

BAB 2

STUDI PUSTAKA

2.1. Teori Dasar

2.1.1. Sistem informasi

Sistem informasi memuat berbagai informasi penting tentang orang, tempat, dan segala sesuatu yang ada di dalam dan di sekitar organisasi disimpan dalam sistem informasi. Informasi ini menjelaskan organisasi atau sistem utamanya, serta peristiwa masa lalu, saat ini, dan potensi dimasa yang akandatang dari organisasi tersebut(Janry Haposan U. P. Simanungkalit, S.Si., 2012).

2.1.2. Penjualan

Penjualan memiliki tujuan untuk mendapatkan laba sebesar-besarnya. Penjual berkonsentrasipada penjualan semata dan mendorong produk untuk masuk ke pasaran, yang akan dibeli oleh pelanggan melalui penjualan agresif, iklan persuasif, dan promosi penjualan yang luas, serta publisitas yang kuat dan hubungan masyarakat(Desra, 2022).

2.1.3. Flowchart

Flowchart menjadi familiar untuk orang-orang yang mendalami dunia pemograman. *flowchart* adalah diagram yang menunjukkan alur kerja setiap proses dalam sebuah program. hal ini di tunjukkan dalam simbil *flowchart* yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Setiap simbol dalam *flowchart* tentu akan memberikan makna yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, dimana setiap simbol akan menggambarkan satu persatu alur yang dilakukan didalam sebuah program (Saretta, 2023).

2.1.4. Black Box Testing

Behavioral Testing juga dikenal sebagai *black box testing*, adalah suatu metode untuk menguji seberapa efektif atau berguna suatu *software*. *Black box testing* ini dilakukan untuk menunjukkan sudut pandang penguji yang serupa dengan melihat kotak hitam *internal* program. Sebagian besar aplikasi saat ini menggunakan metode pengujian *black box*. Sebelum aplikasi dirilis secara resmi, pengujian ini sangat penting untuk mengidentifikasi masalah atau *bug* (Anggi, 2022).

Keuntungan ketika *behavioral testing* digunakan dalam pengujian perangkat lunak, ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dari pengujian tersebut :

1. Penguji tidak perlu memahami bahasa pemrograman tertentu.
2. Pengujian dari perspektif pengguna dilakukan untuk mengidentifikasi inkonsistensi dalam perangkat lunak.
3. Pengembangan dan pengujian bergantung satu sama lain.
4. Penguji tidak diharuskan untuk memeriksa kode.
5. Memungkinkan pengembang dan pengujian bekerja secara mandiri tanpa mengganggu satu sama lain dalam proses kerja.

2.1.5. Pengembangan *software*

Pada tahap ini, peneliti menggunakan metode *waterfall* yang didasarkan pada pendekatan *software development life cycle* (SDLC) sebagai pengembangan awal daripada sistem urutan daripada *waterfall* bersifat berurutan yang dimulai dari proses perencanaan, Analisa, desain, implementasi dan maintenance pada sistem. SDLC termasuk dalam penjelasan kegiatan logika yang digunakan oleh analis sistem dalam pengembangan sistem, seperti validasi, pelatihan, persyaratan, dan pemilik sistem (Prof. Dr. Sri Mulyani 2017).

2.1.6. UML

Bahasa pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) diciptakan sebagai standar untuk pengembangan perangkat lunak yang dibangun dengan Teknik pemrograman berorientasi objek. Dengan kemunculan UML ini memudahkan dalam pemodelan visual untuk spesifikasi, gambar, pembuatan, dan dokumentasi sistem perangkat lunak. Pada awalnya UML digunakan untuk pemodelan, namun seiring berjalannya waktu banyak yang menggunakan UML tidak terbatas pada satu metodologi, tetapi pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek dan juga berdasarkan sejarahnya beberapa diagram memang diperuntukkan untuk memodelkan metodologi berorientasi objek.

Object Management Group (OMG) mengajukan proposal pada tahun 1996 akan standarisasi pemodelan berorientasi objek, dan UML diterima oleh OMG pada tahun 1997, dan sampai saat ini UML telah memberikan kontribusi yang cukup besar dalam pendekatan berorientasi objek dan komponennya. (Sukamto, 2022)

Pada UML terdapat sejumlah jenis diagram yang umum digunakan ketika melakukan pengembangan sistem seperti : *use case diagram*, *activity diagram*, *state machine diagram*, *sequence diagram*, *class diagram* dan *interaction overview diagram*.

a. *Use case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem yang akan dibuat use case menunjukkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun. (Sukamto, 2022)

Tabel 2.1 Simbol *Use Case*

Simbol	Deskripsi
	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor.
	Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
 Assosiasi	Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor.
	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang di tambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu
 Generalisasi	Hubungan Generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang di tambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
 Border	Sebuah sistem digambarkan kedalam bentuk persegi. Fungsinya untuk membatasi use case dengan interaksi dari luar sistem.

(Sumber :Rosa Ariani Sukamto)

Komponen-Komponen pada use case :

1. Komponen Sistem

Yang pertama yaitu komponen sistem. Komponen sistem tidak diberi gambar dalam use case diagram karena gambar tidak memberikan makna pada diagram.

2. Komponen Aktor

Tujuan menggunakan Komponen aktor dalam sebuah diagram adalah untuk mempermudah pembuatan diagram berikutnya. Keberadaan

komponen aktor akan membuat lebih jelas bagaimana komponen tersebut akan berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.

3. Komponen use case

Dalam use case diagram, komponen ini menunjukkan fungsionalitas sistem; komponen dengan simbol oval berfungsi sebagai pusat informasi diagram itu sendiri.

Fungsi dari Use Case adalah sebagai berikut :

1. Menunjukkan urutan aktivitas proses dalam sistem.

Mampu memasukkan fase awal setiap kegiatan proses ke dalam sistem yang sedang dikembangkan dapat membantu pengembangan menentukan kebutuhan yang sesuai dengan perangkat lunak pengguna.

2. Menggambarkan business proses dalam sistem

Mampu menjelaskan secara lebih jelas dan transparan urutan proses bisnis untuk menghindari kesalahan pada sistem yang akan dibangun.

b. User flow

Dikutip dari *technopedia* *user flow* adalah kumpulan Langkah atau tugas yang harus dilakukan oleh pengguna dari awal hingga akhir agar mereka dapat melakukan suatu fungsi atau fitur. User flow dibuat saat membuat web atau aplikasi agar website atau teknologi yang sedang dikembangkan menjadi lebih mudah digunakan. Untuk membuat alur pengguna dan pengalaman pengguna yang optimal, tim desain dan produk harus melakukan analisis aliran pengguna.

Beberapa manfaat dari *user flow* yaitu :

1. Komunikasi

Selain desainer, pihak lain dalam perusahaan juga terlibat dalam pembuatan produk. Bagaimana cara menjelaskan pengalaman pengguna saat menggunakan produk kepada mereka.

2. Dokumentasi

Selama proses desain produk tengah berjalan, tentu saja terjadi pembahasan yang mana dalam pembahasan bisa terjadi perubahan pada produk. Jika desainer merasa bingung tentang produk yang dibuat dengan alasan keputusan yang dibuat, mereka harus memiliki tempat untuk membaca alasan tersebut dan meneruskan.

Dengan user flow yang bertindak seperti notulensi atau catatan hasil rapat dan diskusi yang dapat mempermudah user memahami produk tersebut.

3. Fokus pada user bukan desain.

Keinginan, Ide, ekspektasi, dan faktor-aktor lain yang harus dipertimbangkan saat membuat produk. Yang mana akan mempertahankan pengalaman pengguna dan membuat pelanggan nyaman dengan produk anda. Nah, dengan diagram ini pengguna selalu dapat hadir dalam proses desain produk.

Jenis-jenis diagram user dalam *user flow* :

1. *Taskflow*

Diagram ini menjelaskan satu tugas dan satu tujuan untuk pengguna.

2. *Wireflow*

Jenis user flow ini menggabungkan diagram dan wireframe. elemen diagram digambarkan dan ditampilkan di layar. Dengan wire flow ini, user flow pada produk dapat tergambarkan dengan jelas.

3. *User flow*

Pada tipe ini merupakan tipe yang paling lengkap dan kompleks. Yang mana digambarkan dengan jelas bukan hanya perjalanan user tetapi juga pilihan konsumen dalam produk.

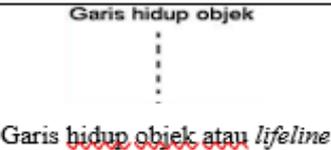
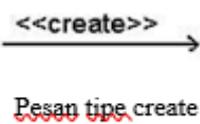
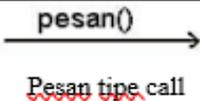
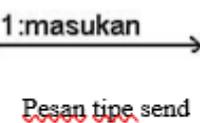
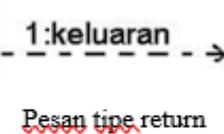
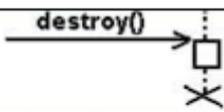
c. *Sequence Diagram*

Untuk membuat *sequence diagram*, anda harus mengetahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case serta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek itu. Dikarenakan *sequence diagram* dapat menggambarkan perilaku objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek (Sukamto, 2022).

Tujuan utama pembuatan diagram urutan, juga dikenal sebagai diagram urutan, digunakan untuk menentukan urutan kejadian yang berpotensi menghasilkan hasil yang diinginkan. Selain itu, tujuan pembuatan diagram ini serupa dengan tujuan pembuatan aktivitas diagram, yaitu menggambarkan alur kerja sebuah aktivitas serta memberikan gambaran mendalam tentang alur data.

Simbol-simbol pada diagram *sequence* :

Tabel 2.2 simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.</p> <p>Aktor belum tentu bergambar orang biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.</p>
	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>
	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi. semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan dalamnya.</p>
	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.</p>
	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya. arah panah mengarah pada objek yang dikirimkan.</p>
	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu. arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>
	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri. sebaiknya jika ada create maka ada destroy.</p>

(Sumber : Rosa Ariani Sukamto)

d. Class Diagram

Class Diagram atau diagram kelas menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. (Sukamto, 2022)

Untuk diagram kelas yang berfungsi dengan baik, struktur kelas harus terdiri dari jenis kelas berikut :

1. Kelas main

Ketika sistem dijalankan, kelas yang memiliki fungsi awal dilaksanakan.

2. Kelas yang menangani tampilan (*view*)

Kelas yang mendefinisikan tampilan untuk pengguna.

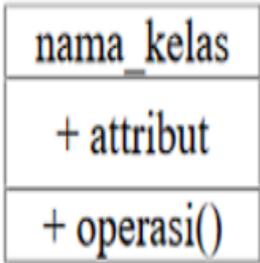
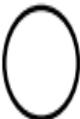
3. Kelas yang diambil dari pendefinisian *use case* (*controller*)

Kelas proses yang menangani proses bisnis perangkat lunak yang diciptakan dari definisi *use case*. Kelas ini menangani fungsi-fungsi yang harus ada.

4. Kelas yang diambil dari pendefinisian data (*model*)

Kelas yang digunakan untuk menggabungkan data menjadi unit yang diambil tetapi disimpan pada basis data.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	kegunaan
	kelas	elas pada struktur sistem.
	Interface / antarmuka	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
	asosiasi	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
	Asosiasi berarah	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
	generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
	Dependency / ketergantungan	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semuabagian (<u>whole-part</u>).

(Sumber : Rosa Ariani Sukamto)

e. Entity relationship diagram

Untuk memodelkan basis data relasional, entity relationship diagram (ERD) digunakan. ERD berasal dari teori himpunan dalam matematika. ERD adalah metode pemodelan awal basis data yang paling umum digunakan. Jadi, jika OODBMS digunakan untuk menyimpan basis data, maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD.

ERD memiliki banyak aliran notasi, seperti crow foot, barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, dan Harry Ellis), dan chen (dikembangkan oleh Peter Chen)(Sukamto, 2022).

Kardinalitas dalam ERD memiliki beberapa notasi. Berikut ini merupakan notasi kardinalitas ERD dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

1. *one to one*

setiap entitas dalam himpunan entitas 1 dapat memiliki hubungan dengan paling banyak satu entitas dalam himpunan entitas 2, dan sebaliknya.

2. *one to many*

Himpunan entitas 1 hanya dapat memiliki satu entitas pada himpunan 2B, atau setiap entitas pada himpunan entitas 1 dapat memiliki banyak entitas pada himpunan 2, tetapi tidak sebaliknya.

3. *many to many*

Hanya ada satu entitas dalam himpunan entitas yang dapat berhubungan dengan banyak entitas dalam himpunan entitas 2, dan sebaliknya berlaku.

4. *many to one*

kardinalitas *many to one* merupakan kebalikan dari *one to many* kardinalitas ini menjelaskan lebih dari satu entitas memiliki hubungan dengan satu entitas.

Tabel 2.4 Kardinalitas *Entity Relationship Diagram*

<u>Interpretasi kardinal</u>	<u>Kejadian minimum</u>	<u>Kejadian maksimum</u>	<u>Notasi gambar</u>
Zero or one	0	1	
many	>1	>1	
one	1	1	
One and only one	1	1	
Zero to many	0	1 / >1	
One or many	1	>1	

(Sumber : <https://www.lucidchart.com/pages/er-diagrams>)

f. User interface

User interface merupakan gambar produk yang menghubungkan sistem ke pengguna. Sistem dapat berupa *website*, aplikasi atau lainnya. UI atau *user interface* adalah layar yang mengandung bentuk, warna, dan *font* yang dirancang dengan cara yang paling menarik. Karena berhubungan langsung dengan pengguna atau *user* UI harus terlihat menarik agar pengguna dapat berlama di *website* atau aplikasi yang dibuat (Kurnia, 2023).

Fungsi dari UI (*user interface*)

1. Meningkatkan penjualan perusahaan
2. Mempercepat progress perkembangan bisnis.
3. Memberikan struktur informasi yang mudah dipahami dan memumpuni

4. Meningkatkan kualitas tampilan web atau aplikasi.

Karakteristik *user interface* (UI)

1. Jelas dan ringkas

Situs web yang menarik harus memiliki antar muka pengguna yang mudah dipahami. tetapi, juga harus memiliki desain yang ringkas. Situs web akan menjadi tidak efektif jika definisi dan penjelasan terlalu Panjang.

2. Desain responsive

Desain web yang responsive dapat membuat pengunjung untuk melihat situs web dengan benar pada berbagai perangkat seperti *desktop* dan gawai. Dengan desain yang tidak responsive akan mempersulit pengguna dalam melihat konten dari situs web yang dibuat.

3. Informasi terstruktur

Memilih font dan warna yang tepat serta mengubah ukuran font untuk elemen tertentu dapat membuat tampilan UI terstruktur. Jangan masukkan item yang tidak penting atau tidak dibutuhkan sehingga dapat terlihat berantakan.

4. Konsisten

Konsisten dalam hal desain UI dapat membantu pengguna dalam memahami visual pada situs web yang dibuat. Pengguna dapat memahami bagaimana tombol, ikon, dan tab bekerja pada situs web yang dibuat.

5. Kontras warna yang baik

Warna adalah komponen paling penting dalam desain antarmuka. Sangat penting untuk memilih warna untuk desain UI. Situs web akan sulit untuk menyampaikan informasi jika warnanya hampir sama.

6. Intuitif

Layar desain antarmuka pengguna yang mudah dipahami dianggap bagus. Berarti mereka tidak perlu mempertimbangkan apa yang mereka lakukan saat menggunakan produk digital. Akibatnya, perancang harus mempertimbangkan bagaimana konsumen akan berinteraksi dengan produk mereka dan meminimalkan waktu yang dihabiskan untuk menggunakannya.

2.2.Literature Review

Tinjauan yang dilakukan untuk mendukung penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Tinjauan studi pada jurnal yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN ONLINE BERBASIS WEB (E-DEL)” Jurnal ini ditulis oleh Ade Nahya Zahara. dan Nunsina pada tahun 2022. Diterbitkan oleh *Journal of Information System, Computer Science And Information Technology* Vol 4 No.2. Masalah yang diambil pada penelitian ini yaitu akan menghambat waktu pelanggan yang ingin membeli makanan dari berbagai restoran saat beberapa restoran atau warung dibuka. Data yang belum terkomputerisasi akan lebih besar kemungkinan menimbulkan masalah seperti, data hilang, data ganda dan kerusakan pada data. Untuk mengatasi kelemahan sistem tersebut, aplikasi android untuk pemesanan makanan akan dirancang dengan teliti.

Solusi dari Berkat perancangan aplikasi pemesanan makanan (e-del) berbasis web ini, konsumen tidak harus langsung mendatangi tempat

ketika ingin memesan makanan. Cukup dengan menggunakan handphone, pesanan langsung diantar ke alamat tujuan, dan memudahkan konsumen dalam memilih makanan karena aplikasi ini menampilkan gambar dan tampilan detail menu masing-masing restoran. Aplikasi ini juga membantu membuat jam kerja karyawan menjadi lebih cepat dan efisien. Selain itu dapat membuat informasi yang cepat, akurat dan ringkas karena menggunakan sistem database MySQL, sehingga informasi tersebut dapat dihubungkan satu sama lain.

2. Tinjauan studi pada jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Berbasis Web di Café Angkringan” ditulis oleh Ardi Fazar Fauzi, Rahmat Tullah, dan Ferawati pada tahun 2022. Diterbitkan oleh Jurnal Topik Global Vol 1 No.1. Berdasarkan masalah yang ada pada jurnal tersebut Kepuasan pelanggan adalah hal yang terpenting untuk para pengusaha, pengusaha dituntut untuk dapat memberikan sesuatu yang dibutuhkan konsumen sebagai dasar penetapan keputusan konsumen. Dari analisis permasalahan tersebut perlu dibuatkan sebuah perancangan sistem kedai yang berbasis web yang mampu mengatasi masalah dalam pelayanan pemesanan sehingga dapat memberikan kepuasan terhadap konsumen. Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai, memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik dari segi fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Pengembangan sistem baru untuk meningkatkan kebutuhan informasi. Kebutuhan sistem ini ditandai dengan penggunaan komputer dalam proses pengembangan TI. Sistem terdiri dari kumpulan komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk memproses masukkan, mengelola masukan, dan menghasilkan keluaran. Rancangan sistem informasi yang berjalan di Café Angkringan bontot yang dapat mempermudah pembeli berupa website pesan antar makanan dan

minuman ,Kualitas layanan berpengaruh terhadap kepuasan pelanggan café di Café Angkringan Bontot dapat dilihat dari variasi makanan dan minuman yang disajikan dan pelayanan yang sediakan dari pihak café.

3. Tinjauan studi pada jurnal yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada The Coffee Crowd Berbasis Android” ditulis oleh Susi Japit, Fahmi Affan Hidayat pada tahun 2019. Diterbitkan oleh JURNAL ILMIAH CORE IT Vol 1 No.1. Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah proses pencatatan menu yang masih manual dimana hal tersebut menjadi masalah utama dikarenakan proses pengantaran menu yang memakan waktu, menumpuknya nota pemesanan yang mengakibatkan tidak tertata nya nota pemesanan dikarenakan ramainya pengunjung yang datang. penyelesaian masalah dari penelitian ini yaitu Dengan sistem operasi android, pelayan hanya perlu membawa gawai kepada pembeli dan tidak perlu membawa kertas dan pena atau pensil lagi. Dengan demikian, pelayan dapat melakukan pemesanan langsung dari meja melalui gawai yang dibawanya. kesimpulan dari jurnal penelitian ini antara lain dengan menggunakan format standar aplikasi, aplikasi yang dibuat dapat mencatat pesanan dan secara langsung menghubungkan *waiters* ke *kitchen*. Ini memastikan bahwa pesanan *waiters* tertata rapi dan diurutkan sesuai dengan waktu pemesanan, sehingga tidak ada pesanan yang terlupakan.
4. Tinjauan studi pada jurnal yang berjudul “Aplikasi Pemesanan makanan dan minuman berbasis webstite (studi kasus : Rumah Makan Lulasari Brebes)” ditulis oleh Budi Dharmawan pada tahun 2020. Diterbitkan oleh Politeknik Harapan Bersama Tegal Vol 1 No.1. Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalahRumah makan dan pemancingan lulasari adalah rumah makan yang berelokasi di desa bulakelor, ketanggungan, brebes, dimana terdapat rumah makan dan pemancingan

yang lumayan luas dengan harga yang masih tergolong murah. Namun pemesanan masih dengan cara manual dengan menggunakan kertas dan hanya dapat dilakukan dengan cara datang langsung ke tempat rumah makan. Hal tersebut membuat pelanggan harus datang langsung untuk memesan makanan yang diinginkan, itu dapat membuat pelanggan enggan memesan jika dalam keadaan tidak dapat pergi langsung ke lokasi. Dan juga mereka harus membawa uang tunai karena menggunakan mesin kasir manual. Sehingga hal ini menjadi landasan utama pentingnya dilakukan penelitian. Karena teknologi ini akan mendukung semua kegiatan pemesanan menjadi lebih mudah. Data pemesanan pun tidak akan hilang ataupun rusak, data dapat disimpan dengan aman.

5. Tinjauan studi pada jurnal “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (studi kasus : New Normal Eatery)” ditulis oleh Darsiti dan, Darin Haerofifah pada tahun 2022. Diterbitkan oleh Jurnal Nuansa Informatika Vol 16 No.1. Masalah yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu *New Normal Eatery* merupakan *cafe* yang “*instagramable*” saat ini yang sangat digandrungi sama semua kalangan. Saat ini *New Normal Eatery* masih menerapkan cara semi manual dalam proses pemesanan makanan. Dalam hal ini, bagaimana cara membuat aplikasi pemesanan makanan berbasis web yang memudahkan pelanggan untuk memilih dan memesan makanan serta memberi tahu koki dan kasir tentang pesanan pelanggan, sehingga pelanggan tidak tergantung pada seorang pelayan karena pandemi harus mengurangi kontak fisik. Tugas Akhir ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan dan menciptakan aplikasi pemesanan berbasis web dari sistem yang diusulkan. Untuk mencapai tujuan ini, metode pengembangan sistem model prototyping digunakan. Metodologi yang digunakan berorientasi objek dan alat bantu pengembangan sistem yang akan digunakan adalah

Unified Modeling Language (UML). Aplikasi pemesanan makanan berbasis web ini menggunakan sistem Xampp, PHP, JavaScript, HTML, CSS, Bootstrap, CodeIgniter, dan MYSQL. Hasil dari perancangan aplikasi pemesanan makanan berbasis web ini dapat mempermudah antar pihak pelanggan dan pengelola. Sistem ini mempunyai pelayanan untuk pemesanan makanan dan minuman melalui web yang disediakan pada cafe. Hal ini akan membantu efektifitas waktu kerja pengelola dan meminimalisir kontak fisik serta mencegah kesalahan data pemesanan makanan. Sehingga untuk transaksi pembayaran pun tidak akan ada kesalahan karena telah menggunakan database.