

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE AGILE BERBASIS WEB UNTUK
MENINGKATKAN PROSES PEMESANAN (STUDI KASUS:
WARUNG BALE BANG JOEL, BAMBU APUS KOTA
TANGERANG SELATAN)**



Intelligentia - Dignitas

**MAS DWI SYAPUTRA
1519621039**

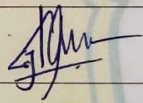
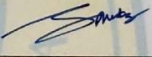
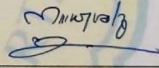
**PROGRAM STUDI SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK : SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Mas Dwi Syaputra
 NIM : 1519621039
 Program Studi/Fakultas : Sistem dan Teknologi Informasi / Teknik
 Judul Penelitian : Implementasi Metode Agile Berbasis Web Untuk
 Meningkatkan Proses Pemesanan (Studi Kasus:
 Warung Bale Bang Joel, Bambu Apus Kota
 Tangerang Selatan)

ini telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan dinyatakan **Lulus / Tidak Lulus**)*
 Ujian Tugas Akhir oleh Tim Penguji pada Tanggal 10 Juli 2026
 Tim Penguji,

Ketua Penguji	Lipur Sugiyanta, Ph.D. NIDN. 0029127601	
Anggota Penguji (Penguji Ahli 2)	Irma Permata Sari S.Pd., M.,Eng. NIDN. 026058904	
Anggota Penguji (Pembimbing 1)	Fuad Mumtas, S.Kom., M.T.I. NIDN. 0331108801	
Anggota Penguji (Pembimbing 2)	Murien Nugraheni, S.T., M.Cs. NIDN. 0511108701	

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Teknik



Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si.
 NIDN. 0029027204

Koordinator Program Studi
 Sistem dan Teknologi Informasi



Lipur Sugiyanta, Ph.D.
 NIDN. 0029127601

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Nama Mahasiswa : Mas Dwi Syaputra
NIM : 1519621039
Program Studi : Sistem dan Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik
Judul TA : Implementasi Metode Agile Berbasis Web Untuk
Meningkatkan Proses Pemesanan (Studi Kasus:
Warung Bale Bang Joel, Bambu Apus Kota Tangerang
Selatan)

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis ilmiah ini.

Jakarta, 06 Januari 2026
Yang membuat pernyataan



Mas Dwi Syaputra
1519621039

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mas Dwi Syaputra
NIM : 1519621039
Fakultas/Prodi : Teknik/Sistem dan Teknologi Informasi
Alamat email : masdwisya Putra@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (...)

yang berjudul :

Implementasi Metode Agile Berbasis Web Untuk Meningkatkan Proses Pemesanan (Studi Kasus: Warung Bale
Bang Joel, Bambu Apus Kota Tangerang Selatan)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 5 Agustus 2026
Penulis


(Mas Dwi Syaputra)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode Agile Berbasis Web Untuk Meningkatkan Proses Pemesanan (Studi Kasus: Warung Bale Bang Joel, Bambu Apus Kota Tangerang Selatan)”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Neneng Siti Silfi Ambarwati, S.Si., Apt., M.Si. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Lipur Sugiyanta, Ph.D selaku Koordinator Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Fuad Mumtas, M.T.I. dan Ibu Murien Nugraheni, M.Cs. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf pengajar di Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
5. Pihak Warung Bale Bang Joel, yang telah berkenan melakukan observasi serta informasi yang diperlukan dalam penelitian ini.
6. Bapak Agus dan Ibu Maryam, selaku orangtua saya yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan motivasi yang tiada henti.
7. Nazwa Aulia Putri yang telah memberikan semangat, motivasi, serta dukungan moral kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
8. Rekan-rekan mahasiswa dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas segala bantuan, dukungan, serta kebersamaan selama ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Jakarta, 06 Januari 2026
Yang membuat pernyataan



Mas Dwi Syaputra
1519621039



IMPLEMENTASI METODE AGILE BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN PROSES PEMESANAN (STUDI KASUS: WARUNG BALE BANG JOEL, BAMBU APUS KOTA TANGERANG SELATAN)

Mas Dwi Syaputra

Dosen Pembimbing: Fuad Mumtas, M.T.I dan Murien Nugraheni, M.Cs.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pemesanan berbasis web pada Warung Bale Bang Joel yang berlokasi di Bambu Apus, Kota Tangerang Selatan, guna mengatasi permasalahan pemesanan yang masih dilakukan secara manual, seperti kesalahan pencatatan pesanan, keterlambatan pelayanan, serta antrean pelanggan yang panjang. Sistem yang dikembangkan memanfaatkan teknologi QR Code agar pelanggan dapat melakukan pemesanan makanan, minuman, dan pemilihan tempat duduk secara mandiri melalui perangkat masing-masing. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Agile framework scrum, yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap dan adaptif sesuai kebutuhan pengguna. Tahapan pengembangan meliputi perencanaan, perancangan, implementasi, pengujian, dan penerapan sistem, dengan perancangan menggunakan Unified Modeling Language (UML) dan implementasi menggunakan bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL, serta teknologi pendukung HTML, CSS, dan JavaScript. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT) untuk memastikan seluruh fungsi berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi pemesanan berbasis web yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi dan akurasi proses pemesanan, mengurangi kesalahan pencatatan, serta mempercepat pelayanan, sehingga dapat mendukung digitalisasi sistem pemesanan dan meningkatkan kualitas layanan pada Warung Bale Bang Joel.

Kata kunci: *Agile Scrum*, sistem pemesanan, aplikasi web, QR Code, restoran

IMPLEMENTASI METODE AGILE BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN PROSES PEMESANAN (STUDI KASUS: WARUNG BALE BANG JOEL, BAMBU APUS KOTA TANGERANG SELATAN)

Mas Dwi Syaputra

Dosen Pembimbing: Fuad Mumtas, M.T.I dan Murien Nugraheni, M.Cs.

ABSTRACT

This study aims to design and develop a web-based ordering application at Warung Bale Bang Joel located in Bambu Apus, South Tangerang City, to address problems caused by the existing manual ordering process, such as order recording errors, service delays, and long customer queues. The developed system utilizes QR Code technology to allow customers to independently place orders for food, beverages, and seat selection using their own devices. The software development method applied in this study is Agile framework scrum, which enables iterative and adaptive development based on user requirements. The development stages include planning, system design, implementation, testing, and deployment, with system modeling using Unified Modeling Language (UML) and implementation using PHP programming language, MySQL database, and supporting technologies such as HTML, CSS, and JavaScript. System testing was conducted using Black Box Testing and User Acceptance Testing (UAT) to ensure that all system functions operate according to user needs. The results show that the developed web-based ordering application improves the efficiency and accuracy of the ordering process, reduces recording errors, and accelerates service delivery, thereby supporting the digitalization of the ordering system and enhancing service quality at Warung Bale Bang Joel.

Keywords: Agile Scrum, ordering system, web application, QR Code, restaurant

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR BENTUK: SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Perumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kerangka Teoritik.....	7
2.1.1 Restoran	7
2.1.2 Warung Bale Bang Joel	8
2.1.3 Pemesanan.....	9
2.1.4 QR Code.....	10
2.1.5 Sistem Informasi	11
2.1.5.1 Self-Ordering.....	11

2.1.6 Pengertian Web	12
2.1.6.1 Website	13
2.1.7 Unified Modeling Language (UML).....	13
2.1.7.1 Use Case Diagram.....	14
2.1.7.2 Activity Diagram.....	15
2.1.7.3 Class Diagram	16
2.1.8 Bahasa Pemrograman.....	17
2.1.8.1 PHP	18
2.1.8.2 HTML	18
2.1.8.3 CSS.....	19
2.1.8.4 Java Script.....	19
2.1.9 Tools Pengembangan.....	19
2.1.9.1 XAMPP	19
2.1.9.2 MySQL.....	20
2.1.9.3 Framework Laravel	20
2.1.9.4 Trello	21
2.1.10 Pengujian Sistem.....	21
2.1.10.1 Unit Testing.....	21
2.1.10.2 Integration Testing.....	22
2.1.10.3 Black Box Testing	23
2.1.10.4 User Acceptance Test (UAT).....	26
2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	31
2.2.1 Metode Agile.....	31
2.2.2 Tahapan Scrum.....	36
2.2.2.1 Product Backlog.....	36
2.2.2.2 Sprint Backlog.....	36

2.2.2.3 Daily Scrum	37
2.2.2.4 Sprint Riview	38
2.2.2.5 Sprint Retrospective	38
2.3 Penelitian Relevan.....	39
2.4 Kerangka Berpikir.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	46
3.3 Diagram Alir Penelitian.....	48
3.3.1 Studi Literatur	51
3.3.2 Indentifikasi Masalah	51
3.3.3 Pengumpulan Data	52
3.3.4 Tahap Pengembangan Sistem.....	52
3.3.4.1 Product Backlog	53
3.3.4.2 Sprint Planning.....	53
3.3.4.3 Sprint.....	55
3.3.4.4 Daily Scrum	59
3.3.4.5 Sprint Review	60
3.3.4.6 Sprint Retrospective	60
3.4 Teknik Pengumpulan Data	61
3.5 Skenario Pengujian dan Teknik Analisis Data	62
3.5.1 Blackbox Testing.....	62
3.5.2 User Acceptance Test	70
3.5.3 Pengukuran Waktu Proses Pemesanan	72
BAB IV HASIL PENELITIAN	74
4.1 Deskripsi Perangkat Lunak	74

4.2 Hasil Penelitian	74
4.2.1 Penentuan Product Backlog	75
4.2.1.1 User Story	75
4.2.1.2 Product Backlog	79
4.2.2 Sprint Pertama	81
4.2.2.1 Sprint Planning	81
4.2.2.2 Implementasi Sprint	82
4.2.2.3 Daily Scrum	109
4.2.2.4 Sprint Review	111
4.2.2.5 Sprint Retrospective	112
4.2.3 Sprint Kedua	113
4.2.3.1 Sprint Planning	113
4.2.3.2 Implementasi Sprint	114
4.2.3.3 Daily Scrum	117
4.2.3.4 Sprint Review	119
4.2.3.5 Sprint Retrospective	120
4.2.4 Sprint Ketiga	121
4.2.4.1 Sprint Planning	122
4.2.4.2 Implementasi Sprint	122
4.2.4.3 Daily Scrum	123
4.2.4.4 Sprint Review	125
4.2.4.5 Sprint Retrospective	126
4.2.5 Sprint Keempat	127
4.2.5.1 Sprint Planning	128
4.2.5.2 Implementasi Sprint	128
4.2.5.3 Daily Scrum	139

4.2.5.4 Sprint Review	141
4.2.5.5 Sprint Retrospective	143
4.2.6 Sprint Kelima	144
4.2.6.1 Sprint Planning	144
4.2.6.2 Implementasi Sprint	145
4.2.6.3 Daily Scrum	147
4.2.6.4 Sprint Review	149
4.2.6.5 Sprint Retrospective	150
4.3 Pengujian Perangkat Lunak	152
4.3.1 Unit Testing	153
4.3.2 Integration Testing	154
4.3.3 Pengujian Blackbox Testing	156
4.3.4 Pengujian User Acceptance Test	168
4.3.5 Perbandingan Waktu Proses Pemesanan Manual dan Berbasis Web ..	174
4.4 Pembahasan	178
4.5 Aplikasi Hasil Penelitian	179
BAB V PENUTUP	181
5.1 Kesimpulan	181
5.2 Saran	181
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN	190
RIWAYAT HIDUP	261

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	14
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	15
Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram.....	17
Tabel 2. 4 Komponen Pengujian Unit Testing	21
Tabel 2. 5 Format Pengujian Black Box Testing.....	25
Tabel 2. 6 Instrumen Kuesioner User Acceptance Testing (UAT) Berdasarkan Aspek Learnability, Efficiency, Memorability, Errors, dan Satisfaction.....	28
Tabel 2. 7 Indikator Kategori Penilaian	29
Tabel 2. 8 Perbandingan Model Agile.....	32
Tabel 2. 9 Scrum Tim	36
Tabel 2. 10 Pertanyaan Daily Scrum.....	37
Tabel 2. 11 Penelitian Relevan	41
Tabel 3. 1 Perangkat Keras.....	47
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak.....	47
Tabel 3. 3 Bahan Penelitian.....	48
Tabel 3. 4 Scrum Tim	54
Tabel 3. 5 Sprint Backlog Sprint 1	55
Tabel 3. 6 Sprint Backlog Sprint 2	56
Tabel 3. 7 Sprint Backlog Sprint 3	57
Tabel 3. 8 Sprint Backlog Sprint 4	57
Tabel 3. 9 Sprint Backlog Sprint 5	58
Tabel 3. 10 Pertanyaan Daily Scrum.....	59
Tabel 3. 11 Skenario Blackbox Testing Customer	63
Tabel 3. 12 Skenario Blackbox Testing Kasir	65
Tabel 3. 13 Skenario Blackbox Testing Pemilik	67
Tabel 3. 14 Skenario Kuesioner User Acceptance Test.....	71
Tabel 3. 15 Tahapan Pengukuran Proses Pemesanan Manual.....	72
Tabel 3. 16 Tahapan Pengukuran Proses Pemesanan Berbasis Web	72
Tabel 4. 1 User Story Registrasi Pemilik	76
Tabel 4. 2 User Story Autentikasi Pengguna.....	76
Tabel 4. 3 User Story Pendaftaran Kasir	77

Tabel 4. 4 User Story Pengelolaan Menu	77
Tabel 4. 5 User Story Pemesanan Menu	77
Tabel 4. 6 User Story Pengelolaan Pesanan	78
Tabel 4. 7 User Story Pembayaran	78
Tabel 4. 8 User Story Dashboard Monitoring dan Pendapatan	79
Tabel 4. 9 Daftar Product Backlog	80
Tabel 4. 10 Daftar Sprint Backlog Pertama	82
Tabel 4. 11 Aktor Use Case	85
Tabel 4. 12 Skenario Use Case Scan QR Code untuk Mengakses Menu	86
Tabel 4. 13 Skenario Use Case Input Data Nama dan Nomor Telepon	87
Tabel 4. 14 Skenario Use Case Memilih Menu Sesuai Kategori	87
Tabel 4. 15 Skenario Use Case Konfirmasi Pesanan	88
Tabel 4. 16 Skenario Use Case Memilih Metode Pembayaran	89
Tabel 4. 17 Skenario Use Case Login Kasir	89
Tabel 4. 18 Skenario Use Case Mengelola Status Pesanan	90
Tabel 4. 19 Skenario Use Case Mengelola Riwayat Pesanan	91
Tabel 4. 20 Skenario Use Case Mengelola Daftar Menu	91
Tabel 4. 21 Skenario Use Case Logout Kasir	92
Tabel 4. 22 Skenario Use Case Registrasi Akun Pemilik	92
Tabel 4. 23 Skenario Use Case Login Pemilik	93
Tabel 4. 24 Skenario Use Case Dashboard Monitoring dan Pendapatan	94
Tabel 4. 25 Skenario Use Case Mendaftarkan Akun Kasir	95
Tabel 4. 26 Skenario Use Case Logout Pemilik	95
Tabel 4. 27 Rancangan Database Pemilik	106
Tabel 4. 28 Rancangan Database Kasir	107
Tabel 4. 29 Rancangan Database Pesanan	107
Tabel 4. 30 Rancangan Database Meja	107
Tabel 4. 31 Rancangan Database Item Pesanan	108
Tabel 4. 32 Rancangan Database Item Menu	108
Tabel 4. 33 Rancangan Database Kategori	108
Tabel 4. 34 Daily Scrum Sprint Pertama	109
Tabel 4. 35 Sprint Review Pertama	111

Tabel 4. 36 Sprint Retrospective Pertama	112
Tabel 4. 37 Daftar Sprint Backlog Kedua	114
Tabel 4. 38 Daily Scrum Sprint Kedua	118
Tabel 4. 39 Sprint Review Kedua	119
Tabel 4. 40 Sprint Retrospective Kedua	120
Tabel 4. 41 Daftar Sprint Backlog Ketiga	122
Tabel 4. 42 Daily Scrum Sprint Ketiga	124
Tabel 4. 43 Sprint Review Ketiga	125
Tabel 4. 44 Sprint Retrospective Ketiga	126
Tabel 4. 45 Daftar Sprint Backlog Keempat	128
Tabel 4. 46 Daily Scrum Sprint Keempat	139
Tabel 4. 47 Sprint Review Keempat	141
Tabel 4. 48 Sprint Retrospective Keempat	143
Tabel 4. 49 Daftar Sprint Backlog Kelima	145
Tabel 4. 50 Daily Scrum Sprint Kelima	147
Tabel 4. 51 Sprint Review Kelima	149
Tabel 4. 52 Sprint Retrospective Kelima	151
Tabel 4. 53 Hasil Pengujian Unit Testing	153
Tabel 4. 54 Hasil Pengujian Integration Testing	155
Tabel 4. 55 Hasil Blackbox Testing Untuk Peran Customer	156
Tabel 4. 56 Hasil Blackbox Testing Untuk Peran Kasir	161
Tabel 4. 57 Hasil Blackbox Testing Untuk Peran Pemilik	164
Tabel 4. 58 Hasil Jawaban Kuesioner UAT	168
Tabel 4. 59 Hasil Nilai User Acceptance Testing	170
Tabel 4. 60 Hasil Pengukuran Waktu Proses Pemesanan Manual	176
Tabel 4. 61 Hasil Pengukuran Waktu Proses Pemesanan Berbasis Web	176
Tabel 4. 62 Perbandingan Waktu Proses Pemesanan	177

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Warung Bale Bang Joel.....	8
Gambar 2. 2 Kerangka Kerja Scrum (Amarta & Anugrah, 2021)	36
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	45
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian.....	49
Gambar 4. 1 Use Case Diagram.....	85
Gambar 4. 2 Activity Diagram Scan QR Code Menu.....	96
Gambar 4. 3 Activity Diagram Input Data Customer	97
Gambar 4. 4 Activity Diagram Memilih Menu Sesuai Kategori	97
Gambar 4. 5 Activity Diagram Konfirmasi Pesanan.....	98
Gambar 4. 6 Activity Diagram Memilih Metode Pembayaran	98
Gambar 4. 7 Activity Diagram Login Kasir.....	99
Gambar 4. 8 Activity Diagram Mengelola Status Pesanan	99
Gambar 4. 9 Activity Diagram Mengelola Riwayat Pesanan	100
Gambar 4. 10 Activity Diagram Mengelola Daftar Menu	100
Gambar 4. 11 Activity Diagram Logout Kasir.....	101
Gambar 4. 12 Diagram Activity Register Pemilik	101
Gambar 4. 13 Activity Diagram Login Pemilik.....	102
Gambar 4. 14 Activity Diagram Dashboard Monitoring dan Pendapatan	102
Gambar 4. 15 Activity Diagram Mendaftarkan Akun Kasir	103
Gambar 4. 16 Activity Diagram Logout Pemilik.....	103
Gambar 4. 17 Class Diagram	104
Gambar 4. 18 Halaman Registrasi Pemilik.....	115
Gambar 4. 19 Halaman Login Pemilik	116
Gambar 4. 20 Halaman Login Kasir	116
Gambar 4. 21 Dashboard Pendaftaran Kasir.....	117
Gambar 4. 22 Dashboard Daftar Menu Kasir	123
Gambar 4. 23 QR Code Akses Menu	129
Gambar 4. 24 Form Data Customer	130
Gambar 4. 25 Halaman Kategori Menu	131
Gambar 4. 26 Ringkasan Pesanan.....	132

Gambar 4. 27 Keranjang Pesanan	133
Gambar 4. 28 Halaman Metode Pembayaran	134
Gambar 4. 29 Halaman Status Pesanan Customer	135
Gambar 4. 30 Halaman Daftar Pesanan	136
Gambar 4. 31 Halaman Cetak Pesanan Dapur	137
Gambar 4. 32 Halaman Riwayat Pesanan	138
Gambar 4. 33 Halaman Cetak Struk	139
Gambar 4. 34 Dashboard Monitoring dan Pendapatan (Bagian Atas)	146
Gambar 4. 35 Dashboard Monitoring dan Pendapatan (Bagian Bawah)	147
Gambar 4. 36 Hasil Pengujian Unit Testing Menggunakan PHPUnit pada Model MenuItem	154
Gambar 4. 37 Grafik Hasil Kuesioner	170
Gambar 4. 38 Grafik Hasil Nilai User Acceptance Testing	173
Gambar 4. 39 Flowchart Pemesanan Manual	175



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Perancangan User Interface	190
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara dan Observasi.....	198
Lampiran 3. Instrumen Wawancara	199
Lampiran 4. Dokumentasi Daily Scrum	201
Lampiran 5. Dokumentasi Sprint Review	202
Lampiran 6. Dokumentasi Integration Testing	204
Lampiran 7. Dokumentasi Pengujian Blackbox Testing	207
Lampiran 8. Lembar Pengujian Blackbox Testing	210
Lampiran 9. Dokumentasi Hasil Pengujian Blackbox Testing	216
Lampiran 10. Kuesioner User Acceptance Test.....	223
Lampiran 11. Dokumentasi Trello	229
Lampiran 12. Source Code Pemesanan	244
Lampiran 13. Dokumentasi Pengukuran Waktu Proses Pemesanan Manual dan Web.....	245
Lampiran 14. Lembar Konsultasi Skripsi	249
Lampiran 15. Lembar Pernyataan Kelayakan Judul.....	253
Lampiran 16. Lembar Surat Tugas	254
Lampiran 17. Lembar Permohonan Izin Mengadakan Penelitian	255
Lampiran 18. Lembar Persetujuan DosPem 1 Skripsi.....	256
Lampiran 19. Lembar Persetujuan DosPem 2 Skripsi.....	257
Lampiran 20. Surat Pernyataan Menyelesaikan Seluruh Mata Kuliah	258
Lampiran 21. Lembar Persetujuan DosPem Akademik	259
Lampiran 22. Surat Pernyataan	260