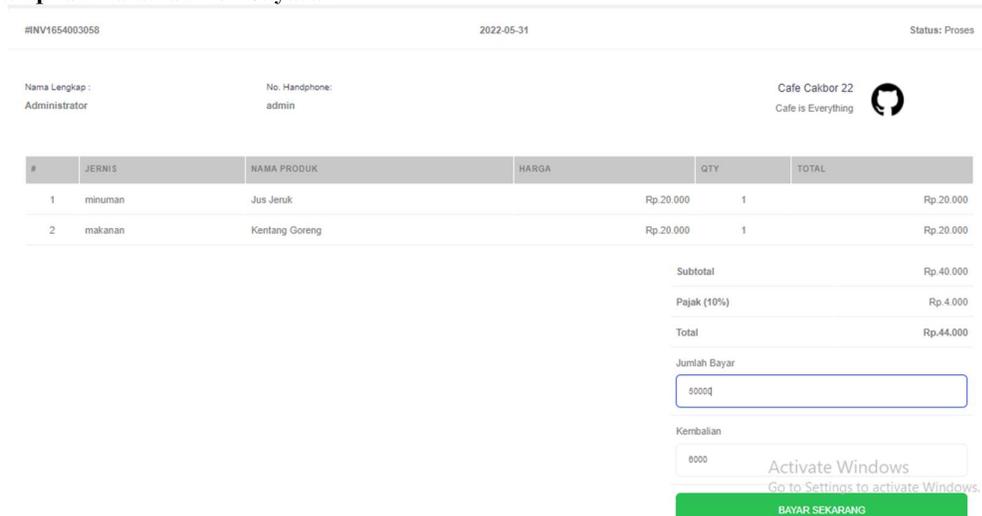
Gambar 29. Tampilan Halaman Keranjang

3.1.9. Tampilan Halaman Transaksi



Gambar 30. Tampilan Halaman Transaksi

3.1.10. Tampilan Halaman Pembayaran



Gambar 30. Tampilan Halaman Pembayaran

3.2. Pengujian Aplikasi

Black box testing adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

3.2.1. Metode Pengujian *Black Box*

Tabel Hasil Pengujian Blackbox

Uji Fungsi	Prosedur Yang Dijalankan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
------------	--------------------------	-----------------------	-------

Login	Menampilkan menu login	Pelanggan atau Admin berhasil melakukan login	Berhasil
Daftar akun	Menampilkan halaman daftar akun	Pelanggan berhasil mendaftar akun	Berhasil
Halaman Utama	Menampilkan halaman utama setelah melakukan login	Pengguna berhasil masuk aplikasi setelah melakukan proses login	Berhasil
Halaman profil	Menampilkan halaman profil	Pengguna berhasil dan dapat melihat halaman profil	Berhasil
Update profil	Admin merubah data profil dan menekan tombol update	Admin dapat merubah data profil	Berhasil
Halaman informasi	Menampilkan halaman informasi	Pengguna berhasil dan dapat melihat halaman informasi	Berhasil
Tambah informasi	Admin menekan tombol tambah informasi dan menginput data yang akan ditambah	Admin dapat menambah data informasi	Berhasil
Edit informasi	Admin menekan tombol edit informasi dan mengubah data yang akan dirubah lalu menekan tombol simpan	Admin dapat mengubah data informasi	Berhasil
Hapus informasi	Admin menekan tombol hapus informasi	Admin dapat menghapus data informasi	Berhasil
Halaman galeri	Menampilkan halaman galeri	pengguna berhasil dan dapat melihat halaman galeri	Berhasil
Tambah galeri	Admin menekan tombol tambah galeri dan menginput data yang akan ditambah	Admin dapat menambah data galeri	Berhasil
Edit galeri	Admin menekan tombol edit galeri dan mengubah data yang akan dirubah lalu menekan tombol simpan	Admin dapat mengubah data galeri	Berhasil
Hapus galeri	Admin menekan tombol hapus galeri	Admin dapat menghapus data galeri	Berhasil
Halaman pengguna	Menampilkan halaman pengguna	Pengguna berhasil dan dapat melihat halaman pengguna	Berhasil
Tambah pengguna	Pengguna menekan tombol tambah pengguna dan menginput data yang akan ditambah	Pengguna dapat menambah data pengguna	Berhasil
Edit pengguna	Admin menekan tombol edit pengguna dan mengubah data yang akan dirubah lalu menekan tombol simpan	Admin dapat mengubah data pengguna	Berhasil
Hapus pengguna	Admin menekan tombol hapus pengguna	Admin dapat menghapus data pengguna	Berhasil
Halaman Menu	Menampilkan halaman menu	Pengguna dapat melihat halaman menu	Berhasil
Tambah keranjang	Pengguna menambah keranjang dengan menekan tombol tambahkan	Pengguna dapat menambahkan menu kedalam keranjang	Berhasil
Halaman pemesanan	Pengguna menekan tombol pesan sekarang untuk melakukan pemesanan yang telah dimasukan kedalam keranjang	Pengguna dapat melakukan proses pemesanan	Berhasil
Halaman transaksi	Menampilkan halaman transaksi	Admin dapat melihat halaman transaksi	Berhasil

Update status transaksi	Admin menekan tombol update status transaksi	Admin dapat mengupdate status transaksi	Berhasil
Pemabayaran	Admin menekan tombol bayar dan menginput data pembayaran	Admin dapat menginput data pembayaran	berhasil
<i>Logout</i>	Pengguna menekan tombol <i>logout</i>	Pengguna dapat <i>logout</i> atau keluar dari sistem dan kembali kehalaman <i>login</i>	berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari perancangan dan pembuatan yang telah dilakukan mengenai Sistem Informasi Café Cakbor 22, kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya sistem ini, dapat membantu pemilik cafe dalam mempromosikan produk secara *online*.
2. Dengan adanya sistem ini, dapat membantu baik pelanggan maupun pemilik dalam melakukan proses transaksi penjualan produk.

5. SARAN

Saran yang untuk proses pengembangan mengenai Sistem Informasi Cakbor 22 adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengembangkan sistem dengan menambahkan fitur notifikasi secara *real-time* pada admin ketika ada transaksi yang baru masuk, dan memberikan notifikasi ke pelanggan ketika pesannya sedang di proses maupun telah selesai.
2. Dapat mengembangkan sistem dengan menambahkan fitur laporan perincian penjualan.
3. Dapat Mengembangkan sisten dengan menambahkan fitur menu cancel pesanan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arizona, Nanda.Diaz, Kaunen. (2017). *Aplikasi Pengelolaan Data Anggaran Pendapatan Dan Belanja Desa (APBDES) Pada Kantor Desa Bakau Kecamatan Jawaı Berbasis Web*. Jurnal Teknologi Informatika.
- [2] Astuti, P. (2018). Penggunaan Metode Black Box Testing (Boundary Value Analysis) Pada Sistem Akademik (Sma/Smk). *Faktor Exacta*, 11(2), 186.
- [3] Bash, E. (2015). Sistem Informasi Pembayaran Sekolah Berbasis Sms Gateway Di Smk Bhinneka Karya 1 Boyolali. *PhD Proposal*, 1. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- [4] Firman, A., Wowor, H. F., Najoran, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(2), 29–36.
- [5] Faridl, M. (2015). Fitur Dahsyat Sublime Text 3. *Lug Stikom*, 1–12. Retrieved from
- [6] <http://lug.stikom.edu/wp-content/media/Fitur-Dahsyat-SublimeText-3.pdf>. (diakses tanggal 14 Maret 2019).
- [7] Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara (2017), *Pemrograman WEB Edisi Revisi*, Penerbit Informatika, Bandung.
- [8] Novilia Nur Fadillah. (2016). Aplikasi Webpemesanan Gedung Aula Pada Smk Negeri 3 Palembang. *Manajemen Informatikapoliteknik Negeri Sriwijayapalembang*, 7(1), 4–31.
- [9] Lesmana, H. (2016). Pengaruh Kualitas Kepuasan dan Pelayanan terhadap
- [10] Loyalitas Pengguna Kawasan Industri. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 14(4), 788–801. <https://doi.org/10.18202/jam23026332.14.4.19>Teori, K. (2010). *Pengertian Sistem Pengertian Informasi Pengertian Sistem Informasi Pengertian Manajemen*.