

ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE CATERING*

BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE

PENGUJIAN *HEURISTIC EVALUATION*

SKRIPSI



Disusun Oleh :

NAMA : Andres Torino

NIM : 20180700002

SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

2023

**ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE CATERING*
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE
PENGUJIAN *HEURISTIC EVALUATION***

SKRIPSI

**Ditujukan sebagai salah satu syarat untuk kelengkapan gelar kesarjanaan pada
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan Strata 1**



Disusun Oleh :

NAMA : Andres Torino

NIM : 20180700002

SISTEM INFORMASI

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

TANGERANG

2023

LEMBAR PERSEMBAHAN

*“Pendidikan adalah senjata paling mematikan di dunia, karena dengan pendidikan,
Anda dapat mengubah dunia” – Nelson Mandela*

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Sutino dan Ibu Lianna tercinta yang telah membesarkan saya, selalu membimbing, selalu mendukung, memotivasi, memberi semua yang terbaik bagi saya serta selalu mendoakan saya untuk meraih kesuksesan.
2. Kakak dan adik saya yang telah menjadi teman diskusi yang baik dan selalu memberi masukan.
3. Semua teman kelompok belajar yang selalu membantu memberi dukungan serta kritik dan saran.

Tanpa mereka,

Saya dan karya ini takan pernah ada

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini.

NIM : 20180700002
Nama : Andres Torino
Jenjang Studi : Strata satu
Program Studi : Sistem Informasi
Peminatan : *E-Business*

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik Sarjana atau kelengkapan studi, baik di Universitas Buddhi Dharma maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini saya buat sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
4. Dalam Skripsi ini tidak terdapat pemalsuan (kebohongan), seperti buku, artikel, jurnal, data sekunder, pengolahan data, dan pemalsuan tanda tangan dosen atau Ketua Program Studi Universitas Buddhi Dharma yang dibuktikan dengan keasliannya.
5. Lembar pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, tanpa paksaan dan apabila dikemudian hari atau pada waktu lainnya terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh karena Skripsi ini serta sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku.

Tangerang, 26 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Andres Torino

20180700002

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini.

NIM : 20180700002
Nama : Andres Torino
Jenjang Studi : Strata satu
Program Studi : Sistem Informasi
Peminatan : *E-Business*

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Buddhi Dharma, Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: “Judul Skripsi”, beserta alat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini pihak Universitas Buddhi Dharma berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta karya ilmiah tersebut.

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 26 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Andres Torino

20180700002

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE CATERING*
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE
PENGUJIAN *HEURISTIC EVALUATION*

Dibuat Oleh:

NIM : 20180700002

Nama : Andres Torino

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian
Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

Peminatan *Electronic Business*

Tahun Akademik 2022/2023

Tangerang, 26 Januari 2023

Disahkan oleh,

Pembimbing,


Rudy Arijanto, S.Kom., M.Kom

NIDN : 0415077105

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE CATERING*
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE
PENGUJIAN *HEURISTIC EVALUATION*

Dibuat Oleh:

NIM : 20180700002

Nama : Andres Torino

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian
Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

Peminatan *Electronic Business*

Tahun Akademik 2022/2023

Tangerang, 26 Januari 2023

Disahkan oleh,

Dekan,



Dr. Eng. Ir. Amin Suyitno, M.Eng

NIDK : 8826333420

Ketua Program Studi,



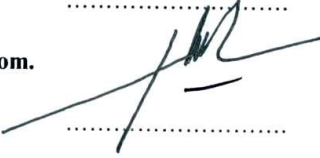
Benny Daniawan, M.Kom.

NIDN : 0424049006

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

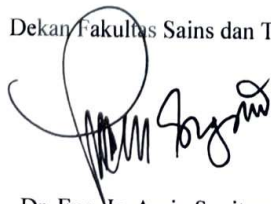
Nama : Andres Torino
NIM : 20180700002
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE CATERING*
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE
PENGUJIAN *HEURISTIC EVALUATION*

Dinyatakan LULUS setelah mempertahankan di depan Tim Penguji pada hari Kamis, 26 Januari 2023.

	Nama penguji :	Tanda Tangan :
Ketua Sidang :	Benny Daniawan, M.Kom NIDN: 0424049006	
Penguji I :	Ramona Dyah Safitri, S.Si, M.Si NIDN: 0420039301	
Penguji II :	Rudy Arijanto, S.Kom.,M.Kom. NIDN: 0415077105	

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng

NIDK : 8826333420

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE CATERING* BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE PENGUJIAN *HEURISTIC EVALUATION***. Tujuan utama dari pembuatan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelengkapan dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dorongan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Limajatini, S.E., M.M., B.K.P, selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Bapak Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Benny Daniawan, M.Kom, sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Rudy Arijanto, S.Kom.,M.Kom. sebagai pembimbing yang telah membantu dan memberikan dukungan serta harapan untuk menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moril dan materiil.
6. Teman-teman yang selalu membantu dan memberikan semangat.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu-persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Tangerang, 26 Januari 2023

Penulis

ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE CATERING* BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE PENGUJIAN *HEURISTIC EVALUATION*

129 Halaman/ 56 Tabel/ 79 Gambar/ 8 Lampiran

ABSTRAK

Pada era digital saat ini memaksa semua orang untuk saling terhubung ke sebuah jaringan yang memanfaatkan teknologi informasi. Teknologi informasi sendiri sudah berkembang sangat cepat ditengah masyarakat serta memberikan berbagai macam dampak seperti perkembangan teknologi informasi yang membawa kemudahan bagi masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya baik dari segi makanan, transportasi, hingga kebutuhan harian lainnya. Adapun bentuk pemanfaatan teknologi informasi berupa aplikasi *web*. Serta pemanfaatan *web* pada bidang bisnis salah satunya ialah untuk melakukan penjualan atau promosi menggunakan internet atau biasa dikenal dengan *e-commerce*. Kuliner merupakan salah satu dari sekian banyak bidang usaha yang cukup disukai pelaku usaha, melihat kebutuhan konsumen terhadap makanan cukup ramai. Mengingat tingginya minat pelaku usaha yang turun di bisnis ini, membuat persaingan bisnis disektor kuliner ini sangat ketat, hal tersebut jugalah yang tentunya memaksa pengusaha untuk berpikir dalam upaya mendapatkan konsumen. Jika melihat fakta di lapangan, banyak juga bisnis *catering* yang belum menggunakan *e-commerce* pada bisnisnya. Berdasarkan masalah diatas maka dirancang sistem penjualan *catering* secara online berbasis *website*, yang berguna bagi pengusaha *catering* dalam meningkatkan penjualan serta pemasaran serta juga berguna bagi konsumen dalam mencari *catering* yang cocok. Sistem ini akan dikembangkan menggunakan metodologi RAD serta metode pengujian *heuristic evaluation* serta diperoleh hasil bahwa sistem mendapat nilai rata-rata *severity rating* 3 sehingga sistem perlu diperbaiki dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan user.

Kata Kunci: *e-commerce*, *catering*, metodologi RAD, *heuristic evaluation*

WEBSITE-BASED E-COMMERCE CATERING ANALYSIS AND DESIGN USING
HEURISTIC EVALUATION TESTING METHODS

129 Pages/ 56 Tables/ 79 Images/ 8 Attachment

ABSTRACT

In today's digital age, everyone is connected to a network powered by information technology. Information technology itself is developing very rapidly in society and there are many different types of developments such as the development of information technology making it easier for people to meet their needs in terms of food, transportation and other daily needs. The use of information technology comes in the form of web applications. Similar to using the web in the business world, one of which is selling or promoting on the internet or commonly known as e-commerce. Cooking is one of the many areas of business that is very popular with business people considering how busy consumers are with their food needs. Considering the high interest of business people engaged in this business and the extremely fierce business competition in the cooking industry, this is why entrepreneurs have to use their brains in order to win over consumers. I have. Judging from the actual situation on the ground, many catering businesses do not use e-commerce in their operations. Based on the above problems, a website-based online catering sales system is designed. It helps catering entrepreneurs increase sales and marketing, and also helps consumers find the right catering. The system will be developed using the RAD methodology and the heuristic evaluation testing methodology. Therefore, the system has an average severity rating of 3 and should be repaired and tuned according to user needs.

Key Word: *e-commerce, catering, RAD methodology, heuristic evaluation*

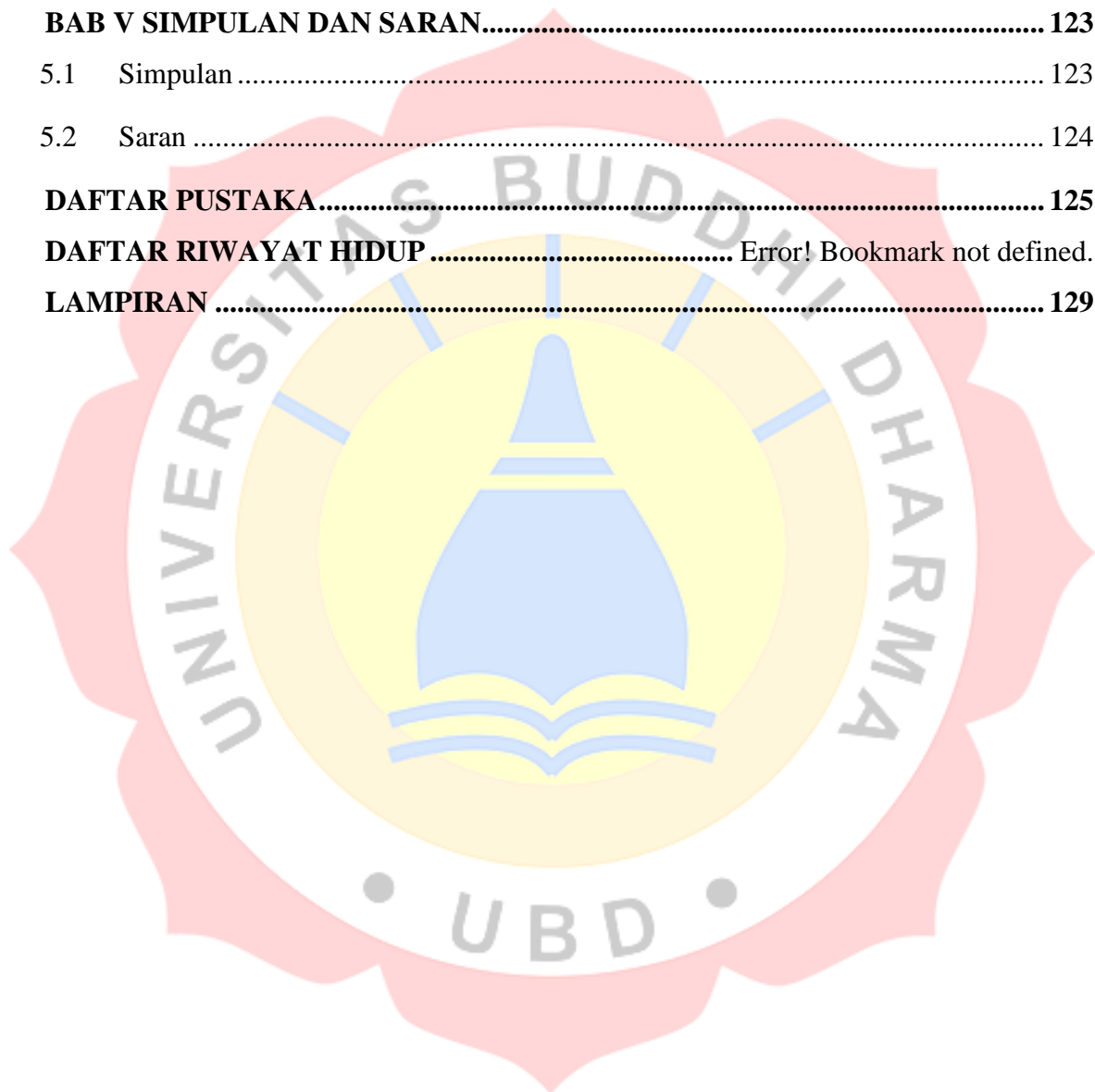
DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL DALAM	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.4.1 Tujuan.....	4
1.4.2 Manfaat.....	4
1.5 Ruang Lingkup	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Analisa Penelitian	5
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Teori Umum.....	9
2.1.1 Pengertian Data.....	9

2.1.2	Pengertian Informasi.....	9
2.1.3	Pengertian Sistem	10
2.1.4	Pengertian Sistem Informasi.....	11
2.2	Teori Khusus.....	12
2.2.1	Pengertian Analisis	12
2.2.2	Pengertian Perancangan.....	12
2.2.3	Pengertian <i>E-Commerce</i>	13
2.2.4	Pengertian <i>Website</i>	14
2.2.5	Jenis <i>Website</i>	15
2.2.6	Pengertian <i>Catering</i>	16
2.2.7	Jenis <i>Catering</i>	16
2.3	Teori Analisa dan Perancangan	17
2.3.1	Pengertian <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	17
2.3.2	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	19
2.3.3	<i>Diagram UML</i>	19
2.3.4	Pengertian <i>Database</i>	25
2.3.5	Pengertian MySQL.....	26
2.3.6	Pengertian HTML.....	26
2.3.7	Pengertian CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>).....	27
2.3.8	Pengertian PHP.....	28
2.3.9	Pengertian XAMPP	28
2.3.10	Pengertian <i>Javascript</i>	30
2.3.11	Pengertian <i>Bootstrap</i>	31
2.4	Teori Metode Pengujian	32
2.4.1	Pengertian <i>BlackBox</i>	32
2.4.2	Pengertian <i>Heuristic Evaluation</i>	32
2.5	Tinjauan Studi	33
2.6	Kerangka Pemikiran	43

BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	44
3.1 Prosedur Sistem Berjalan.....	44
3.2 <i>Activity Diagram</i>	45
3.3 Dokumentasi <i>Input</i> dan <i>Output</i>	46
3.3.1 Dokumentasi <i>Input</i>	46
3.3.2 Dokumentasi <i>Output</i>	46
3.4 Analisa Masalah.....	47
3.5 Identifikasi Kebutuhan Sistem.....	47
3.6 Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	48
3.7 <i>Requirement Elicitation</i>	51
3.7.1 Elisitasi Tahap I.....	51
3.7.2 Elisitasi Tahap II.....	52
3.7.3 Elisitasi Tahap III	53
3.8 Jadwal Penelitian (<i>Gantt Chart</i>).....	54
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN PENGUJIAN SISTEM	55
4.1 Prosedur Sistem Usulan.....	55
4.2 Rancangan Sistem Usulan.....	57
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	57
4.2.2 <i>Use Case Diagram</i> Skenario	58
4.2.3 <i>Activity Diagram</i>	63
4.2.4 <i>Sequence Diagram</i>	64
4.3 Rancangan <i>Database</i>	68
4.3.1 <i>Class Diagram</i>	68
4.3.2 Struktur <i>File</i>	68
4.4 Rancangan Program.....	77
4.4.1 Menu Utama	77
4.4.2 Menu Masukkan	78
4.4.3 Menu Keluaran	85

4.5	Implementasi Sistem.....	94
4.5.1	Tampilan Program	94
4.5.2	Spesifikasi <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	112
4.5.3	Pengujian Sistem <i>Black Box Testing</i>	113
4.5.4	Perhitungan Pengujian <i>Heuristic Evaluation</i>	118
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		123
5.1	Simpulan	123
5.2	Saran	124
DAFTAR PUSTAKA.....		125
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN		129

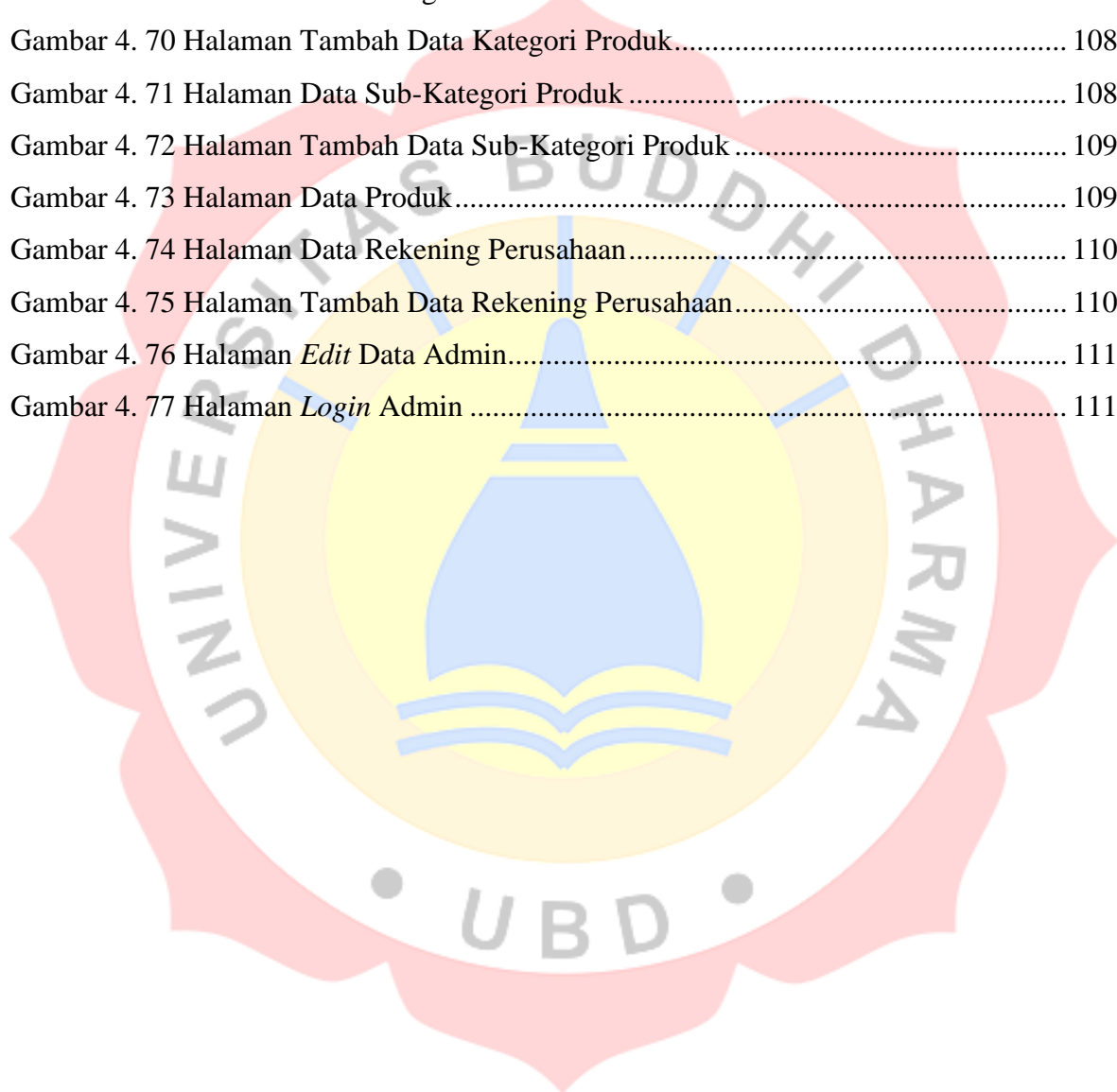


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Tahapan RAD	18
Gambar 2. 2 XAMPP	29
Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran	43
Gambar 3. 1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	45
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	57
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Rancangan Sistem Usulan.....	63
Gambar 4. 3 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi.....	64
Gambar 4. 4 <i>Sequence Diagram</i> Login	65
Gambar 4. 5 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian.....	66
Gambar 4. 6 <i>Sequence Diagram</i> Penjualan	67
Gambar 4. 7 <i>Class Diagram</i>	68
Gambar 4. 8 Rancangan Tampilan <i>Home</i>	77
Gambar 4. 9 Rancangan Tampilan Halaman Utama Penjual	77
Gambar 4. 10 Rancangan Tampilan Halaman Utama Admin	78
Gambar 4. 11 Rancangan Tampilan <i>Login</i> Pembeli.....	78
Gambar 4. 12 Rancangan Tampilan <i>Login Catering</i>	79
Gambar 4. 13 Rancangan Tampilan <i>Login Admin</i>	79
Gambar 4. 14 Rancangan Tampilan Halaman Daftar.....	80
Gambar 4. 15 Rancangan Tampilan <i>Form</i> Tambah Rekening Penjual	80
Gambar 4. 16 Rancangan Tampilan <i>Form</i> Tambah Rekening Admin.....	81
Gambar 4. 17 Rancangan Tampilan Info Keterangan	81
Gambar 4. 18 Rancangan Tampilan <i>Form</i> Tambah Data Produk	82
Gambar 4. 19 Rancangan Tampilan <i>Form</i> Tambah Kategori	82
Gambar 4. 20 Rancangan Tampilan <i>Form</i> Tambah Sub Kategori	83
Gambar 4. 21 Rancangan Tampilan <i>Form Edit Profile</i> Penjual.....	83
Gambar 4. 22 Rancangan Tampilan <i>Form Edit Profile</i> Pembeli	84
Gambar 4. 23 Rancangan Tampilan <i>Form Edit Data</i> Admin	84
Gambar 4. 24 Rancangan Tampilan Daftar Rekening Penjual.....	85
Gambar 4. 25 Rancangan Tampilan Daftar Rekening Perusahaan	85
Gambar 4. 26 Rancangan Tampilan Data Produk	86
Gambar 4. 27 Rancangan Tampilan Data Produk Admin	86
Gambar 4. 28 Rancangan Tampilan Data Kategori.....	87

Gambar 4. 29 Rancangan Tampilan Transaksi Penjualan.....	87
Gambar 4. 30 Rancangan Tampilan Data Pembayaran.....	88
Gambar 4. 31 Rancangan Tampilan Data Keuangan	88
Gambar 4. 32 Rancangan Tampilan Data <i>Profile</i> Pembeli	89
Gambar 4. 33 Rancangan Tampilan Data Produk	89
Gambar 4. 34 Rancangan Tampilan Keranjang Pembeli	90
Gambar 4. 35 Rancangan Tampilan Halaman Data <i>Catering</i> Admin.....	90
Gambar 4. 36 Rancangan Tampilan Halaman Data Konsumen Admin.....	91
Gambar 4. 37 Rancangan Tampilan Halaman Produk	91
Gambar 4. 38 Rancangan Tampilan Halaman Data <i>Catering</i>	92
Gambar 4. 39 Rancangan Tampilan Halaman Data Konsumen.....	92
Gambar 4. 40 Rancangan Tampilan Halaman Detail Data <i>Catering</i>	93
Gambar 4. 41 Rancangan Tampilan Halaman Detail Data Produk <i>Catering</i>	93
Gambar 4. 42 Halaman Utama <i>Home</i>	94
Gambar 4. 43 Halaman Utama Penjual	94
Gambar 4. 44 Halaman <i>Login</i> Pembeli	95
Gambar 4. 45 Halaman <i>Login</i> Penjual	95
Gambar 4. 46 Halaman Daftar.....	96
Gambar 4. 47 Halaman Tambah Rekening	96
Gambar 4. 48 Halaman Tambah Keterangan	97
Gambar 4. 49 Halaman Tambah Produk	97
Gambar 4. 50 Halaman <i>Edit Profile</i> Penjual	98
Gambar 4. 51 Halaman <i>Edit Profile</i> Pembeli.....	98
Gambar 4. 52 Halaman Daftar Rekening	99
Gambar 4. 53 Halaman Data Produk.....	99
Gambar 4. 54 Halaman Transaksi Penjualan.....	100
Gambar 4. 55 Halaman Data Pembayaran Konsumen	100
Gambar 4. 56 Halaman Data Keuangan	101
Gambar 4. 57 Halaman Data <i>Profile</i> Pembeli	101
Gambar 4. 58 Halaman Data Produk Pembeli.....	102
Gambar 4. 59 Halaman Keranjang	102
Gambar 4. 60 Halaman Konfirmasi Produk	103
Gambar 4. 61 Halaman Semua Produk	103
Gambar 4. 62 Halaman Semua <i>Catering</i>	104

Gambar 4. 63 Halaman Data Konsumen	104
Gambar 4. 64 Halaman Detail Data <i>Catering</i>	105
Gambar 4. 65 Halaman Detail Data Produk <i>Catering</i>	105
Gambar 4. 66 Halaman Dashboard Admin	106
Gambar 4. 67 Halaman Data Konsumen	106
Gambar 4. 68 Halaman Data <i>Catering</i>	107
Gambar 4. 69 Halaman Data Kategori Produk	107
Gambar 4. 70 Halaman Tambah Data Kategori Produk	108
Gambar 4. 71 Halaman Data Sub-Kategori Produk	108
Gambar 4. 72 Halaman Tambah Data Sub-Kategori Produk	109
Gambar 4. 73 Halaman Data Produk	109
Gambar 4. 74 Halaman Data Rekening Perusahaan	110
Gambar 4. 75 Halaman Tambah Data Rekening Perusahaan	110
Gambar 4. 76 Halaman <i>Edit</i> Data Admin	111
Gambar 4. 77 Halaman <i>Login</i> Admin	111



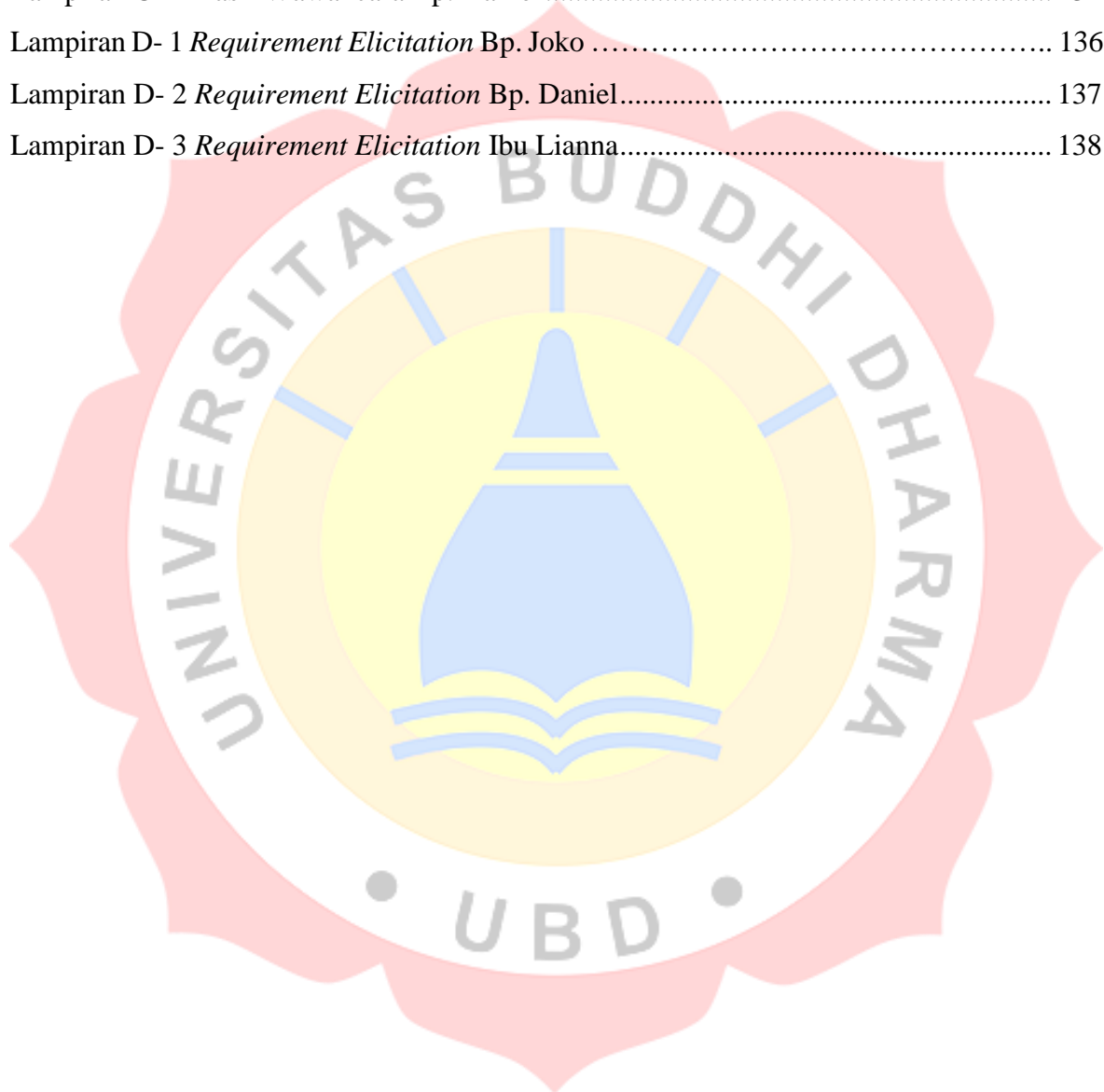
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Simbol <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel 2. 2 Daftar Simbol <i>Activity Diagram</i>	21
Tabel 2. 3 Daftar Simbol <i>Sequence Diagram</i>	22
Tabel 2. 4 Daftar Simbol <i>Class Diagram</i>	24
Tabel 2. 5 Penelitian Edy dan Tekat.....	33
Tabel 2. 6 Penelitian Ita.....	34
Tabel 2. 7 Penelitian Mardi dan Rayhan.....	35
Tabel 2. 8 Purnama, Pradnyana, dan Agustini.....	36
Tabel 2. 9 Gagas, Adam, dan Eriq.....	37
Tabel 2. 10 Rangkuman Model Penelitian.....	39
Tabel 3. 1 Aspek <i>usability</i> dan sub-aspek <i>usability</i> yang digunakan.....	49
Tabel 3. 2 Elisitasi Kebutuhan Tahap 1.....	51
Tabel 3. 3 Elisitasi Kebutuhan Tahap II.....	52
Tabel 3. 4 Elisitasi Kebutuhan Tahap III.....	53
Tabel 3. 5 <i>Gantt Chart</i>	54
Tabel 4. 1 <i>Use Case</i> Skenario <i>Register</i>	58
Tabel 4. 2 <i>Use Case</i> Skenario <i>Login</i>	58
Tabel 4. 3 <i>Use Case</i> Skenario Menambah data menu.....	58
Tabel 4. 4 <i>Use Case</i> Skenario Memilih Produk.....	59
Tabel 4. 5 <i>Use Case</i> Skenario Pembayaran.....	59
Tabel 4. 6 <i>Use Case</i> Skenario Konfirmasi Pembayaran.....	60
Tabel 4. 7 <i>Use Case</i> Skenario Pesanan Masuk.....	60
Tabel 4. 8 <i>Use Case</i> Skenario Melihat Data Konsumen.....	60
Tabel 4. 9 <i>Use Case</i> Skenario Melihat Data <i>Catering</i>	61
Tabel 4. 10 <i>Use Case</i> Skenario Cek Riwayat Transaksi.....	61
Tabel 4. 11 <i>Use Case</i> Skenario Cek Riwayat Penjualan.....	61
Tabel 4. 12 <i>Use Case</i> Skenario <i>Logout</i>	62
Tabel 4. 13 Spesifikasi Tabel Kategori Produk.....	68
Tabel 4. 14 Spesifikasi Tabel Sub-Kategori Produk.....	69
Tabel 4. 15 Spesifikasi Tabel Keterangan.....	69
Tabel 4. 16 Spesifikasi Tabel Konfirmasi Pembayaran.....	70

Tabel 4. 17 Spesifikasi Tabel Konfirmasi Pembayaran Konsumen	70
Tabel 4. 18 Spesifikasi Tabel Konsumen	71
Tabel 4. 19 Spesifikasi Tabel Kota.....	71
Tabel 4. 20 Spesifikasi Tabel Penjualan.....	72
Tabel 4. 21 Spesifikasi Tabel Detail Penjualan	72
Tabel 4. 22 Spesifikasi Tabel Penjualan Temp	73
Tabel 4. 23 Spesifikasi Tabel Produk.....	74
Tabel 4. 24 Spesifikasi Tabel Produk Diskon	75
Tabel 4. 25 Spesifikasi Tabel Provinsi	75
Tabel 4. 26 Spesifikasi Tabel Rekening	75
Tabel 4. 27 Spesifikasi Tabel Rekening <i>Reseller</i>	76
Tabel 4. 28 Spesifikasi Tabel <i>Reseller</i>	76
Tabel 4. 29 Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Awal <i>Dashboard</i>	113
Tabel 4. 30 Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Penjual	115
Tabel 4. 31 Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman Admin	117
Tabel 4. 32 Perhitungan Aspek <i>Usability Visibility of sistem status</i>	118
Tabel 4. 33 Perhitungan Aspek <i>Usability Match Between System and The Real World...</i>	119
Tabel 4. 34 Perhitungan Aspek <i>Usability User control and freedom</i>	119
Tabel 4. 35 Perhitungan Aspek <i>Usability Consistency and Standards</i>	119
Tabel 4. 36 Perhitungan Aspek <i>Usability Error prevention</i>	119
Tabel 4. 37 Perhitungan Aspek <i>Usability Recognition rather than recall</i>	120
Tabel 4. 38 Perhitungan Aspek <i>Usability Flexibility and efficiency of use</i>	120
Tabel 4. 39 Perhitungan Aspek <i>Usability Aesthetic and minimalist design</i>	120
Tabel 4. 40 Perhitungan Aspek <i>Usability Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	121
Tabel 4. 41 Perhitungan Aspek <i>Usability Help and documentation</i>	121
Tabel 4. 42 Hasil Perhitungan	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A- 1 Kartu Bimbingan Skripsi	129
Lampiran B- 1 Dokumen Keluaran Bp. Joko	130
Lampiran B- 2 Dokumen Keluaran Bp. Daniel.....	131
Lampiran C- 1 Hasil Wawancara Bp. Joko	132
Lampiran C- 2 Hasil Wawancara Bp. Daniel.....	134
Lampiran D- 1 <i>Requirement Elicitation</i> Bp. Joko	136
Lampiran D- 2 <i>Requirement Elicitation</i> Bp. Daniel.....	137
Lampiran D- 3 <i>Requirement Elicitation</i> Ibu Lianna.....	138



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini memaksa semua orang untuk saling terhubung ke sebuah jaringan yang memakai teknologi informasi. Dengan adanya Perkembangan teknologi informasi yang diikuti dengan jaringan internet memungkinkan penyampaian informasi dengan cepat dan akurat sehingga hal tersebut menciptakan konsep teknologi informasi.

Teknologi informasi sendiri sudah berkembang dengan sangat cepat ditengah masyarakat serta memberikan berbagai macam dampak. Salah satu dampak yang dapat dirasakan dari cepatnya perkembangan teknologi informasi tadi ialah kemudahan-kemudahan bagi masyarakat dalam memenuhi segala kebutuhannya baik dari segi makanan, transportasi, hingga kebutuhan harian lainnya. Tuntutan masyarakat akan kemudahan pada setiap kegiatan maupun keperluannya, adalah masalah tersendiri bagi para pengusaha untuk menyuguhkan layanan terbaik terhadap para konsumennya melalui cara memberikan beragam sarana yang diperlukan guna memenuhi kebutuhan mereka. Banyaknya sarana dari dunia digital yang dapat digunakan yang mana salah satunya aplikasi berbasis *web*.

Dengan hadirnya teknologi informasi berupa aplikasi berbasis *web* yang terhubung ke internet tentu hal tersebut dapat membantu kegiatan pemasaran dan penjualan pada setiap pelaku usaha yang akan membawa peningkatan maupun memudahkan pelaku usaha untuk bersaing. Ada juga bentuk pemanfaatan teknologi informasi berupa aplikasi *web* tersebut pada bidang bisnis salah satunya adalah untuk

melakukan penjualan atau promosi menggunakan internet atau yang biasa dikenal dengan istilah *e-commerce*.

Menurut (Alwendi, 2020) Penggunaan *e-commerce* pada saat ini ialah suatu syarat bagi suatu organisasi atau perusahaan, agar perusahaan tersebut mampu bersaing secara global. Banyaknya hasil penelitian yang menekankan efisiensi dari penggunaan *e-commerce*. Selain itu banyak juga sisi positif yang didapat dari *e-commerce*. Dampak positif yang akan didapatkan oleh perusahaan dari *e-commerce* diantaranya ialah perusahaan dapat memperluas pasar, mendatangkan pelanggan baru, bisa memberikan pelayanan tanpa batas waktu kepada konsumennya, akses informasi yang cepat, serta mampu melakukan pendekatan hubungan yang baik kepada pelanggan (Rosyad, 2018).

Bisnis makanan merupakan salah satu dari banyaknya bidang usaha yang cukup dinikmati para pengusaha, melihat kebutuhan konsumen terhadap makanan cukup banyak. Dengan banyaknya jumlah konsumen maka bisa dipastikan jika penghasilan dari pelaku bisnis ini juga meningkat.

Melihat besarnya minat para pengusaha yang turun di bisnis makanan ini, membuat persaingan bisnis di sektor kuliner ini sangat ketat, hal tersebut jugalah yang tentunya mendorong pengusaha untuk berfikir lebih dalam upaya menggaet konsumen. Jika melihat fakta di lapangan, tidak sedikit juga bisnis kuliner *catering* yang belum memanfaatkan *e-commerce* pada bisnisnya.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang diatas maka dirancang sistem penjualan secara *online* dengan basis *website*, berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-COMMERCE CATERING* BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE PENGUJIAN *HEURISTIC EVALUATION*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan masalah-masalah yang terjadi ialah sebagai berikut :

- a. Penjual mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem *e-commerce* yang sudah ada.
- b. Aktivitas pemasaran yang masih menggunakan cara biasa menyebabkan penjual mengalami kendala dalam mendapatkan calon pelanggan yang lebih banyak.
- c. Kegiatan transaksi yang masih menggunakan cara biasa mengakibatkan penjual sulit untuk berkembang dan mendapatkan pasar yang lebih luas.

1.3 Rumusan Masalah

Menurut identifikasi permasalahan yang didapat akan dibahas rumusan masalah seperti bagaimana merancang program berbasis *web* yang mudah dioperasikan dan dapat menolong proses transaksi baik dari proses pemasaran hingga penjualan dan mempermudah penjual dalam menarik calon pelanggan?

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dilakukannya perancangan sistem ini sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi penjualan dan pemasaran berbasis *website* yang mudah digunakan.
2. Membuat sistem untuk mempermudah pemasaran maupun penjualan produk.
3. Merancang sistem informasi berbasis *web* yang dapat memudahkan calon konsumen dalam menemukan *catering* yang cocok.

1.4.2 Manfaat

Ada juga manfaat dari penelitian ini ialah seperti berikut :

1. Memudahkan pengguna dalam menggunakan sistem.
2. Memudahkan pemilik usaha dalam memasarkan dan menjual produk.
3. Para calon pelanggan dapat menemukan produk yang dicari dengan cepat.

1.5 Ruang Lingkup

Agar bahasan yang dilakukan dalam penelitian ini tetap fokus, maka batasan dalam ruang lingkup penelitian ini meliputi :

1. Sistem ini dibangun dan dibatasi hanya dalam penyediaan penjualan *catering* di Kota Tangerang.
2. Sistem ini hanya menjadi perantara penjual dan pembeli.
3. Sistem informasi penjualan dan pemasaran ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman HTML, php dan MySQL sebagai *databasenya*.
4. Sistem ini dibangun dan dibatasi hanya untuk penjualan dan pemasaran produk.

1.6 Metodologi Penelitian

Penggunaan metodologi yang dipakai oleh peneliti mencakup 2 (dua) bagian, yaitu sebagai berikut :

1.6.1 Analisa Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam tahapan pengembangan *software* pada penelitian ini merupakan model *Rapid Application Development* (RAD). RAD digunakan untuk mempercepat waktu yang diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional baik dari perancangan hingga penerapan sistem informasi. Berbagai tahapan yang ada pada metodologi RAD ini mulai dari tahap perencanaan syarat-syarat (*Requirements Planning*), desain sistem (*Design System*) dan implementasi (*Implementation*).

Berikut tahapan dari pada model RAD yang harus dilalui ialah sebagai berikut:

a. Rencana Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Ditahap ini pengguna dan analis akan melakukan pertemuan guna membahas mengenai tujuan sistem, syarat-syarat dari sistem serta kebutuhan dari sistem untuk mencapai tujuan dari sistem yang akan dirancang. Untuk memenuhi syarat-syarat serta keperluan dari sistem yang akan dirancang analis dapat melakukan identifikasi kubutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dirancang agar sistem dapat memenuhi persyaratan dan kebutuhan dari user.

b. Proses Desain Sistem (*Design System*)

Ditahap ini pengguna akan ikut dalam menentukan dan mencapai tujuan dari sistem, dikarenakan pada tahap ini analis akan mengerjakan proses desain serta perbaikan jika ada ketidaksesuaian pada desain. Di tahap ini pengguna dapat memberikan komentar secara langsung jika desain yang sudah dirancang tidak sesuai, perancangan sistem biasanya berfokus pada hasil dokumentasi dari kebutuhan sistem yang sebelum dilakukan.

c. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan terakhir ini akan dilakukan penerapan semua rancangan dari sistem yang selesai dibuat dan disetujui. sebelum sistem diterapkan pada organisasi, akan diuji terlebih dahulu untuk mendeteksi apakah sistem yang sudah dikembangkan masih terdapat kesalahan atau tidak. Diakhir tahap ini juga pengguna akan diminta untuk memberikan penilaian mengenai sistem yang sudah dirancang serta mendapat persetujuan terhadap sistem ini.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Perolehan data untuk melakukan perancangan sistem informasi dengan basis *website* ialah dilakukan dengan cara:

a. Wawancara

Dalam tahap ini dilakukan kegiatan tanya jawab langsung dengan para pemilik usaha *catering* dengan tujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan secara langsung dari sumbernya.

b. Observasi

Pengamatan telah dilakukan dengan mengamati dan meminta data visual yang berhubungan dengan sistem yang sedang berlangsung dan diharapkan sistem dapat diperbarui dan dirancang dalam bentuk komputer.

c. Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan penelusuran informasi yang diperlukan guna merancang sistem informasi dengan membaca, mempelajari serta memahaminya dari buku dan jurnal dengan menggunakan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menyajikan gambaran mengenai permasalahan hingga penyelesaian masalah dari penelitian yang terdiri dari latar belakang permasalahan, identifikasi permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan dari penelitian, ruang lingkup atau batasan penelitian, metodologi penelitian yang dipakai, serta struktur dari penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ke dua membahas perihal pemahaman yang digunakan sebagai pendukung proses dilakukannya penelitian ini. Pengertian yang digunakan tersebut diambil dari berbagai sumber yang memiliki hubungan dengan pembangunan sistem informasi penjualan dengan basis *web* yang terdiri dari pengertian umum, pengertian khusus, pengertian perancangan, tinjauan studi, dan kerangka pemikiran guna mendukung sistem yang akan dibangun.

BAB III ANALISA SITEM BERJALAN

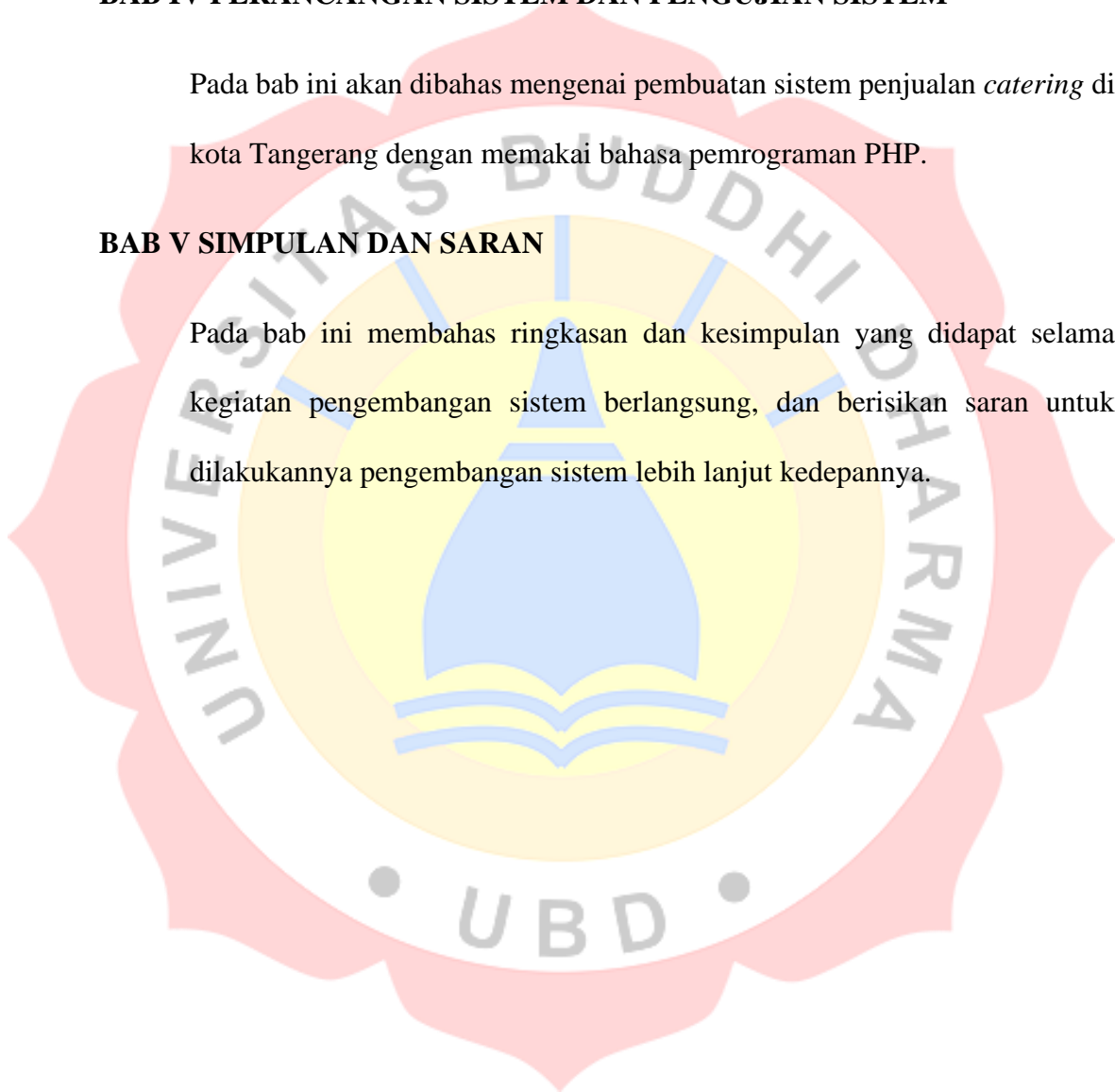
Pada bab ini menjelaskan mengenai tinjauan umum, prosedur sistem yang sedang berlangsung, *activity diagram*, dokumentasi *input* dan *output*, analisa masalah, serta identifikasi kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai pembuatan sistem penjualan *catering* di kota Tangerang dengan memakai bahasa pemrograman PHP.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas ringkasan dan kesimpulan yang didapat selama kegiatan pengembangan sistem berlangsung, dan berisikan saran untuk dilakukannya pengembangan sistem lebih lanjut kedepannya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Data

Menurut Jauhari et al. (2020 : 1) “Data ialah fakta mengenai orang, kejadian-kejadian serta subjek lainnya yang dimanipulasi dan diproses untuk menghasilkan informasi”.

Menurut Pane et al. (2020 : 7) “Data ialah kumpulan dari deskripsi atau fakta mentah berupa simbol, angka, kata-kata, atau citra, yang didapat dengan cara pengamatan atau penelusuran ke suatu sumber tertentu”.

Berdasarkan pengertian data para ahli diatas, bisa diartikan bahwa data ialah fakta maupun keterangan berupa simbol, angka serta kata-kata yang diperoleh dari kegiatan mengamati maupun penelusuran ke suatu sumber tertentu yang kemudian dimanipulasi dan diproses untuk menghasilkan informasi.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Hutahaean (2015 : 9) “Informasi ialah data yang mengalami pemrosesan hingga berubah ke bentuk yang bermanfaat dan bernilai bagi penerimanya”.

Menurut Lestari & Amri (2020 : 15) “Informasi dapat diartikan hasil olahan data maupun fakta yang saling berhubungan, yang diproses hingga sedemikian rupa sesuai kebutuhan dari penggunaanya, yang bisa digunakan untuk menolong pengguna dalam menentukan keputusan”.

Menurut Santi (2020 : 8) “Informasi ialah data yang selesai mengalami pengolahan hingga menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat serta lebih bernilai bagi yang menerimanya”.

beberapa teori yang dikemukakan diatas, dapat ditarik arti jika informasi sebenarnya adalah hasil atau *output* dari data yang sudah mengalami proses pengolahan agar menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat, lebih bernilai, serta sudah sesuai dengan kebutuhan penggunanya yang diharapkan mampu berguna untuk pengguna dalam menentukan keputusan.

2.1.3 Pengertian Sistem

Menurut Prehanto (2020 : 3) “Sistem artinya bagian dari suatu komponen yang terhubung antara satu dengan yang lain baik fisik maupun tidak yang bekerja bersama demi mencapai tujuan secara harmonis”.

Menurut Lestari & Amri (2020 : 7) “Sistem memiliki arti kumpulan dua atau lebih bagian yang saling terhubung serta berinteraksi yang membuat suatu kesatuan sehingga menciptakan satu tujuan”.

Menurut Wakhyudi (2018 : 12) “Sistem berarti kumpulan komponen /prosedur-prosedur yang terhubung antara satu dengan lainnya dalam menjalankan suatu proses guna mencapai satu hal yang diinginkan”.

Mengacu pada teori yang disebutkan sebelumnya, maka dapat ditarik sebuah pemahaman jika sistem ialah bagian-bagian yang memiliki hubungan antara satu dengan lainnya serta saling terkait dalam menjalankan sebuah proses demi tercapai satu hal yang sama.

2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Prehanto (2020 : 21) “Sistem informasi ialah kegiatan dalam mengumpulkan, menyampaikan, menganalisis suatu informasi dengan suatu maksud tertentu”.

Sedangkan menurut Hidayat (2020 : 16) “Sistem informasi dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang berguna dalam mengolah data hingga menjadi informasi, yang dapat digunakan oleh penentu keputusan”.

Menurut (Pamungkas & Hanifa, 2020) “Sistem informasi merupakan sistem pada suatu kelompok yang menghubungkan antara kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, serta kegiatan strategi dari suatu kelompok yang memberikan pihak tertentu dengan informasi yang diinginkan”.

Jika mengacu pada pemikiran diatas, bisa diartikan jika sistem informasi ialah gabungan antara teknologi serta cara bagaimana manusia dalam melakukan manajemen informasi guna mendukung kegiatan sehari-hari.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Pengertian Analisis

Dikutip dari Santi (2020 : 12) “analisis, usaha untuk mempelajari dan mengevaluasi bentuk permasalahan maupun kasus sedang terjadi”.

Menurut Nugroho (2020 : 87) “analisa ialah usaha yang dilakukan untuk mengamati sebuah objek secara detail serta terperinci dengan cara membedah setiap bagian yang menyusun objek tersebut untuk dipelajari”.

Berdasarkan beberapa pengertian analisa diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa analisa merupakan sebuah kegiatan untuk mempelajari, mengamati serta mengevaluasi suatu hal secara mendetail.

2.2.2 Pengertian Perancangan

Menurut Nur & Suyuti (2018 : 5) “perancangan berarti kegiatan yang tujuannya menganalisa, memperbaiki serta menyusun suatu sistem, baik sistem secara fisik maupun tidak yang optimal untuk waktu yang akan datang dengan informasi yang ada”.

Menurut Irawan (2017 : 3) “perancangan atau merancang ialah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menyusun, mendapatkan, serta menciptakan suatu hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia”.

Berdasarkan dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan ialah kegiatan yang mempunyai tujuan untuk menyusun atau menciptakan suatu hal baru yang bermanfaat.

2.2.3 Pengertian *E-Commerce*

Menurut Harmayani Harmayani et al. (2020 : 1) “*E-Commerce* ialah menyebarkan, membeli, menjual, memasarkan barang maupun jasa menggunakan sarana seperti internet atau tv, WWW, maupun berbagai jaringan hal-hal elektronik lainnya”.

Menurut (Ummah, 2018) “*E-Commerce* merupakan proses dari kegiatan transaksi yang dilakukan dari jaringan internet dan menggunakan *website* untuk tempat melakukan kegiatan tersebut”.

Menurut (Hermiati et al., 2021) “*E-Commerce* ialah suatu kegiatan membeli ataupun menjual secara elektronik yang dilakukan menggunakan jaringan internet”.

Berdasarkan pengertian mengenai *E-Commerce* diatas dapat disimpulkan bahwa *E-Commerce* merupakan proses dari penyebaran, pembelian, penjualan, serta pemasaran yang dilakukan dengan menggunakan jaringan internet dan *website* sebagai perantaranya.

2.2.4 Pengertian Website

Mengacu pada Marisa (2017 : 1) “*Website* bisa disimpulkan sebagai sebuah kesatuan dari banyak halaman yang berguna dalam menyebarkan informasi seperti tulisan, gambar, serta program multimedia lainnya baik bersifat diam (statis) ataupun bergerak (dinamis) yang membuat sebuah susunan bangunan yang terhubung baik halaman satu dengan halaman lainnya yang dinamakan hyperlink”.

Menurut W. Hidayat (2021 : 14) “*Web* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman berisi informasi yang bisa diperoleh dari media internet berbentuk tulisan, gambar, suara, video yang mempunyai alamat di browser”.

Menurut Azis (2013 : 75) “*Web* ialah halaman informasi yang disediakan menggunakan internet sehingga mampu diakses di seluruh dunia selama terhubung ke internet”.

Dari beberapa pengertian mengenai *web* yang ada diatas dapat ditarik kesimpulan mengenai *web*, bahwa *web* ialah halaman yang memerlukan internet untuk diakses dan biasanya berisikan informasi berupa tulisan, gambar, suara maupun video.

2.2.5 Jenis Website

Website atau *web* merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai sarana penyebaran informasi. Dalam keseharian terdapat beberapa jenis *website* yang sering kita kunjungi baik sekedar untuk mencari informasi ataupun untuk mencari hiburan.

Menurut Setyawan & Pratiwi (2020 : 10) *website* terbagi kedalam 3 jenis yaitu:

a. *Website Statis*

Website Statis merupakan *website* yang isinya tidak mengalami pembaharuan dalam waktu tertentu, sehingga isi dari *website* tidak akan mengalami perubahan sampai waktu dilakukannya pembaharuan pada halaman *website* tersebut. Contohnya ialah *web* yang berisi *company profile* milik suatu perusahaan atau organisasi

b. *Website Dinamis*

Ialah *website* yang selalu mengalami pembaharuan pada isi *websitenya* yang dimana pembaharuan tersebut hanya dapat dilakukan oleh si pemilik *website* tersebut. *Blog* ialah salah satu contoh dari *website* dinamis.

c. *Website Interaktif*

Website interaktif ialah *website* yang memungkinkan adanya interaksi antara si pemilik *website* dengan para pengguna *website*, sehingga *website* tersebut terus mendapat pembaharuan baik dari si pemilik *website* maupun si pengguna *website*. Contoh dari *website* interaktif ialah forum, sosial media, dan *website E-Commerce*.

2.2.6 Pengertian *Catering*

Menurut Indani & Suhairi (2018 : 2) “Usaha katering merupakan usaha di bidang jasa boga yang menawarkan pelayanan jasa terkait memesan makanan maupun minuman untuk jamuan makan”.

Menurut Wulandari (2017 : 15) “katering ialah sebuah kesibukan yang mempunyai tugas utama ialah menyiapkan dan melayani makanan untuk sekelompok orang pada suatu acara tertentu”.

Dari pendapat diatas bisa diartikan jika katering ialah sebuah kegiatan pelayanan jasa bertugas untuk menyediakan atau menyiapkan makanan maupun minuman pada jamuan makan tertentu.

2.2.7 Jenis *Catering*

Berikut ini ialah jenis-jenis *catering* menurut Indani & Suhairi (2018 : 2)

a. *Inside catering*

Inside catering merupakan pelayanan pemesanan baik makanan ataupun minuman di tempat makanan itu diolah. Seperti restoran, hotel, dan sebagainya.

b. *Outside catering*

Ialah pelayanan pemesanan makanan maupun minuman yang dibawa keluar dari tempat makanan tersebut diolah ke tempat si pemesan. Seperti resepsi pernikahan, dan arisan.

2.3 Teori Analisa dan Perancangan

2.3.1 Pengertian *Rapid Application Development* (RAD)

Menurut Mulyani (2017 : 31) menjelaskan bahwa “RAD ialah metode yang berfokuskan pada kecepatan pengembangan sistem untuk memenuhi kebutuhan dari si pengguna”.

Menurut Permana et al. (2020 : 69) “RAD atau *Rapid Application Development* merupakan pengembangan sistem yang memiliki keunggulan karena tahapan yang singkat dan cepat”.

Berdasarkan pengertian mengenai RAD diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa RAD(*Rapid Application Development*) ialah cara yang digunakan dalam pengembangan sistem yang memiliki waktu singkat pada setiap tahapannya.

Berikut ialah tahapan dari RAD menurut Permana et al. (2020 : 70)

a. *Requirement planning:*

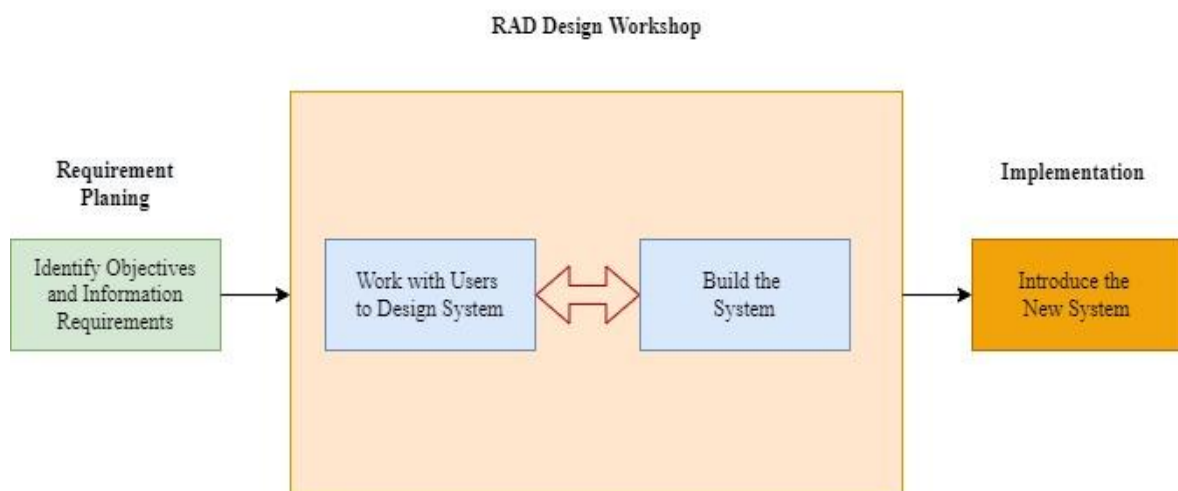
Tahapan ini bertujuan untuk melakukan identifikasi keperluan, batasan serta keinginan atau tujuan dari sistem yang akan dirancang, menggunakan cara mengumpulkan data dari pemangku kepentingan. Kegiatan yang dilakukan ialah dengan mengamati langsung dan mengambil data dari berbagai referensi yang sesuai. Hasil yang didapat seperti mekanisme atau cara pengambilan data penelitian maupun hal-hal yang dibutuhkan seputar kebutuhan sistem.

b. *Design Workshop*

Design Workshop berguna dalam membangun berbagai proses pada gambaran sistem secara menyeluruh dengan mengidentifikasi deskripsi abstraksi dari sistem program yang menjadi dasar. Kegiatan meliputi mengidentifikasi pelaku, menganalisis proses dan kinerja sistem, mengidentifikasi struktur objek serta hubungannya, pemodelan interaksi objek dan kebiasaan serta mendesain tampilan. Hasil yang diperoleh adalah pemodelan sistem.

c. Implementasi (*implementation*)

Implementasi berfungsi untuk menerapkan metode, program sesuai yang dibutuhkan sistem. Kegiatan yang dilakukan dengan membuat sistem sama dengan pemodelan yang dibangun. Hasil yang didapat ialah perijinan pengambilan data penelitian berbasis *website* menggunakan tahapan dari metode RAD.



Sumber : Gambar Sudah Diolah

Gambar 2. 1 Ilustrasi Tahapan RAD

2.3.2 *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Mesran et al. (2019 : 8) “UML, bahasa visual yang bertujuan guna memodelkan dan komunikasi perihal sebuah sistem memanfaatkan diagram serta tulisan pendukung”.

Menurut Haqi (2019 : 29) “UML ialah suatu kode yang sudah menjadi acuan untuk memvisualisasikan, merancang, serta mendokumentasikan sistem perangkat lunak”.

Menurut Sari & Utami (2021 : 107) “UML merupakan metode terbuka untuk memspezifikasikan, memvisualisasikan, membuat, serta mendokumentasikan artefak sistem yang sedang dikembangkan”.

Dari penyertaan mengenai UML diatas maka peneliti menyimpulkan jika UML ialah sebuah metode yang diperuntukan untuk memvisualisasikan, memodelkan, serta merancang alur kerja sebuah sistem perangkat lunak yang sedang dikembangkan dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.


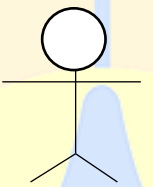
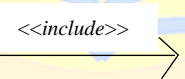

2.3.3 *Diagram UML*

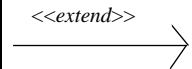
Dalam tahap pembuatan suatu sistem perangkat lunak biasanya para *programmer* menggunakan UML dalam merancang alur kerja sebuah sistem perangkat lunak dengan menggunakan diagram. Menurut A.S & Shalahuddin (2014 : 137) “UML ialah bahasa visual yang digunakan dalam memodelkan serta komunikasi tentang sebuah sistem dengan memakai diagram dan teks-teks pendukung”. Adapun jenis diagram diantaranya :

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram ialah pemodelan guna mengetahui perilaku sistem yang mau dirancang, *use case* menjelaskan sebuah hubungan tentang satu atau lebih aktor dengan sistem yang mau dirancang.

Tabel 2. 1 Daftar Simbol *Use Case Diagram*

No.	Nama Komponen	Simbol	Deskripsi
1	<i>Use case</i>		Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
2	Aktor/ <i>actor</i>		Mewakikan peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
3	Asosiasi		Memvisualkan interaksi komunikasi antar aktor terhadap <i>use case</i> atau sebaliknya.
4	<i>Icnlude</i>		Hubungan <i>use case</i> yang tambahan ke seluruh <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan simbol tersebut untuk bisa berfungsi.
5	Generalisasi		Relasi generalisasi dan spesialisasi antara dua jenis <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang satu berfungsi lebih umum.


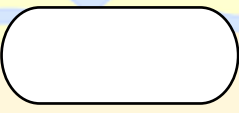
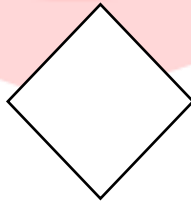
6	Ekstensi		Relasi <i>use case</i> yang ditambahkan ke seluruh <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri
---	----------	---	--


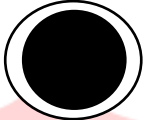
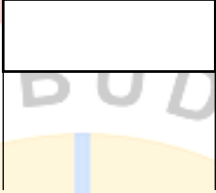
Sumber : A.S & Shalahuddin (2014 : 156)

b. *Activity Diagram*

Activity diagram merupakan diagram yang mendeskripsikan alur kerja sistem maupun proses atau pilihan yang ada pada program. Perlu diperhatikan *activity* diagram ialah diagram yang menggambarkan tindakan yang dapat dilakukan sistem bukanlah apa yang dilakukan aktor.

Tabel 2. 2 Daftar Simbol *Activity Diagram*

No.	Nama Komponen	Simbol	Deskripsi
1	<i>initial node</i>		<i>Initial node</i> merupakan awalan sebuah diagram aktivitas
2	Aktivitas		Simbol yang dapat digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang dilakukan sistem.
3	<i>Decission</i>		Simbol yang mengartikan bahwa terdapat opsi kegiatan lebih dari satu pada diagram


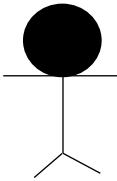
4	Penggabungan		Penggabungan dimana berbagai aktivitas digabungkan.
5	Status akhir		Simbol bisa digunakan untuk menggambarkan status akhir pada sistem.
6	<i>swimlane</i>		Simbol yang memisahkan antara organisasi bisnis dengan aktivitas.

Sumber : A.S & Shalahuddin (2014 : 162)

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram diagram yang menunjukkan perilaku objek pada *use case* bertujuan menjelaskan *life time* objek dan pesan yang dikirim dan didapat oleh objek. maka dari itu agar bisa memvisualkan *sequence diagram* harus mengetahui objek apa saja yang ikut dalam *use case* beserta metode atau cara yang dimiliki kelas yang diubah menjadi objek.

Tabel 2. 3 Daftar Simbol *Sequence Diagram*

No.	Nama Simbol	Simbol	Deskripsi
1	<i>Life Line</i>		Mengartikan kehidupan dari suatu objek.
2	<i>Actor</i>		Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat



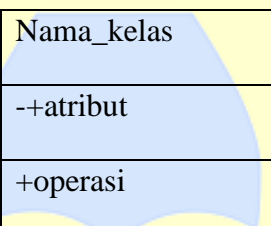
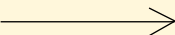

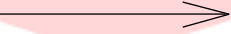

3	Waktu aktif		Menandakan objek pada keadaan yang aktif
4	Objek		Menyatakan objek yang memberikan pesan
5	Pesan tipe <i>create</i>		Menjelaskan sebuah objek membuat objek yang lain
6	Pesan tipe <i>call</i>		Menjelaskan objek memanggil operasi/metode yang terdapat pada objek lain atau dirinya sendiri
7	Pesan tipe <i>send</i>		Menjelaskan jika suatu objek mengirim data ke objek lain
8	Pesan tipe <i>return</i>		Menjelaskan objek yang sudah menjalankan operasi atau metode menciptakan suatu kembalian ke objek tertentu
9	Pesan tipe <i>destroy</i>		Menjelaskan bahwa objek menyudahi hidup objek lain

Sumber : A.S & Shalahuddin (2014 : 165)

d. *Class Diagram*

class diagram memvisualkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem nantinya.

Tabel 2. 4 Daftar Simbol *Class Diagram*

No.	Nama Simbol	Simbol	Deskripsi
1	<i>Generalization</i>		Menggambarkan hubungan antara kelas
2	Antarmuka		Sama seperti konsep pada antarmuka pada pemrograman berorientasi objek
3	<i>Class</i>		Kelas yang terdapat pada struktur sistem.
4	Kebergantungan		Hubungan antarkelas yang saling bergantung
5	Aggregasi		Relasi setiap kelas yang bermakna semua bagian
6	<i>Directed Association</i>		Relasi antarkelas yang bermakna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
7	<i>Association</i>		Bentuk yang menggambarkan hubungan setiap kelas dengan makna umum.

Sumber : A.S & Shalahuddin (2014 : 146)

2.3.4 Pengertian *Database*

Menurut Yuhefizard (2013 : 2) “*Database* ialah koleksi atau kumpulan dari beberapa data yang terhubung, serta disusun berdasarkan beberapa kriteria secara logis, sehingga menciptakan informasi”.

Menurut Oktavian (2013 : 107) “*Database* merupakan kumpulan dari data atau informasi ataupun proses yang mempunyai susunan sedemikian rupa, sehingga mudah disimpan diatur, dan ditampilkan”.

Menurut Ethica (2019 : 39) “*Database* merupakan arsip terkomputerisasi yang dipakai untuk menyimpan dan mengatur data sedemikian rupa sehingga sesudah diarsip, informasi itu dapat diakses ataupun diambil kembali dengan mudah melalui berbagai kriteria pencarian”.

Berdasarkan pengertian dari *database* yang sudah dikemukakan oleh ahli diatas bisa ditarik kesimpulan jika *database* ialah kumpulan, koleksi, maupun arsip berupa data yang terhubung dan disimpan pada suatu *server* yang menghasilkan informasi, dan jika informasi tersebut suatu saat diperlukan lagi informasi tersebut dapat diakses kembali melalui berbagai kriteria pencarian.

2.3.5 Pengertian MySQL

Menurut Manu (2020 : 19) “MySQL ialah suatu server basis data yang digunakan dalam membantu pengolahan basis data dengan sangat cepat menggunakan bahasa *SQL (Structured Query Language)*”.

Menurut Devi (2020 : 35) menjelaskan bahwa “MySQL merupakan *Relational Database Management Systems (RDBMS)* yang bersifat *open source* dengan menggunakan *client server* model. RDBMS sendiri ialah perangkat lunak yang berfungsi guna menciptakan serta mengelola basis data sesuai dengan model relasional”.

Mengacu terhadap pengertian yang sudah dikeluarkan oleh para ahli dapat diartikan jika MySQL ialah sebuah perangkat lunak yang basis bahasanya menggunakan *SQL (Structured Query Language)* bisa digunakan dalam menciptakan dan mengatur basis data.

2.3.6 Pengertian HTML

Menurut Habibi et al. (2020 : 10) menjelaskan bahwa “HTML merupakan bahasa markup internet (*web*) berupa kode maupun simbol yang dimasukkan kedalam file yang bertujuan untuk divisualisasikan kedalam sebuah *website*”.

Menurut Setiawan (2017 : 16) “HTML ialah bahasa program terstruktur yang dikembangkan guna menciptakan halaman pada situs *web* yang bisa diakses dengan *Web Browser*”.

Menurut A. Azis et al. (2019 : 5) “*Hyper Text Markup Language* ialah standar kode program semi terstruktur dibuat dalam bentuk tag yang menyusun setiap unsur *website* yang dapat dibuka dan diperlihatkan dengan *Web Browser*”.

Berdasarkan pengertian dari HTML yang sudah dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan jika *Hyper Text Markup Language* ialah bahasa program yang digunakan dalam merancang halaman pada situs *web* yang bisa dibuka dan ditampilkan dengan menggunakan *web browser*.

2.3.7 Pengertian CSS (*Cascading Style Sheet*)

Menurut A. Azis et al. (2019 : 36) “*Cascading Style Sheet* ialah dokumen yang berisi kode program bertujuan guna merapikan tampilan situs *web* yang dibangun”.

Menurut Tonni Limbong (2021 : 51) “CSS ialah kode program yang berguna untuk menstruktur bagian yang ada pada *web*”.

Menurut Habibi et al. (2020 : 47) “CSS merupakan bahasa desain *web* yang berguna untuk mengatur visual suatu halaman situs *web* yang ditulis”.

Berdasarkan pengertian dari CSS diatas maka kesimpulan yang dapat ditarik ialah CSS ialah kode atau bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk mengatur format tampilan pada halaman situs *web*.

2.3.8 Pengertian PHP

Menurut Habibi, Putra, et al. (2020 : 40) “PHP ialah bahasa *scripting* yang bersatu dengan HTML dan berjalan pada bagian server”.

Menurut Supono & Putratama (2018 : 3) “PHP ialah bahasa program untuk mengartikan susunan kode program menjadi kode yang mampu dicerna komputer”.

Menurut Habibi & Suryansah (2020 : 33) “PHP merupakan bahasa pemrograman *server-side* yang sudah dipakai secara luas untuk menangani, membuat, dan mengembangkan sebuah situs *web*”.

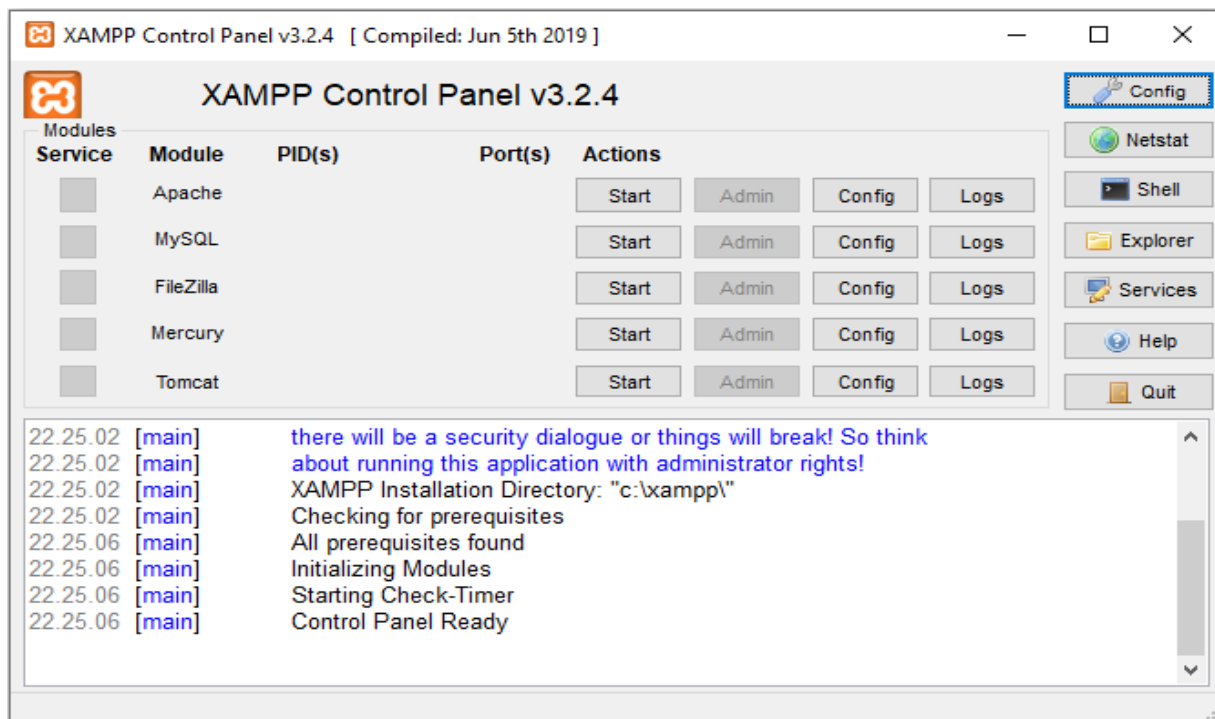
Dari beberapa pemahaman PHP diatas bisa diartikan jika PHP ialah bahasa program pada sisi server(*server-side*) yang bertujuan dalam menciptakan serta mengembangkan situs *web* yang mampu berjalan secara bersamaan dengan HTML.

2.3.9 Pengertian XAMPP

Menurut A. Nugroho et al. (2021 : 37) “XAMPP ialah perangkat lunak yang dapat dipakai dalam merancang situs *web* dan bisa mendukung banyak sistem operasi seperti Windows, Linux dan mac”.

Menurut Haqi (2019 : 8) “XAMPP merupakan program atau *software* bebas yang merupakan gabungan dari beberapa program antara lain seperti Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang dirancang dengan bahasa program PHP dan *Perl* yang mampu berguna sebagai *server* agar bisa berdiri sendiri (*localhost*) serta dapat berjalan dibanyak sistem operasi”.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai XAMPP menurut ahli diatas maka bisa diartikan jika XAMPP ialah program atau perangkat lunak yang berguna sebagai server bagi sebuah *web* yang mampu berdiri sendiri (*localhost*) serta mampu berjalan diberbagai sistem operasi.



Sumber : Gambar Sudah Diolah

Gambar 2. 2 XAMPP

2.3.10 Pengertian *Javascript*

Menurut A. Azis et al. (2019 : 10) “*JavaScript* merupakan kode pemrograman yang biasa digunakan dalam membuat program agar halaman *web* yang ditampilkan pada *browser* tidak hanya indah tetapi juga interaktif serta menarik”.

Menurut Koesheryatin & Suryana (2014 : 181) “*JavaScript* ialah kode *script* berdasarkan pada objek yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan berbagai aspek interaksi pengguna pada dokumen HTML”.

Menurut Prianto & Bunyamin (2020 : 199) “*JavaScript* merupakan bahasa pemrograman yang digunakan pada perancangan sistus *web* agar situs *web* dapat dibuat lebih interaktif dan dinamis. *JavaScript* ialah bahasa yang diproses pada bagian *client*. Dikarenakan berjalan pada bagian *client*, *javascript* mampu berjalan pada *browser*”.

Berdasarkan beberapa pengertian dari *javascript* sebelumnya bisa diartikan bahwa *javascript* ialah kode pemrograman yang dipakai dalam perancangan situs *web* yang berfungsi dalam membuat tampilan dari situs *web* menjadi interaktif. Dikarenakan *javascript* merupakan kode program yang diproses pada bagian *client* maka *javascript* dapat berjalan dengan menggunakan *browser*.

2.3.11 Pengertian *Bootstrap*

Menurut Sunarya & Bahit (2020 : 16) “*Bootstrap*, sebuah pustaka *framework* CSS yang digunakan teruntuk bagian pengembang *front-end website*. *Bootstrap* juga merupakan kerangka kerja HTML, CSS, serta *Javascript* yang diperuntukan untuk mengembangkan sebuah situs *web* agar menjadi *responsive*. Sehingga halaman situs *web* nantinya mampu menyesuaikan ukuran dari monitor saat membuka perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses situs *web* dari browser”.

Menurut A. Azis et al. (2019 : 48) “*Bootstrap* merupakan CSS *Framework* yang digunakan untuk membangun situs *web* yang *responsive* dan dapat diakses dengan *smartphone* yang tampilannya dapat menyesuaikan layar dari *smartphone* tersebut”.

Subagia (2018 : 45) “*Bootstrap* merupakan sebuah *template* desain situs *web* (*framework* CSS) yang dibuat dalam mempermudah proses merancang situs *web* baik untuk pemula hingga yang sudah berpengalaman”.

Berdasarkan pengertian yang sudah dikemukakan diatas bisa disimpulkan jika *bootstrap* ialah kerangka kerja CSS yang dibuat untuk memudahkan para pengembang dalam merancang tampilan suatu situs *web* yang *responsive*.

2.4 Teori Metode Pengujian

2.4.1 Pengertian *BlackBox*

Menurut (Destiningrum & Adrian, 2017) “Pengujian kotak hitam bertujuan memvalidasi syarat fungsional dari sebuah program tanpa harus mengetahui cara kerja internal dari sebuah program yang dirancang”.

Menurut (Shadiq et al., 2021) “Metode *Black Box* Testing, metode uji yang berfokus pada nilai fungsi dari program (*software*), orang yang menguji dapat menjelaskan setiap kumpulan keadaan input serta menguji coba pada nilai fungsional dari program yang sudah dibangun”.

Berdasarkan definisi dari pengujian *Black Box* sebelumnya maka bisa ditarik pemahaman jika pengujian kotak hitam ialah jenis uji coba yang digunakan untuk mencari tahu sampai mana tingkat fungsionalitas sebuah perangkat lunak yang selesai dirancang tanpa melihat cara kerja dari internalnya.

2.4.2 Pengertian *Heuristic Evaluation*

Menurut (Pandusarani et al., 2018) “*Heuristic Evaluation* merupakan cara dalam mengevaluasi sebuah antarmuka oleh satu bahkan lebih ahli atau professional”.

Menurut (Purnama et al., 2019) “*Heuristic Evaluation* ialah metode yang digunakan untuk mengetahui sampai mana masalah pada *usability* sebuah perangkat lunak dalam desain antarmuka”.

Dari beberapa pemahaman para ahli tadi maka dapat diartikan bahwa *Heuristic Evaluation* merupakan metode uji yang digunakan untuk mengetahui tingkat masalah kegunaan pada desain antarmuka.

2.5 Tinjauan Studi

Tabel 2. 5 Penelitian Edy dan Tekat

No.	Data Jurnal/ Makalah	Keterangan
1	Judul	Sistem Penjualan <i>Online</i> Berbasis <i>Website</i> : Studi Kasus di Infomedia Komputer
2	Jurnal	Jurnal Elektronika, Listrik dan Teknologi Informasi Terapan
3	Volume dan halaman	Volume 1, 38 – 44
4	Tanggal & Tahun	Juli 2019
5	Penulis	Edy Susena, Tekat Budi Santoso
6	Penerbit	Politeknik Jambi
7	Tujuan Penelitian	Untuk membuat sistem penjualan berbasis <i>web</i> serta untuk meningkatkan kegiatan jual-beli.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Infomedia Komputer Surakarta
9	Perancangan Sistem	Bahasa Pemrograman PHP dan HTML. Database MySQL.
10	Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Halaman utama. 2. Halaman <i>login</i> user. 3. Halaman info produk. 4. Halaman keranjang belanja. 5. Halaman pemesanan. 6. Halaman akun. 7. Halaman hubungi admin. 8. Halaman riwayat belanja. 9. Halaman <i>login</i> admin. 10. Halaman admin
11	Kekuatan Penelitian	Sistem yang dirancang sudah berhasil berjalan serta mampu mengatasi masalah yang ada, serta pada jurnal menampilkan <i>flowchart</i> sistem yang memudahkan pembaca dalam melihat alur kerja sistem.
12	Kelemahan Penelitian	Sistem belum terintegrasi dengan <i>mobile</i> , tidak menjelaskan proses dalam pengujian, serta tampilan <i>website</i> hanya berdasarkan <i>browser</i> pada <i>desktop</i>
13	Kesimpulan	Sistem informasi penjualan yang dirancang sudah berhasil berjalan serta dapat memudahkan dan bisa mempercepat proses kegiatan penjualan sehingga menjadi lebih efisien. Sistem yang dihasilkan dapat membantu dalam mempromosikan produk yang

		dijual oleh Infomedia Komputer Surakarta. Dengan adanya sistem ini, pengolahan data maupun pengambilan informasi akan menjadi cepat, akurat, dan mudah.
--	--	---

Tabel 2. 6 Penelitian Ita

No.	Data Jurnal/ Makalah	Keterangan
1	Judul	Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis Web Dengan Metode RAD (<i>Rapid Application Development</i>)
2	Jurnal	<i>Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research</i>
3	Volume dan halaman	Volume 2 Nomor 74, 1-6
4	Tanggal & Tahun	November 2018
5	Penulis	Ita Dewi Sintawati
6	Penerbit	Stmik Jayakarta
7	Tujuan Penelitian	Untuk mempermudah konsumen dalam membeli kue tanpa harus ke toko kue, mempermudah pemilik usaha dalam memasarkan produknya, membangun sistem informasi untuk penjualan kue dari proses input, output serta database untuk semua data transaksional, hingga pembuatan laporannya.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Universitas BSI
9	Perancangan Sistem	1. Bahasa program: PHP, HTML. 2. Database: MySQL. 3. Editor Macromedia Dreamweaver
10	Hasil Penelitian	1. Antar Muka Menu <i>Login</i> Admin. 2. Antar Muka Menu Laporan. 3. Antar Muka Menu Transaksi. 4. Antar Muka Menu Akun Pelanggan <i>Login</i> Admin. 5. Menu Utama. 6. Tampilan Produk
11	Kekuatan Penelitian	Jurnal dapat menampilkan proses dalam pengujian <i>Black Box</i> yang dilakukan, serta jurnal juga dapat menampilkan diagram ERD sehingga pembaca dapat mengetahui alur basis data dari sistem informasi penjualan yang dirancang.

12	Kelemahan Penelitian	Tampilan <i>website</i> belum terintegrasi dengan <i>mobile</i> , rancangan tampilan belum lengkap, serta tidak menampilkan alur kerja sistem dalam bentuk UML.
13	Kesimpulan	Sistem informasi penjualan toko kue yang dibuat dengan memakai kode program PHP dan MySQL untuk <i>databasenya</i> , berhasil memenuhi kebutuhan dibangunnya sistem yaitu memudahkan pihak terkait, seperti <i>user</i> , dalam memesan produk, transaksi sampai pada pembuatan laporan.

Tabel 2. 7 Penelitian Mardi dan Rayhan

No.	Data Jurnal/ Makalah	Keterangan
1	Judul	Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir Berbasis <i>Web</i> Menggunakan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).
2	Jurnal	<i>Information System for Educators and Professionals</i>
3	Volume dan halaman	Volume 5 Nomor 2, 151-160
4	Tanggal & Tahun	Juni 2021
5	Penulis	Mardi Yudhi Putra, Rayhan Wahyudin Ratu Lolly
6	Penerbit	Universitas Bina Insani
7	Tujuan Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempercepat proses pencarian serta pencatatan penjualan. 2. Meningkatkan proses pemasaran. 3. Membangun aplikasi penjualan souvenir dengan <i>website</i> memakai metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Subjek penelitian ialah Maju Jaya Shop
9	Perancangan Sistem	Sistem dibuat menggunakan kode program PHP, database MySQL serta <i>framework</i> Codeigniter
10	Hasil Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan <i>Dashboard</i> dan Produk. 2. Implementasi pemesanan. 3. Laporan penjualan souvenir sesuai periode yang diinginkan serta bisa diakses dengan internet.

11	Kekuatan Penelitian	1. Menampilkan alur kerja sistem dalam bentuk diagram UML. 2. Menampilkan pengujian pada <i>form</i> yang dilakukan dalam bentuk tabel.
12	Kelemahan Penelitian	Hanya menampilkan tampilan dari awal <i>web</i> , hanya menampilkan tampilan dari implementasi serta tidak menyertakan tampilan dari setiap <i>form</i>
13	Kesimpulan	Sistem jual beli yang diterapkan dapat memudahkan dalam hal mencari dan mencatat data penjualan hal ini terbukti dengan berhasil disimpannya data pemesan serta data produk penjualan, seperti menambah data, merubah dan menghapus data produk sehingga membantu serta mempercepat kegiatan penjualan.

Tabel 2. 8 Purnama, Pradnyana, dan Agustini

No.	Data Jurnal/ Makalah	Keterangan
1	Judul	<i>Usability Testing</i> Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> Pada Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung
2	Jurnal	Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
3	Volume dan halaman	Vol. 16 No. 1, 87 - 97
4	Tanggal & Tahun	Januari 2019
5	Penulis	Ni Ketut Thrisnandha Purnama, I Made Ardwi Pradnyana, Ketut Agustini
6	Penerbit	Universitas Pendidikan Ganesha
7	Tujuan Penelitian	Penelitian ini bermaksud mencari tahu hasil kegunaan pada aplikasi E-Musrenbang Bappeda badung, dan menyarankan perubahan rancangan pada aplikasi E-Musrenbang Bappeda Badung yang memenuhi syarat kegunaan.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	BAPPEDA KABUPATEN BADUNG
9	Perancangan Sistem	-
10	Hasil Penelitian	Memperlihatkan hasil analisa kuesioner sehingga didapat hasil bahwa susunan sistem aplikasi E-Musrenbang sudah bisa memenuhi kriteria kegunaan sistem.

11	Kekuatan Penelitian	Dapat menunjukkan hasil persentase tertinggi sebesar 77% yaitu variabel <i>Flexibility and Efficiency of Use</i> serta persentase terendah yaitu variabel <i>Recovery and System</i> memiliki persentase 57%, dan dari 15 responden didapatkan tingkat persentase <i>usability</i> sistem aplikasi E-Musrenbang Bappeda Badung sebesar 64%
12	Kelemahan Penelitian	Tidak menampilkan cara perhitungan dari metode yang digunakan
13	Kesimpulan	Terdapat 10 variabel yang digunakan dalam penelitian ini yang diambil dari metode <i>Heuristic Evaluation</i> , Dari 15 responden didapatkan tingkat <i>usability</i> sistem aplikasi E-Musrenbang Bappeda Badung sebesar 64% yang masuk dalam kategori tinggi.

Tabel 2. 9 Gagas, Adam, dan Eriq

No.	Data Jurnal/ Makalah	Keterangan
1	Judul	Analisis <i>User Experience</i> Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode <i>Cognitive Walkthrough</i> dan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>
2	Jurnal	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer
3	Volume dan halaman	Vol. 2, No. 3, hlm. 940-950
4	Tanggal & Tahun	Maret 2018
5	Penulis	Gagas Pandusarani, Adam Hendra Brata, Eriq Muh. Adams Jonemaro
6	Penerbit	Universitas Brawijaya
7	Tujuan Penelitian	Analisis bertujuan dalam mencari kekurangan dari tampilan <i>game</i> , dan bila menemukan kekurangan maka dilakukan perbaikan pada tampilan.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Malang
9	Perancangan Sistem	-
10	Hasil Penelitian	Peneliti menemukan hal yang harus diperbaiki, hal tersebut ialah tampilan. Tampilan tersebut berada pada <i>game setting</i> yang tepatnya pada <i>console</i> . <i>Console</i> didalam game CS:GO

		memiliki satu kekurangan, yaitu pada kurangnya penjelasan dari setiap perintah yang dipakai pada <i>console</i> .
11	Kekuatan Penelitian	Dapat menunjukan responden yang terlibat dalam penelitian ini baik dari sisi <i>pro-player</i> , pengguna biasa, hingga pengguna baru dalam permainan tersebut
12	Kelemahan Penelitian	Tidak dapat menunjukan proses perhitungan dari metode yang digunakan, serta tidak dapat menampilkan presentase dari perhitungan metode yang digunakan
13	Kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden <i>Pro-Player</i>, menemukan masalah pada <i>command console</i>, hal tersebut dikarenakan tidak hafalannya responden dengan <i>command</i> yang akan digunakan. 2. Responden pemula, memperoleh masalah yang dikarenakan kurangnya pengalaman terhadap <i>game CS:GO</i>. 3. Secara menyeluruh bisa ditarik satu garis yang dapat mempengaruhi keberhasilan <i>game</i> dipasaran. Disaat <i>game</i> tersebut masih baru maka pengujian yang perlu dilakukan ialah pengujian dengan metode <i>Cognitive Walkthrough</i>.

Tabel 2. 10 Rangkuman Model Penelitian

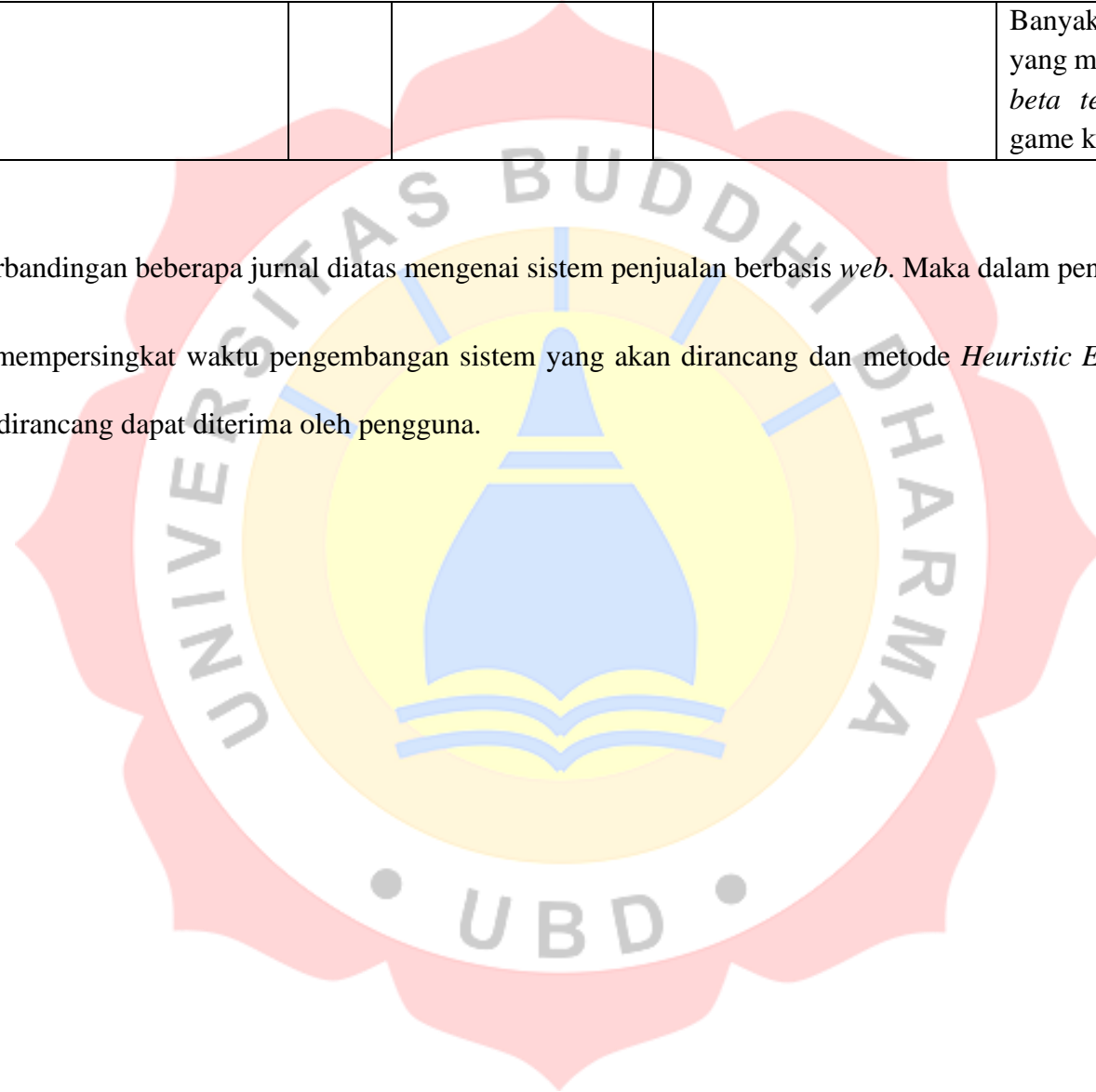
Peneliti	Nama Jurnal	Tahun	Institusi	Judul dan Metode yang digunakan	Kesimpulan
Edy Susena, Tekat Budi Santoso	Jurnal Elektronika, Listrik dan Teknologi Informasi Terapan e-ISSN 2685-7014 p-ISSN 2685-2276	2019	Politeknik Indonusa Surakarta	Sistem Penjualan <i>Online</i> Berbasis <i>Website</i> : Studi Kasus di Infomedia Komputer	Sistem informasi penjualan yang dirancang telah berhasil berjalan dan mampu mempermudah serta mempercepat proses dalam kegiatan transaksi penjualan sehingga menjadi lebih efisien.
Ita Dewi Sintawati	<i>Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research</i> ISSN: 2598-8719 (Online) ISSN: 2598-8700 (Printed)	2018	Universitas BSI	Pembuatan Sistem Informasi Penjualan Kue Berbasis <i>Web</i> Dengan Metode RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	Sistem informasi penjualan toko kue yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Php dan MySQL sebagai <i>databasenya</i> , berhasil memenuhi kebutuhan dari pembuatan sistem yaitu memudahkan pihak-pihak terkait, seperti <i>user</i> atau pengguna, pengusaha atau produsen, dan juga pihak admin, supaya sistem informasi yang dibuat dapat memperdah pengguna dalam hal pemesanan produk, transaksi sampai pada pembuatan laporan.

Mardi Yudhi Putra, Rayhan Wahyudin Ratu Lolly	<i>Information System for Educators and Professionals</i> E-ISSN: 2548-3587	2021	Universitas Bina Insani	Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir Berbasis Web Menggunakan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD).	Sistem aplikasi penjualan yang diimplementasikan mempermudah dalam proses pencarian dan pencatatan data penjualan hal ini dibuktikan dengan berhasil disimpnannya data pemesan dan data produk penjualan, seperti menambah data, merubah dan menghapus data produk sehingga membantu dan mempercepat kegiatan penjualan.
Ni Ketut Thrisnandha Purnama, I Made Ardwi Pradnyana, Ketut Agustini	Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan P-ISSN : 0216-3241 E-ISSN : 2541-0652	2019	Universitas Pendidikan Ganesha	Usability Testing Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> Pada Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung	Terdapat 10 variabel yang digunakan dalam penelitian ini yang diambil dari metode <i>Heuristic Evaluation</i> , yaitu, <i>Visibility, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standard, Recognition Rather Than Recall, Prevention Error System, Flexibility and Efficiency of Use, Design, Recovery and System, Help and Documentation</i> . Dari 15 responden didapatkan tingkat <i>usability</i> sistem aplikasi E-

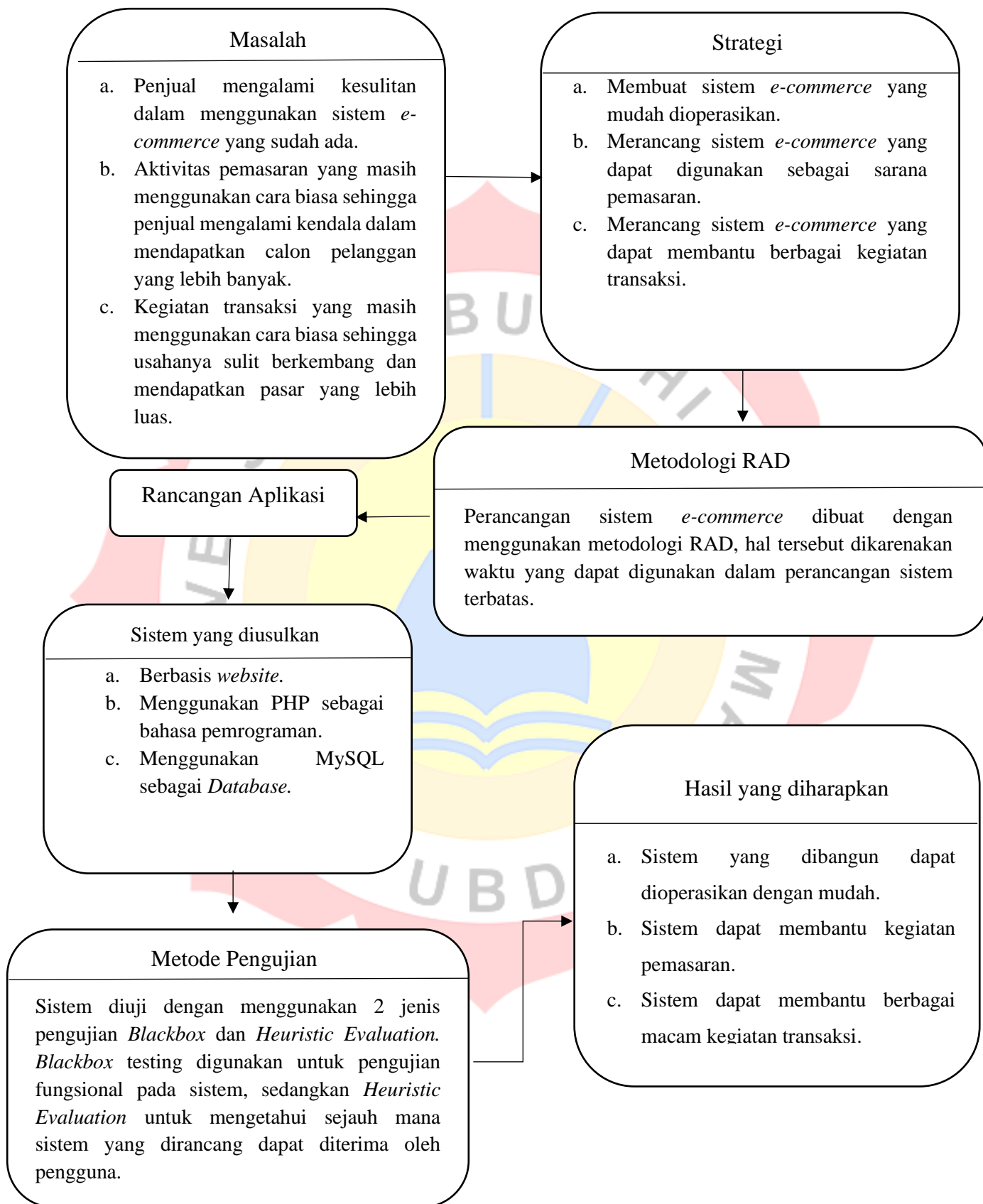
					Musrenbang Bappeda Badung sebesar 64% yang masuk dalam kategori tinggi.
Gagas Pandusarani, Adam Hendra Brata, Eriq Muh. Adams Jonemaro	Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN: 2548-964X	2018	Universitas Brawijaya	Analisis <i>User Experience</i> Pada Game CS:GO dengan Menggunakan Metode <i>Cognitive Walkthrough</i> dan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responden <i>Pro-Player</i>, mendapatkan masalah pada <i>command console</i>, masalah tersebut dikarenakan ketidak hafalan responden terhadap <i>command</i> yang ingin digunakan. 2. Responden <i>Newbie</i>, mendapatkan masalah yang dikarenakan kurangnya pengalaman terhadap <i>game</i> CS:GO, namun, secara garis besar faktor pengalaman responden terhadap <i>game</i> CS:GO yang paling mempengaruhi hasil pengujian. 3. Dari hasil keseluruhan dapat ditarik satu garis yang dapat mempengaruhi keberhasilan <i>game</i> dipasaran. Disaat <i>game</i> tersebut masih baru maka pengujian yang perlu dilakukan adalah pengujian dengan metode <i>Cognitive Walktrough</i>, mengapa?

					Banyak <i>developer game</i> besar yang menggunakan <i>alpha</i> dan lalu <i>beta testing</i> sebelum <i>launching</i> game ke pasaran.
--	--	--	--	--	---

Berdasarkan hasil dari perbandingan beberapa jurnal diatas mengenai sistem penjualan berbasis *web*. Maka dalam penelitian ini menggunakan Metodologi RAD untuk mempersingkat waktu pengembangan sistem yang akan dirancang dan metode *Heuristic Evaluation* guna mengetahui sejauh mana sistem yang dirancang dapat diterima oleh pengguna.



2.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 2. 3 Kerangka Pemikiran

BAB III

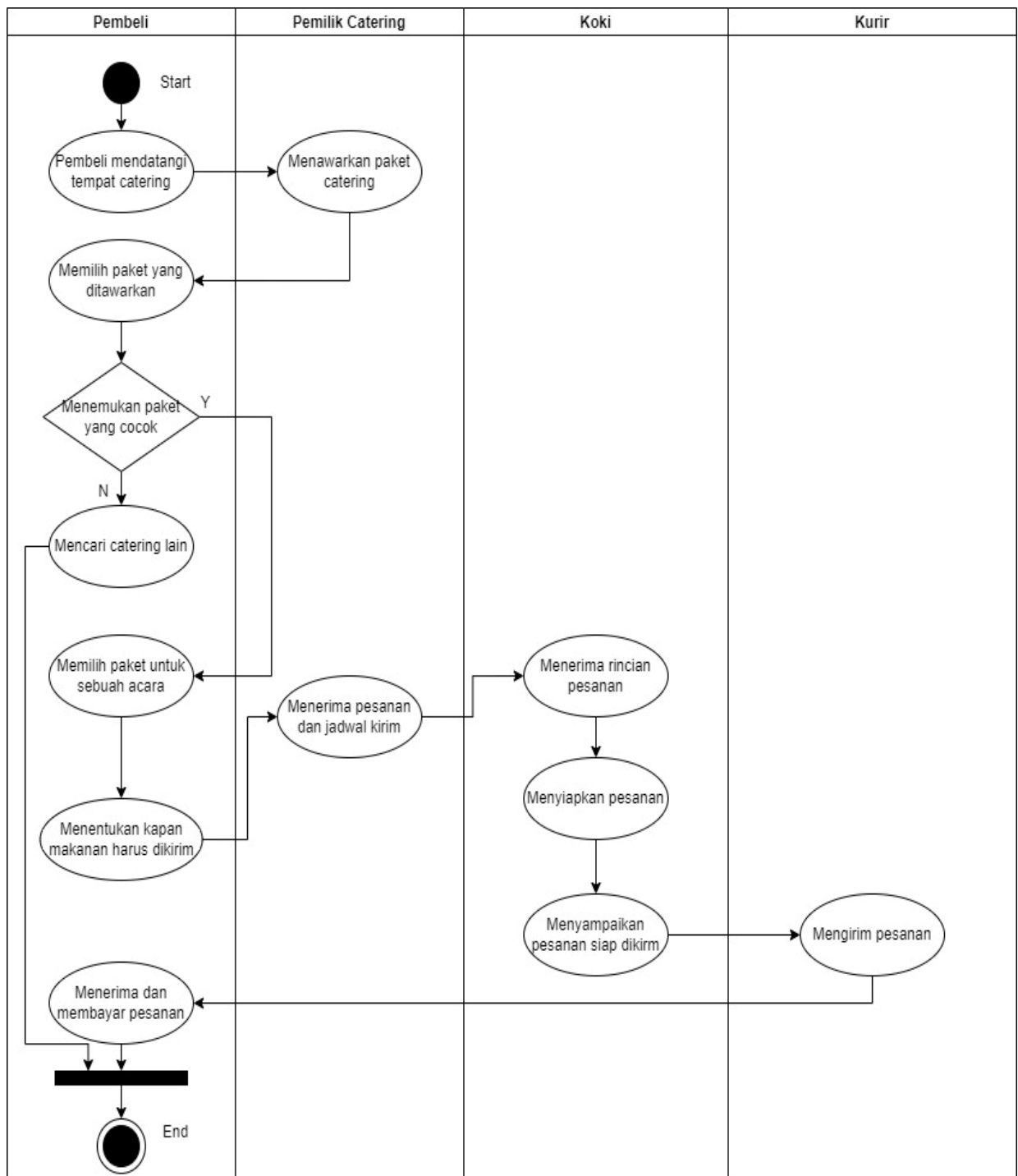
METODE PENELITIAN

3.1 Prosedur Sistem Berjalan

Berikut ini ialah prosedur dari pembelian *catering* hingga sampai ke pembeli:

- a. Pembeli datang ke tempat *catering* pilihannya.
- b. Pembeli memilih paket *catering* yang ditawarkan.
- c. Jika pembeli tidak menemukan paket yang cocok, pembeli mencari *catering* yang lain.
- d. Apabila pembeli menemukan paket *catering* yang cocok, pembeli akan memilih paket tersebut untuk sebuah acara.
- e. Pembeli sudah memilih dan setuju dengan paket maupun harga yang ditawarkan pembeli akan memilih tanggal serta waktu sesuai acara.
- f. Penjual akan meneruskan rincian pesanan kepada koki.
- g. Koki menyiapkan pesanan.
- h. Koki menyampaikan pesanan sudah siap untuk dikirim kepada kurir.
- i. Kurir mengirimkan pesanan sesuai jadwal yang sudah ditentukan.
- j. Pembeli akan membayar pesanan yang sudah diantarkan oleh kurir.

3.2 Activity Diagram



Gambar 3. 1 Activity Diagram Sistem Berjalan

3.3 Dokumentasi *Input* dan *Output*

3.3.1 Dokumentasi *Input*

Berikut ialah dokumen masukan yang dibuat untuk memudahkan setiap bagian dalam mengetahui pelaporan apa saja yang terjadi baik pada bagian yang satu dengan bagian lainnya:

- a. Nama : Catatan Pemesanan
- Fungsi : Untuk menunjukkan permintaan pemesanan
- Sumber : Pemilik catering berdasarkan catatan pesanan
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap ada pesanan masuk dari pelanggan
- Keterangan : Sebagai bukti adanya pesanan masuk dari pelanggan

3.3.2 Dokumentasi *Output*

Berikut ialah bentuk dokumen keluaran yang didapat dari memproses dokumen masuk yang berfungsi mempermudah setiap bagian dalam mengetahui proses apa saja yang terjadi antara bagian yang satu dengan yang lain:

- a. Nama : Nota Pembelian
- Fungsi : Bukti transaksi pembelian yang berisi nama, jumlah barang, dan nominal yang harus dibayarkan
- Sumber : Pemilik catering berdasarkan catatan pesanan
- Media : Kertas
- Frekuensi : Setiap melakukan pengiriman pesanan pelanggan
- Keterangan : Sebagai bukti pelanggan melakukan pemesanan barang

3.4 Analisa Masalah

Berdasarkan prosedur sistem berjalan di atas maka sudah ditemukan beberapa permasalahan yang timbul di sistem penjualan yang sedang berlangsung, seperti berikut:

- a. Pemesanan *catering* masih perlu mendatangi tempat *catering*
- b. Pencatatan masih menggunakan kertas
- c. Pembeli masih harus mendatangi *catering* satu per satu untuk mencari paket menu yang cocok

3.5 Identifikasi Kebutuhan Sistem

Untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada sistem yang berlangsung diatas, maka perlu pembuatan sistem secara terkomputerisasi terhadap sistem yang sedang berlangsung. Berikut ialah cara dalam pemecahan permasalahan pada sistem yang sedang berjalan antara lain:

1. Aplikasi mempunyai tampilan yang menarik.
2. Aplikasi dapat mudah dioperasikan.
3. Aplikasi dapat registrasi secara *online*.
4. Aplikasi dapat diakses sesudah *user login*.
5. Aplikasi dapat mewadahi banyak pengusaha *catering*.
6. Aplikasi dapat memberikan informasi mengenai *catering* yang ada.
7. Aplikasi dapat digunakan sebagai sarana promosi.
8. Aplikasi dapat memudahkan kegiatan transaksi.
9. Aplikasi dapat menambah, mengubah, serta menghapus informasi terkait data makanan.
10. Aplikasi dapat menampilkan foto – foto menu *catering*.

3.6 Metode *Heuristic Evaluation*

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Heuristic Evaluation* yang dimana dapat dilakukan dengan memberikan kuesioner terhadap para *user* guna mengetahui sejauh mana problem *usability*(kegunaan). kuesioner dibuat berhubungan dengan tampilan aplikasi yang sudah disesuaikan dengan 10 aspek *heuristic evaluation*. Sesudah pengujian *usability* dilakukan, berikutnya ialah menghitung hasil kuesioner dengan menggunakan perhitungan metode *heuristic evaluation*. Perhitungan pada *heuristic evaluation* menggunakan persamaan (1):

$$\sum Hx = 0 * x + 1 * x + 2 * x + 3 * x + 4 * x \dots \dots \dots (1).$$

Dengan, $\sum Hx$ = total skor *rating* dari sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* (H1, H2,, H10) x = poin *usability*.

Selanjutnya agar diperoleh nilai *severity rating* dari setiap aspek *usability* dapat digunakan persamaan (2): $Sv = \sum \frac{Hx}{n} \dots \dots \dots (2).$

Dengan, Sv = hasil *severity rating* dalam satu aspek *usability* n = banyaknya sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* (Sulistiyono, 2017).

Tingkatan *severity ratings* pada masalah *usability* bisa diketahui dengan skala 0 sampai 4 berikut:

- a. Skala 0 : Tidak ditemukan masalah pada *usability* tersebut.
- b. Skala 1 : Kategori *cosmetic problem*, masalah tidak perlu diperbaiki kecuali ada waktu tersisa.
- c. Skala 2 : Kategori *minor usability problem*, perbaiki masalah prioritas yang rendah.

d. Skala 3 : Kategori *major usability problem*, perbaikan masalah prioritas yang tinggi.

e. Skala 4 : Kategori *usability catastrophe*, masalah ini harus diperbaiki sebelum produk diluncurkan.

Tabel 3. 1 Aspek *usability* dan sub-aspek *usability* yang digunakan

No.	Hx	Aspek <i>usability</i>	sub-aspek <i>usability</i>
1.	H1	Visibilitas status sistem	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap halaman memiliki judul yang menjelaskan isi halaman. 2. Setiap simbol/<i>ikon</i> dan skema desain pada setiap halaman sudah konsisten. 3. Ada respon yang membedakan secara visual ketika objek diberikan tindakan (dipilih, tekanan, dll). 4. Nama menu dan halaman sudah sesuai dengan isi. 5. Tampilan menu sudah dapat menampilkan perbedaan antara menu yang sedang dipilih dan tidak.
2.	H2	Mencocokkan antara sistem dan dunia nyata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ikon yang digunakan merupakan ikon secara umum dan sudah dikenali pengguna. 2. Nama menu sudah ditulis secara logis dan mudah dipahami oleh pengguna. 3. Bentuk/gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sudah sesuai dengan konvensi budaya. 4. Terdapat pilihan bahasa untuk memudahkan pengguna.
3.	H3	Kontrol dan kebebasan pengguna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada tombol bantuan saat sistem tidak memproses apapun (misal: <i>error</i>). 2. Pengguna memiliki fleksibilitas untuk mencari. 3. Jika sistem memiliki menu/halaman berjenjang, pengguna dapat dengan mudah kembali ke menu/halaman sebelumnya.
4.	H4	Konsistensi dan standar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap halaman memiliki judul. 2. Standar penulisan di setiap halaman sudah konsisten. 3. Label pada setiap formulir tidak konsisten, baik jenis huruf, ukuran, maupun paragraph. 4. Tampilan <i>web</i> pada setiap halaman memiliki bentuk dan isi yang sama dan konsisten. 5. Terdapat pilihan untuk menggunakan bahasa lain.

5.	H5	Pencegahan kesalahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teks pada petunjuk jelas dan tidak menimbulkan ambigu. 2. Informasi sudah dikelompokkan dengan baik. 3. Terdapat navigasi panduan bagi pengguna di setiap halaman.
6.	H6	Pengakuan daripada ingatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada pesan <i>error</i> yang bersifat teknis saat gagal mengakses suatu halaman. 2. Adanya peringatan apabila pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian.
7.	H7	Fleksibilitas dan efisiensi penggunaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seluruh konten halaman ditampilkan sesuai dengan aturan yang ada pada setiap bahasa yang dipilih. 2. Menu dan informasi rahasia dengan baik. 3. Pengelompokan menu dan informasi dapat diingat dengan mudah. 4. Ada navigasi yang bisa membantu di setiap halaman. 5. Navigasi berada ditempat yang tepat. 6. Fasilitas "cari" yang ada di tempat mudah ditemukan.
8.	H8	Desain estetika dan minimalis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menu pencarian mudah dikenali dan digunakan terutama untuk pemula. 2. Tata letak menu familiar dan mudah diakses oleh pengguna. 3. Terdapat pilihan jika ukuran font tampilan huruf dianggap kecil oleh pengguna. 4. Tidak menentukan pilihan warna sebagai kode dalam Tindakan.
9.	H9	Bantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memulihkan dari kesalahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman sudah memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan. 2. Pemilihan font (jenis, ukuran) pada <i>website</i> yang sesuai dan membuat pengunjung betah. 3. Struktur tiap halaman sudah konsisten dan seragam. 4. Judul setiap halaman jelas dan informatif. 5. Terdapat atribut, gambar, atau informasi yang tidak relevan.
10.	H10	Bantuan dan dokumentasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat peta situs yang memudahkan pengguna melihat menu secara keseluruhan. 2. Terdapat menu bantuan yang dapat membantu pengguna dengan lebih baik. 3. Adanya fasilitas <i>contact us</i>/ korespondensi dari pemilik <i>website</i>.

Sumber: Sulistiyono, 2017

3.7 Requirement Elicitation

Requirements Elicitation merupakan suatu langkah berguna untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam suatu sistem dengan tujuan memaksimalkan fungsionalitas sistem yang akan dirancang. Dan berikut ialah tahapannya:

3.7.1 Elisitasi Tahap I

Pada tahapan pertama ini diperoleh hasil dari wawancara dan pengisian *form requirement elicitation* dengan beberapa calon pengguna.

Tabel 3. 2 Elisitasi Kebutuhan Tahap 1

No.	Saya Ingin Sistem Dapat:
1	Dapat menambah produk yang dijual
2	Dapat mengubah produk
3	Dapat menghapus produk
4	Dapat menampilkan produk
5	Dapat menampilkan harga produk
6	Dapat melihat order/ pesanan yang masuk
7	Dapat menampilkan deskripsi produk
8	Dapat menampilkan alamat toko
9	Dapat melihat produk
10	Dapat memesan produk
11	Dapat menampilkan gambar produk
12	Dapat melihat informasi penjual
13	Memiliki user interface yang mudah digunakan

3.7.2 Elisitasi Tahap II

Pada tahap kedua elisitasi ini yang harus dilakukan ialah mengklasifikasikan kebutuhan berdasarkan tingkat kepentingannya yang diukur menggunakan MDI yaitu *Mandatory* (penting), *Desirable* (tidak wajib), *Inessential* (tidak penting).

Tabel 3. 3 Elisitasi Kebutuhan Tahap II

<i>Functional</i>				
No	Saya ingin sistem dapat :	M	D	I
1	Dapat menambah produk yang dijual	✓		
2	Dapat mengubah produk	✓		
3	Dapat menghapus produk		✓	
4	Dapat menampilkan produk	✓		
5	Dapat menampilkan harga produk		✓	
6	Dapat melihat order/ pesanan yang masuk	✓		
7	Dapat menampilkan deskripsi produk		✓	
8	Dapat menampilkan alamat toko		✓	
9	Dapat melihat produk		✓	
10	Dapat memesan produk	✓		
11	Dapat menampilkan gambar produk	✓		
12	Dapat melihat informasi penjual		✓	
13	Memiliki user interface yang mudah digunakan		✓	

3.7.3 Elisitasi Tahap III

Pada tahap ketiga ini dilakukan pembagian kebutuhan berdasarkan segi (T) teknis, (O) operasional dan (E) ekonomi yang kemudian diklasifikasikan lagi berdasarkan levelnya yaitu (H) *high*, (M) *medium*, dan (L) *low*.

Tabel 3. 4 Elisitasi Kebutuhan Tahap III

<i>Functional</i>		T			O			E		
No	Saya ingin sistem dapat :	H	M	L	H	M	L	H	M	L
1	Dapat menambah produk yang dijual		✓			✓				✓
2	Dapat mengubah produk		✓			✓				✓
3	Dapat menghapus produk		✓			✓				✓
4	Dapat menampilkan produk		✓				✓		✓	
5	Dapat menampilkan harga produk			✓			✓			✓
6	Dapat melihat order/ pesanan yang masuk	✓				✓			✓	
7	Dapat menampilkan deskripsi produk		✓				✓		✓	
8	Dapat menampilkan alamat toko		✓				✓		✓	
9	Dapat melihat produk		✓				✓		✓	
10	Dapat memesan produk	✓				✓			✓	
11	Dapat menampilkan gambar produk		✓			✓				✓
12	Dapat melihat informasi penjual	✓					✓			✓
13	Memiliki user interface yang mudah digunakan		✓			✓				✓

3.8 Jadwal Penelitian (*Gantt Chart*)

Tabel 3.5 *Gantt Chart*

No	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember				Januari				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Observasi	■	■																			
2	Analisa			■	■																	
3	Wawancara												■	■								
4	Tinjauan Jurnal & Metode		■	■	■																	
5	Proses Sistem Berjalan					■	■	■	■													
6	Konsep Sistem						■	■	■													
7	Desain Sistem							■	■													
8	Pembuatan Sistem									■	■	■	■	■	■	■	■					
9	Pengujian Sistem															■	■					
10	Dokumentasi																	■	■	■	■	

