

PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN ANGKRINGAN KANCA BERBASIS MOBILE WEB

DESIGNING A MOBILE WEB BASED KANCA ANGKRINGAN ORDERING APPLICATION

Raditya Rizki Ilhamsyah¹, Tony²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S Parman No. 1, Jakarta 11440 Indonesia
Raditya.825200093@stu.untar.ac.id

ABSTRACT

Angkringan Kanca is a Modern Angkringan that provides a Communal Space that can accommodate the activities of customers from various generations. 2020 was the beginning of the formation of Angkringan Kanca as this place, however, due to the Covid-19 pandemic, Angkringan Kanca was forced to close during this Covid pandemic. However, as time goes by, moving from a pandemic to an endemic, Angkringan Kanca can bounce back as it should. In order to improve service and efficiency, this research service was created and aims to improve the comfort and service of Angkringan Kanca employees to make it more efficient. The design of the Angkringan Kanca Based Mobile Web Ordering Application uses the Agile Development methodology, as well as the latest programming language, and a user friendly user interface so that it can be used by users.

Keywords: Application, Web Mobile, Agile Development

ABSTRAK

Angkringan Kanca merupakan sebuah Angkringan *Modern* yang menyediakan *Communal Space* yang dapat mewadahi aktivitas *customer* dari berbagai generasi. Tahun 2020 merupakan awal dari terbentuknya Angkringan Kanca ini menjadi tempat tersebut, namun karena adanya pandemi Covid-19 yang memaksa Angkringan Kanca untuk tutup selama masa pandemi covid ini. Namun seiring berjalannya waktu yang bergerak dari pandemi menjadi endemi, Angkringan Kanca dapat bangkit Kembali sebagaimana mestinya. Demi meningkatkan pelayanan dan efisiensi layanan penelitian ini dibuat dan memiliki tujuan meningkatkan kenyamanan dan pelayanan dari karyawan Angkringan Kanca dapat lebih efisien. Perancangan Aplikasi Pemesanan *Mobile Web* Angkringan Kanca Berbasis ini menggunakan metodologi *Agile Development*, serta bahasa pemrograman terkini, dan *user interface* yang *user friendly* agar dapat digunakan oleh *user*.

Kata Kunci: Aplikasi, Mobile Web, Agile Development

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah cara kita menjalani hidup. Dengan kehadiran teknologi informasi, masyarakat Indonesia semakin terbantu dalam berbagai aktivitas. Hal ini terutama terlihat selama pandemi COVID-19, di mana masyarakat dipaksa untuk melakukan segalanya di rumah. Akibatnya, masyarakat harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar tidak bergantung pada cara-cara konvensional. Segala aktivitas bisnis pun dilakukan dari rumah, baik melalui *website* maupun aplikasi seluler.

Transformasi digital tidak hanya merevolusi proses jual beli barang. Banyak

aspek lain yang telah diubah oleh teknologi, seperti sistem kependudukan, perbankan, pembelajaran, dan sebagainya. Hal ini telah mengubah ekspektasi masyarakat terhadap sistem yang efisien dan lebih memudahkan dalam kehidupan sehari hari.

Kesempatan ini diambil oleh Angkringan Kanca yang notabene berdiri di era transisi pandemi Covid-19 ini. Angkringan Kanca merupakan Angkringan Modern yang menyediakan banyak menu yang dapat dipesan oleh pelanggannya. Tidak hanya itu, Angkringan Kanca mempunyai slogan *The Next Step of Modern Angkringan* mengubah impresi masyarakat mengenai Angkringan yang

biasanya diperjualkan dipinggir jalan namun pada Angkringan Kanca menyediakan tempat yang sangat nyaman bagi segala kalangan baik tua maupun muda baik digunakan untuk *Work From Anywhere (WFA)*, maupun hanya sebatas untuk bersosialisasi.



Gambar 1. Tempat Angkringan Kanca Penelitian Terdahulu

1. Menurut B. Priambudi et al (Priambudi dkk., 2023), Proses pemesanan dan pemasaran Angkringan Bude saat ini masih dilakukan secara manual. Konsumen yang datang langsung ke tempat dapat memesan makanan secara langsung. Sedangkan konsumen yang berada di luar daerah dapat memesan melalui telepon. Namun, kedua cara tersebut memiliki beberapa kekurangan. Pemesanan secara langsung hanya dapat dilakukan oleh konsumen yang berada di dekat lokasi Angkringan Bude. Sedangkan pemesanan melalui telepon memiliki keterbatasan informasi produk, proses transaksi dan konfirmasi pembayaran yang membutuhkan waktu lama, serta permasalahan laporan keuangan yang perlu dilakukan pencatatan dalam buku keuangan. Berdasarkan kendala-kendala tersebut, dapat diidentifikasi bahwa pemesanan Angkringan Bude masih bersifat manual yang mengharuskan pelanggan datang ke lokasi. Oleh karena itu, pemesanan makanan akan dapat diakses menggunakan website. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan bahwa perlu pengembangan dengan menggunakan website. Perancangan web application ini menggunakan metode waterfall dan

diagram UML yang dilakukan secara lengkap sehingga mampu mencakup semua kebutuhan (Priambudi dkk., 2023)

2. Menurut Fauzi Ardi Fazar et al (Fauzi Ardi Fazar dkk., 2023), Pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web di Café Angkringan Bontot bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan pemesanan makanan dan minuman. Sistem ini diharapkan dapat mengatasi kendala yang saat ini dihadapi oleh pegawai, seperti keterbatasan informasi produk, proses transaksi yang lama, dan kesulitan dalam mengelola laporan penjualan (Fauzi Ardi Fazar dkk., 2023).
3. Menurut H. Handayani et al (Handayani dkk., 2023), Toko Azura adalah toko, distributor, sekaligus agen penjualan berbagai produk plastik, pecah belah, dan peralatan rumah tangga yang berlokasi di Jalan Angsa Putih, Simpang Tiga, Kecamatan Bukit Raya, Pekanbaru. Toko ini setiap hari melakukan pencatatan barang yang masuk dan keluar. Pencatatan barang sudah berjalan dengan baik, tetapi pengelolaan persediaan barang masih dilakukan secara konvensional. Hal ini menyebabkan beberapa kendala, seperti ketidaksesuaian data barang yang masuk dengan data yang ada, dan sering terjadi pencatatan barang yang berulang atau data ganda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi inventaris berbasis web sebagai solusi dari permasalahan yang ada. Pengolahan data yang kurang optimal perlu ditingkatkan dengan sistem baru yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan baik agar pengolahan data menjadi lebih efisien dan efektif. Berdasarkan hasil kuseioner yang telah dilakukan penulis, berikut adalah hasil analisis sistem yang sedang berjalan menggunakan metode pieces yang memiliki 6 variabel yaitu performance,

- information, economy, control, efficiency, dan service (Handayani dkk., 2023).
4. Menurut R. Rifnaldy dan Tony (Rifnaldy & Tony, 2023), Coffee shop Tempat Bercerita adalah salah satu bisnis yang menyediakan kopi dan makanan dengan suasana tempat yang nyaman. Saat ini, pemesanan di Tempat Bercerita masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mendatangi lokasi langsung. Selain itu, pemasaran dan media promosi yang dilakukan hanya menggunakan media sosial Instagram. Hal ini dapat menimbulkan masalah bagi pelanggan, seperti sulitnya mengetahui daftar menu dan daftar harga yang disediakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, aplikasi media informasi dan pemesanan berbasis web untuk Tempat Bercerita dapat menjadi solusi. Aplikasi ini akan mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang Tempat Bercerita, seperti daftar menu, daftar harga, dan informasi lainnya. Selain itu, aplikasi ini juga akan memudahkan pelanggan untuk memesan kopi melalui website. Berdasarkan hasil penelitian aplikasi pemesanan yang bertujuan untuk memberikan kemudahan pada kasir dalam proses pemesanan, pengolahan data, mengurangi kekeliruan dalam pencatatan dan membantu menyajikan laporan penerimaan agar lebih cepat, tepat dan akurat dengan menggunakan metode SDLC. (Rifnaldy & Tony, 2023).
 5. Menurut H. Reynadi dan E. Dewayani (Reynadi & Dewayani, 2023), Rumah makan Mie Ayam F8 adalah salah satu usaha mikro yang masih menggunakan cara manual dalam bisnisnya. Mulai dari pencatatan pesanan, hingga pemesanan makanannya. Cara manual ini tentunya kurang efektif apabila rumah makan sedang dalam keadaan ramai dan membuat kecepatan pelayanan menurun. Berdasarkan faktor tersebut, maka dibuatlah perancangan

sistem pemesanan dan emenu berbasis web pada rumah makan Mie Ayam F8. Sistem ini diharapkan mampu mempermudah pemesanan makanan dari yang sebelumnya secara manual menjadi otomatis melalui sistem. Selain mempermudah pemesanan, sistem ini juga diharapkan mampu mendigitalisasi menu rumah makan sehingga pencatatan pada jam sibuk dapat dilakukan secara otomatis dan efisien (Reynadi & Dewayani, 2023).

Menurut V. T. Gumilang (Gumilang, 2023), Sistem informasi manajemen stok barang dapat membantu perusahaan dalam mengelola barang-barang yang dimiliki. Namun, masih sedikit sistem manajemen stok barang yang memiliki fitur pemeliharaan dan pinjaman. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk membuat sistem manajemen stok barang yang memiliki fitur tersebut. PT.X adalah sebuah perusahaan sole agent yang bergerak dalam ekspor impor barang dari Cina ke Indonesia. Produk-produk yang dimiliki antara lain inkjet, ribbon cartridge, laser toner kit, dan perlengkapan alat tulis lainnya. Mengingat PT.X adalah perusahaan distributor internasional, barang yang dimilikinya sangat banyak dan berharga. Dari hasil penelitian, diketahui bahwa PT.X belum memiliki sistem pendataan yang efisien. Pencatatan masih dilakukan secara manual menggunakan kertas dan beberapa data dicatat dalam file excel. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya kesalahan data dan kehilangan barang. Dengan adanya sistem manajemen stok barang, PT.X dapat mengelola barang-barangnya dengan lebih efisien (Gumilang, 2023)

METODE

Pada tahun 1990, pengembangan perangkat lunak dianggap sebagai sebuah krisis. Proyek-proyek perangkat lunak sering melebihi anggaran, terlambat, dan tidak memenuhi persyaratan. Menurut

"Laporan *CHAOS*", hampir sepertiga dari proyek perangkat lunak dibatalkan.

Untuk mengatasi krisis tersebut, organisasi-organisasi besar menciptakan proses pengembangan perangkat lunak yang sangat rinci. Proses ini menentukan secara spesifik bagaimana perangkat lunak harus dibuat, dengan harapan dapat mencegah kesalahan.

Proses ini biasanya dimulai dengan analisis bisnis yang mewawancarai pemangku kepentingan untuk memahami kebutuhan sistem. Selanjutnya, arsitek perangkat lunak akan membuat desain terperinci yang menentukan setiap komponen sistem dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain. Terakhir, programmer akan mengubah desain menjadi kode.

Namun, proses yang rinci ini sering kali dianggap terlalu kaku dan tidak fleksibel. Beberapa orang berpendapat bahwa proses ini tidak dapat mengikuti perubahan cepat yang terjadi di dunia saat ini.

Sebagai tanggapan, beberapa orang menciptakan metode pengembangan perangkat lunak yang lebih sederhana, lebih efisien, dan lebih fleksibel. Metode-metode ini disebut "metode ringan" (*lightweight methods*) untuk membedakannya dari metode kelas berat yang digunakan oleh perusahaan-perusahaan besar.

Metode-metode ringan memiliki nama-nama seperti "*Adaptive Software Development*", "*Crystal*", "*Lightweight Development*", dan "*Lightweight Software Development*". Metode-metode ini menekankan kolaborasi, komunikasi, dan responsif terhadap perubahan (Shore dkk., 2021).

Tata Laksana Program yang dibuat

Berikut ini merupakan tata laksana Perancangan Aplikasi Pemesanan Angkringan Kanca Berbasis Mobile Web.

1. Tahapan Perencanaan

Pada tahap perencanaan, dimulai dari wawancara yang dilakukan dengan

pemilik dari Angkringan Kanca. Wawancara dengan pemilik Angkringan Kanca memiliki tujuan yaitu memahami kesulitan yang dimiliki selama ini, kebutuhan akan sistem yang akan dirancang. Pemilik Angkringan Kanca yang diwakili oleh manajer Angkringan Kanca memberikan pendapat dan gagasan mengenai penelitian ini. Menurut beliau, Angkringan Kanca menginginkan sebuah aplikasi pemesanan yang dapat mempermudah pelanggan serta meningkatkan penjualan Angkringan Kanca. Serta bagi karyawan yang mana biasanya menggunakan tata cara manajemen manual, manajer Angkringan Kanca berharap beberapa cara kerja yang dilakukan secara manual dapat dilakukan melalui Sistem Informasi Pemesanan dan Manajemen Angkringan Kanca Berbasis *Web* ini. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan timeline development yang akan menjadi patokan dan pandangan utama mengenai timeline yang berlaku dalam development web Angkringan Kanca ini.

2. Tahapan Pembuatan Desain

Pada tahap pembuatan desain ini, dimulai dengan mendesain perancangan proses berupa pembuatan diagram *Unified Modeling Language (UML)*, *Use Case Diagram*, *Use case Scenario*, dan *Activity Diagram*. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan *database* yang berisi mengenai *Class Diagram*, *Conceptual Database Design*, dan *Logical Database Design*. Lalu dilanjutkan dengan perancangan antar muka sistem berupa Perancangan *Input*, Perancangan *Output*, dan *Windows Navigation Diagram*.

3. Tahapan Development

Tahap *development* dimulai dengan menentukan bahasa yang akan digunakan sesuai dengan rancangan dan gagasan yang sudah di rencanakan. Setelah menentukan bahasa yang sesuai, proses dilanjutkan dengan *development database* yang dilakukan dengan menyesuaikan dengan perancangan *database* yang sudah di bentuk, yang kemudian dilanjutkan dengan

pembuatan tampilan *ui web* bagian *front end* dari Website Angkringan Kanca ini.

4. Tahapan Testing

Tahap Testing diawali dengan *self testing* oleh *developer* sebelum dilakukannya *User Acceptance Test (UAT)* oleh *user*. Setelah *self testing* dilakukan kemudian dilanjutkan dengan *User Acceptance Test (UAT)* yang dijalankan berdasarkan *UAT Scenario* di depan user (Pemilik atau Karyawan Angkringan Kanca).

5. Tahapan Deployment

Tahapan Deployment dilakukan dengan melakukan deployment Website ke server agar dapat digunakan oleh user secara langsung. Hal ini dilakukan setelah adanya persetujuan oleh user pada *User Acceptance Test*.

6. Tahapan Review

Tahapan Review dimulai dengan penggunaan aplikasi secara langsung oleh beberapa *user tertentu*. Pada tahap ini dapat dilakukan penggalan mengenai hal-hal yang dapat di *improve* demi pengembangan *website* kedepannya, sembari menunggu *feedback* yang didapatkan dari *customer* Angkringan Kanca.

7. Tahapan Launching

Tahapan *Launching* dilakukan ketika tahapan review selesai, *website* dapat digunakan oleh *customer* dan karyawan secara keseluruhan dan pengembangan *website* kedepannya sudah direncanakan serta dilakukan *planning* sehingga dilakukan *launching*.

Tabel 1. Hasil Wawancara User

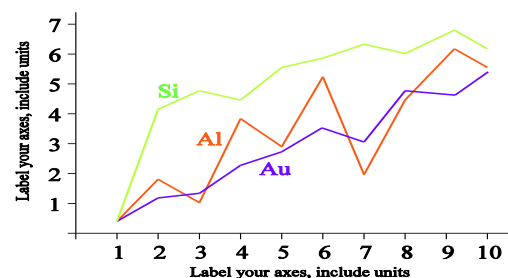
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Aplikasi web pemesanan seperti apa yang diinginkan oleh pelanggan ?	Saya tidak terlalu memahami mengenai pembuatan sebuah web dan web yang di seperti apa yang dapat bermanfaat bagi kelangsungan pelanggan kedepannya,

		menurut saya ketika web tersebut dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan, dan dapat meningkatkan penjualan maka saya setuju dengan adanya hal tersebut.
2	Aplikasi web manajemen seperti apa yang dibutuhkan oleh Karyawan ?	Sejauh ini kami melakukan manajemen stok secara manual menggunakan laptop dan software Microsoft excel, mungkin yang dibutuhkan adalah sebuah web yang dapat mencakupi seluruh keperluan manajemen angkringan kanca.
3	Apa concern atau hal paling penting bagi pelanggan dalam sebuah aplikasi web pemesanan ?	Hal terpenting adalah kenyamanan dan kepercayaan pelanggan. Ketika pelanggan merespons hal tersebut dengan baik, maka saya akan setuju mengenai hal tersebut.
4	Apa concern atau hal paling penting bagi karyawan dalam sebuah aplikasi web manajemen store ?	Yang pasti adalah kerjaan yang berupa operasional dapat dijalankan dalam web tersebut.
5	Apakah ada skenario khusus yang diharapkan	Tidak ada skenario khusus.

	dapat ditangani oleh aplikasi web ini ?	
6	Adakah contoh aplikasi serupa dengan sistem yang ingin dibangun ini ? sebutkan hal yang disukai dari aplikasi tersebut ?	Tidak mengetahui aplikasi pemesanan sejenis.
7	Jelaskan user interface seperti apa yang diinginkan dalam perancangan sistem informasi ini ?	Saya kurang mengetahui dan memahami mengenai user interface, mungkin bisa melakukan survei kepada web serupa lain, agar mempermudah pelanggan menjalankan pemesanan disini.
8	Adakah fitur yang harus di tambahkan dari yang sudah dijelaskan sebelumnya ?	Kami membutuhkan data pelanggan, berupa nomor telfon dan nama agar kami dapat melakukan upaya promosi kepada pelanggan lebih luas lagi, tidak hanya melalui media sosial namun melalui box to box.
9	Adakah proses bisnis atau alur kerja yang ingin diotomisasikan dalam aplikasi web ini ?	Lebih kearah konfirmasi pesanan pelanggan, serta pembayaran pelanggan karena apabila menggunakan web yang diharapkan adalah pembayaran dapat

		menggunakan dompet digital yang mana hal tersebut tidak dapat di lakukan pemeriksaan satu persatu oleh karyawan saya.
10	Adakah kebutuhan untuk pengembangan dan penyempurnaan fitur pada aplikasi web ini di masa depan yang perlu dipertimbangkan sejak awal ?	Tentu perlu, apabila aplikasi tersebut berhasil mendapat feedback positif dari pelanggan tetapi ada beberapa pelanggan lain merasa kesulitan, kami dalam bisnis fnb mengutamakan kenyamanan dan kepuasan pelanggan agar pelanggan akan melakukan repeat order kepada kami.

Sumber: Dokumentasi Pribadi



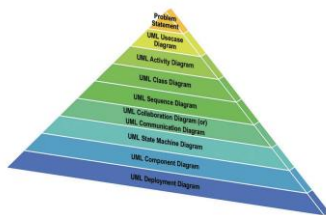
Gambar 1. Warna Gambar Harus Kontras
Sumber : Sumber Gambar Ditulis Dengan Ukuran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Unified Modeling Language (UML)

Pendekatan yang membantu pengguna untuk membangun, menerapkan, dan memelihara perangkat lunak disebut sebagai Proses Pengembangan Perangkat Lunak. Proses Pengembangan Perangkat Lunak yang diperlukan untuk membangun Sistem Berorientasi Objek disebut sebagai

'Proses Terpadu'. Craig Larman menyatakan Unified Process sebagai 'The Unified Process(UP) menggabungkan praktik terbaik yang diterima secara umum, seperti siklus hidup berulang dan pengembangan berbasis risiko, ke dalam deskripsi / proses yang kohesif dan terdokumentasi dengan baik'. Terdapat empat fase dalam *Unified Process*, yaitu *Inception*, *Elaboration*, *Construction*, dan *Transition*. Fase permulaan mengambil pernyataan masalah dari klien sebagai masukan. Fase ini menelusuri jawaban dari tujuh pertanyaan di bawah ini untuk menghasilkan laporan untuk memutuskan kelayakan pengembangan perangkat lunak (Sundaramoorthy Dr. Suriya, 2022).



Gambar 2. Jenis Unified Modeling Language

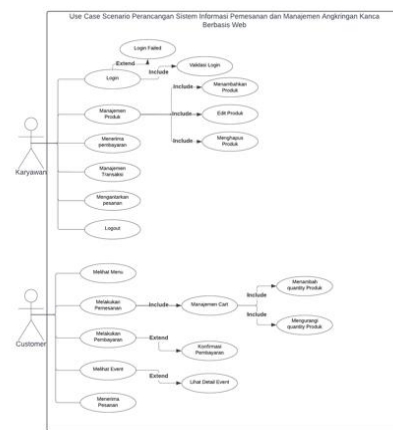
Fase elaborasi menggunakan laporan yang dihasilkan oleh fase permulaan sebagai masukan untuk melakukan pemrosesan. Fase ini melibatkan tiga aktivitas utama seperti mengembangkan arsitektur inti untuk sistem, mengembangkan jadwal proyek dan akhirnya membuat sketsa *Unified Modeling Language (UML) Use case Diagram*.

Ini adalah alat bantu diagram standar untuk mendesain. Ini adalah bahasa grafis untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak. Hal ini membantu dalam pemahaman yang lebih baik tentang perangkat lunak atau sistem atau produk yang akan dikembangkan di antara para pengembang dan pelanggan. *Diagram UML* mencakup diagram utama yang penting seperti *UML Use case Diagram*, *UML Activity Diagram*, *UML Class Diagram*, *UML Sequence Diagram*, *UML Collaboration Diagram* atau *UML Communication Diagram*, *UML State Machine Diagram*, *UML Component*

Diagram dan UML Deployment Diagram. Proses perancangan sistem ini, akan menggunakan beberapa jenis UML, antara lain *UML Usecase Diagram*, *UML Activity Diagram*, *UML Class Diagram*, *UML Sequence Diagram* (Sundaramoorthy Dr. Suriya, 2022).

Use case Diagram

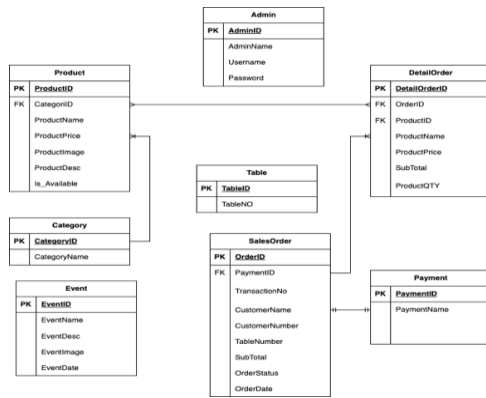
Use case Diagram berfokus pada identifikasi kebutuhan fungsional Diagram sistem yang sedang dibuat (Sundaramoorthy Dr. Suriya, 2022). *Use case Diagram* dari Perancangan Sistem Informasi Pemesanan dan Manajemen Angkringan Kanca Berbasis Web terdapat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Use case Diagram
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Logical Database

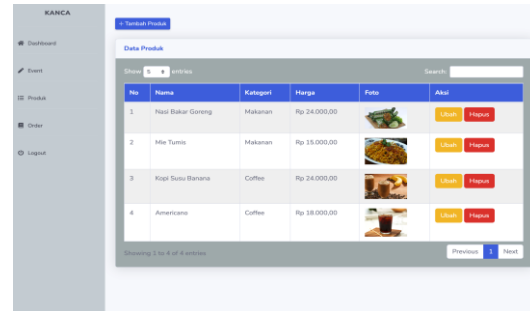
Logical Database Design adalah penyempurnaan dari pekerjaan yang dilakukan dalam fase *Conceptual*. Keluaran dari fase ini adalah *blueprint* yang pada dasarnya lengkap untuk desain database. Selama tahap ini, Anda masih harus berpikir dalam hal entitas dan atributnya, daripada tabel dan kolom, meskipun dalam kondisi akhir database, mungkin hampir tidak ada hampir tidak ada perbedaan (Davidson, 2020).



Gambar 4. Logical Database

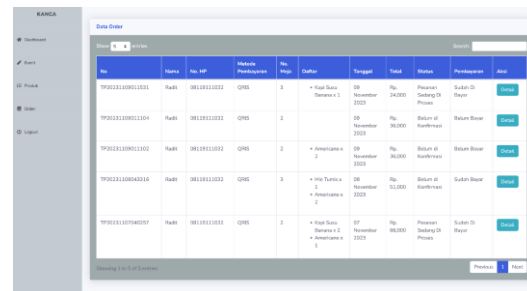
User Interface

User Interface atau juga singkat sebagai UI atau, dengan kata sederhana, 'antarmuka'. Ini berarti bahwa seseorang mengontrol aplikasi perangkat lunak atau bahkan perangkat keras perangkat keras. Jika ada antarmuka pengguna yang baik yang memberikan pengalaman yang ramah pengguna yang ramah pengguna dan ini selanjutnya memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak atau perangkat keras dengan cara yang alami dan intuitif (DeLuna Alvin Albuerro, 2022).

Gambar 5. User Interface Home Customer
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 6. User Interface Dashboard Produk

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 7. User Interface Dashboard Order
Sumber: Dokumentasi Pribadi

User Acceptance Test

User Acceptance Testing adalah jenis pengujian perangkat lunak formal yang dilakukan oleh pengguna akhir ketika fitur telah dikirimkan oleh pengembang, biasanya tingkat pengujian formal terakhir dalam siklus rilis. Jenis pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi kepatuhan sistem dengan persyaratan bisnis dan akses apakah dapat diterima untuk pengiriman. Menemukan cacat bukanlah fokus dari pengujian penerimaan. Di beberapa organisasi, ini juga dikenal sebagai Pengujian Beta. Pengujian penerimaan biasanya didokumentasikan pada awal *sprint* (dalam *agile*) dan merupakan sarana bagi QA bisnis dan pengembang untuk bekerja menuju pemahaman yang sama dan pengetahuan domain bisnis Bersama (Martin, 2021). Pengujian penerimaan dapat terjadi pada berbagai waktu dalam siklus hidup, misalnya:

1. *COTS (Commercial off the shelf)* dapat diuji penerimaannya saat diinstal atau terintegrasi.

2. Pengujian penerimaan terhadap kegunaan suatu komponen dapat dilakukan selama pengujian komponen.
3. Pengujian penerimaan peningkatan fungsional baru dapat dilakukan sebelum pengujian sistem (Martin, 2021).

Tabel 2. User Acceptance Test Documentation

No	Scenario	Pass/Fail
1	Customer Membuka Tab Home	Pass
2	Customer Membuka Tab Keranjang	Pass
3	Customer Membuka Tab Menu	Pass
4	Customer Membuka Tab Riwayat	Pass
5	Customer Klik Footer About Us	Pass
6	Customer Klik Footer Contact	Pass
7	Customer Klik Footer FAQ	Pass
8	Customer Melakukan Pemesanan Melalui Website dan Membayar melalui QRIS	Pass
9	Customer Melakukan Pemesanan Melalui Website dan Membayar melalui Kasir	Pass
10	Customer melakukan Print Invoice Order	Pass
11	Customer Melakukan Pemesanan Namun Belum Membayar	Pass
12	Karyawan Proses Order Customer	Pass
13	Karyawan melakukan Update Product	Pass

Sumber: Dokumentasi Pribadi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi dan pembahasan pengujian program aplikasi pemesanan Angkringan kanca, didapatkan kesimpulan :

1. Program Aplikasi Pemesanan sudah berjalan lancar sesuai dengan pengujian.
2. Mempermudah pelanggan Angkringan Kanca dalam melakukan pemesanan.
3. Mempermudah Karyawan dalam melakukan manajemen order pada Angkringan Kanca

SARAN

Berdasarkan hasil User Acceptance Testing yang dilakukan memperoleh beberapa saran antara lain:

1. Menambahkan Fitur Export to Excel pada Dashboard.
2. Menambahkan Fitur Rating pada menu untuk memudahkan pelanggan baru dalam memilih menu yang dipesan berdasarkan rekomendasi rating.

DAFTAR PUSTAKA

- Davidson, L. (2020). Pro SQL Server Relational Database Design and Implementation: Best Practices for Scalability and Performance. Dalam *Pro SQL Server Relational Database Design and Implementation: Best Practices for Scalability and Performance*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-6497-3>
- DeLuna Alvin Albuero. (2022). *Essentials of User Intercase Design*.
- Fauzi Ardi Fazar, Tullah Rahmat, & Ferawati. (2023). *Sistem Informasi*
- Davidson, L. (2020). Pro SQL Server Relational Database Design and Implementation: Best Practices for Scalability and Performance. Dalam *Pro SQL Server Relational Database Design and Implementation: Best Practices for Scalability and Performance*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4842-6497-3>

- DeLuna Alvin Albuero. (2022). *Essentials of User Intercase Design*.
- Fauzi Ardi Fazar, Tullah Rahmat, & Ferawati. (2023). *Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Berbasis Web di Cafe Angkringan*.
- Gumilang, V. T. (2023). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN STOK BARANG BERBASIS WEB PADA PT.X*.
- Handayani, H., Faizah, K. U., Mutiara Ayulya, A., Rozan, M. F., Wulan, D., & Hamzah, M. L. (2023). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BARANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT DESIGNING A WEB-BASED INVENTORY INFORMATION SYSTEM USING THE AGILE SOFTWARE DEVELOPMENT METHOD*. Dalam *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Nomor 1).
- Martin, K. (2021). *The Agile Software Tester_ Software testing in the agile world_ Revision 7*.
- Priambudi, B., Anwas Panchadria, P., Amri, M., Sofia, D., Teknologi, I., Bina, B., & Global, S. (2023). *Pemesanan Makanan Pada Angkringan Bude Berbasis Website untuk Meningkatkan Penjualan* (Vol. 2, Nomor 1).
- Reynadi, H., & Dewayani, E. (2023). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi SISTEM PEMESANAN DAN E-MENU BERBASIS WEB PADA MIE AYAM F8*.
- Rifnaldy, R., & Tony,). (2023). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INFORMASI DAN PEMESANAN BERBASIS WEB UNTUK COFFEE SHOP TEMPAT BERCERITA*.
- Shore, J., Larsen, D., Klitgaard, G., & Warden, S. (2021). *The Art of Agile Development : Second Edition*.
- Sundaramoorthy Dr. Suriya. (2022). *UML Diagramming: A Case Study Approach*.