

LAPORAN PROYEK
APLIKASI LAPORAN KEUANGAN BERBASIS WEB PADA RUMAH
MAKAN PADANG NARENDRA



Acc Laporan
[Signature]
Harun Yulianget.

Oleh :

Andrew Ikhtisar Afiq	2000018073
Muhammad Fikrizza	2000018096
Ardiansyah Latif	2000018121
Anggun Fitriyanti	2000018066
Muhammad Fahd Afghani A.	2000018107
Atik Nur Karimah	2000018113
Mayasari	2000018115

PROGRAM STUDI STRATA SATU INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

TAHUN 2023

LEMBAR PERSETUJUAN MITRA

Laporan Manajemen Tugas Proyek ini telah disetujui
sebagai proses pengajuan seminar bagi

SnowFall

Andrew Ikhtisar Afiq	2000018073, (Manajer Proyek)
Muhammad Fikrizza	2000018096, (Analisis Sistem)
Ardiansyah Latif	2000018121, (Pengembang)
Anggun Fitriyanti	2000018066, (Desainer)
Muhammad Fahd Afghani A.	2000018107, (Pengembang)
Atik Nur Karimah	2000018113, (Penjamin Kualitas)
Mayasari	2000018115, (Analisis Sistem)

Rumah Makan Padang Narendra

Realisasi Waktu Pelaksanaan : 16 Minggu



HALAMAN PENGESAHAN

MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI

APLIKASI LAPORAN KEUANGAN BERBASIS WEB PADA RUMAH MAKAN PADANG NARENDRA

Andrew Ikhtisar Afiq	2000018073, Manajer Proyek
Muhammad Fikrizza	2000018096, Analisis
Ardiansyah Latif	2000018121, Programmer
Anggun Fitriyanti	2000018066, Desainer
Muhammad Fahd.F.A	2000018107, Programmer
Atik Nur Karimah	2000018113, Penguji Kualitas
Mayasari	2000018115, Analisis

PEMBIMBING : Herman Yuliansyah, S.T., M.Eng., Ph.D.
NIPM 19830712 201104 111 0896292

PENGUJI : Ahmad Azhari, S.Kom., M.Eng.
NIPM 19891105 201601 111 1222650

Yogyakarta, 4 September 2023

Kaprodi S1 Informatika


Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.
NIPM 19730710/200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan Manajemen Tugas Proyek dengan judul "Aplikasi Laporan Keuangan Berbasis Web Pada Rumah Makan Padang Narendra ". Disusun guna memenuhi persyaratan menyelesaikan Manajemen Tugas Proyek Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan.

Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan besar kita, Nabi Muhammad Shalallahu 'Alaihi Wassalam, serta kepada keluarga dan sahabat. Semoga kita sebagai umatnya, bisa mendapatkan syafaat beliau di akhirat kelak.

Dalam penyusunan laporan manajemen tugas proyek ini, kami mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari beberapa pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Murinto, S.Si. M.Kom. Selaku Ketua Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan.
2. Herman Yuliansyah, S.T., M.Eng., Ph.D. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk menyelesaikan laporan manajemen tugas proyek ini.
3. Serta seluruh pihak yang tidak mungkin kami sebutkan satu persatu yang telah terlibat banyak membantu, sehingga manajemen tugas proyek dan laporan ini dapat diselesaikan. Kami menyadari bahwa laporan dan tugas proyek ini masih jauh dari sempurna.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan, demi penyusunan laporan yang lebih baik lagi kedepannya. Penulis berharap, semoga laporan Manajemen Tugas Proyek ini dapat bermanfaat untuk kami khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Agustus 2023

Penyusun

DAFTAR ISI

LAPORAN PROYEK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN MITRA.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Anggota Proyek yang terlibat.....	2
C. Proses Mendapatkan Proyek	2
D. Deskripsi Proyek.....	3
E. Tujuan	4
BAB II RANCANGAN PROYEK	5
A. Gambaran Umum.....	5
B. Struktur organisasi	6
C. Gambaran Sistem atau Proses Bisnis.....	6
BAB III Rencana MPTI.....	8
A. Rencana Pembagian Tugas	8
B. Perancangan Sistem atau Proses Bisnis.....	8
C. Kesepakatan Proyek.....	37
D. Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek.....	40
BAB IV PELAKSANAAN PROYEK.....	41
A. Realisasi pembagian tugas	41
B. Realisasi Penjadwalan	58
C. Keberlanjutan Proyek.....	59
BAB V PENUTUP	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Anggota Kelompok	2
Tabel 3.1 Tabel Pembagian Tugas.....	8
Tabel 3.2 Kebutuhan Bisnis	11
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan user	11
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	12
Tabel 3.5 Tabel Karyawan	22
Tabel 3.6 Tabel Menu	22
Tabel 3.7 Tabel Pengeluaran.....	23
Tabel 3.8 Tabel Label Pengeluaran	23
Tabel 3.9 Tabel Label Pesanan	24
Tabel 3.10 Tabel Pesanan	24
Tabel 3.11 Tabel Detail Pesanan	25
Tabel 3.12 Tabel Biaya Proyek	39
Tabel 4.1 Tabel Waktu Pengerjaan Andrew Ikhtisar Afiq.....	43
Tabel 4.2 Tabel Waktu Pengerjaan Muhammad Fikrizza	46
Tabel 4.3 Tabel Waktu Pengerjaan Mayasari	48
Tabel 4.4 Tabel Waktu Pengerjaan Anggun Fitriyanti	50
Tabel 4.5 Tabel Waktu Pengerjaan Ardiansyah Latif	53
Tabel 4.6 Tabel Waktu Pengerjaan Muhammad Fahd Afghani Aridloi	55
Tabel 4.7 Tabel Waktu Pengerjaan Atik Nur Karimah	57
Tabel 4.8 Tabel Realisasi Penjadwalan	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Mitra	6
Gambar 2.2 Proses Bisnis	7
Gambar 3.1 Proses bisnis yang diajukan.....	10
Gambar 3.2 Diagram Use Case	13
Gambar 3.3 Aktivitas Tambah Pesanan	17
Gambar 3.4 Aktivitas Tambah Menu	18
Gambar 3.5 Aktivitas Tambah Pengeluaran	19
Gambar 3.6 Aktivitas Laporan.....	20
Gambar 3.7 Diagram ERD	21
Gambar 3.8 Wireframe Halaman Home	27
Gambar 3.9 Wireframe Halaman Data Karyawan	28
Gambar 3.10 Wireframe Tambah Dan Edit Karyawan	29
Gambar 3.11 Wireframe Halaman Kelola Data Pesanan	30
Gambar 3.12 Wireframe Halaman Tambah Dan Edit Pesanan	31
Gambar 3.13 Wireframe Kelola Menu Makanan.....	32
Gambar 3.14 Wireframe Halaman Kelola Pengeluaran.....	33
Gambar 3.15 Wireframe Halaman Tambah Pengeluaran	34
Gambar 3.16 Halaman Wireframe Label Pengeluaran Dan Pesanan	35
Gambar 3.17 Wireframe Halaman Tambah Label Pengeluaran	36
Gambar 3.18 Wireframe Halaman Laporan.....	37
Gambar 3.19 Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengelolaan keuangan merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh setiap usaha baik yang bergerak secara konvensional atau non konvensional, kecil maupun besar guna mengelola pendapatan, menyusun rencana keuangan, dan sebagainya. Prosedur pengelolaan uang dapat berupa pembuatan anggaran dan memantaunya secara teratur, mencatat transaksi secara manual. Proses pencatatan keuangan secara manual tidak efisien dengan perkembangan yang tengah dihadapi. Penjual harus beradaptasi dengan pasar yang kini tidak memfokuskan penjualan pada satu metode. Penjual harus ikut dalam ruang lingkup baru seperti penjualan melalui aplikasi *online* yang jumlahnya cukup banyak. Sebut saja aplikasi seperti Shopee, Grab, Go-food, dan sebagainya.

Petugas atau karyawan akan kewalahan dalam pembukuan keuangan dengan jumlah yang banyak dan dari berbagai sumber, akan membuat pendataan menjadi tidak kondusif. Hal tersebut dapat menyebabkan kesalahan dalam pendataan. Sehingga akan menyebabkan kerugian keuangan dan mengganggu rencana keuangan rumah makan.

Berdasarkan masalah tersebut, maka usaha rumah makan Padang Narendra membutuhkan suatu sistem informasi berbasis web yang dapat mengelola data-data transaksi uang. Dengan adanya sistem informasi berbasis web, transaksi yang dilakukan diharapkan dapat tercatat secara digital dengan memanfaatkan *internet* dan teknologi yang ada. Sehingga pelaku usaha bisa mendapatkan tanpa harus mendapatkan ancaman kehilangan data, keliru dalam laporan dan dokumentasi lebih baik

B. Anggota Proyek yang terlibat

Manajemen proyek membutuhkan persiapan yang matang. Oleh karena itu, penyusunan tugas tim sangat dibutuhkan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki masing-masing anggota. Kelompok manajemen tugas proyek ini memiliki anggota yang berjumlah 7 orang, seperti pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Anggota Kelompok

No	Nama	NIM	Prodi
1	Andrew Ikhtisar Afiq	2000018073	Informatika
2	Muhammad Fikrizza	2000018096	Informatika
3	Mayasari	2000018115	Informatika
4	Anggun Fitriyanti	2000018066	Informatika
5	Ardiansyah Latif	2000018121	Informatika
6	Muhammad Afghani Aridloi	2000018107	Informatika
7	Atik Nur Karimah	2000018113	Informatika

C. Proses Mendapatkan Proyek

1. Proyek yang sedang berjalan ini telah mengalami langkah awal yang positif dengan diajukan oleh Pengantar Manajemen dan prinsip proyek (PMPP). Namun, kendati telah melewati tahap tersebut, proyek ini saat itu menghadapi tantangan karena belum berhasil menarik minat dari mitra potensial. Meskipun situasi ini bisa menjadi tantangan yang kompleks, tim proyek dan pihak terlibat tetap berkomitmen untuk mencari solusi terbaik. Evaluasi kembali telah dilakukan untuk memastikan relevansi dan manfaat proyek, dan langkah-langkah strategis sedang dilaksanakan untuk meningkatkan daya tarik proyek di mata mitra potensial. Komunikasi aktif dengan berbagai pihak eksternal dan internal perusahaan dilakukan untuk menginformasikan potensi proyek ini, serta pendekatan proaktif terus dijalankan dalam mencari mitra yang sesuai.

2. Calon mitra pertama adalah Apotek Bunda dengan permintaan pembuatan *website* pengelolaan barang. Rapat dilakukan dengan mitra pertama pada tanggal 22 Maret 2023. Hasil dari rapat tersebut menyatakan bahwa mitra pertama menolak perjanjian karena mereka tidak memiliki perangkat yang cukup untuk menjalankan *website*.
3. Calon mitra kedua adalah Puskesmas Kelapa Kampit. Rapat dilakukan pada tanggal 1 April 2023, mereka meminta pembuatan aplikasi sosial media yang dapat dijalankan pada sistem operasi Android, dengan fitur utama konseling dan forum terbuka. Pihak SnowFall memutuskan untuk mundur dari perjanjian dikarenakan tingginya permintaan yang diajukan oleh mitra.
4. Calon mitra ketiga merupakan sebuah penyedia jasa spa. Sayangnya, perjanjian tidak dapat dilanjutkan dikarenakan mitra ketiga karena tidak memberikan respon lebih lanjut.
5. Perjanjian proyek oleh mitra Rumah Makan Padang Narendra didapatkan dengan menghubungi terlebih dahulu kepada pemilik usaha dan kami tawarkan proyek berupa sistem pencatatan keuangan untuk pengeluaran maupun pendapatan. Pihak mitra menyetujui dengan tawaran yang diserahkan. Sehingga dibuatlah Aplikasi Laporan Keuangan Berbasis Web Pada Rumah Makan Padang Narendra.

D. Deskripsi Proyek

Proyek yang dilakukan merupakan proyek teknologi informasi di mana tahap awal dari pembuatan aplikasi adalah analisa kebutuhan mitra. Pada tahap analisa kebutuhan mitra, dilakukan wawancara langsung terhadap mitra terkait kebutuhan aplikasi yang akan dibuat. Dilanjutkan dengan proses analisa kelayakan pembuatan aplikasi dan proses pembuatan aplikasi. Hasil akhir dari proyek yang dikerjakan merupakan aplikasi laporan keuangan berbasis *website* ini dapat digunakan untuk

memfasilitasi otomatisasi pelaksanaan, pengelolaan, dan dokumentasi data keuangan khususnya pada pelaku usaha Rumah Makan Padang Narendra. Dari proses pendataan, pengelolaan, hingga hasil dokumentasi dilakukan berbasis waktu nyata melalui *internet*.

E. Tujuan

Dalam proyek ini, kami bertujuan untuk mencapai serangkaian tujuan yang bertekad untuk menghasilkan dampak yang signifikan. Melalui dedikasi dan kolaborasi tim, proyek ini bertujuan untuk mengubah visi menjadi kenyataan. Berikut adalah daftar komprehensif dari tujuan-tujuan utama yang ingin kami capai dalam perjalanan proyek ini:

1. Merancang dan membuat sistem yang dapat melakukan pelaporan keuangan secara digital dan *mobile*.
2. Mempermudah proses pembukuan keuangan.
3. Menyediakan fasilitas yang dapat digunakan dengan mudah dalam mengelola data keuangan.
4. Menggantikan sistem pelaporan keuangan yang masih konvensional.

BAB II

RANCANGAN PROYEK

A. Gambaran Umum

Mitra kami adalah pihak yang memiliki peran sentral dalam proyek ini. Dengan pengalaman dan keahlian yang luas dalam industri terkait, mitra kami membawa kontribusi berharga yang akan memperkaya dan memperkuat pelaksanaan proyek ini. Gambaran umum mengenai mitra kami mengungkapkan entitas yang telah terbukti dalam mencapai keunggulan dalam bidangnya. Kolaborasi ini tidak hanya membawa sumber daya tambahan, tetapi juga membawa perspektif baru yang diperlukan untuk merumuskan pendekatan yang diperlukan dan berhasil dalam mencapai tujuan akhir proyek ini.

1. Sejarah Rumah Makan Padang Narenda

Rumah makan padang Narenda merupakan usaha pada bidang pangan yang memberikan pelayanan terhadap pemesanan makanan baik yang berskala besar maupun kecil. Rumah Makan Padang Narenda berdiri pada tahun 2017 oleh Muhammad Sholichin dengan fokus penjualan masakan padang, kemudian pada tahun 2020 mulai meluaskan skala bisnis dengan membuka sebuah cabang baru dengan fokus yang sama dengan cabang pertama yaitu masakan padang.

2. Alamat

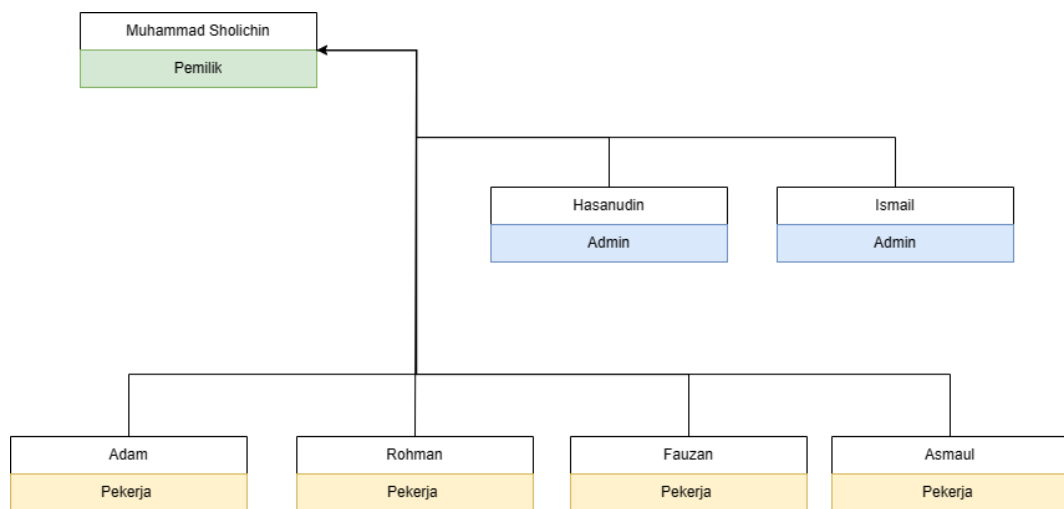
Rumah Makan Padang Narenda memiliki 2 cabang rumah makan. Cabang pertama berlokasi di Jl. Mahoni No.RT.08, Grojogan, Wirokerten, Kec. Banguntapan, sedangkan cabang kedua berlokasi di Manggung, Wukirsari, Kec. Imogiri.

3. Kontak Client

Mitra dapat dihubungi melalui *Whatsapp* atau telepon dengan nomor telepon +6288802779293.

B. Struktur organisasi

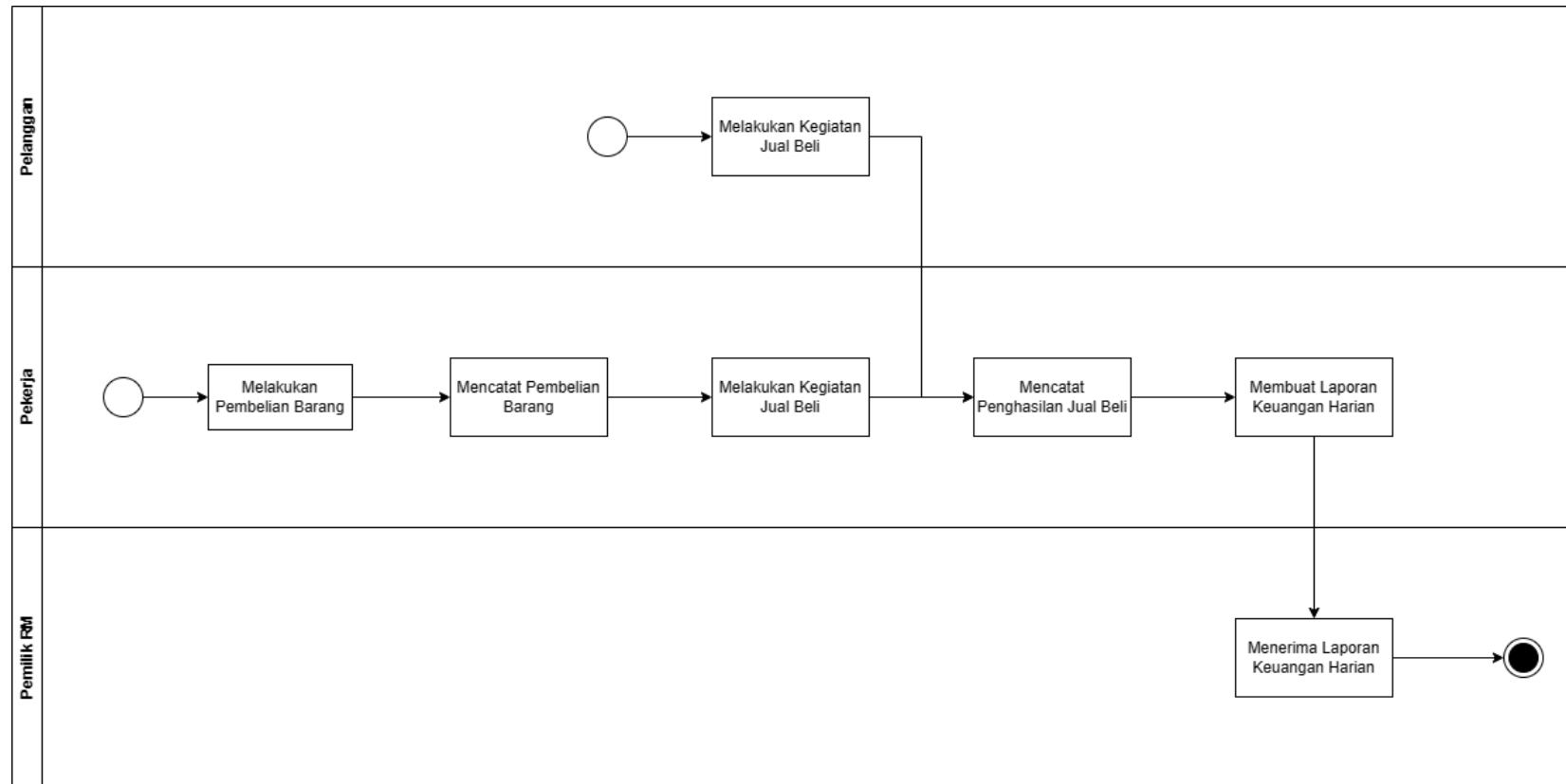
Struktur organisasi yang dimiliki oleh rumah padang Narendra terdiri dari pemilik, dua orang admin, dan pekerja. Admin memiliki tanggung jawab dalam mengelola masing-masing cabang yang mereka pimpin, dalam membantu tugasnya admin dibantu oleh dua orang pekerja yang bertugas dalam menjadi pramusaji, kasir, hingga juru masak. Gambaran dari struktur organisasi rumah makan padang Narendra dapat terlihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Mitra

C. Gambaran Sistem atau Proses Bisnis

Proses bisnis yang dijalankan mitra dipaparkan bahwa pekerja akan melakukan pencatatan, dalam setiap transaksi barang atau pengeluaran. Transaksi dilakukan dengan pihak pelanggan melakukan pemesanan dan diikuti dengan pencatatan transaksi oleh pekerja. Laporan yang dimuat oleh pekerja akan berbentuk sebagai laporan harian, pemilik akan menerima laporan ini secara konstan. Gambaran dari struktur organisasi rumah makan padang Narendra dapat terlihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Proses Bisnis

BAB III

Rencana MPTI

A. Rencana Pembagian Tugas

Dalam proyek yang dilaksanakan terdapat pembagian pekerjaan untuk setiap anggota. Pembagian tugas dalam pelaksanaan proyek seperti pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Pembagian Tugas

No	Nama	Job Desk	Deskripsi Pekerjaan
1	Andrew Ikhtisar Afiq	Manajer Proyek	Memimpin setiap divisi proyek agar proyek yang dijalankan dapat berjalan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2	Muhammad Fikrizza & Mayasari	Analisis Sistem	Menentukan kebutuhan pengguna atau sistem yang diperlukan sistem informasi.
3	Anggun Fitriyanti	Desainer	Merencanakan terkait tampilan tatap muka pengguna.
4	Ardiansyah Latif & Muhammad Fahd Afghani A.	Pengembang	Menerapkan hasil analisa yang dilakukan seorang analisis sistem dan Desainer.
5	Atik Nur Karimah	Penjamin Kualitas	Memiliki pemahaman terhadap sistem informasi yang dikembangkan oleh pengembang dengan tujuan menghindari kesalahan sistem informasi yang telah dihasilkan oleh pengembang.

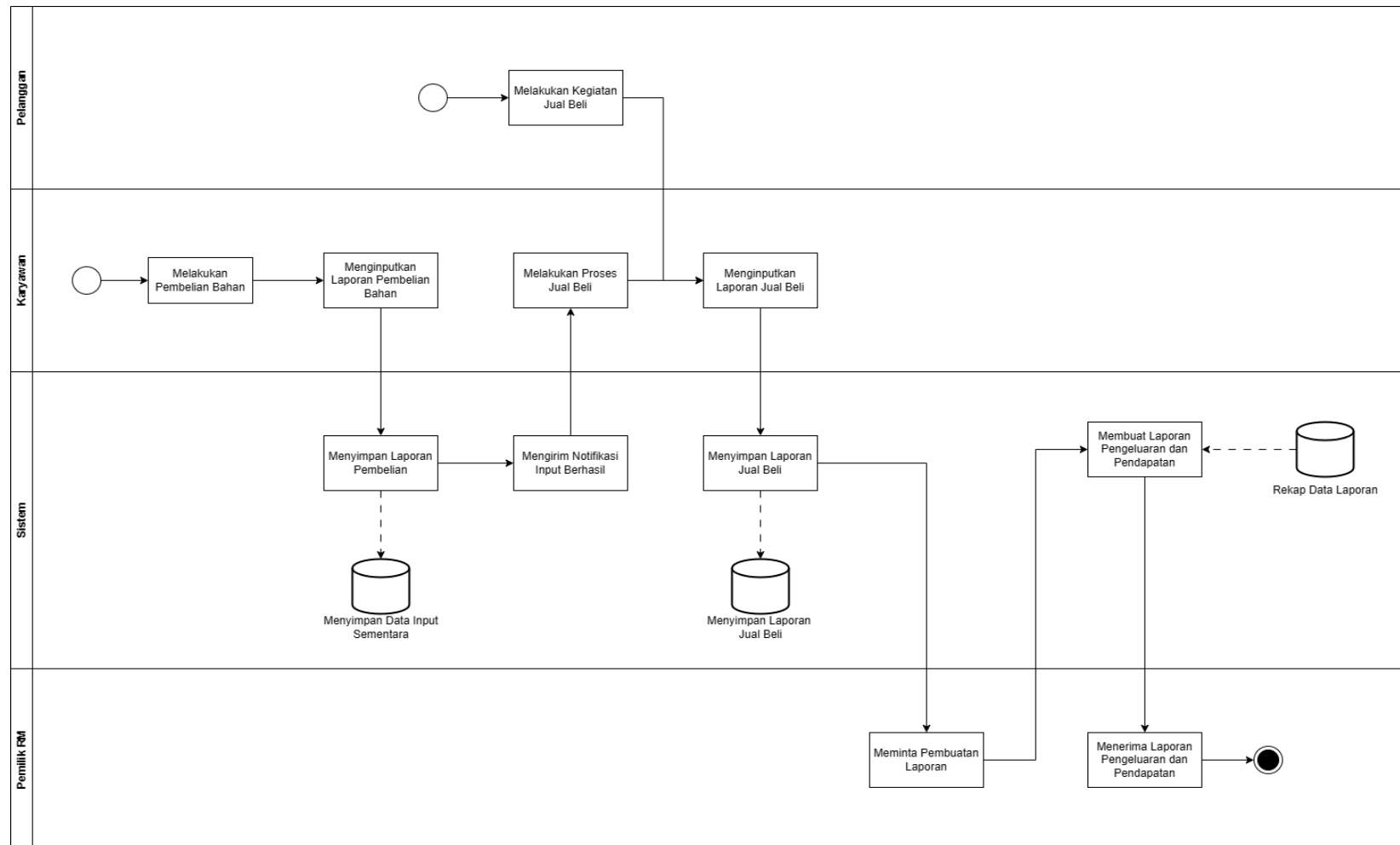
B. Perancangan Sistem atau Proses Bisnis

Dalam subbab perancangan sistem, tahap krusial dalam pengembangan suatu proyek atau sistem akan dibahas secara mendalam. Pada tahap ini, seluruh anggota akan berkolaborasi dalam merancang dan merencanakan struktur, komponen, dan interaksi antar bagian dari sistem yang akan dibangun. Tujuan utama dari perancangan sistem yaitu menciptakan sebuah arsitektur yang kokoh, efisien, dan sesuai dengan

kebutuhan proyek. Selain itu, pada aspek keamanan, skalabilitas, dan fleksibilitas juga menjadi pertimbangan penting dalam merancang sistem yang handal dan dapat diandalkan. Pada subbab ini, berbagai diagram, skema, dan penjelasan teknis akan digunakan untuk memberikan pandangan komprehensif tentang bagaimana sistem akan beroperasi dan berinteraksi dengan komponen lainnya. Dengan demikian, sub bab perancangan sistem menjadi fondasi penting yang akan membimbing seluruh proses pengembangan menuju hasil yang sukses dan sesuai dengan visi proyek yang diinginkan.

1. Proses Bisnis

Pada diagram proses bisnis menggambarkan mengenai proses bisnis baru yang kami usulkan. Diagram proses ini dibutuhkan untuk mencapai kesepakatan bersama mitra mengenai perubahan yang akan terjadi jika sistem aplikasi akan kami tawarkan. Diagram proses bisnis membantu kami dalam menjelaskan tahapan-tahapan bisnis baru serta input apa yang akan diperlukan dan output akhir dari proses bisnis setelah menggunakan proses bisnis baru. Selain menjadikan proses bisnis dilakukan secara digital, proses bisnis baru mempermudah pekerjaan karyawan dan manajer dengan bantuan sistem yang melakukan kalkulasi dan penyimpanan data.



Gambar 3.1 Proses bisnis yang diajukan

2. Analisis Kebutuhan

a. Kebutuhan Bisnis

Analisis kebutuhan bisnis merupakan langkah untuk memahami dan mengenali apa yang dibutuhkan oleh sebuah perusahaan atau organisasi agar tujuan dapat tercapai dan kebutuhan pihak terlibat dapat terpenuhi.

Tabel 3.2 Kebutuhan Bisnis

No	Analisis Kebutuhan Bisnis
1	Mempermudah pekerja dalam membuat laporan keuangan
2	Mempermudah dalam mendapatkan informasi keuangan
3	Penggunaan satu platform untuk 2 lokasi yang berbeda

b. Kebutuhan User

Analisis kebutuhan pengguna sangat penting karena membantu mengarahkan pengembangan aplikasi, meningkatkan kepuasan pengguna, mengurangi biaya perbaikan, dan meningkatkan keberhasilan produk. Analisis ini juga mengurangi ketidakpastian, mendukung inovasi, dan mencegah perubahan mendadak di tahap lanjutan.

Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan user

No	Analisis Kebutuhan User
1	Dapat diakses menggunakan HP dan Laptop
2	Menampilkan total pengeluaran dalam rentang tertentu
3	Menampilkan total pemasukan dalam rentang tertentu
4	Menampilkan grafik chart pengeluaran dan pemasukan

c. Kebutuhan Fungsional

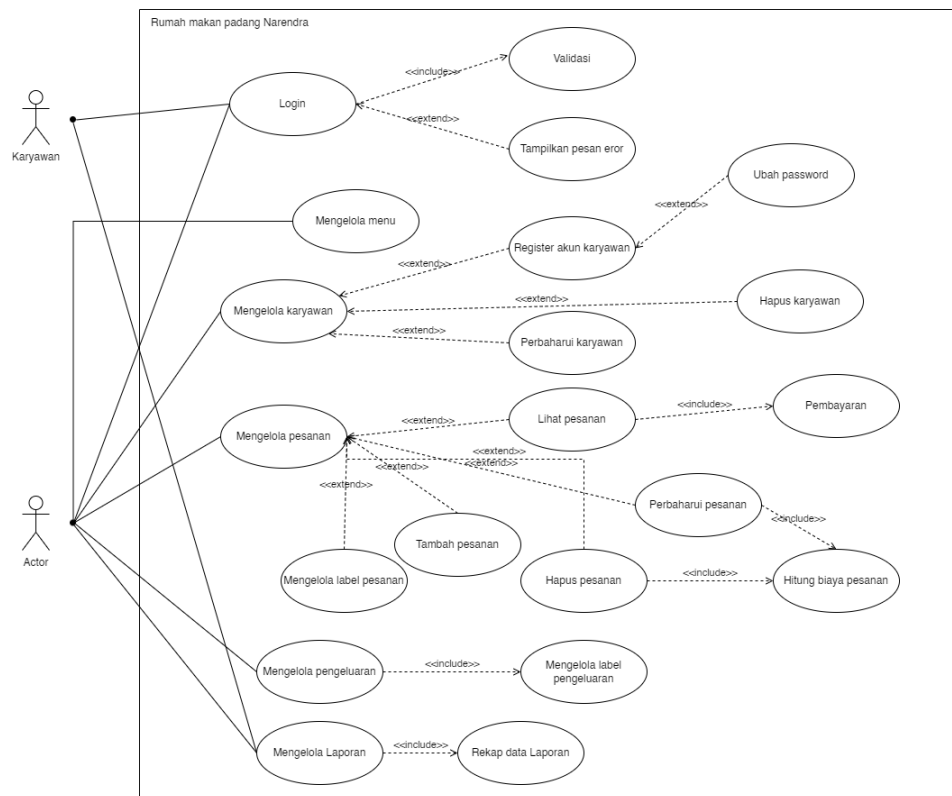
Analisis kebutuhan fungsional penting karena memandu pengembangan produk dengan detail fitur yang dibutuhkan, mencegah kesalahan, meningkatkan kualitas, efisiensi pengembangan, dan memastikan pemahaman bersama di antara tim. Hasilnya adalah produk yang sesuai ekspektasi, mengurangi risiko, dan mempermudah evaluasi keberhasilan. Adapun detail mengenai kebutuhan fungsional yang dibutuhkan terdapat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional

No	Analisis Kebutuhan Fungsional
1	Sistem memiliki fungsi Login
2	Sistem dapat menentukan hak akses user
3	Sistem memiliki fungsi Log Out
4	Sistem memiliki fungsi input pesanan
5	Sistem memiliki fungsi edit pesanan
6	Sistem memiliki fungsi lihat pesanan
7	Sistem memiliki fungsi hapus pesanan
8	Sistem dapat menerima nominal pembayaran
9	Sistem dapat menambahkan akun
10	Sistem dapat mengubah password
11	Sistem memiliki fungsi input pemasukan lainnya
12	Sistem memiliki fungsi input pengeluaran
13	Sistem dapat menampilkan laporan pemasukan

14	Sistem dapat menampilkan laporan pengeluaran
15	Sistem dapat menampilkan grafik laporan
16	Melakukan rekap pengeluaran
17	Melakukan rekap pendapatan

3. Diagram Use Case



Gambar 3.2 Diagram *Use Case*

Gambar 3.2 merupakan diagram *Use case* yang terlihat menggambarkan skenario penggunaan. Pada ilustrasi diagram tersebut, digambarkan bagaimana interaksi antara aktor dan sistem terjadi dalam konteks sebuah sistem Rumah Makan Padang. Diagram *Use Case* menunjukkan interaksi antara pengguna dan sistem dalam sistem rumah makan padang. Dalam sistem ini, terdapat dua aktor utama yaitu Karyawan dan Admin.

Keduanya berinteraksi dengan sistem untuk menjalankan berbagai fungsionalitas.

a. Admin

Entitas admin merupakan *level* tertinggi pengguna dengan keistimewaan berupa dapat menggunakan aplikasi secara keseluruhan.

1. *Login*: Admin dapat menggunakan sistem secara keseluruhan dengan syarat utama *login* untuk memperoleh autentikasi akun sebelum memulai menggunakan.
2. Ubah *password* : Pengguna gagal melakukan *login* dikarenakan lupa dengan *password*. Dengan mengubah *password* untuk melakukan *login*.
3. Tambah menu: Admin dapat menambahkan menu makanan dan minuman, lalu diikuti dengan data berupa kategori, harga dan nama.
4. *Edit* menu: Menu yang ingin diperbarui harga, nama dan kategorinya akan melalui *use case edit* menu dengan mengubah data sesuai menu yang dipilih.
5. Hapus menu: Menu makanan sudah tidak relevan dan ingin disingkirkan ataupun diganti, dapat melalui *use case* hapus menu untuk menghilangkan menu yang dipilih.
6. Tambah pesanan: Membuat pesanan baru saat pembeli ingin melakukan order makanan.
7. Lihat pesanan: Setelah pesanan dibuat, admin dapat melihat kembali pesanan yang sudah ditambahkan sebelumnya.
8. Bayar pesanan: Setelah memesan, ketika pembeli ingin membayar pesanan yang diminta dan diproses

sesuai dengan jumlah tagihan dan jumlah yang dibayarkan.

9. Hapus pesanan: Ketika memiliki pesanan yang telah dibuat namun pesanan tersebut ingin dibatalkan, admin dapat menghapus pesanan tersebut secara keseluruhan.
10. Melihat laporan: Admin memiliki akses untuk melihat laporan. Laporan diterima dari data-data yang dilakukan semasa memesan makanan.
11. Rekap laporan: Memberikan output berupa file csv atau xls dengan data yang terkandung di dalam laporan.
12. Tambah Label Pengeluaran: Admin dapat menambahkan label baru untuk pengeluaran. Misalnya, label seperti Gaji Karyawan, Pengeluaran Operasional, atau Biaya Pemasaran dapat ditambahkan untuk mengategorikan jenis pengeluaran yang berbeda.
13. Edit Label Pengeluaran: Admin dapat mengedit label pengeluaran yang sudah ada, seperti untuk mengubah nama label atau mengatur ulang kategori pengeluaran.
14. Hapus Label Pengeluaran: Admin dapat menghapus label pengeluaran yang tidak lagi diperlukan atau sudah tidak relevan.
15. Tambah Pengeluaran: Setelah label pengeluaran ditambahkan dan dikonfigurasi, Admin dapat menggunakan label-label tersebut untuk mencatat pengeluaran yang terjadi dalam sistem.

b. Karyawan

Entitas karyawan merupakan pengguna dengan *level* yang berada dibawah entitas admin. Berbeda dengan admin, pengguna pada *level* karyawan hanya dapat menggunakan beberapa fitur tertentu.

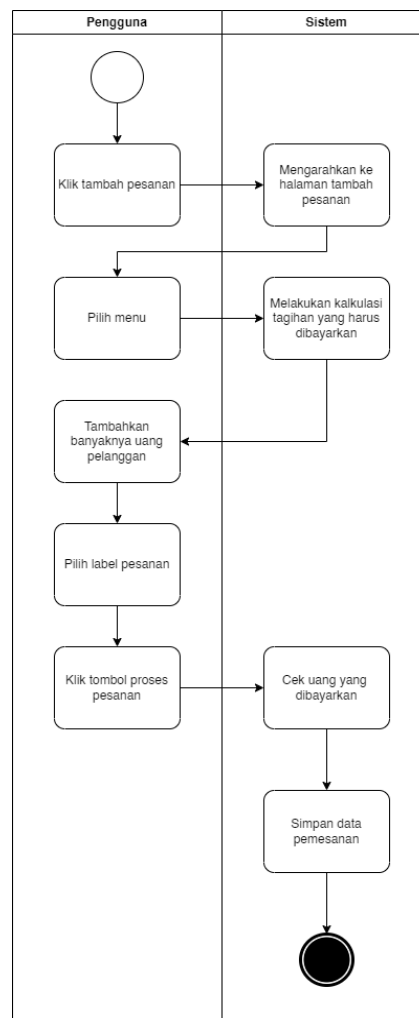
1. *Login*: Karyawan dapat menggunakan sistem secara keseluruhan dengan syarat utama *login* untuk memperoleh autentikasi akun bisa digunakan.
2. Tambah pesanan: Membuat pesanan baru yang dapat saat pembeli ingin melakukan order makanan.
3. Lihat pesanan: Setelah pesanan dibuat, karyawan dapat melihat kembali pesanan yang sudah ditambahkan sebelumnya.
4. Bayar pesanan: Setelah memesan dan saat ingin membayar pesanan yang diminta dan diproses sesuai dengan jumlah tagihan dan jumlah yang dibayarkan.
5. Hapus pesanan: Saat memiliki pesanan yang telah dibuat namun pesanan tersebut ingin dibatalkan, karyawan dapat menghapus pesanan tersebut secara keseluruhan.

4. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk memberikan ilustrasi penggunaan sistem yang dirancang. Diagram dibuat dengan menggunakan UML atau *Unified modelling language*, dengan perpaduan grafis-grafis di dalamnya seperti node mulai dan node selesai, *decision*, serta *activity*. Urgensi dalam menggunakan diagram ini ialah demi memudahkan proses pembuatan desain dari aplikasi dan mempersiapkan komponen-komponen tertentu pada

masa konstruksi. Berikut beberapa aktivitas yang terjadi pada sistem rumah makan padang, antara lain aktivitas login, aktivitas perbarui kata sandi, aktivitas tambah pesanan, aktivitas hapus pesanan, aktivitas tambah menu, aktivitas perbarui menu, aktivitas hapus menu, aktivitas tambah karyawan, aktivitas perbarui karyawan, aktivitas hapus karyawan, aktivitas hapus label pengeluaran, aktivitas tambah label pengeluaran, aktivitas perbarui label pengeluaran, aktivitas tambah pengeluaran, aktivitas hapus pengeluaran, aktivitas perbarui pengeluaran, aktivitas laporan. Berikut merupakan beberapa *activity diagram* utama yang dirancang dan ditetapkan dalam aplikasi:

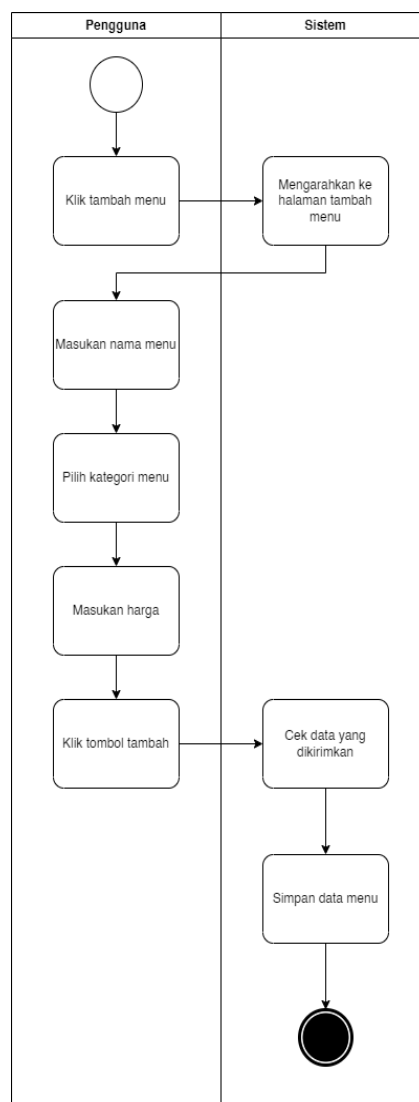
a. Aktivitas Tambah Pesanan



Gambar 3.3 Aktivitas Tambah Pesanan

Gambar 3.3 mengilustrasikan aktivitas tambah pesanan menggambarkan mengenai serangkaian tata cara yang harus dilakukan oleh pengguna dalam membuat sebuah pesanan. Dari diagram diatas disimpulkan bahwa dalam membuat pesanan dibutuhkan sebuah form yang dapat digunakan untuk memilih menu dan label pesanan, *text form* yang digunakan untuk menambahkan banyak uang pelanggan, sebuah tombol submit, dan halaman dapat melakukan kalkulasi untuk menampilkan total tagihan.

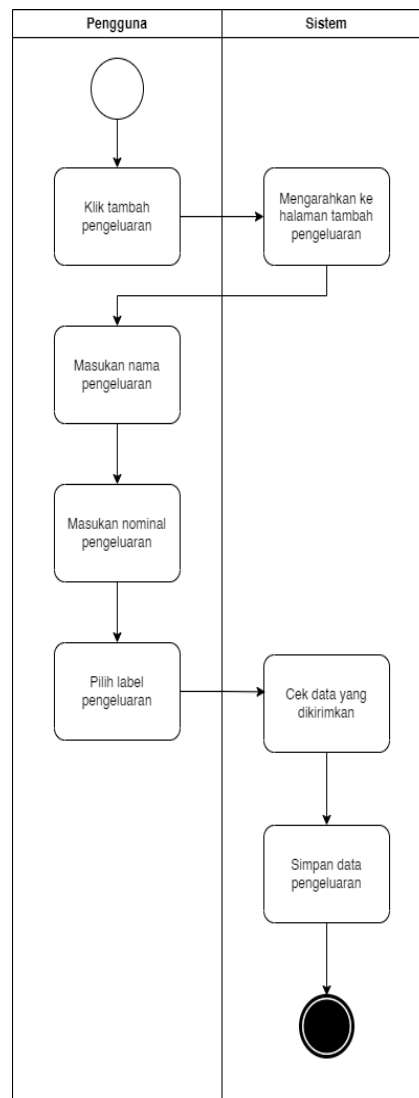
b. Aktivitas Tambah Menu



Gambar 3.4 Aktivitas Tambah Menu

Gambar 3.4 mengilustrasikan aktivitas tambah menu menjelaskan mengenai tahapan yang harus dilalui dalam menambahkan menu. Dapat disimpulkan bahwa dalam menambahkan menu dibutuhkan sebuah halaman yang dapat menampung data berupa nama menu, kategori menu, harga dengan *form input*.

c. Aktivitas Tambah Pengeluaran

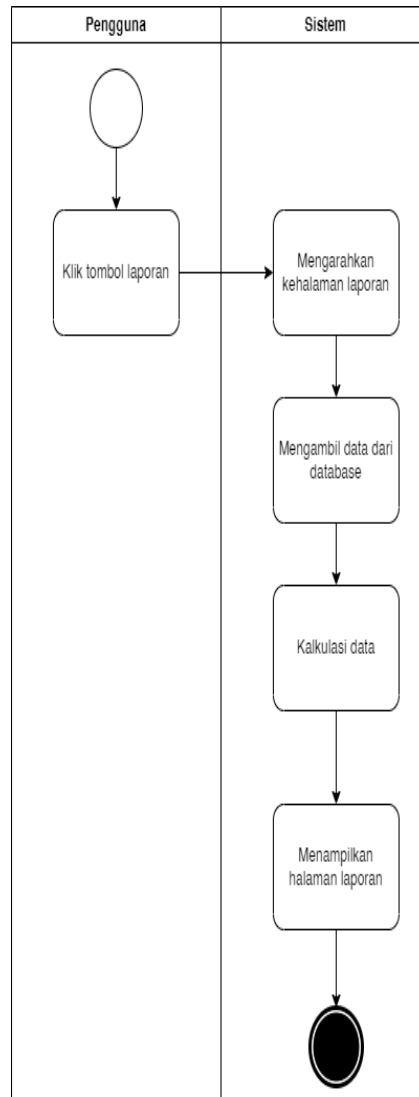


Gambar 3.5 Aktivitas Tambah Pengeluaran

Dari gambar 3.5 dapat disimpulkan bahwa dalam melakukan aktivitas tambah pengeluaran akan dibutuhkan

halaman tersendiri dengan form nama pengeluaran, nominal pengeluaran, dan label pengeluaran.

d. Aktivitas Laporan

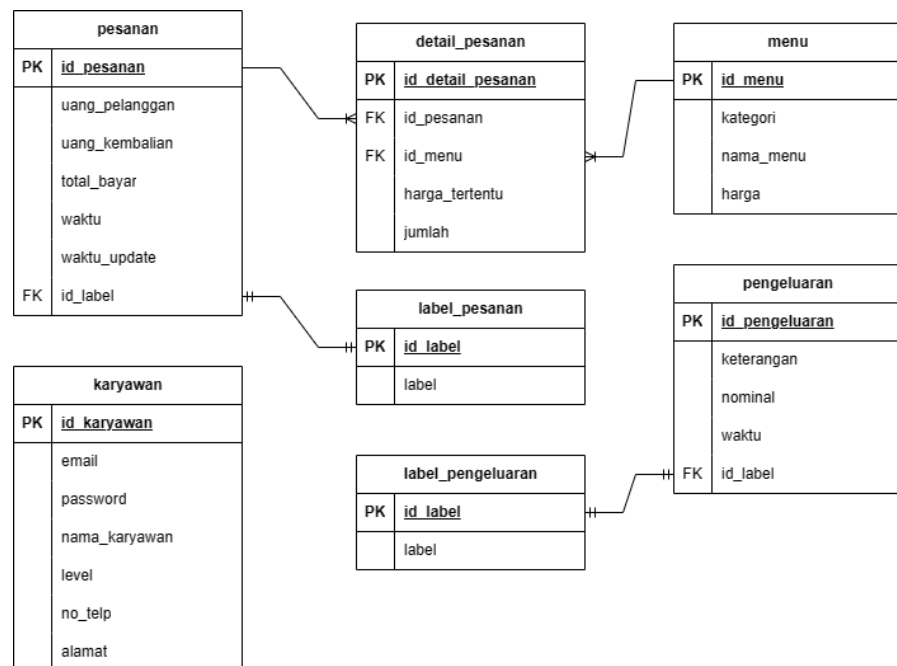


Gambar 3.6 Aktivitas Laporan

Gambar 3.3 merupakan gambaran dari aktivitas laporan. Dari diagram diatas dapat diketahui bahwa laporan secara otomatis oleh karena itu diperlukan teknologi yang cepat dan tepat untuk mengelola data yang sebelumnya disimpan.

5. Perancangan *Database*

Diagram *Entity-Relationship* (ERD) adalah sebuah visualisasi yang merepresentasikan struktur data dari sistem informasi. Dalam ERD, entitas-entitas kunci yang berperan dalam sistem diidentifikasi sebagai objek-objek yang memiliki atribut, serta hubungan antar entitas yang didefinisikan. Diagram ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai bagaimana data disimpan, diproses, dan berinteraksi dalam sistem, dan berperan penting dalam menganalisis dan merancang basis data yang efisien dan terstruktur. Gambar 3.7 merupakan rancangan *database* yang akan digunakan pada aplikasi yang dikembangkan.



Gambar 3.7 Diagram ERD

Pada Gambar 3.7 terlihat perancangan *database* yang telah dibuat menggunakan MySQL. *Database* ini terdiri dari 7 tabel yang masing-masing memiliki beberapa atribut. Untuk lebih rinci, berikut adalah struktur tabel yang ada dalam *database*:

a. Tabel Karyawan

Tabel Karyawan digunakan untuk mendaftarkan karyawan yang dilakukan oleh admin. Tabel 3.5 hanya dapat dioperasikan untuk mengelola data karyawan. Pendaftaran karyawan dilakukan oleh admin karena aplikasi bersifat tertutup.

Tabel 3.5 Tabel Karyawan

Atribut	Nama	Tipe
Primary Key	id_karyawan	int
	email	varchar
	password	varchar
	nama_karyawan	varchar
	level	enum('karyawan', 'admin')
	no_telepon	varchar
	alamat	text

b. Tabel Menu

Tabel 3.6 memiliki tujuan utama untuk menyimpan data-data menu yang bersifat aktif atau dapat dipesan.

Tabel 3.6 Tabel Menu

Atribut	Nama	Tipe
Primary Key	id_menu	int
	kategori	enum('makanan', 'minuman')
	nama_menu	varchar
	harga	int

c. Tabel Pengeluaran

Tabel 3.7 berfungsi untuk menyimpan data terkait dengan pengeluaran yang terjadi dalam sistem. Dengan adanya Tabel Pengeluaran ini, data pengeluaran dapat terorganisir dengan baik, memudahkan pengelolaan, analisis, dan pelaporan terkait keuangan dalam sistem.

Tabel 3.7 Tabel Pengeluaran

Atribut	Nama	Tipe
Primary Key	id_pengeluaran	int
	keterangan	Text
	nominal	int
	waktu	datetime
Foreign key	id_label	int

d. Tabel Label Pengeluaran

Tabel 3.8 digunakan untuk memberikan label dari setiap pencatatan pengeluaran yang digunakan. Tabel ini membantu dalam mengelompokkan data pengeluaran.

Tabel 3.8 Tabel Label Pengeluaran

Atribut	Nama	Tipe
Primary Key	id_label	int
	label	varchar

e. Tabel Label Pesanan

Tabel 3.9 memiliki peran khusus dalam memberikan label atau kategori pada setiap pencatatan pesanan yang ada. Dengan bantuan tabel ini, pesanan yang masuk dapat diorganisir dengan baik dan diberikan label yang sesuai. Hal

ini mempermudah pengelolaan dan analisis data pesanan dalam sistem, sehingga memastikan informasi yang relevan dapat diakses dengan lebih efisien.

Tabel 3.9 Tabel Label Pesanan

Atribut	Nama	Tipe
Primary Key	id_label	int
	label	varchar

f. Tabel Pesanan

Tabel 3.10 berfungsi untuk mencatat dan menyimpan semua informasi terkait dengan pesanan yang dibuat oleh pengguna. Tabel Pesanan ini menjadi pusat data untuk seluruh transaksi pesanan yang terjadi dalam sistem, memungkinkan pengelolaan pesanan dengan lebih terstruktur, memudahkan pelacakan status pesanan, dan membantu dalam analisis data penjualan secara keseluruhan.

Tabel 3.10 Tabel Pesanan

Atribut	Nama	Tipe
Primary Key	id_pesanan	int
	uang_pelanggan	int
	uang_kembalian	int
	total_bayar	int
	waktu	datetime
	waktu_update	datetime
Foreign key	id_label	int

g. Tabel detail pesanan

Tabel 3.11 merupakan tabel tambahan dalam perancangan *database* menggunakan MySQL yang berfungsi untuk menyimpan rincian atau detail dari setiap pesanan yang ada. Tabel ini terhubung dengan Tabel Pesanan melalui relasi tertentu, dan setiap record dalam tabel ini merepresentasikan detail dari satu pesanan tertentu. Dengan adanya Tabel Detail Pesanan, data rinci mengenai setiap pesanan dapat terstruktur dengan baik, memungkinkan analisis lebih mendalam terhadap tren penjualan produk tertentu, serta memudahkan proses pelacakan dan manajemen pesanan secara keseluruhan.

Tabel 3.11 Tabel Detail Pesanan

Atribut	Nama	Tipe
Primary Key	id_detail_pesanan	int
Foreign key	id_pesanan	int
Foreign key	id_menu	int
	harga_tertentu	int
	jumlah	int

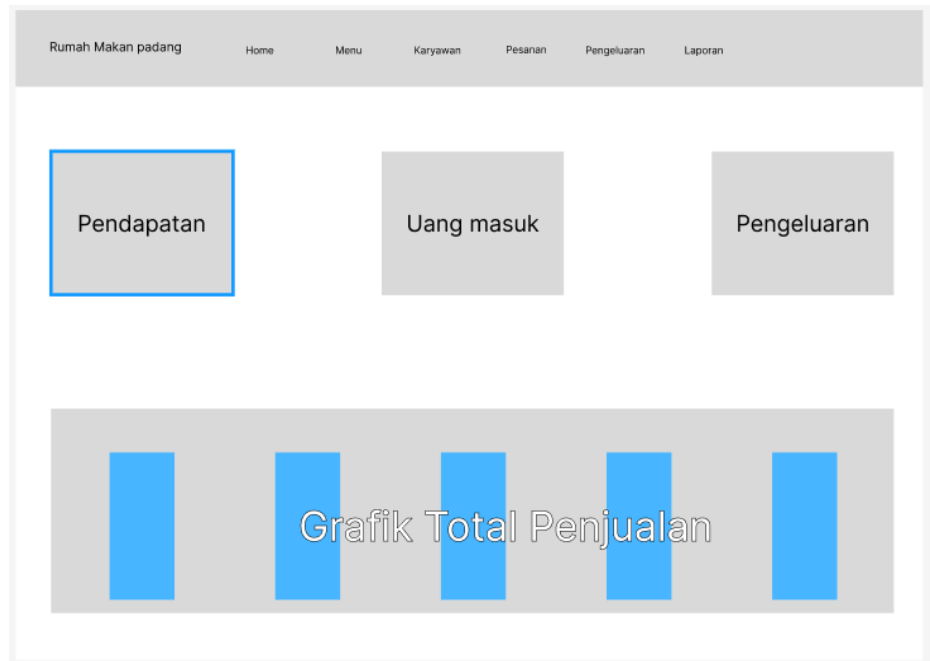
Struktur tabel dalam *database* rumah makan padang memainkan peran penting dalam menyimpan dan mengelola data secara terstruktur. Dengan adanya diagram ERD ini, memudahkan pemahaman tentang bagaimana entitas-entitas saling terkait dan bagaimana data diorganisasi dalam sistem. Hal ini akan membantu dalam mengoptimalkan basis data dan memastikan data dapat diakses dan diproses dengan efisien.

6. Rancangan wireframe

Wireframe adalah representasi visual sederhana dari suatu desain atau antarmuka pengguna (UI) yang direpresentasikan sebagai garis, kotak, dan bentuk dasar lainnya. *Wireframe* dimaksudkan untuk mewakili struktur dan tata letak elemen desain utama, seperti teks, gambar, tombol, dan area konten, tanpa detail visual seperti warna, *font*, atau grafik. *Wireframe* membantu desainer dan pengembang merencanakan dan mengatur elemen interaktif suatu proyek, membuat pengembangan lebih mudah, dan lebih memahami navigasi dan fungsionalitas antarmuka pengguna secara keseluruhan sebelum membuat desain yang lebih detail.

a. Halaman home

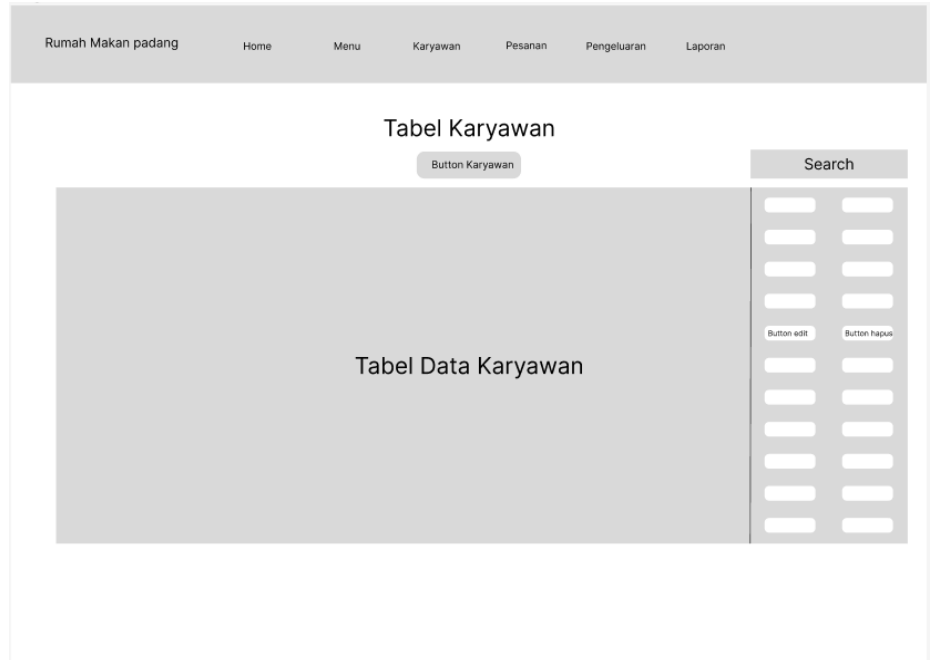
Pada rancangan *wireframe* untuk halaman home, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman home yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman home seperti akan ditampilkan terkait dengan pendapatan, uang masuk, dan pengeluaran yang akan dilakukan oleh Rumah Makan Padang Narendra. Akan ditampilkan juga terkait dengan grafik laporan total penjualan yang dilakukan oleh Rumah Makan Padang Narendra. Adapun untuk hasil dari *wireframe* yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 *Wireframe* Halaman *Home*

b. Halaman kelola data karyawan

Pada rancangan *wireframe* untuk halaman kelola data karyawan, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman kelola data karyawan yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman kelola data karyawan seperti akan ditampilkan terkait dengan informasi karyawan-karyawan Rumah Makan Padang Narendra pada tabel. Akan ditampilkan juga terkait dengan fitur untuk tambah karyawan, *search* data karyawan, edit data karyawan, dan juga *delete* data karyawan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan *user*. Adapun untuk hasil dari *wireframe* yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 Wireframe Halaman Data Karyawan

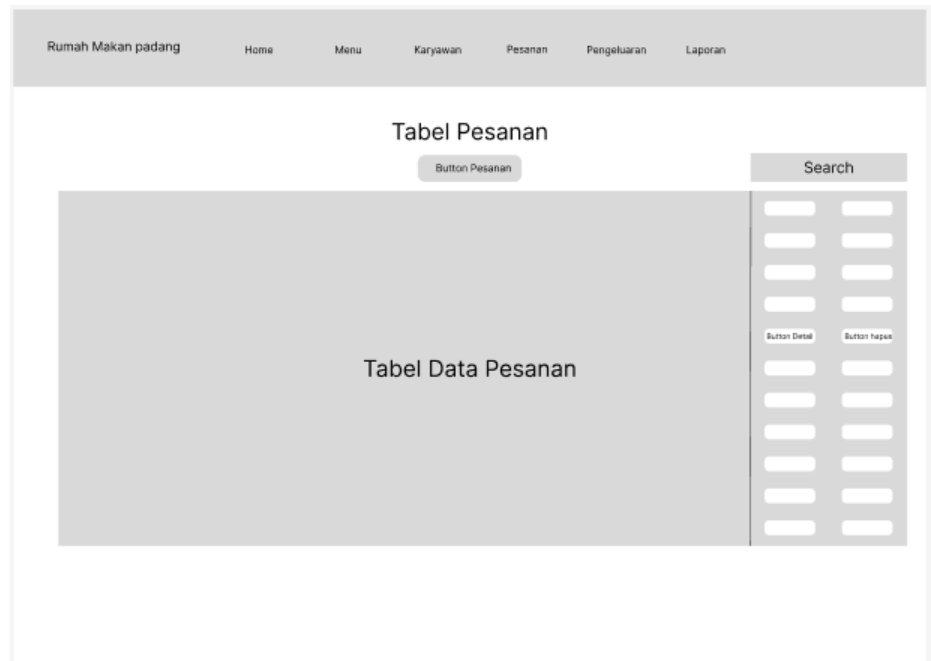
c. Halaman tambah dan edit karyawan

Pada rancangan *wireframe* untuk halaman tambah dan edit karyawan, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman tambah dan edit karyawan yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman tambah dan edit karyawan seperti akan ditampilkan terkait dengan *form* yang dapat ditambahkan dan diperbarui data karyawan-karyawan di dalamnya. Akan ditampilkan juga terkait dengan fitur untuk *submit* apabila data yang sudah ditambahkan atau diperbarui dirasa benar. Adapun untuk hasil dari wireframe yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.10.

Gambar 3.10 Wireframe Tambah Dan Edit Karyawan

d. Halaman kelola data pesanan

Pada rancangan *wireframe* untuk halaman kelola data pesanan, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman kelola data pesanan yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman kelola data pesanan seperti akan ditampilkan terkait dengan informasi pesanan-pesanan Rumah Makan Padang Narendra pada tabel. Akan ditampilkan juga terkait dengan fitur untuk tambah pesanan, *search* data pesanan, edit data pesanan, dan juga *delete* data pesanan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan *user*. Adapun untuk hasil dari *wireframe* yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Wireframe Halaman Kelola Data Pesanan

e. Halaman tambah dan edit pesanan

Pada rancangan *wireframe* untuk halaman tambah dan edit pesanan, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman tambah dan edit pesanan yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman tambah dan edit pesanan seperti akan ditampilkan terkait dengan *form* yang dapat ditambahkan dan diperbarui data pesanan-pesanan di dalamnya. Akan ditampilkan juga terkait dengan berapa total yang harus dibayarkan pelanggan, label pesanan masuk dalam kategori *offline* atau *online* dan fitur untuk *submit* apabila data yang sudah ditambahkan atau diperbarui dirasa benar. Adapun untuk hasil dari wireframe yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.12.

Gambar 3.12 Wireframe Halaman Tambah Dan Edit Pesanan

f. Halaman kelola menu makanan

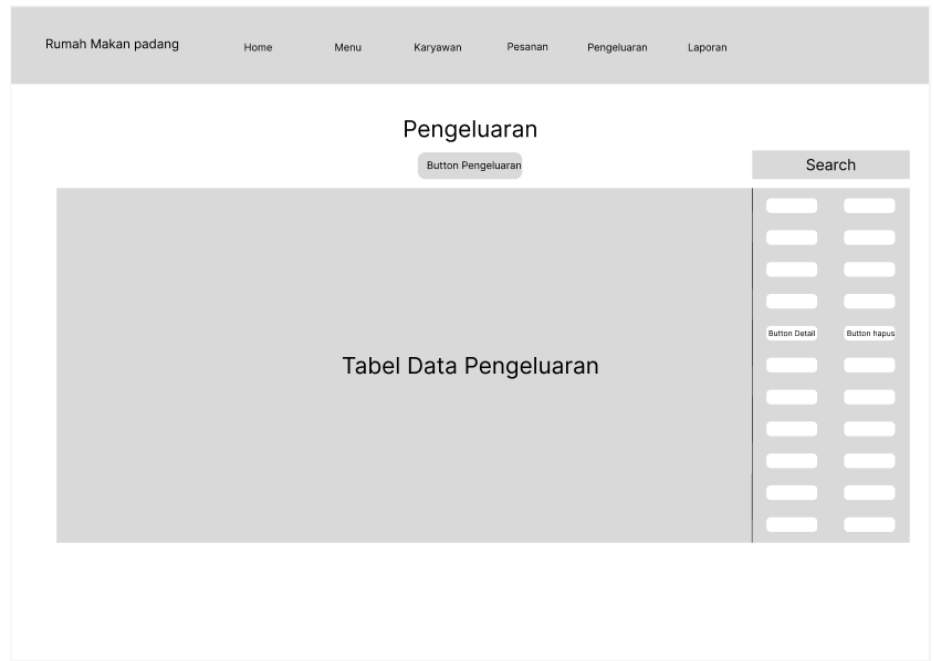
Pada rancangan *wireframe* untuk halaman kelola menu makanan, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman kelola menu makanan yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman kelola menu makanan seperti akan ditampilkan terkait dengan *form* yang dapat ditambahkan dan diperbarui data menu-menu makanan di dalamnya. Adapun untuk hasil dari *wireframe* yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.13.

The wireframe shows a web application interface for managing food menus. At the top, there is a navigation bar with the following links: 'Rumah Makan padang', 'Home', 'Menu', 'Karyawan', 'Pesanan', 'Pengeluaran', and 'Laporan'. Below the navigation bar, there is a 'Button Kembali' (Back Button). The main content area is a form titled 'Form tambah menu makanan'. The form contains three input fields for entering menu details and a 'Submit' button at the bottom.

Gambar 3.13 Wireframe Kelola Menu Makanan

g. Halaman kelola pengeluaran

Pada rancangan *wireframe* untuk halaman kelola data pengeluaran, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman kelola data pengeluaran yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman kelola data pengeluaran seperti akan ditampilkan terkait dengan informasi pengeluaran-pengeluaran Rumah Makan Padang Narendra pada tabel. Akan ditampilkan juga terkait dengan fitur untuk tambah pengeluaran, *search* data pengeluaran, edit data pengeluaran, dan juga *delete* data pengeluaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan *user*. Adapun untuk hasil dari wireframe yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Wireframe Halaman Kelola Pengeluaran

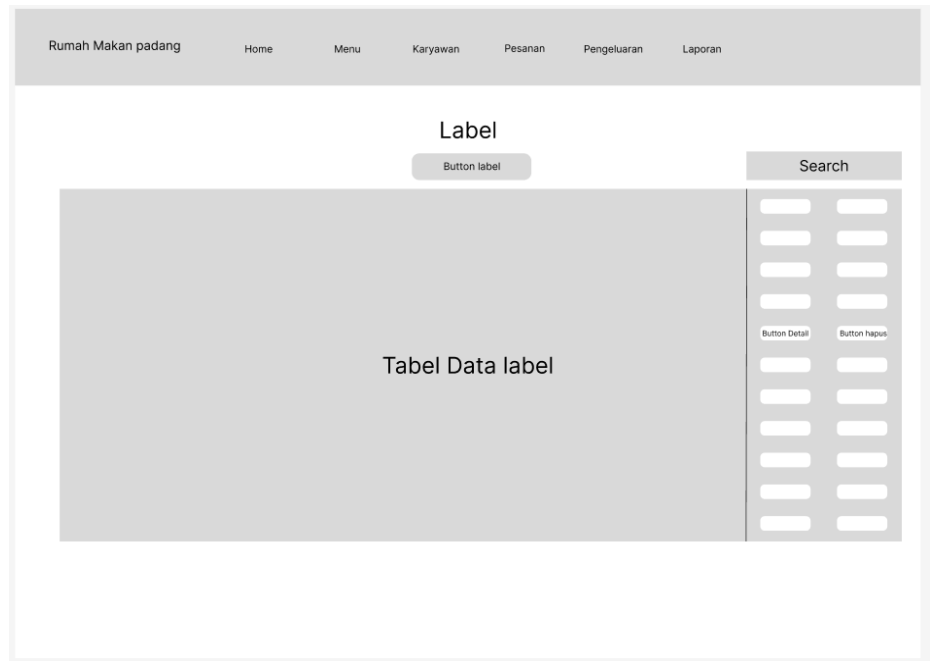
h. Halaman tambah pengeluaran

Pada rancangan *wireframe* untuk halaman tambah pengeluaran, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman tambah pengeluaran yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman tambah pengeluaran seperti akan ditampilkan terkait dengan *form* yang dapat ditambahkan dan diperbarui data pengeluaran-pengeluaran di dalamnya. Akan ditampilkan juga terkait dengan fitur untuk *submit* apabila data yang sudah ditambahkan atau diperbarui dirasa benar. Adapun untuk hasil dari wireframe yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.15.

Gambar 3.15 Wireframe Halaman Tambah Pengeluaran

i. Halaman label pengeluaran dan pesanan

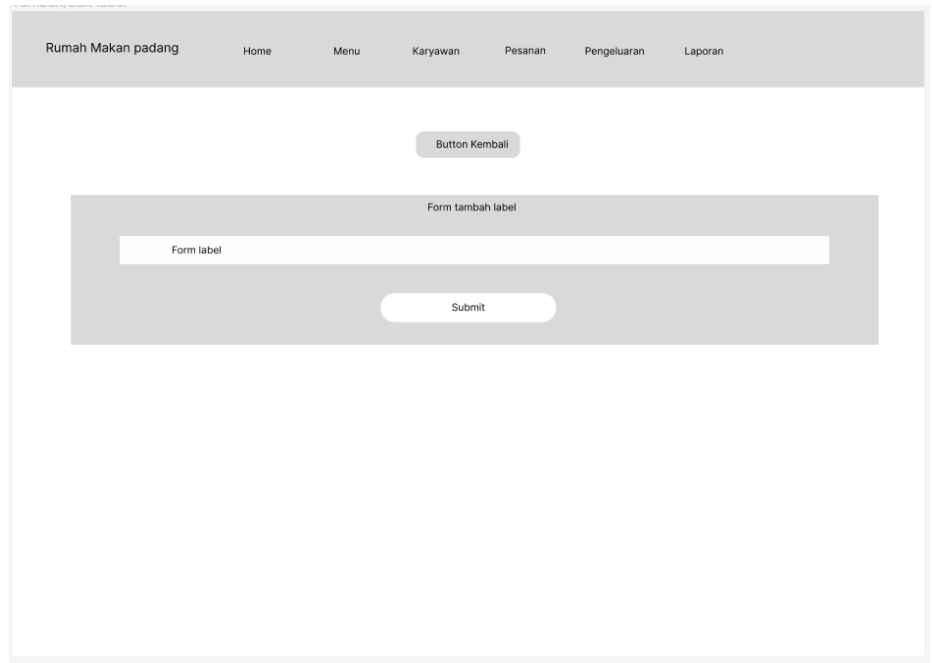
Pada rancangan *wireframe* untuk halaman label pengeluaran dan pesanan, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman label pengeluaran dan pesanan yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman label pengeluaran dan pesanan seperti akan ditampilkan terkait dengan informasi jenis label pengeluaran dan pesanan Rumah Makan Padang Narendra pada tabel. Akan ditampilkan juga terkait dengan fitur untuk tambah label, *search* data label, edit data label, dan juga *delete* data label yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan *user*. Adapun untuk hasil dari wireframe yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Halaman *Wireframe* Label Pengeluaran Dan Pesanan

j. halaman tambah label pengeluaran

Pada rancangan *wireframe* untuk halaman tambah label pengeluaran, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman tambah label pengeluaran yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman tambah label pengeluaran seperti akan ditampilkan terkait dengan *form* yang dapat ditambahkan dan diedit data jenis label pengeluaran di dalamnya. Akan ditampilkan juga terkait dengan fitur untuk *submit* apabila data yang sudah ditambahkan atau diedit dirasa benar. Adapun untuk hasil dari *wireframe* yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Wireframe Halaman Tambah Label Pengeluaran

k. Halaman laporan

Pada rancangan *wireframe* untuk halaman laporan, dibuat rancangan pada level struktural untuk halaman laporan yang akan digunakan pada *website*. Terdapat beberapa fitur yang akan disediakan pada halaman laporan seperti akan ditampilkan terkait dengan filter yang dapat dipilih oleh *user* berdasarkan kebutuhan seperti tipe waktunya kapan apakah hari atau bulan, waktu mulai dan berakhir kapan, jenis label pesanan dan pengeluaran masuk dalam kategori mana, dan *button* filter serta reset. Akan ditampilkan juga terkait dengan informasi laporan pemasukan dan pengeluaran berdasarkan dengan pilihan kategori pada filter yang dipilih sebelumnya, dan tabel detail informasi pemasukan dan pengeluaran pada tabel. Adapun untuk hasil dari wireframe yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar 3.18.

The wireframe shows a web application interface for a restaurant. At the top is a navigation bar with links: Rumah Makan padang, Home, Menu, Karyawan, Pesanan, Pengeluaran, and Laporan. Below the navigation bar is a 'Filter laporan' section containing input fields for 'Tipe waktu', 'Waktu awal', and 'Waktu akhir'. There are also input fields for 'Label pesanan' and 'Label pengeluaran', and two buttons: 'Reset BTN' and 'Terapkan BTN'. Below the filter section is a 'Laporan pemasukan dan pengeluaran' section. It contains a table with columns for 'Dari waktu', 'Sampai waktu', 'Label pesanan', 'Label pengeluaran', 'Total uang masuk', 'Total pengeluaran', and 'Total pendapatan'. Below the table is a large white box labeled 'Tabel laporan'.

Gambar 3.18 Wireframe Halaman Laporan

C. Kesepakatan Proyek

Kesepakatan proyek ini mewakili fondasi kuat yang memandu pelaksanaan langkah-langkah menuju pencapaian tujuan akhir. Dalam kesepakatan ini, disusun panduan komprehensif yang menguraikan tanggung jawab, harapan, dan batasan yang akan mengarahkan setiap tahap proyek. Kesepakatan ini tidak hanya mencerminkan komitmen bersama untuk keberhasilan proyek, tetapi juga menjadi landasan bagi kerjasama yang efektif antara semua pihak terlibat. Dengan mengikuti panduan ini, kami yakin bahwa proyek ini akan berjalan lancar dan menghasilkan hasil yang sesuai dengan visi yang telah kita tetapkan.

1. Fitur Proyek

Berdasarkan kebutuhan fungsionalitas dan kebutuhan bisnis yang diidentifikasi pada sub bab sebelumnya maka fitur dari proyek ini akan meliputi

a. Mengelola Menu Makanan

Fitur mengelola menu makanan memiliki tujuan untuk memudahkan proses pemesanan makanan dengan

cara menambahkan menu-menu makanan yang dapat dipesan. Fitur ini sudah termasuk *create*, *read*, *update*, *delete* dari data-data yang terdapat pada tabel menu makanan.

b. Mengelola Karyawan

Fitur mengelola karyawan ditujukan untuk admin agar dapat mendata dapat menyimpan dan mengelola data karyawan yang sedang bekerja. Setelah data karyawan ditambahkan, karyawan tersebut dapat melakukan login untuk melakukan fitur login.

c. Mengelola Label Pesanan

Fitur label pesanan bertujuan untuk memisahkan jenis pesanan yang akan ditambahkan. Fitur ini disediakan dari analisis laporan yang didapatkan dari mitra.

d. Melakukan Transaksi

Fitur melakukan transaksi merupakan salah satu fitur utama. Tujuan dari fitur ini adalah membuat proses pembayaran, pemesanan, dan pembukuan transaksi menjadi dalam bentuk digital untuk digunakan kembali pada fitur laporan keuangan.

e. Mengelola Pesanan

Fitur mengelola pesanan digunakan untuk melakukan operasi melakukan pembacaan data dan penghapusan data dari tabel pesanan.

f. Mengelola Label Pengeluaran

Fitur mengelola label pengeluaran digunakan untuk membantu dalam mengalokasikan data pengeluaran berdasarkan jenis yang diminta.

g. Mengelola Pengeluaran

Fitur mengelola pengeluaran digunakan untuk melakukan operasi buat, update, baca, dan hapus data pengeluaran. Fitur ini dimaksudkan untuk memudahkan mitra dalam mengelola pengeluaran yang dilakukan semasa menjalankan rumah makan.

h. Laporan Keuangan

Fitur laporan keuangan adalah bagian dari sistem informasi keuangan yang menghasilkan laporan tertulis yang menyajikan informasi keuangan. Laporan-laporan ini memberikan gambaran tentang kinerja keuangan. Fitur laporan keuangan membantu para pemangku kepentingan dalam membuat keputusan strategis dan mengawasi kesehatan keuangan wirausaha.

2. Biaya Proyek

Berikut rancangan biaya untuk pengembangan aplikasi laporan keuangan berbasis web

Tabel 3.12 Tabel Biaya Proyek

no	Nama Biaya	Harga
1	Manajemen proyek	
	Manajer proyek	Rp100,000
	Anggota proyek	Rp600,000
2	Fitur pada <i>website</i>	
	Mengelola menu makanan	Rp.50,000
	Mengelola karyawan	Rp.50,000
	Mengelola label pesanan	Rp.50,000
	Melakukan Transaksi	Rp.150,000

	Mengelola pesanan	Rp.50,000
	Mengelola pengeluaran	Rp.50,000
	Mengelola label pengeluaran	Rp.50,000
	Laporan keuangan	Rp.200,000
3	<i>Hosting</i>	Rp100,000
4	Domain	Rp.147,900
5	<i>Testing</i>	Rp100,000
	Total	Rp1,697,900

D. Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek

Untuk jadwal dari pelaksanaan proyek dilaksanakan selama 3 bulan dan 3 minggu. Pengembangan sistem informasi kami lakukan dengan metode *Waterfall*, proses dimulai dengan analisis Sistem dengan tujuan utama mengidentifikasi komponen utama dari sistem informasi seperti proses bisnis, ERD, spesifikasi dan sistem informasi. Selanjutnya dilanjutkan dengan desain dan pengembangan dari sistem informasi. Pada bulan ke 4 akan dilakukan uji kelayakan dari sistem informasi yang telah dibuat. Gambar 3.19 memberikan ilustrasi pengerjaan jadwal pekerjaan yang dilakukan dalam proyek ini.

Kegiatan	MINGGU MULAI KEGIATAN	MINGGU SELESAI KEGIATAN	Ruang Lingkup	Periode Bulan													
				1				2				3				4	
				1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Memahami Proses Bisnis Lama	1	1	Analisis Sistem														
Menentukan kelemahan dan kelebihan dari proses bisnis lama	1	1															
Merancang proses bisnis baru	1	2															
Membuat Laporan dan Diagram Proses Bisnis Baru	2	3															
Pengajuan proses bisnis baru	3	3															
Mengumpulkan sampel data dari calon user	3	4															
Melakukan pengolahan data dari sampel yang telah dikumpulkan	4	4															
Menentukan kebutuhan fungsional dan non fungsional	5	5															
Pembuatan erd	5	6															
Kolaborasi Dengan Tim Pengembang	6	6															
Pengajuan Sistem Informasi Baru	6	6	Desainer														
Perancangan Sketsa Web	6	7															
Perancangan Wireframe	7	8															
Perancangan Tampilan Antarmuka	7	8															
Pembuatan Prototype	8	8	Pengembangan														
Implementasi Perencanaan	8	9															
Implementasi Kedalam Kode	9	13															
Uji kelayakan sistem	13	13	Penjamin Kualitas														
Melaporkan hasil pengujian ke tim lain	13	13															
Memberikan solusi terhadap masalah yang ditemukan	14	14															
Deployment	15	15															
Pelatihan Sistem Informasi Untuk Administrator	15	15	Project Manager														
Serah Terima Final Proyek	15	15															

Gambar 3.19 Rencana Jadwal Pelaksanaan Proyek

BAB IV

PELAKSANAAN PROYEK

A. Realisasi pembagian tugas

Dalam upaya mewujudkan proyek ini dengan efisiensi dan fokus yang tinggi, kami telah merumuskan pembagian tugas yang jelas dan terperinci. Setiap anggota tim akan diberikan peran khusus yang sesuai dengan keahlian dan tanggung jawabnya masing-masing. Pembagian tugas ini tidak hanya memastikan bahwa setiap aspek proyek tercakup secara menyeluruh, tetapi juga memungkinkan untuk memaksimalkan produktivitas dan mengoptimalkan pemanfaatan sumber daya yang ada. Dengan koordinasi yang baik dan pemahaman yang mendalam tentang peran masing-masing, kami yakin bahwa dapat mencapai sinergi yang kuat untuk mewujudkan visi proyek ini secara efektif.

1. *Project Manager* (Andrew Ikhtisar Afiq)

Project Manager memegang peran sentral dalam mengarahkan, mengkoordinasikan, dan mengawasi semua aspek dari proyek ini. Sebagai pemimpin tim, tanggung jawab manajer proyek mencakup perencanaan strategis, alokasi sumber daya, pengawasan jadwal, dan penyelesaian tantangan yang mungkin muncul selama perjalanan proyek. Pada tabel 4.1 menggambarkan ilustrasi pelaksanaan yang dilakukan oleh Andrew Ikhtisar Afiq.

a. Membentuk subtim proyek

Membentuk subtim penting karena membagi tugas secara fokus, mengamankan spesialisasi, meningkatkan efisiensi, memudahkan pemantauan, mendorong inovasi, mengurangi beban manajemen, meningkatkan koordinasi, mengelola risiko, dan mencapai tujuan lebih efektif. MPTI merupakan proyek pertama kami yang dilakukan bersama. Dengan pembentukan subtim proyek diharapkan seluruh anggota dapat mengenal satu sama lain sehingga menciptakan lingkungan kerja yang aktif.

b. Menentukan divisi yang diperlukan dalam pengerjaan proyek

Sub-tim yang dibuat akan dibedakan sesuai dengan divisi dalam pengerjaan proyek. Proyek ini membutuhkan 4 tim utama dalam membantu pengerjaan proyek. Adapun divisi terdiri atas:

1. Analis

Tim Analis bertujuan untuk melakukan analisis terhadap klien. Analisis dapat berupa mengamati proses bisnis yang sedang berjalan, mendapatkan informasi mengenai klien, dan melakukan perancangan mengenai sistem informasi yang akan dibuat.

2. Desainer

Desainer merupakan tim dengan tujuan merancang desain antarmuka pengguna dari sistem yang dibangun. Desainer memiliki tugas seperti membuat tampilan wireframe, mockup, dan membuat prototipe interaksi.

3. Pengembang

Tugas tim pengembang adalah menerapkan rancangan yang sebelumnya telah didiskusikan pada masa analisis dan menerapkan desain yang telah dibuat pada masa desain ke dalam bentuk kode.

4. Penjamin kualitas

Tim penjamin kualitas bertanggungjawab dalam melakukan penilaian untuk memastikan produk yang telah dibuat sesuai dengan standar yang diminta oleh klien.

c. Merancang estimasi pengerjaan proyek yang dilakukan

Perancangan estimasi pengerjaan proyek dilakukan untuk memberikan gambaran kepada tim dan mitra mengenai waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan proyek. Perancangan ini juga

bertujuan untuk memberikan kesepakatan baik sesama anggota tim dan mitra.

d. Memantau kinerja dari setiap divisi

Pemantauan oleh ketua dilakukan untuk memastikan seluruh divisi yang bertugas dapat menyelesaikan tanggung jawab mereka sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. *Monitoring* yang dilakukan juga bertujuan untuk memastikan bahwa tidak ada kendala yang dialami oleh divisi yang sedang bertugas.

e. Menganalisa aturan atau rancangan kesepakatan dalam pengerjaan proyek.

Menganalisis aturan atau rancangan kesepakatan dalam proyek adalah langkah penting. Ini membantu mengklarifikasi tanggung jawab, koordinasi, risiko, dan tujuan setiap pihak terlibat. Dengan memahami peraturan dengan baik, proyek dapat berjalan lancar, efisien, dan menghindari konflik. Proses ini juga memungkinkan adaptasi terhadap perubahan dan mencapai efektivitas kerja bersama.

f. Menjadi jembatan komunikasi antar divisi

Selain memantau kinerja, ketua juga memiliki tugas untuk membantu komunikasi antar divisi atau anggota tim. Tujuan tugas ini untuk menghindari kesalahan komunikasi yang dapat mengakibatkan kesalahan di dalam proyek

Tabel 4.1 Tabel Waktu Pengerjaan Andrew Ikhtisar Afiq

No	Tanggal	Deskripsi	Hasil kerja
1	1 Desember 2022	Membuat divisi dalam proyek	Pembentukan divisi proyek
2	19 Februari 2023	Melakukan perencanaan rapat dengan calon mitra	Rapat tanggal 22 Februari 2023

		mitra	
3	24 Februari 2023	Merancang MOU	MOU
4	26 Februari 2023	Merancang Proposal	Proposal
5	1 Maret 2023	Merancang dan mengadakan rapat estimasi pengerjaan proyek	Wbs, Gant chart
6	16 Mei 2023	Mengadakan bimbingan	Penjelasan mengenai client dan tujuan proyek
7	6 Mei 2023	Mengadakan bimbingan	Erd dan Wireframe
8	10 Mei 2023	Mengadakan Bimbingan	Perbaikan wireframe
9	15 Mei 2023	Mengadakan Bimbingan	Pendekatan dan rencana dalam menghadapi mitra
10	31 Juli 2023	Pembuatan laporan bab 3	Sub bab Perencanaan sistem
11	2 Agustus 2023	Pembuatan laporan bab 3	Sub bab Kesepakatan proyek
12	4 Agustus 2023	Pembuatan laporan bab 3	Sub bab rencana jadwal pelaksanaan proyek

2. Analis Sistem (Muhammad Fikrizza)

Peran analis sistem dalam proyek ini adalah kunci untuk memahami, merancang, dan mengimplementasikan solusi teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan proyek. Sebagai ahli dalam menganalisis proses bisnis dan mengidentifikasi kebutuhan sistem, analis sistem akan

berfokus pada mengumpulkan dan menganalisis data, merumuskan persyaratan fungsional dan teknis, serta merancang arsitektur solusi yang optimal. Pada tabel 4.2 menggambarkan ilustrasi pelaksanaan yang dilakukan oleh Muhammad Fikrizza.

a. Komunikasi Dengan Mitra

Komunikasi dengan mitra dilakukan melalui media *Whatsapp* dan juga temu langsung dengan mitra. Komunikasi dilakukan untuk memastikan hubungan tim dengan mitra tetap terjaga serta aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang diminta oleh mitra. Adapun tahapan yang berhubungan dengan mitra yang terjadi adalah penawaran sistem, penandatanganan nota kesepahaman, penentuan kebutuhan sistem, pelaporan progress pengerjaan sistem, pelatihan aplikasi, dan serah terima aplikasi yang dibuat.

b. Analisis Proses Bisnis

Penggambaran proses bisnis yang berjalan serta pembuatan proses bisnis baru dengan bantuan aplikasi. Penggambaran proses bisnis digunakan untuk mempermudah dalam penentu kebutuhan sistem serta menjadi gambaran pada mitra terkait keuntungan aplikasi yang akan dihasilkan.

c. Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem

Berdasarkan komunikasi dengan mitra serta tim maka dibuatlah kebutuhan fungsional sistem untuk mempermudah tim pengembang dalam melakukan pembuatan aplikasi. Di mana pada tahapan ini akan ditentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan pada aplikasi. Kebutuhan dari sistem digambarkan sebagai Kebutuhan fungsional sistem, *use case* diagram, dan ERD.

d. Kolaborasi Dengan Pengembang

Kolaborasi digunakan untuk menentukan kebutuhan yang dapat dikerjakan oleh pengembangan agar bersesuaian dengan

permintaan mitra terkait aplikasi yang akan dibuat. Kolaborasi juga digunakan untuk mempercepat progres dari tim analis dan pengembang dalam mengembangkan sistem menjadi aplikasi yang dapat digunakan oleh mitra.

Tabel 4.2 Tabel Waktu Pengerjaan Muhammad Fikrizza

No	Tanggal	Deskripsi	Hasil Kerja
1	31 Maret 2023	Melakukan penawaran terkait fitur aplikasi kepada mitra	Spesifikasi kebutuhan mitra dan persetujuan secara lisan oleh mitra untuk pembuatan aplikasi
2	16 April 2023	Pembuatan spesifikasi kebutuhan	List spesifikasi kebutuhan mitra terkait dengan aplikasi yang akan dibuat
3	25 April 2023	Pembuatan rancangan proses bisnis baru	Gambaran proses bisnis lama, proses bisnis baru, dan usecase diagram
4	5 Mei 2023	Kolaborasi dengan pengembang terkait spesifikasi kebutuhan dan rancangan <i>database</i> aplikasi	Rancangan ERD dan Spesifikasi Aplikasi
5	10 Mei 2023	Penandatanganan Nota Kesepahaman terkait pembuatan aplikasi	Nota kesepahaman antara mitra dan tim
6	6 Juni 2023	Pelaporan progres pengerjaan kepada mitra	Pembaruan spesifikasi kebutuhan pada aplikasi yang buat

7	30 Juli 2023	Pembuatan tampilan halaman <i>login</i>	Tampilan halaman <i>login</i>
8	6 Agustus 2023	Penyerahan aplikasi pada mitra	Berita acara terkait penyerahan aplikasi kepada mitra

3. Analisis Sistem (Mayasari)

Analisis sistem memiliki peran vital dalam merancang dan mengembangkan solusi teknologi yang tepat guna dalam proyek ini. Analisis sistem bertanggung jawab untuk mengidentifikasi kebutuhan bisnis yang spesifik, menganalisis proses yang ada, dan merancang solusi yang akan memaksimalkan efisiensi dan efektivitas operasional. Pada tabel 4.3 menggambarkan ilustrasi pelaksanaan yang dilakukan oleh Mayasari.

a. Analisis Proses Bisnis

Berdasarkan hasil diskusi bersama tim analisis, maka pada tahap ini yaitu penggambaran proses bisnis yang akan berjalan serta pembuatan proses bisnis yang baru dengan bantuan aplikasi. Manfaat dari penggambaran proses bisnis yaitu mempermudah dalam menentukan kebutuhan sistem apa saja yang akan digunakan.

b. Menentukan Analisis kebutuhan Fungsional Sistem

Berdasarkan hasil diskusi bersama tim analisis maka akan dibuat kebutuhan fungsional sistem untuk mempermudah tim pengembang dalam melakukan pembuatan aplikasi. Yang di mana pada tahapan ini, akan ditentukan kebutuhan apa saja yang akan diperlukan pada aplikasi yang akan dibuat. Kemudian kebutuhan dari sistem digambarkan sebagai kebutuhan fungsional sistem, *use case diagram*, dan ERD.

c. Kolaborasi dengan pengembang

Kolaborasi bersama pengembang untuk menentukan kebutuhan yang dapat dikerjakan bagi pengembang agar sesuai dengan apa yang menjadi permintaan mitra terkait aplikasi yang akan dibuat. Dengan adanya kolaborasi dapat membantu progres pengerjaan dari tim analisis dan pengembang dalam mengembangkan sebuah sistem yang dapat digunakan oleh mitra.

Tabel 4.3 Tabel Waktu Pengerjaan Mayasari

No	Tanggal	Deskripsi	Hasil
1	1 April 2023	Melakukan diskusi bersama tim analisis terkait fitur aplikasi kepada mitra	Spesifikasi kebutuhan mitra dan persetujuan secara lisan oleh mitra untuk pembuatan aplikasi
2	16 April 2023	Pembuatan spesifikasi kebutuhan	List spesifikasi kebutuhan mitra terkait dengan aplikasi yang akan dibuat
3	25 April 2023	Pembuatan rancangan proses bisnis	Gambaran terkait proses bisnis lama, proses bisnis baru, dan use case diagram
4	5 Mei 2023	Kolaborasi dengan pengembang terkait spesifikasi kebutuhan dan rancangan <i>database</i> aplikasi	Rancangan ERD dan Spesifikasi Aplikasi

4. Desainer (Anggun Fitriyanti)

Peran desainer UI/UX dalam proyek ini memiliki peran krusial dalam menciptakan pengalaman pengguna yang luar biasa dan antarmuka yang menarik secara visual. Desainer UI/UX bertanggung jawab untuk menggabungkan keahlian desain kreatif dengan pemahaman mendalam tentang preferensi dan kebutuhan pengguna. Pada tabel 4.4 menggambarkan ilustrasi pelaksanaan yang dilakukan oleh Anggun Fitriyanti.

a. Merancang *Wireframe*

Dilakukan perancangan terkait dengan bagaimana *website* atau aplikasi akan dibangun pada level struktural. Sebelumnya dilakukan kolaborasi dengan tim analis sehingga didapatkan informasi terkait dengan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh sistem baik itu secara fungsional maupun non fungsional

b. Merancang *UI (User Interface)*

Dilakukan perancangan UI (User Interface) untuk tampilan tatap muka antara *website* atau aplikasi dengan pengguna. Perlu diketahui terlebih dahulu siapa saja *user* atau pengguna yang akan menggunakan *website* atau aplikasi sehingga rancangan antarmuka dapat disesuaikan dengan pengguna itu sendiri

c. Merancang *Prototype Untuk UX (User Experience)*

Dilakukan perancangan *prototype* pada desain yang sudah dibangun sehingga fitur-fitur pada *website* atau aplikasi dapat terintegrasi satu sama lain dan hal ini diharapkan dapat mempermudah pengguna ketika menggunakan *website* atau aplikasi sehingga proses transaksi yang dilakukan dapat berjalan tanpa adanya hambatan yang berarti

Tabel 4.4 Tabel Waktu Pengerjaan Anggun Fitriyanti

No	Tanggal	Deskripsi	Hasil Kerja
1	3 Mei 2023	Menentukan bagaimana rancangan tampilan dari tiap halaman akan dibuat kedepannya	Menghasilkan diagram sitemap
2	6 Mei 2023	Dilakukan pembuatan untuk rancangan wireframe pada tahap awal atau pertama	Menghasilkan wireframe untuk tahap awal
3	10 Mei 2023	Dilakukan pembuatan untuk rancangan wireframe pada tahap lanjutan atau setelah dilakukannya revisi atau perbaikan	Menghasilkan wireframe setelah dilakukan perbaikan
4	1 Juni 2023	Dilakukan pembuatan rancangan UI (<i>User Interface</i>) berdasarkan dengan hasil rancangan dari wireframe yang telah dibuat	Menghasilkan rancangan awal untuk UI (<i>User Interface</i>)
5	2 Juni 2023	Dilakukan pembuatan prototype untuk UX (<i>User Experience</i>) sehingga fitur-fitur yang ada dapat terintegrasi satu sama lain	Menghasilkan rancangan UI setelah perbaikan dan dihasilkannya <i>prototype</i> untuk integrasi fitur-fitur yang ada

5. Pengembang (Ardiansyah Latif)

Peran developer dalam proyek ini memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan konsep menjadi solusi teknologi yang berfungsi dengan baik. Developer bertanggung jawab untuk menerjemahkan desain dan konsep menjadi kode-kode yang dapat dijalankan, mengembangkan fitur-fitur yang telah dirancang, serta memastikan bahwa sistem berjalan dengan stabil dan sesuai dengan persyaratan yang telah ditetapkan. Pada tabel 4.5 menggambarkan ilustrasi pelaksanaan yang dilakukan oleh Ardiansyah Latif.

a. Menentukan Desain Arsitektur

Menentukan desain arsitektur yang digunakan dalam pengembangan *website*. Arsitektur yang digunakan yaitu arsitektur MVC (*Model-View-Controller*), yang memisahkan tugas-tugas yang berbeda ke dalam komponen yang terpisah, yaitu *model*, *view*, dan *controller*, sehingga memungkinkan pengembang untuk fokus pada aspek tertentu dari aplikasi tanpa harus khawatir tentang bagian lainnya. Arsitektur MVC digunakan untuk merancang dan mengatur logika bisnis dan tampilan aplikasi, selain itu diimplementasikan Restful API bagi pengguna *website* untuk melakukan interaksi atau menjalankan fungsionalitas berupa membuat, memperbarui, menghapus, dan menampilkan data-data yang ada dalam *database* melalui permintaan HTTP, sehingga setiap interaksi tersebut tidak harus membuat halaman web memuat ulang tampilan halaman untuk memprosesnya, tetapi interaksi dilakukan melalui proses latar belakang dengan ajax yang akan melakukan permintaan HTTP untuk menjalankan fungsionalitas, kemudian respons fungsionalitas yang dihasilkan akan langsung ditampilkan pada halaman *website* secara langsung, sehingga menghemat penggunaan *bandwidth*, serta membuat proses interaksi *website* menjadi lebih cepat dan efisien.

- b. pemilihan *framework* dan *library* untuk mendukung desain arsitektur pada pengembangan website menentukan *framework* dan *library* yang akan digunakan untuk mendukung pembuatan dan implementasi kode program *website*. Selama tahap implementasi kode program, dilakukan pencarian beberapa *framework* dan *library* untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi selama proses tersebut, sehingga diperoleh beberapa *framework* dan *library* yang digunakan dalam pengembangan *website* ini, di antaranya yaitu pada sisi *backend*, *framework* yang digunakan yaitu Codeigniter 4 yang membantu menerapkan arsitektur MVC, selain itu Restful API diimplementasikan dengan Codeigniter 4 dengan memanfaatkan kemampuan memetakan *request* berdasarkan *method* HTTP nya dengan *method* dari *controller* yang akan menangani *request* tersebut, sehingga *Restful* API dapat diterapkan dengan mudah pada Codeigniter 4. Pada sisi *front end*, menggunakan *framework* Bootstrap untuk membentuk tampilan *view* dari *website*, *framework* AlpineJS untuk membangun antarmuka pengguna yang interaktif dan responsif, *library* Axios yang mempermudah melakukan permintaan HTTP dari *browser* atau Node.js melalui API/fungsionalitas yang lebih abstrak, dan mudah digunakan dibandingkan menggunakan *ajax* secara langsung. *Library* SweetAlert2 yang digunakan dalam memberikan pesan pemberitahuan yang menarik dan interaktif di dalam *website*, plugin *jquery* Data table yang digunakan untuk menampilkan data atau informasi yang dihasilkan dari *query sql* pada *database* dengan kode yang lebih mudah, dan ringkas yang telah menyediakan fitur - fitur penting dalam pengelolaan data pada tabel.
- c. Implementasi kode program
- hasil analisis kebutuhan dan desain UI/UX kemudian

diimplementasikan ke dalam kode program yang merepresentasikan kebutuhan fungsionalitas serta tampilan dan interaksi pada halaman *website* dari hasil analisis dan desain UI/UX tersebut melalui pemanfaatan *framework* dan *library* yang telah dijelaskan sebelumnya.

Tabel 4.5 Tabel Waktu Pengerjaan Ardiansyah Latif

No	Tanggal	Deskripsi	Hasil kerja
1	28 Juni 2023	Menentukan desain arsitektur	Menerapkan MVC, dan Restful API pada website
2	4 Juni 2023	Mengimplementasi kan kode program fitur pengelolaan data menu makanan dan minuman (tambah, <i>update</i> , hapus, dan lihat data menu makanan dan minuman) pada <i>website</i>	Halaman Master Menu pada <i>website</i>
3	11 Juni 2023	Mengimplementasi kan kode program fitur pengelolaan data karyawan (tambah, <i>update</i> , hapus, dan lihat data karyawan) pada website	Halaman Master Karyawan pada <i>Website</i>
4	18 Juni 2023	Mengimplementasi kan kode program fitur pengelolaan data label pesanan (tambah, <i>update</i> , hapus, dan lihat data label pesanan) pada <i>website</i>	Halaman Master Label Pesanan pada <i>Website</i>

5	25 Juni 2023	Mengimplementasi kan kode program fitur pengelolaan data pesanan (tambah, <i>update</i> , hapus, dan lihat data pesanan) pada <i>website</i>	Halaman Master Pesanan pada Website
6	4 Juli 2023	Mengimplementasi kan kode program fitur pengelolaan data label pengeluaran (tambah, <i>update</i> , hapus, dan lihat data label pengeluaran) pada <i>website</i>	Halaman Master Label Pengeluaran pada Website
7	10 juli 2023	Mengimplementasi kan kode program fitur pengelolaan data pengeluaran (tambah, <i>update</i> , hapus, dan lihat data pengeluaran) pada <i>website</i>	Halaman Master Pengeluaran pada Website.
8	22 Juli 2023	Mengimplementasi kan kode program fitur laporan pemasukan dan pengeluaran	Halaman Master Laporan pada <i>website</i>
9	05 Agustus 2023	Mengimplementasi kan kode program fitur <i>login</i>	Halaman <i>Login</i>

6. Pengembang (Muhammad Fahd Afghani Aridloi)

Merealisasi desain tampilan kedalam view pada ci-4 dalam pengembangan *website*. Tugas yang digunakan yaitu merealisasi sebuah UI

/ UX kedalam kode view (tampilan luar pada *website* belum ke *database*). Pada tabel 4.6 menggambarkan ilustrasi pelaksanaan yang dilakukan oleh Muhammad Fahd Afghani Aridloi.

Tabel 4.6 Tabel Waktu Pengerjaan Muhammad Fahd Afghani Aridloi

No	Tanggal	Deskripsi	Hasil kerja
1	11 Juni 2023	Membuat <i>View</i> dalam bentuk program pada halaman Karyawan.	Tampilan Halaman Karyawan pada <i>Website</i> .
2	18 Juni 2023	Membuat <i>View</i> dalam bentuk program pada halaman Pesanan.	Tampilan Halaman Pesanan pada <i>Website</i> .
3	10 Juli 2023	Membuat <i>View</i> dalam bentuk program pada halaman Pengeluaran.	Tampilan Halaman Pengeluaran pada <i>Website</i> .
4	22 Juli 2023	Membuat <i>View</i> dalam bentuk program pada halaman Laporan.	Tampilan Halaman Laporan pada <i>website</i> .
5	5 Agustus 2023	Membuat <i>View</i> dalam bentuk program pada halaman Login,	Tampilan Halaman <i>Login</i> , Halaman Utama dan Register pada

		halaman utama dan register.	<i>Website.</i>
--	--	-----------------------------	-----------------

7. Penjamin Kualitas (Atik Nur Karimah)

Peran penjamin kualitas dalam proyek ini memiliki peran kunci dalam memastikan bahwa setiap aspek solusi teknologi yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang tinggi. Penjamin kualitas bertanggung jawab untuk merancang dan menjalankan uji pengujian yang komprehensif, memastikan bahwa sistem berfungsi dengan benar, bebas dari kesalahan, serta memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan. Pada tabel 4.7 menggambarkan ilustrasi pelaksanaan yang dilakukan oleh Atik Nur Karimah.

a. Analisis Kebutuhan dan Desain Pengujian

Memahami kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi yang akan diuji. Berkolaborasi dengan pengembangan untuk mendapatkan pemahaman yang jelas tentang fitur-fitur dan perilaku aplikasi.

b. Mengatur Lingkungan Pengujian

Menyiapkan lingkungan pengujian, termasuk konfigurasi sistem, server, dan perangkat lain yang diperlukan.

c. Membuat skrip pengujian otomatis menggunakan bahasa pemrograman dan *framework* Selenium. *Script* ini akan mengontrol peramban web untuk menjalankan langkah-langkah pengujian yang telah ditentukan.

d. Melakukan Pengujian Fungsional

Menjalankan skrip pengujian untuk menguji fitur-fitur aplikasi, seperti mengisi formulir, mengklik tautan, dan memverifikasi hasilnya. Memeriksa apakah aplikasi berperilaku sesuai dengan yang diharapkan.

e. Pengujian Pengembangan

Terlibat dalam siklus pengembangan dengan menjalankan skrip pengujian secara teratur untuk mengidentifikasi cacat sejak dini.

f. Pengujian Integrasi dan Uji Regresi:

Menggunakan Selenium untuk menguji interaksi antara berbagai komponen aplikasi. Menjalankan pengujian regresi untuk memastikan bahwa perubahan terbaru tidak merusak fitur-fitur yang telah ada sebelumnya.

Tabel 4.7 Tabel Waktu Pengerjaan Atik Nur Karimah

No	Tanggal	Deskripsi	Hasil kerja
1	23 Juli 2023	Menyusun rencana pengujian, termasuk lingkup, strategi, kasus uji	Memutuskan pengujian yang akan dilakukan.
2	26 Juli 2023	Berkolaborasi dengan pengembang untuk mendapatkan pemahaman yang jelas tentang fitur-fitur aplikasi dan mengoreksi kesalahan pada fitur yang sedang dikembangkan	Memahami dengan jelas fitur-fitur yang ada pada aplikasi dan menjelaskan perbaikan yang perlu
3	26 Juli 2023	Membantu merancang bagian proposal yang	Proposal

		belum ada	
4	27 Juli 2023	Menjalankan kasus uji fungsional pada fitur yang sedang dikembangkan.	Tampilan Halaman Pengeluaran pada <i>Website</i>
5	29 Juli 2023	Pemantauan pembaruan kode program	Pemantauan pembaruan kode program
6	05 Agustus 2023	Validasi pembaruan	Memastikan pembaruan kode tidak mempengaruhi fitur yang sudah ada
7	09 s.d 10 Agustus 2023	Melakukan pengujian fungsional secara keseluruhan pada masing-masing fitur	Memastikan program berjalan dengan baik dan tidak ada <i>error</i>

B. Realisasi Penjadwalan

Realisasi jadwal pelaksanaan manajemen proyek teknologi informasi perancangan aplikasi laporan keuangan berbasis web pada rumah makan padang narendra dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Realisasi Penjadwalan

Kegiatan	Minggu Mulai	Minggu Selesai	Realisasi	Persentase
Memahami Proses Bisnis Lama	1	1	YA	100%

Menentukan kelemahan dan kelebihan dari proses bisnis lama	1	1	YA	100%
Merancang proses bisnis baru	1	2	YA	100%
Membuat Laporan dan Diagram Proses Bisnis Baru	2	3	YA	100%
Pengajuan proses bisnis baru	3	3	YA	100%
Mengumpulkan sampel data dari calon user	3	4	YA	100%
Melakukan pengolahan data dari sampel yang telah dikumpulkan	4	4	YA	100%
Menentukan kebutuhan fungsional dan non fungsional	5	5	YA	100%
Pembuatan erd	6	5	YA	100%
Kolaborasi Dengan Tim Pengembang	6	6	YA	100%
Pengajuan Sistem Informasi Baru	6	6	YA	100%
Perancangan Sketsa Web	6	7	YA	100%
Perancangan Wireframe	7	8	YA	100%
Perancangan Tampilan Antarmuka	7	8	YA	100%
Pembuatan Prototype	8	8	YA	100%
Implementasi Perencanaan	8	9	YA	100%
Implementasi Kedalam Kode	9	15	YA	100%
Uji kelayakan sistem	15	15	YA	100%
Melaporkan hasil pengujian ke tim lain	15	15	YA	100%
Memberikan solusi terhadap masalah yang ditemukan	15	15	YA	100%
Deployment	16	16	YA	100%
Pelatihan Sistem Informasi Untuk Administrator	16	16	YA	100%
Serah Terima FInal Proyek	16	16	YA	100%
Membuat Laporan MPTI	8	17	YA	100%

C. Keberlanjutan Proyek

Rencana keberlanjutan proyek telah diuraikan dalam MOU, di mana menetapkan sistem pemeliharaan dan garansi tanpa batasan

waktu bagi klien. Klien dimungkinkan untuk mengajukan permintaan perbaikan sistem sesuai kebutuhan, tanpa pembatasan waktu tertentu. Namun, penting untuk dicatat bahwa sistem pemeliharaan ini akan menangani kerusakan akibat kesalahan manusia, tetapi tidak termasuk penambahan atau perubahan fitur.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari proyek yang telah dilakukan menghasilkan kesimpulan yang berhubungan dengan Aplikasi Laporan Keuangan Berbasis Web di Rumah Makan Padang Narendra. Komponen utama dari aplikasi ini berhasil dikembangkan berdasarkan proyek kami. Aplikasi ini memiliki kapabilitas dalam mengelola data keuangan Rumah Makan Padang Narendra secara efisien dan akurat. Segala informasi keuangan, termasuk detail transaksi, pengeluaran, serta pemasukan, dapat diolah dengan mudah dan tersimpan dalam format yang terstruktur.

Tidak hanya itu, aplikasi ini juga menawarkan solusi penyimpanan data secara real-time, yang memungkinkan pemantauan keuangan secara terkini. Keunggulan lain dari sistem ini adalah kemampuannya dalam menghasilkan laporan keuangan dengan cepat dan akurat. Hasil laporan keuangan yang dihasilkan dari aplikasi ini dapat memberikan bantuan yang signifikan bagi manajemen Rumah Makan Padang Narendra dalam proses pengambilan keputusan terkait pengelolaan keuangan dan strategi bisnis yang tepat.

Dalam aspek aksesibilitas, aplikasi Aplikasi Laporan Keuangan Berbasis Web di Rumah Makan Padang Narendra memungkinkan pengaksesan dari berbagai lokasi dan kapan saja. Hal ini memberikan kemudahan dalam menjalankan aktivitas pengelolaan keuangan sehari-hari. Terakhir, proyek ini juga memperkenalkan fitur otomatisasi yang memberikan notifikasi ketika terjadi perubahan signifikan dalam laporan keuangan, memberikan manajemen waktu yang lebih efisien untuk merespons perubahan tersebut.

B. Saran

Rekomendasi untuk pengembangan Aplikasi Laporan Keuangan Berbasis Web pada Rumah Makan Padang Narendra adalah pertimbangan penambahan fitur grafik pada laporan untuk memvisualisasikan data keuangan dengan lebih efektif. Ini akan membantu manajemen Rumah Makan Padang Narendra dalam memahami tren dan pola dalam keuangan mereka secara lebih intuitif, yang pada gilirannya dapat mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat.

Dengan mengintegrasikan fitur grafik pada laporan, Aplikasi Laporan Keuangan Berbasis Web ini dapat menjadi alat yang lebih kuat dan komprehensif untuk membantu Rumah Makan Padang Narendra dalam mengelola keuangan mereka, mengambil keputusan strategis, dan merespons perubahan pasar dengan lebih cepat dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- SUBLI, Moh, et al. Sistem Informasi Pengolahan Data Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter. *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, 2021, 3.2: 38-45.
- PURNANDI, Mirza; TINA, Nur. SISTEM INFORMASI PEMETAAN RUMAH MAKAN DI BANDA ACEH BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *JOURNAL OF INFORMATICS AND COMPUTER SCIENCE*, 2021, 7.2.
- AZAHRA, Amaliyah Putri; MARTANTO, Martanto. RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN AYAM PENYET BERBASIS WEB PADA RUMAH MAKAN AYAM PENYET KABITA. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2023, 7.1: 403-411.
- PERBAWA, Doddy Satrya; NUROHIM, Galih Setiawan. Pengujian Aplikasi Berbasis Website Dengan Black Box Testing Metode Boundary Value Analysis Dan Responsive Testing. *SPEED-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2020, 12.4.
- HIDAYAT, Ilham Maulfi. Rancang Bangun Website Point of Sale Rekapitulasi Penjualan Rumah Makan Ibu Susy. In: *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*. 2022. p. 367-374.

LAMPIRAN

NOTA KESEPAHAMAN

No. Kontrak : .J..../....I..../....4.../II/2023

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

- I. Nama Usaha : Rumah Makan Padang Narendra
Nama : Muhammad Solichin
Alamat : Jalan Mahani No. RT 8, 60100an :
Wiroketen, Kec. Banguntapan
Telepon : 0808 0277 9293
Jabatan : Pemilik

Dimana akan disebut sebagai **Pihak Pertama(1)**. Dan pihak bertanda tangan dibawah ini:

- II. Nama : Andrew Ikhtisar Afiq
Alamat : Tamanan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55191
Telepon : 081369630575

Yang selanjutnya akan disebut sebagai **Pihak Kedua(2)**.

Pihak pertama dan pihak kedua selanjutnya secara bersama-sama disebut sebagai kedua belah pihak dan masing-masing disebut sebagai pihak terlebih dahulu mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut.

PASAL 1

Maksud dan Tujuan

Kedua Belah Pihak setuju untuk bekerja sama dalam menyediakan sistem informasi keuangan berbasis web. Adapun tujuan dari kolaborasi ini adalah:

1. Tujuan Nota Kesepahaman ini adalah untuk meningkatkan kerjasama Kedua Belah Pihak melalui pengembangan sistem informasi keuangan berbasis web.
2. Memfasilitasi kegiatan pihak-pihak yang terkait dengan upaya peningkatan pelayanan pengelolaan keuangan Rumah makan Narendra.

PASAL 2

Ruang Lingkup

Ruang lingkup proyek ini meliputi :

- a. Proyek dikerjakan oleh 7 orang dengan waktu kerja 10 jam 1 minggu
- b. Dilakukan meeting berkala dalam rangka menjaga komunikasi dan monitoring terhadap jalannya proyek
- c. Dilakukan pelatihan untuk anggota proyek kurun waktu tertentu
- d. Produk akhir dari proyek merupakan website yang mampu untuk menampung, menambah, menghapus dan memperbaharui data keuangan rumah makan.
- e. Segala proses pembukuan akan dialihkan ke website
- f. Segala proses pengerjaan akan berlangsung secara transparan

PASAL 3

Asas dan Prinsip

Proyek ini disusun dan dilaksanakan dengan itikad baik, sesuai dengan rasa saling percaya, kesetaraan, saling menguntungkan, konsistensi, kejelian dan transparansi, para pihak yang terlibat akan menyelesaikan masalah bersama dan akan berperilaku sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

PASAL 4

Pelaksanaan

Perwakilan atau pejabat yang ditunjuk oleh Kedua Belah Pihak nantinya akan menandatangani Perjanjian Kerjasama, yang berisi Nota Kesepahaman yang telah dinegosiasikan sebelumnya dengan substansi ketentuan lain untuk pelaksanaan, realisasi proyek dan pembiayaan

PASAL 5

Jangka Waktu

Nota Kesepahaman ini berlaku untuk jangka waktu 3 Bulan terhitung sejak ditandatanganinya Nota Kesepahaman ini. Nota Kesepahaman ini dapat diubah atau diperpanjang sebagaimana diperlukan berdasarkan kesepakatan Kedua Belah Pihak sewaktu-waktu dengan koordinasi terlebih dahulu sebelum

berakhirnya Nota Kesepahaman ini, selambat-lambatnya 2 (dua) bulan kalender sebelumnya dari PIHAK yang bermaksud untuk memperpanjang masa berlaku Nota Kesepahaman ini ke PIHAK lain

PASAL 6

PENYERAHAN HASIL PEKERJAAN

Dalam Nota Kesepahaman ini pihak SnowFall yang bertanggung jawab wajib menyerahkan website sistem informasi secara lengkap berupa program final hasil pembuatan website pengelolaan kepada pihak yang telah sepakat melakukan perjanjian. Penyerahan hasil pekerjaan selambat-lambatnya 15 hari kerja setelah selesainya seluruh pekerjaan.

PASAL 7

PENUTUP

1. Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian kerja sama ini selanjutnya akan diatur kemudian hari oleh kedua belah pihak dan dituangkan dalam addendum dan atau amandemen
2. Nota Kesepahaman ini dibuat dan ditandatangani di Yogyakarta oleh PARA PIHAK pada hari tanggal bulan dan tahun sebagaimana disebutkan pada Nota Kesepahaman ini, dan dibuat dalam dua rangkap asli masing-masing sama bunyinya, bermeterai cukup dan mempunyai kekuatan hukum yang sama setelah ditandatangani PARA PIHAK dan masing-masing PIHAK memperoleh satu naskah asli.
3. Demikianlah Nota Kesepahaman ini dibuat dengan niat dan semangat kerjasama yang baik, untuk dipatuhi dan dilaksanakan oleh PARA PIHAK.

Yogyakarta, 10 Mei 2023

PIHAK PERTAMA,

Rumah Makan Padang Narendra



PIHAK KEDUA,

SnowFall

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping strokes.

Andrew Ikhtisar Afiq

PROPOSAL PROYEK
APLIKASI LAPORAN KEUANGAN BERBASIS WEB



Oleh :

Andrew Ikhtisar Afiq	2000018073
Muhammad Fikrizza	2000018096
Ardiansyah Latif	2000018121
Anggun Fitriyanti	2000018066
Muhammad Fahd Afghani A.	2000018107
Atik Nur Karimah	2000018113
Mayasari	200001811

PROGRAM STUDI STRATA SATU INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

TAHUN 2023

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengelolaan keuangan merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh setiap usaha baik yang bergerak secara konvensional atau non konvensional, kecil maupun besar guna mengelola pendapatan, menyusun rencana keuangan, d.s.b. Prosedur pengelolaan uang dapat berupa pembuatan anggaran dan memantaunya secara teratur, mencatat transaksi secara manual. Proses pencatatan keuangan secara manual tidak efisien dengan perkembangan yang tengah dihadapi. Penjual harus beradaptasi dengan pasar yang kini tidak memfokuskan penjualan pada satu metode. Penjual harus ikut dalam ruang lingkup baru seperti penjualan melalui aplikasi online yang jumlahnya cukup banyak. Sebut saja aplikasi seperti Shopee, Grab, Go-food, d.s.b.

Petugas atau karyawan akan kewalahan dalam pembukuan keuangan dengan jumlah yang banyak dan dari berbagai sumber, akan membuat pendataan menjadi tidak kondusif. Hal tersebut dapat menyebabkan kesalahan dalam pendataan. Sehingga akan menyebabkan kerugian keuangan dan mengganggu rencana keuangan rumah makan.

Berdasarkan masalah tersebut, maka usaha rumah makan Padang Narendra membutuhkan suatu sistem informasi berbasis web yang dapat mengelola data-data transaksi uang. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, transaksi yang dilakukan diharapkan dapat tercatat secara digital dengan memanfaatkan internet dan teknologi yang ada. Sehingga pelaku usaha bisa mendapatkan tanpa harus mendapatkan ancaman kehilangan data, keliru dalam laporan dan dokumentasi lebih baik.

B. Anggota Proyek yang terlibat:

No.	Nama	NIM	Prodi	Jenis Pekerjaan
1.	Andrew Ikhtisar Afiq	2000018073	Informatika	Ketua Proyek

2.	Muhammad Fikrizza	2000018096	Informatika	Analisis Sistem
3.	Mayasari	2000018115	Informatika	Analisis Sistem
4.	Anggun Fitriyanti	2000018066	Informatika	Desainer
5.	Ardiansyah Latif	2000018121	Informatika	Pengembang
6.	Muhammad Afghani Aridloi	2000018107	Informatika	Pengembang
7.	Atik Nur Karimah	2000018113	Informatika	Penjamin Kualitas

C. Deskripsi Proyek

Proyek yang dilakukan merupakan proyek teknologi informasi di mana tahap awal dari pembuatan aplikasi adalah analisa kebutuhan mitra. Pada tahap analisa kebutuhan mitra, dilakukan wawancara langsung terhadap mitra terkait kebutuhan aplikasi yang akan dibuat. Dilanjutkan dengan proses analisa kelayakan pembuatan aplikasi dan proses pembuatan aplikasi. Hasil akhir dari proyek yang dikerjakan merupakan aplikasi laporan keuangan berbasis website ini dapat digunakan untuk memfasilitasi otomatisasi pelaksanaan, pengelolaan, dan dokumentasi data keuangan khususnya pada pelaku usaha Rumah Makan Padang Narendra. Dari proses pendataan, pengelolaan, hingga hasil dokumentasi dilakukan berbasis waktu nyata melalui internet.

D. Tujuan

1. Merancang dan membuat sistem yang dapat melakukan pelaporan keuangan secara digital dan mobile
2. Mempermudah proses pembukuan keuangan
3. Menyediakan fasilitas yang dapat digunakan dengan mudah dalam mengelola data keuangan
4. Menggantikan sistem pelaporan keuangan yang masih konvensional.

BAB II

RANCANGAN PROYEK

A. Rencana Pembagian Pekerjaan

Dalam proyek yang dilaksanakan terdapat pembagian pekerjaan untuk tiap anggota di mana pembagian tugas dalam pelaksanaan proyek adalah sebagai berikut.

No	Nama	Job Desk	Deskripsi Pekerjaan
1	Andrew Ikhtisar Afiq	Ketua Proyek	memimpin setiap divisi proyek agar proyek yang dijalankan dapat berjalan sesuai dengan ketentuan yang berlaku
2	Muhammad Fikrizza & Mayasari	Analisis Sistem	Menentukan kebutuhan pengguna atau sistem yang diperlukan sistem informasi
3	Anggun Fitriyanti	Desainer	Merencanakan terkait tampilan tatap muka pengguna
4	Ardiansyah Latif & Muhammad Fahd Afghani A.	Pengembang	Menerapkan hasil analisa yang dilakukan seorang analisis sistem dan Desainer
5	Atik Nur Karimah	Penjamin Kualitas	Memiliki pemahaman terhadap sistem informasi yang dikembangkan oleh pengembang dengan tujuan menghindari kesalahan sistem informasi yang telah dihasilkan oleh pengembang

A. Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem yang akan dibuat, terdapat beberapa tahap analisis yang perlu dilalui. Adapun tahapan analisis yang diperlukan, yaitu.

1. Analisis Kelayakan

Untuk mempermudah dalam mengatur keuangan pada sebuah rumah makan, maka diperlukan sebuah sistem yang dapat mengelola keuangan. Sistem ini dapat memberikan kemudahan dalam mengelola pemasukan dan pengeluaran keuangan, serta menyajikan data keuangan dengan detail sehingga tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk

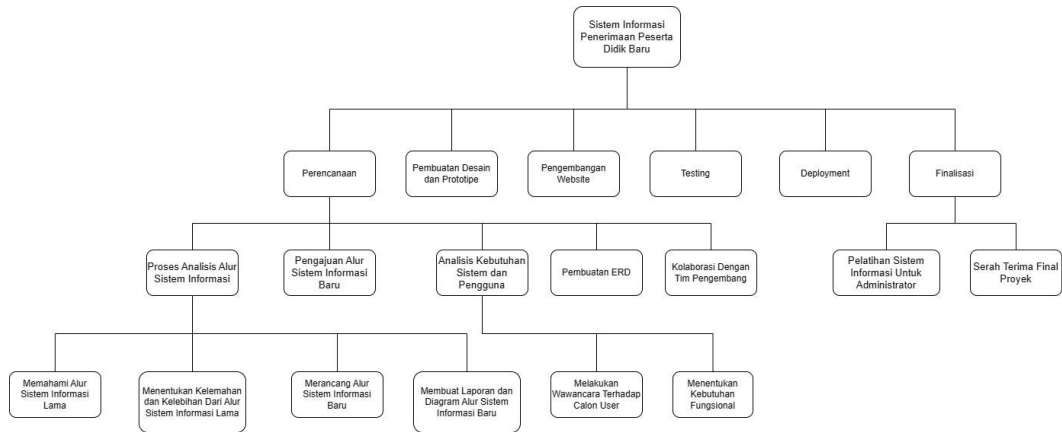
membuat laporan pengelolaan keuangan secara manual. Selain itu, sistem ini juga dapat membantu pemilik rumah makan dalam memantau pengelolaan sistem keuangan dengan baik. Faktor teknologi yang mendukung kelayakan dari proyek yang dikerjakan adalah sistem keuangan yang dibuat telah dilakukan pengujian untuk memastikan sistem pengelola keuangan bekerja dengan baik, anggota proyek memiliki pengetahuan dan kemampuan yang memadai dalam pemecahan masalah, sistem pengelola keuangan yang akan dibuat memiliki keamanan serta performance yang baik dan memiliki pemahaman terhadap kebutuhan user. Adapun faktor organisasi yang mendukung kelayakan proyek yang dikerjakan adalah hubungan antara mitra dan pelaksana proyek yang baik serta dukungan ekonomi yang mempermudah anggota untuk melakukan pekerjaan.

2. Analisis Resiko

Pengerjaan proyek akan memiliki beberapa masalah yang muncul ketika pengerjaan ataupun ketika sistem informasi telah digunakan oleh pihak pengguna. Beberapa masalah yang akan muncul adalah Sistem yang dibuat tidak dapat bekerja dan sulit diakses melalui perangkat mobile, Owner merasa lebih mudah untuk membuat laporan keuangan secara manual dibandingkan menggunakan perangkat mobile / web dikarenakan sistem tersebut rawan dengan kecurangan oleh pihak pegawai.

3. Rancangan *Work Breakdown Structure*

Rancangan WBS bertujuan untuk mempermudah pihak mitra ataupun pengembang dalam menentukan fungsionalitas sistem informasi yang dibuat. Di mana WBS akan mendeskripsikan kebutuhan sistem informasi yang akan dibuat selama proyek.

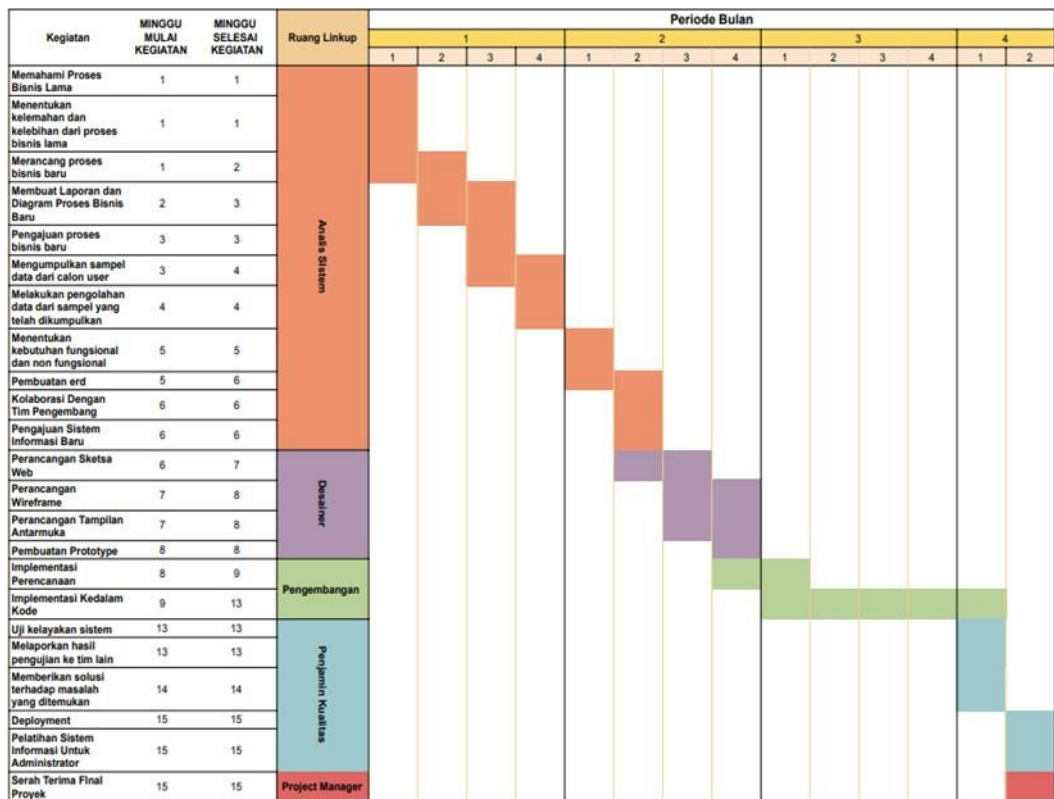


BAB III

PELAKSANAAN PROYEK

A. Jadwal Proyek

Untuk jadwal dari pelaksanaan proyek dilaksanakan selama 3 bulan dan 3 minggu. Pengembangan sistem informasi kami lakukan dengan metode Waterfall, proses dimulai dengan Analisis Sistem dengan tujuan utama mengidentifikasi komponen utama dari sistem informasi seperti proses bisnis, erd, spesifikasi dan sistem informasi. Selanjutnya dilanjutkan dengan Desain dan pengembangan dari sistem informasi. pada bulan ke 4 akan dilakukan uji kelayakan dari sistem informasi yang telah dibuat.



B. Alokasi Sumber Daya

Pengalokasian sumber daya dibagi menjadi dua jenis yaitu SDM dan SDA. Pada tabel SDM menampilkan jobdesk yang tersedia beserta dengan aktor di belakangnya dan keterangan dari jobdesk itu sendiri. SDA menerangkan

mengenai alat yang akan rutin digunakan dan penggunaanya beserta dengan Jobdesk masing-masing.

Sumber Daya Manusia			
No	Jobdesk	Nama	Keterangan
1	Ketua Proyek	Andrew Ikhtisar Afiq	• Membentuk tim proyek • Menentukan divisi yang diperlukan dalam pengerjaan proyek • Merancang estimasi pengerjaan proyek yang dilakukan • Memantau kinerja dari setiap divisi • Menganalisa aturan atau rancangan kesepakatan dalam pengerjaan proyek. • Menjadi jembatan komunikasi antar divisi
2	Analisis Sistem	• Muhammad Fikrizza • Mayasari	• Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi terkait sistem informasi yang akan bangun. • Mengidentifikasi kebutuhan dari pengguna • Menentukan kebutuhan sistem • Menentukan alur dari sistem informasi yang dikembangkan
3	Desainer	• Anggun Fitriyanti	• Membangun konsep sedemikian rupa terkait dengan UI serta UX agar pengguna dapat nyaman menggunakan produk • Merancang terkait dengan wireframe ke dalam bentuk interface yang mencakup style, layouting, warna, dll • Membuat prototype

4	Pengembang	• Ardiansyah Latif • Muhammad Fahd Afghani • Aridloi	• Menentukan teknologi dan bahasa pemrograman yang digunakan • membangun program berdasarkan analisis dan rancangan yang telah dibuat • Memperbaiki kekurangan yang ditemukan oleh divisi penjamin kualitas • Menyiapkan dan membuat database • Mempersiapkan keamanan sistem informasi
5	Penjamin Kualitas	• Atik Nur Karimah	• Melakukan uji kelayakan terhadap sistem informasi • Melakukan pelaporan pengujian kepada anggota proyek lainnya • Menganalisis dan mencermati kekurangan-kekurangan yang ada pada sistem informasi baik secara tampilan dan fungsi.

No	Nama Alat	Job Desk	Pengguna
1	Komputer	• Ketua Proyek • Analis Sistem • Desainer • Pengembang • Penjamin Kualitas	• Andrew Ikhtisar Afiq • Muhammad Fikrizza • Mayasari • Anggun Fitriyanti • Ardiansyah Latif • Muhammad Fahd Afghani • Aridloi • Atik Nur Karimah

2	Perangkat Mobile	- Ketua Proyek - Penjamin Kualitas	- Andrew Ikhtisar Afiq - Atik Nur Karimah
---	------------------	---	--

C. Rancangan Biaya

Berikut rancangan biaya untuk pengembangan aplikasi laporan keuangan berbasis web

no	Nama Biaya	Harga
1	Manajemen proyek	
	Manajer proyek	Rp100,000
	Anggota proyek	Rp600,000
2	Fitur pada website	
	Mengelola menu makanan	Rp.50,000
	Mengelola karyawan	Rp.50,000
	Mengelola label pesanan	Rp.50,000
	Melakukan Transaksi	Rp.150,000
	Mengelola pesanan	Rp.50,000
	Mengelola pengeluaran	Rp.50,000
	Mengelola label pengeluaran	Rp.50,000
	Laporan keuangan	Rp.200,000
3	Hosting	Rp100,000
4	Domain	Rp.147,900
5	Testing	Rp100,000
	Total	Rp1,697,900

BAB IV

PENUTUP

Dengan demikian kami sangat berharap proposal ini dapat dipertimbangkan dengan sebaik-baiknya. Kami berharap mendapat persetujuan untuk melaksanakan proyek ini sehingga membawa manfaat besar bagi semua yang terlibat. Terima kasih atas perhatiannya dan kami akan sangat senang jika proposal ini diterima.

BERITA ACARA SERAH TERIMA

Pada hari ini, ~~Sabtu~~ tanggal ...**5**..... bulan Agustus Tahun 2023 telah terjadi penyerahan aplikasi sesuai dengan perjanjian yang telah ditandatangani melalui Nota Kesepahaman antara kami yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Sholichin
Telepon : 088802779293
Jabatan : Pemilik usaha Rumah Makan Padang Narendra

Dimana akan disebut sebagai **PIHAK PERTAMA**. Dan pihak bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andrew Ikhtisar Afiq
Telepon : 081369630575
Jabatan : Manajer Proyek

Yang selanjutnya akan disebut sebagai **PIHAK KEDUA**.

Dengan ini menyatakan bahwa **PIHAK PERTAMA** telah menerima aplikasi dari **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** telah menyerahkan aplikasi kepada **PIHAK PERTAMA** sesuai dengan perjanjian yang telah disetujui kedua belah pihak.

Demikian Berita Acara serah terima ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

PIHAK PERTAMA,
Rumah Makan Padang Narendra

★ Rumah Makan ★
GROJOGAN
NARENDRA
Telp/WA : 0857-0058-0525 & 0857-4114-1705
Jl. Mahoni Grojogan Rt08 Wirokerten Banguntapan Bantul
Muhammad Sholichin

PIHAK KEDUA,
SnowFall


Andrew Ikhtisar Afiq

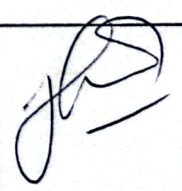
LOG BOOK MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASIMAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN T.A 2021/2022
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nama Kelompok MPTI : Snow Fall		
No	NIM	NAMA
1	2000018073	Andrew Ikhtisar Afid
2	2000018096	Muhammad Fikriza
3	2000018121	Ardiansyah Latif
4	2000018066	Anggun Fitriyani
5	2000018107	Muhammad Fahd Afghani A.
6	2000018113	Afik Nur Karimah
7	2000018115	Mayasari
Judul Manajemen Tugas Proyek :		
Aplikasi Laporan keuangan berbasis web R.M Padang Rendra		
Dosen Pembimbing: Herman Yuliansyah S.T., M.Eng., Ph.D.		

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book dibuat per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh Mitra atau Client / dosen pembimbing MPTI
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas MPTI
5. Jumlah bimbingan minimal 4x Sebelum UTS

logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf MITRA/CLIENT	Paraf Dosen Pembimbing MPTI
		Hari/TGL	Durasi (Jam)				
1	Bimbingan	16/4/2023	1	Penjelasan Mengenai Client dan tujuan Proyek.			

2	Pembuatan Use Case	17/4/2023	1	Use Case diagram			
3	Pembahasan Pembuatan Proyek tiap Halaman	3/5/2023	2	Diagram sistem			
4	Pembuatan ERD dan Wireframe tahap 1 dan Pelaporan kerja (Bimbingan)	6/5/2023	1.5	ERD dan Wireframe			
5	Pembuatan Wireframe -e tahap 2 dan bimbingan	10/5/2023	2	Wireframe			
6	Bimbingan	15/5/2023	1	Pendekatan dan Rencana dalam Menanggapi mitra			

7							
8							

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing MPTI/Dosen Pengampu Kelas MPTI :

.....

.....

.....

.....

.....

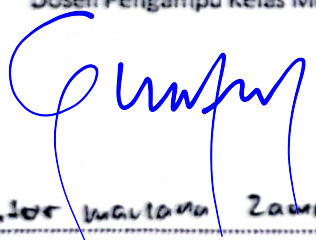
.....

Yogyakarta,

2022

Dosen Pengampu Kelas MPTI

Ketua MPTI


 Gouler Marlana Zamreni, B.Sc. M.kom
 NIY. 60181122

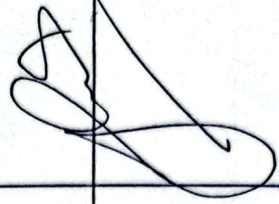

 (Andrew Ikhtisar Afia)
 2000018013

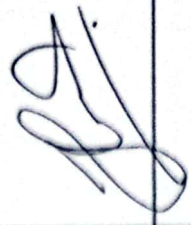
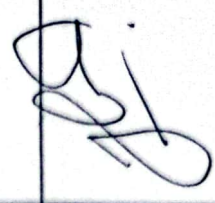
**LOG BOOK MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN T.A
2022/2023 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**

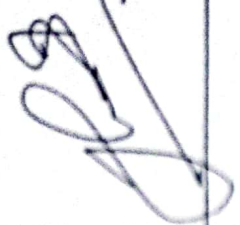
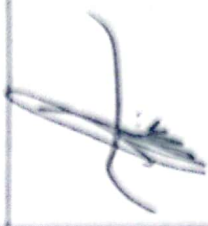
Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book dibuat per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh Mitra Atau Client / dosen pembimbing MPPTI
4. Log book per minggu diparaf oleh dosen pengampu kelas MPPTI
5. Jumlah bimbingan minimal 7x Sebelum Daftar Seminar MPPTI

Logbook Minggu 9 sd 11 (setelah UTS)

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf MITRA/CLIENT	Paraf Dosen Pembimbing MPPTI
		Hari/TGL	Jam				
1	Pelaporan Proyek ke mitra	6/2/2023	1	Perbaikan pada UI Yang kami usulkan			
2	Pembuatan UI	6/3/2023	1	Perbaikan UI dan Pembuatan Mockup			
3	Membuat laporan	6/3/2023	2	Bab 1 dan 2			

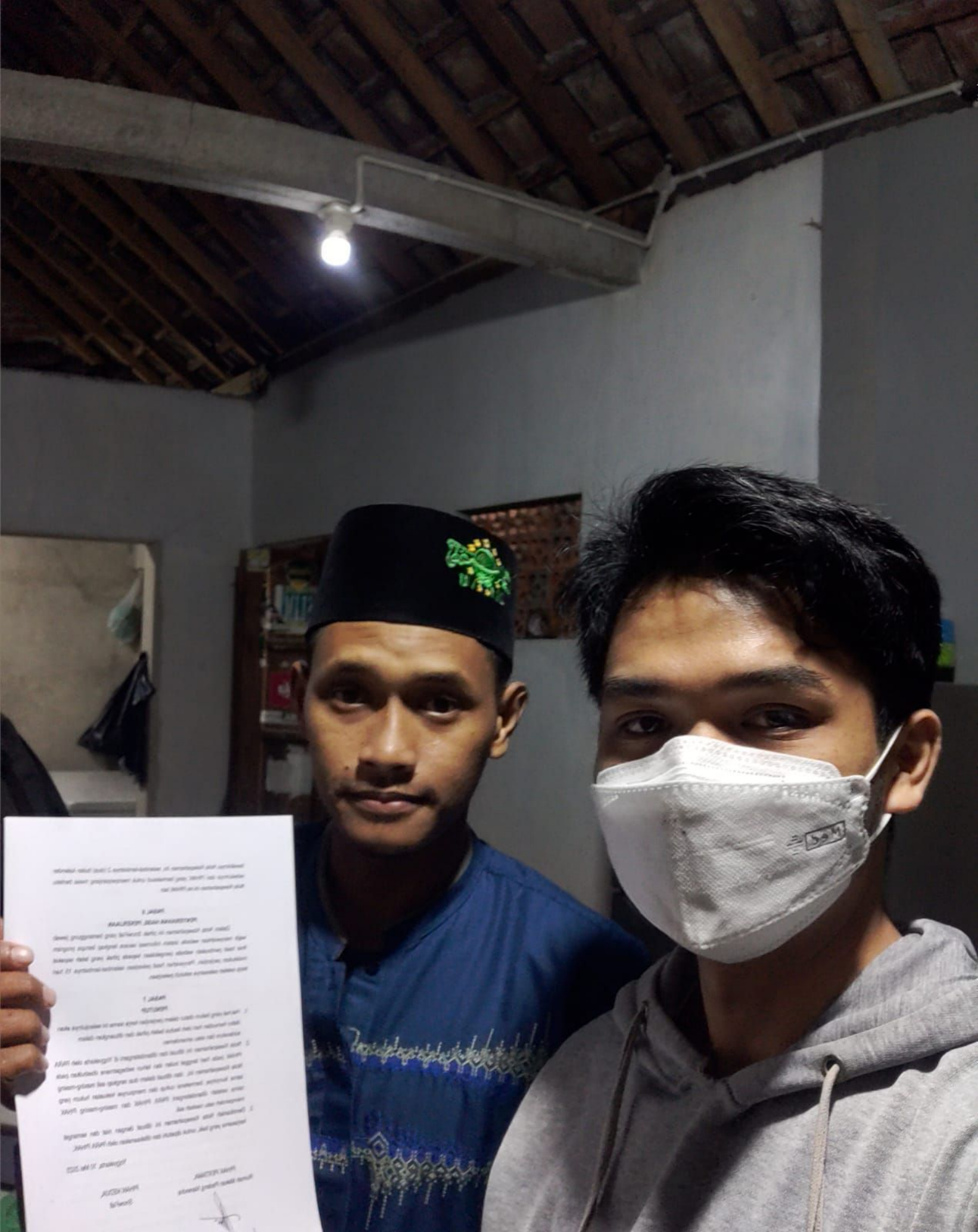
4	Rapat Pembagian tugas dalam Merancang front end	6/11/2023	1	Pembagian tugas	
5	Rapat Pembahasan hasil konstruksi front end	6/21/2023	2	Kode tampilan website dan Pembagian tugas konstruksi halaman	
6	Revisi konstruksi halaman dan pembahasan Backend	6/25/2023	3	Kode tampilan website dan revisi perubahan data base	
7	Rapat Membahas fitur laporan	7/2/2023	1	Konsep dan Prototype backend laporan	
8	Membuat laporan	7/9/2023	1	Pembagian tugas pada Bab 3 dan 4	

9	Pembuatan halaman laporan dan implementasi library Ci-4 padalogia	7/21/2025	4	Revisi tampilan dan Backend dari halaman laporan	
10	Perbaikan pada laporan mpti	7/26/2025	2	Perbaikan bab 3	
11	Bimbingan	7/29/2025	2	Diskusi harus dengan mitra dalam pembuatan testing dan deployment	
12	Rapat pengujian dan deploymet bersama mitra	2/8/2025			









berikut ini adalah daftar nama-nama yang telah terdaftar sebagai peserta dalam kegiatan ini. Daftar ini akan digunakan sebagai acuan dalam proses pendaftaran dan pelaksanaan kegiatan.

1. DAFTAR

DAFTAR PESERTA

Daftar peserta yang telah terdaftar dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

2. DAFTAR

DAFTAR PESERTA

Daftar peserta yang telah terdaftar dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Daftar peserta yang telah terdaftar dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

The screenshot shows the App Diagrams web application interface. The top navigation bar includes the App Diagrams logo and menu items: File, Edit, View, Arrange, Extras, and Help. The main workspace displays a UML Use Case Diagram for a business process. The diagram features several use cases represented by rectangles, connected by lines indicating relationships. A search bar is located on the left side of the workspace. The bottom status bar indicates that the diagram is being shared via meet.google.com.

```

graph TD
    Actor1[Actor 1] --> UC1[Use Case 1]
    UC1 --> UC2[Use Case 2]
    UC2 --> UC3[Use Case 3]
    UC3 --> UC4[Use Case 4]
    UC4 --> UC5[Use Case 5]
    UC5 --> UC6[Use Case 6]
    UC6 --> UC7[Use Case 7]
    UC7 --> UC8[Use Case 8]
    UC8 --> UC9[Use Case 9]
    UC9 --> UC10[Use Case 10]
    UC10 --> UC11[Use Case 11]
    UC11 --> UC12[Use Case 12]
    UC12 --> UC13[Use Case 13]
    UC13 --> UC14[Use Case 14]
    UC14 --> UC15[Use Case 15]
    UC15 --> UC16[Use Case 16]
    UC16 --> UC17[Use Case 17]
    UC17 --> UC18[Use Case 18]
    UC18 --> UC19[Use Case 19]
    UC19 --> UC20[Use Case 20]
    UC20 --> UC21[Use Case 21]
    UC21 --> UC22[Use Case 22]
    UC22 --> UC23[Use Case 23]
    UC23 --> UC24[Use Case 24]
    UC24 --> UC25[Use Case 25]
    UC25 --> UC26[Use Case 26]
    UC26 --> UC27[Use Case 27]
    UC27 --> UC28[Use Case 28]
    UC28 --> UC29[Use Case 29]
    UC29 --> UC30[Use Case 30]
    UC30 --> UC31[Use Case 31]
    UC31 --> UC32[Use Case 32]
    UC32 --> UC33[Use Case 34]
    UC33 --> UC34[Use Case 35]
    UC34 --> UC35[Use Case 36]
    UC35 --> UC36[Use Case 37]
    UC36 --> UC38[Use Case 39]
    UC38 --> UC39[Use Case 40]
    UC39 --> UC40[Use Case 41]
    UC40 --> UC41[Use Case 42]
    UC41 --> UC42[Use Case 43]
    UC42 --> UC43[Use Case 44]
    UC43 --> UC45[Use Case 46]
    UC45 --> UC46[Use Case 47]
    UC46 --> UC47[Use Case 48]
    UC47 --> UC49[Use Case 50]
    UC49 --> UC50[Use Case 51]
    UC50 --> UC51[Use Case 52]
    UC51 --> UC52[Use Case 53]
    UC52 --> UC54[Use Case 55]
    UC54 --> UC56[Use Case 57]
    UC56 --> UC58[Use Case 59]
    UC58 --> UC59[Use Case 60]
    UC59 --> UC60[Use Case 61]
    UC60 --> UC61[Use Case 62]
    UC61 --> UC62[Use Case 63]
    UC62 --> UC63[Use Case 64]
    UC63 --> UC64[Use Case 65]
    UC64 --> UC66[Use Case 67]
    UC66 --> UC68[Use Case 69]
    UC68 --> UC69[Use Case 70]
    UC69 --> UC70[Use Case 71]
    UC70 --> UC71[Use Case 72]
    UC71 --> UC72[Use Case 73]
    UC72 --> UC73[Use Case 74]
    UC73 --> UC74[Use Case 75]
    UC74 --> UC75[Use Case 76]
    UC75 --> UC76[Use Case 77]
    UC76 --> UC78[Use Case 79]
    UC78 --> UC79[Use Case 80]
    UC79 --> UC80[Use Case 81]
    UC80 --> UC81[Use Case 82]
    UC81 --> UC82[Use Case 83]
    UC82 --> UC83[Use Case 84]
    UC83 --> UC85[Use Case 86]
    UC85 --> UC86[Use Case 87]
    UC86 --> UC88[Use Case 89]
    UC88 --> UC89[Use Case 90]
    UC89 --> UC90[Use Case 91]
    UC90 --> UC91[Use Case 92]
    UC91 --> UC92[Use Case 93]
    UC92 --> UC93[Use Case 94]
    UC93 --> UC94[Use Case 95]
    UC94 --> UC95[Use Case 96]
    UC95 --> UC96[Use Case 97]
    UC96 --> UC97[Use Case 98]
    UC97 --> UC98[Use Case 99]
    UC98 --> UC99[Use Case 100]
    UC99 --> UC100[Use Case 101]
    UC100 --> UC101[Use Case 102]
    UC101 --> UC102[Use Case 103]
    UC102 --> UC103[Use Case 104]
    UC103 --> UC104[Use Case 105]
    UC104 --> UC105[Use Case 106]
    UC105 --> UC106[Use Case 107]
    UC106 --> UC107[Use Case 108]
    UC107 --> UC108[Use Case 109]
    UC108 --> UC109[Use Case 110]
    UC109 --> UC110[Use Case 111]
    UC110 --> UC111[Use Case 112]
    UC111 --> UC112[Use Case 113]
    UC112 --> UC113[Use Case 114]
    UC113 --> UC115[Use Case 116]
    UC115 --> UC116[Use Case 117]
    UC116 --> UC117[Use Case 118]
    UC117 --> UC118[Use Case 119]
    UC118 --> UC119[Use Case 120]
    UC119 --> UC120[Use Case 121]
    UC120 --> UC121[Use Case 122]
    UC121 --> UC122[Use Case 123]
    UC122 --> UC123[Use Case 124]
    UC123 --> UC124[Use Case 125]
    UC124 --> UC125[Use Case 126]
    UC125 --> UC126[Use Case 127]
    UC126 --> UC127[Use Case 128]
    UC127 --> UC128[Use Case 129]
    UC128 --> UC129[Use Case 130]
    UC129 --> UC130[Use Case 131]
    UC130 --> UC131[Use Case 132]
    UC131 --> UC132[Use Case 133]
    UC132 --> UC133[Use Case 134]
    UC133 --> UC134[Use Case 135]
    UC134 --> UC135[Use Case 136]
    UC135 --> UC136[Use Case 137]
    UC136 --> UC137[Use Case 138]
    UC137 --> UC138[Use Case 139]
    UC138 --> UC139[Use Case 140]
    UC139 --> UC140[Use Case 141]
    UC140 --> UC141[Use Case 142]
    UC141 --> UC142[Use Case 143]
    UC142 --> UC143[Use Case 144]
    UC143 --> UC144[Use Case 145]
    UC144 --> UC145[Use Case 146]
    UC145 --> UC146[Use Case 147]
    UC146 --> UC147[Use Case 148]
    UC147 --> UC148[Use Case 149]
    UC148 --> UC149[Use Case 150]
    UC149 --> UC150[Use Case 151]
    UC150 --> UC151[Use Case 152]
    UC151 --> UC152[Use Case 153]
    UC152 --> UC153[Use Case 154]
    UC153 --> UC154[Use Case 155]
    UC154 --> UC155[Use Case 156]
    UC155 --> UC156[Use Case 157]
    UC156 --> UC157[Use Case 158]
    UC157 --> UC158[Use Case 159]
    UC158 --> UC159[Use Case 160]
    UC159 --> UC160[Use Case 161]
    UC160 --> UC161[Use Case 162]
    UC161 --> UC162[Use Case 163]
    UC162 --> UC163[Use Case 164]
    UC163 --> UC164[Use Case 165]
    UC164 --> UC165[Use Case 166]
    UC165 --> UC166[Use Case 167]
    UC166 --> UC167[Use Case 168]
    UC167 --> UC168[Use Case 169]
    UC168 --> UC169[Use Case 170]
    UC169 --> UC170[Use Case 171]
    UC170 --> UC171[Use Case 172]
    UC171 --> UC172[Use Case 173]
    UC172 --> UC173[Use Case 174]
    UC173 --> UC174[Use Case 175]
    UC174 --> UC175[Use Case 176]
    UC175 --> UC176[Use Case 177]
    UC176 --> UC177[Use Case 178]
    UC177 --> UC178[Use Case 179]
    UC178 --> UC179[Use Case 180]
    UC179 --> UC180[Use Case 181]
    UC180 --> UC181[Use Case 182]
    UC181 --> UC182[Use Case 183]
    UC182 --> UC183[Use Case 184]
    UC183 --> UC184[Use Case 185]
    UC184 --> UC185[Use Case 186]
    UC185 --> UC186[Use Case 187]
    UC186 --> UC187[Use Case 188]
    UC187 --> UC188[Use Case 189]
    UC188 --> UC189[Use Case 190]
    UC189 --> UC190[Use Case 191]
    UC190 --> UC191[Use Case 192]
    UC191 --> UC192[Use Case 193]
    UC192 --> UC193[Use Case 194]
    UC193 --> UC194[Use Case 195]
    UC194 --> UC195[Use Case 196]
    UC195 --> UC196[Use Case 197]
    UC196 --> UC197[Use Case 198]
    UC197 --> UC198[Use Case 199]
    UC198 --> UC199[Use Case 200]
    UC199 --> UC200[Use Case 201]
    UC200 --> UC201[Use Case 202]
    UC201 --> UC202[Use Case 203]
    UC202 --> UC203[Use Case 204]
    UC203 --> UC204[Use Case 205]
   
```



Atik Nur Karimah



Anda

SENIN 02-01-2023

Myra (0.814)	368.000
Arif (0.81)	52.000
Tonja (0.82)	500.000
Warung (0.81)	100.000
(0.82)	80.000

Rangkas (0.81)	70.000
Sawatmahan (0.81)	50.000
Gorok (0.81)	552.000
Mon (0.81)	158.000
Sonyar (0.81)	70.000
Santan (0.81)	135.000

monas kiki (0.81)	141.000
uang bawaja	106.500
✓ 000.81	372.500
✓ 000.31	
✓ 000.1	
+ 002.822	
002.112.1	

Pemasukan Kas

002.0025	online	179.500	+
+ 000.88	online	1.834.500	
002.220.5	-	1.822.500	
+ 27.500	002.5	100.000	✓
✓ 000.001	+	002.11	+

grob

grob

STUPOR

211.515

30%

148

Sony pay

51.5

175.6



AYAH 7.6.63

JUM 01-05-01-23

Art & KPI	250.000
TOKO	71.000
Warung	300.000
	100.000
	750.000
uang kas	70.000
Sewa tempat	30.000
Boros 25 kg	100.000
ikan	170.000
Sayur	60.000
Santan	150.000
Agar-agar 6/1/23	200.000
uang belanja	80.000
	950.000

Sekolah 07-01-23

AYAH 7.6.63	250.000
Art & KPI	-
TOKO	750.000
Warung	100.000
	700.000
uang kas	70.000
Sewa tempat	30.000
Boros 25 kg	100.000
ikan	110.000
Sayur	70.000
Santan	150.000
Memas: daging 3/1/23	100.000
uang belanja	2.000
	713.000

permasukan cash

1.550.000	
250.500	+
1.780.500	
1.688.000	
100.000	+

permasukan cash

1.180.000	
225.000	+
1.405.000	
1.113.000	
100.000	+

grob

grob

SMP

200

SMP

135.000

111.500

141.000

252.500

grob

grob

SMP

200

325.000



$$2.2 = 50^\circ 45' 0.5'' - 0.1 = 49.9^\circ$$
$$\begin{array}{r} 506 - 000 \\ 32 - 000 \\ 350 - 000 \\ 100 - 000 \\ \hline 788 - 000 \end{array}$$

76.000 ✓
30.000 ✓
115.000 ✓
170.000 ✓
70.000 ✓
125.000 ✓
33.000 ✓
151.500 ✓ +
886.500

pro masukan kas	1.612.500
original	123.000 +
	1.735.500
-	1.670.500
+	65.000

90704	546
54600	125.13
	127
300/0	125

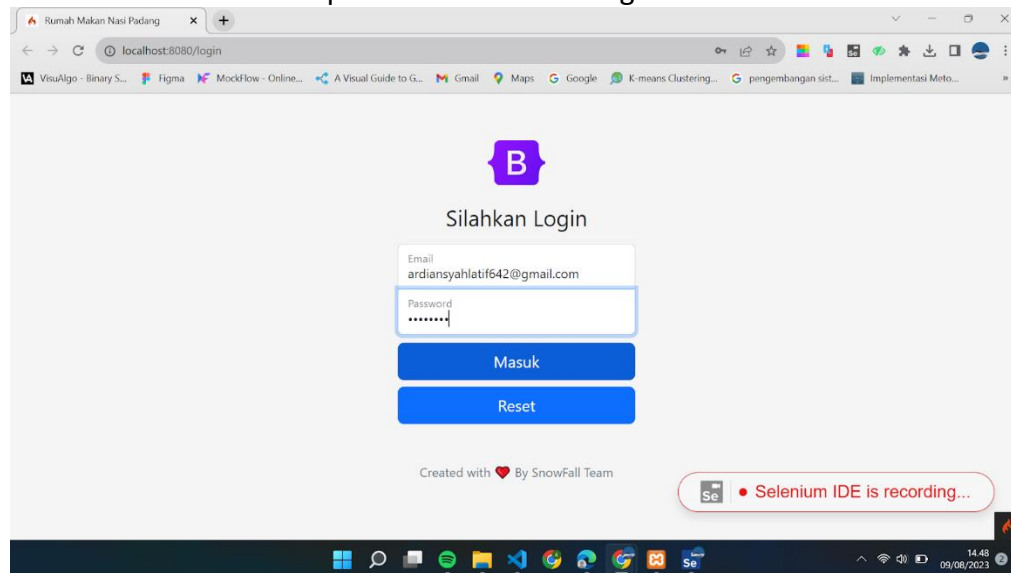
Testing

Melakukan testing pada aplikasi berbasis website Rumah Makan Narendra. Tujuannya untuk memastikan apakah fitur dalam website berjalan dengan baik. Testing dilakukan menggunakan pengujian black box dengan Selenium IDE

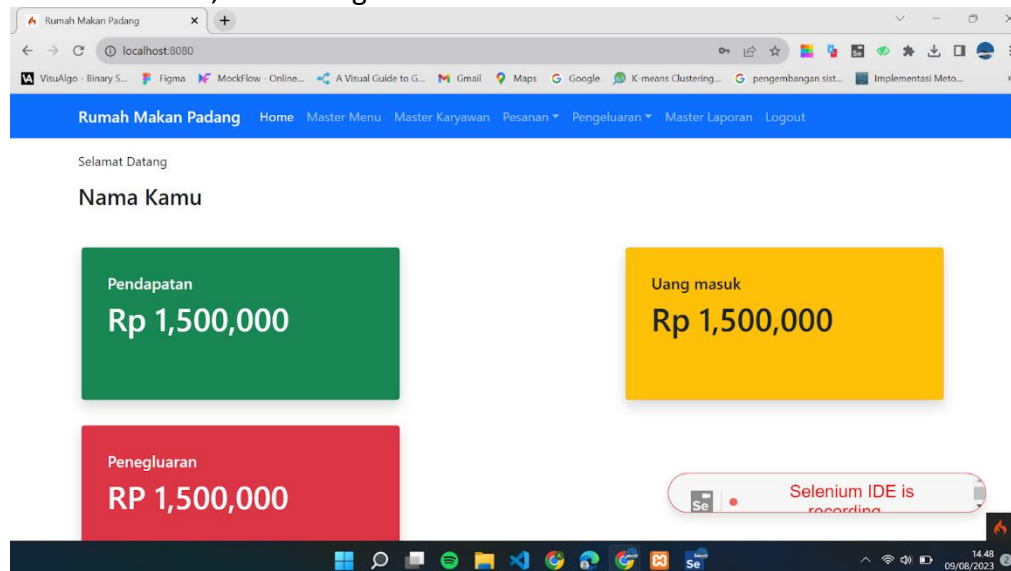
a. Login

Proses Testing

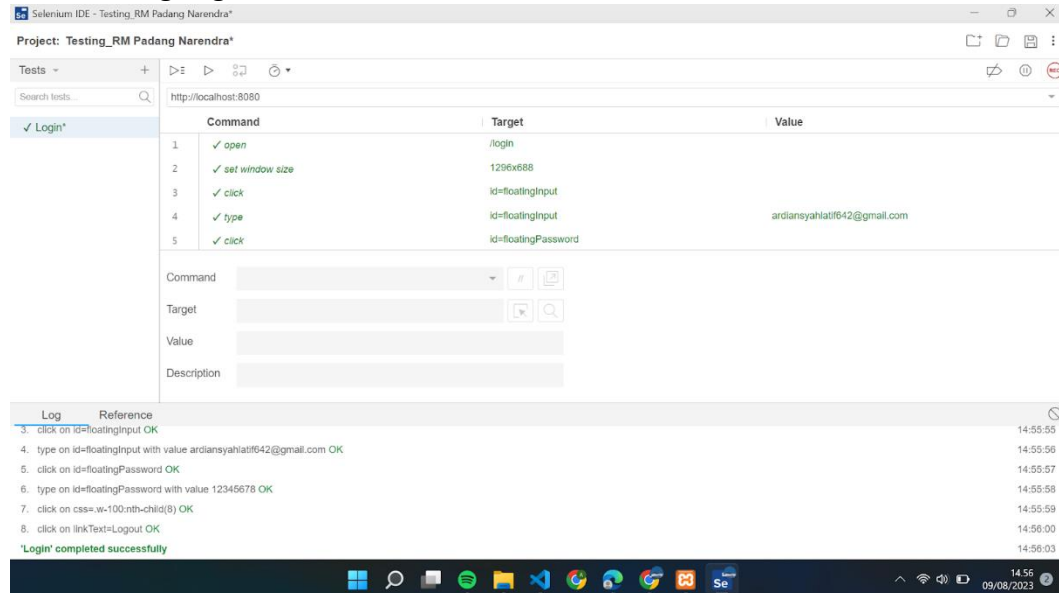
Memasukkan email dan password kemudian login



Halaman Home, setelah login



Hasil Testing Login



Telah diketahui, fitur login dapat berjalan dengan baik

Tabel hasil uji coba halaman login

Kasus dan hasil uji benar (data benar)			
Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Mengisi username dan password untuk login	Jika data login valid, maka user akan diarahkan ke halaman home	Data login valid, sistem mengarahkan ke halaman home	Berhasil
Kasus dan hasil uji benar (data salah)			
Mengisi username dan password yang salah atau belum terdaftar untuk login	Jika data yang dimasukkan salah maka sistem akan menampilkan pesan "email karyawan tidak terdaftar pada database"	Sistem menampilkan pesan "email karyawan tidak terdaftar"	Berhasil

b. Master Menu Proses Testing

Rumah Makan Padang

localhost:8080/menu/tambah

Form Tambah Menu Makanan

nama_menu
Perkedel

kategori
makanan

harga
55000

Tambah

Reset

Selenium IDE is recording...

Rumah Makan Padang

localhost:8080/menu/tambah

Form Tambah Menu Makanan

nama_menu
masukkan nama menu

kategori
minuman

harga
masukkan harga menu

Tambah

Reset

data menu makanan berhasil ditambahkan

Selenium IDE is recording...

Rumah Makan Padang

Home Master Menu Master Karyawan Pesanan Pengeluaran Master Laporan Logout

Label Menu Makanan

Tambah Menu Makanan

Show 10 entries Search:

no	nama menu	kategori	harga	aksi
1	makanan	keping bakat	20000	Edit Delete
2	makanan	ayam bakar	20000	Edit Delete
3	minuman	es teh	3000	Edit Delete
4	makanan	nasi goreng	13000	Edit Delete
5	makanan	Perkedel	55000	Edit Delete

no nama menu kategori harga

Previous 1 Next

Selenium IDE is recording...

Rumah Makan Padang

Home Master Menu Master Karyawan Pesanan Pengeluaran Master Laporan Logout

Form Edit Menu Makanan

nama_menu

Perkedel

kategori

makanan

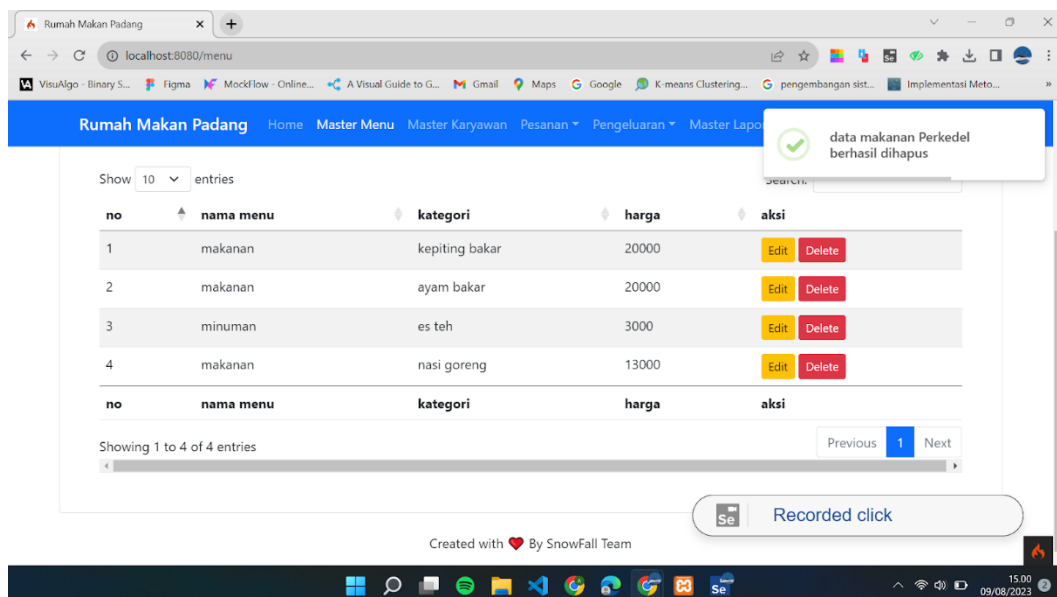
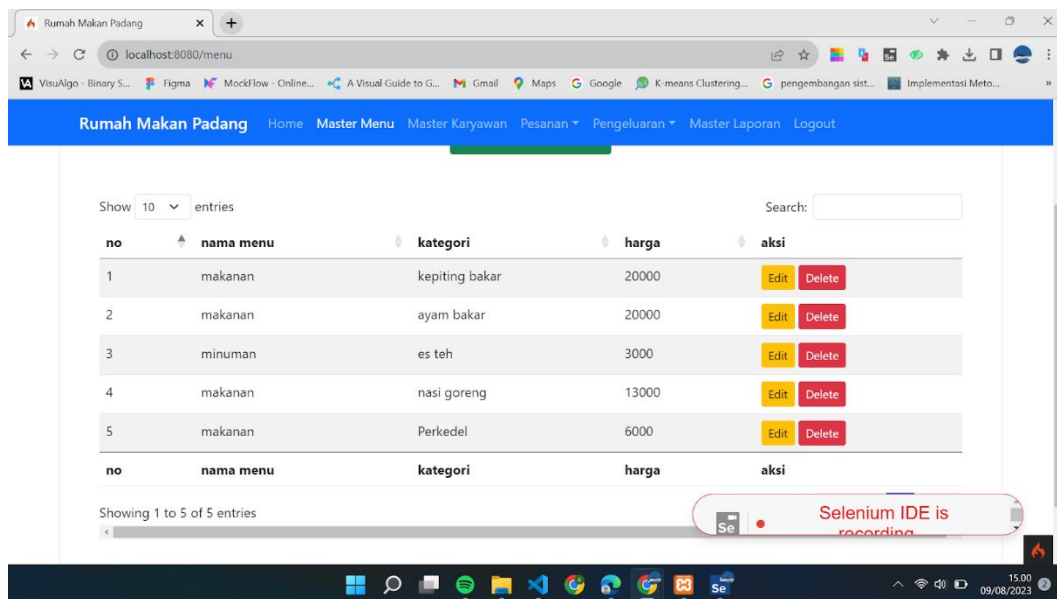
harga

6000

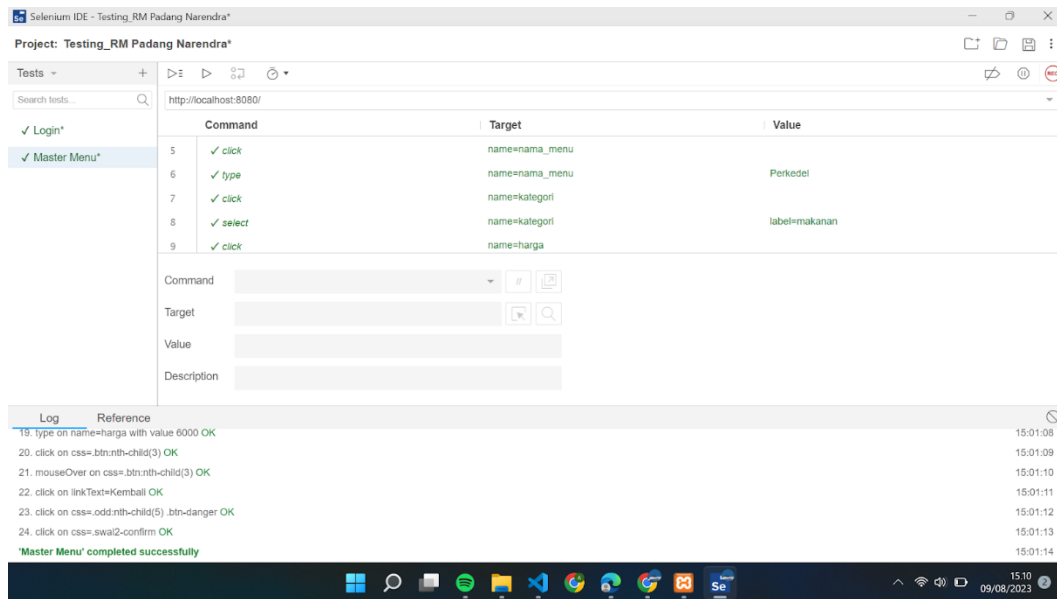
Tambah

Reset

Selenium IDE is recording...



Hasil Testing Master Menu



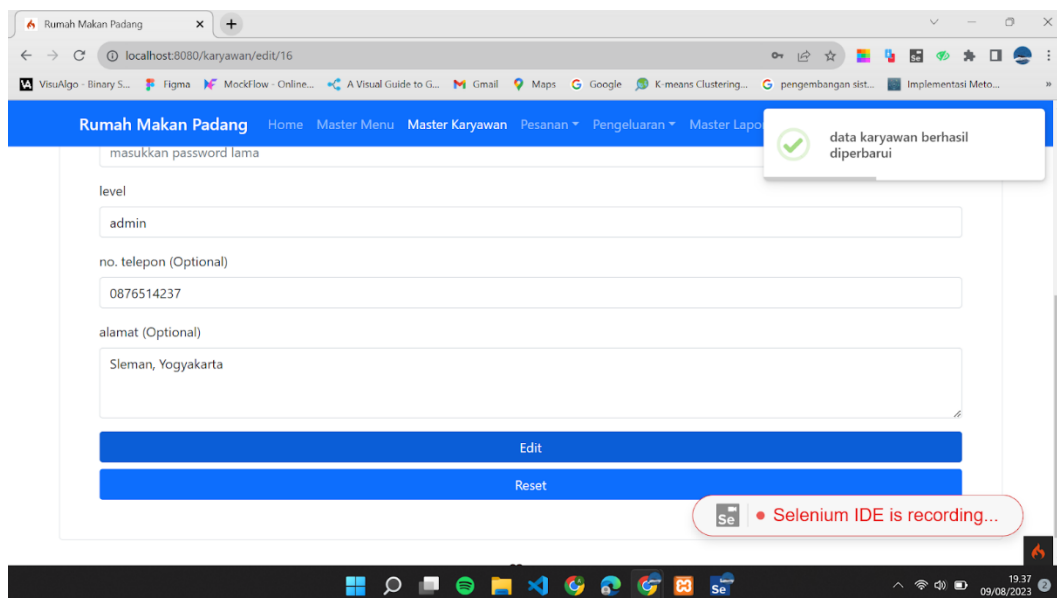
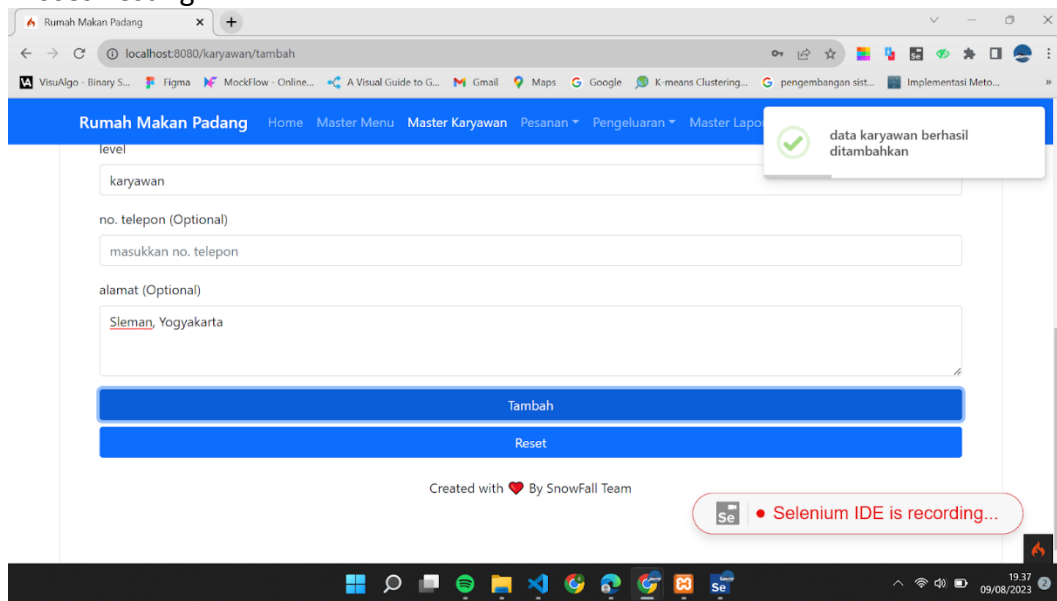
Telah diketahui, berdasarkan hasil testing diatas fitur Master Menu telah berjalan dengan baik, baik dari tambah menu makanan, edit menu makanan, dan hapus menu makanan.

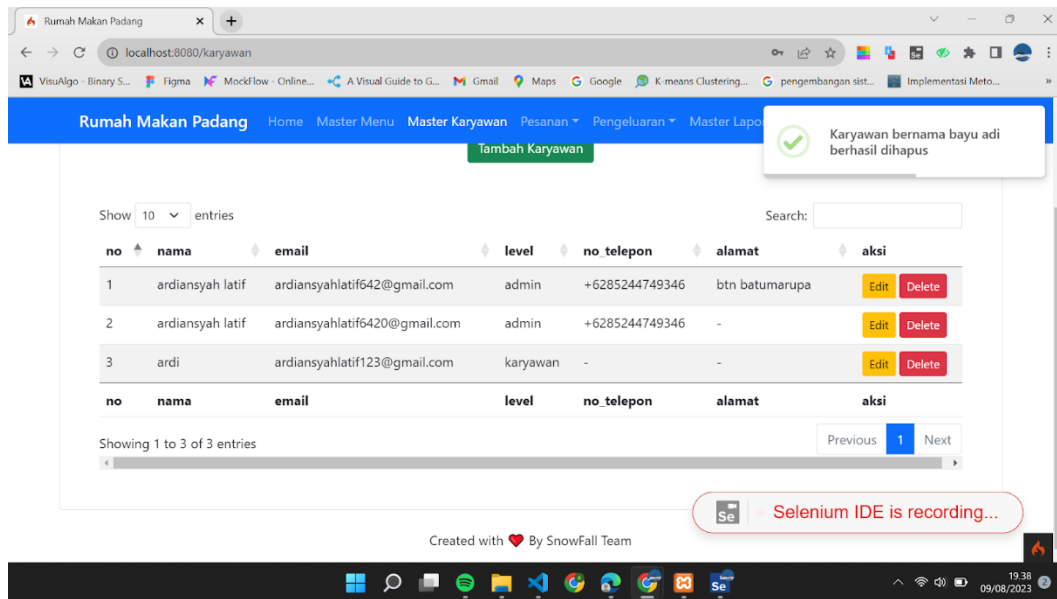
Tabel hasil uji coba master menu

Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Melakukan tambah menu makanan dengan mengisi form tambah menu makanan	Sistem akan menampilkan notifikasi “data menu makanan berhasil ditambahkan”.	Data tambah menu makanan valid, sistem menampilkan notifikasi “data menu makanan berhasil ditambahkan”.	Berhasil
Melakukan edit menu makanan dengan mengisi form edit menu makanan	Sistem akan menampilkan notifikasi “data menu makanan berhasil diperbarui”	Data edit menu makanan valid, sistem menampilkan notifikasi “data menu makanan berhasil diperbarui”.	Berhasil
Menghapus menu makanan dengan melakukan klik tombol Delete	Jika sudah melakukan klik tombol Delete, maka sistem akan menampilkan notifikasi “data makanan berhasil dihapus”.	Data delete menu makanan valid, sistem menampilkan notifikasi “data menu makanan berhasil ditambahkan”.	Berhasil

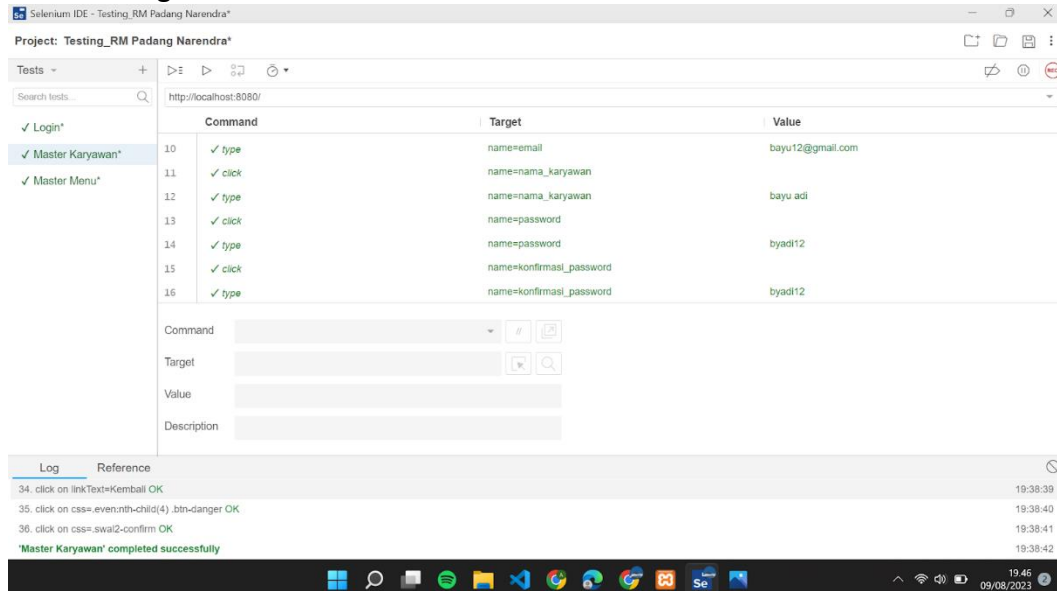
c. Master Karyawan

Proses Testing





Hasil Testing



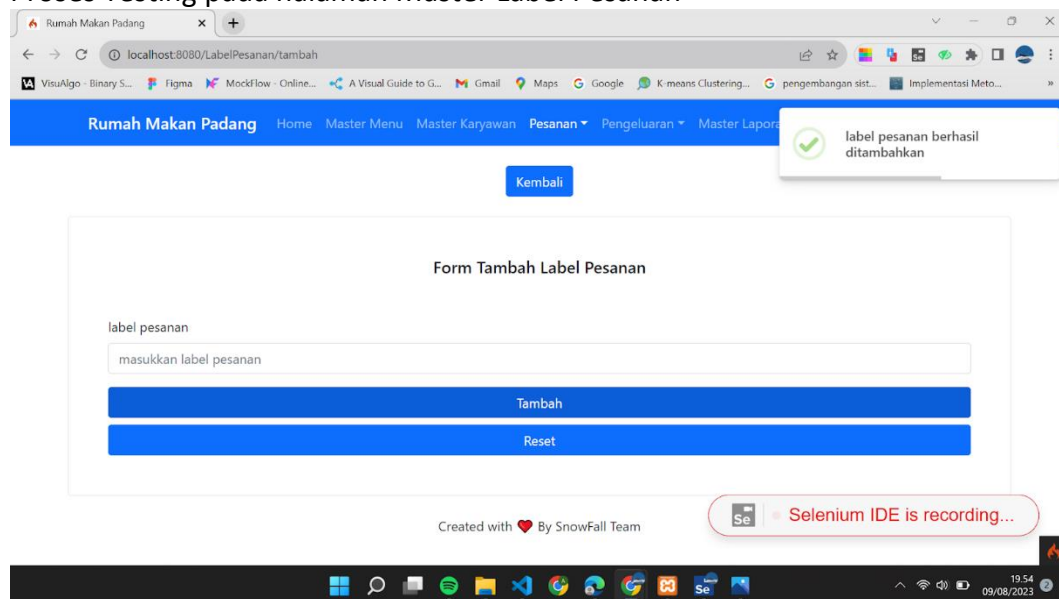
Berdasarkan hasil testing di atas, pada fitur Master Karyawan telah berjalan dengan baik. Baik dari tambah data karyawan, edit data karyawan, dan hapus data karyawan.

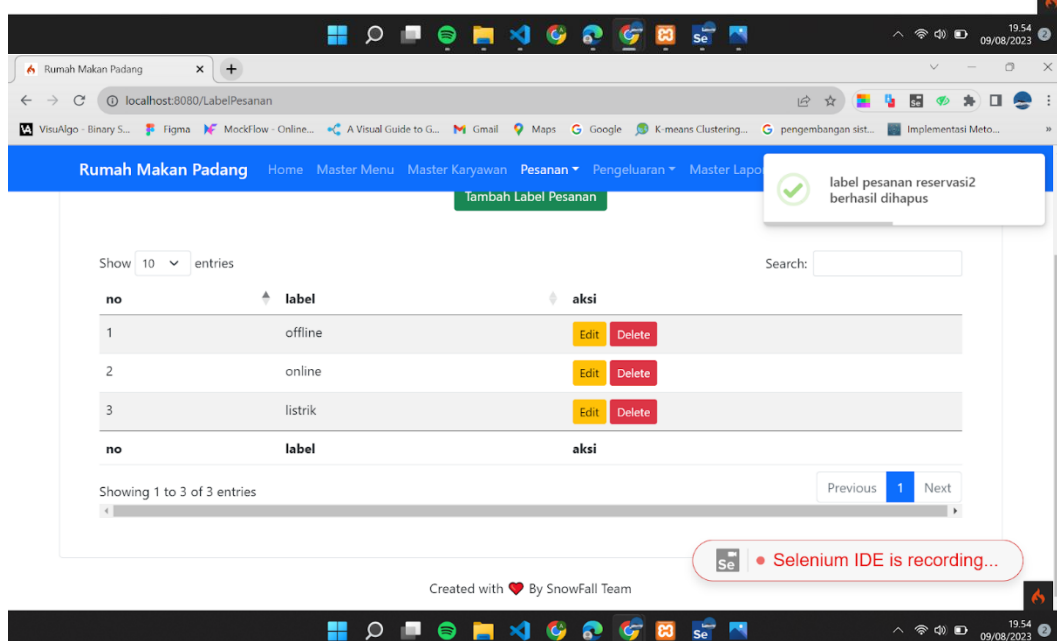
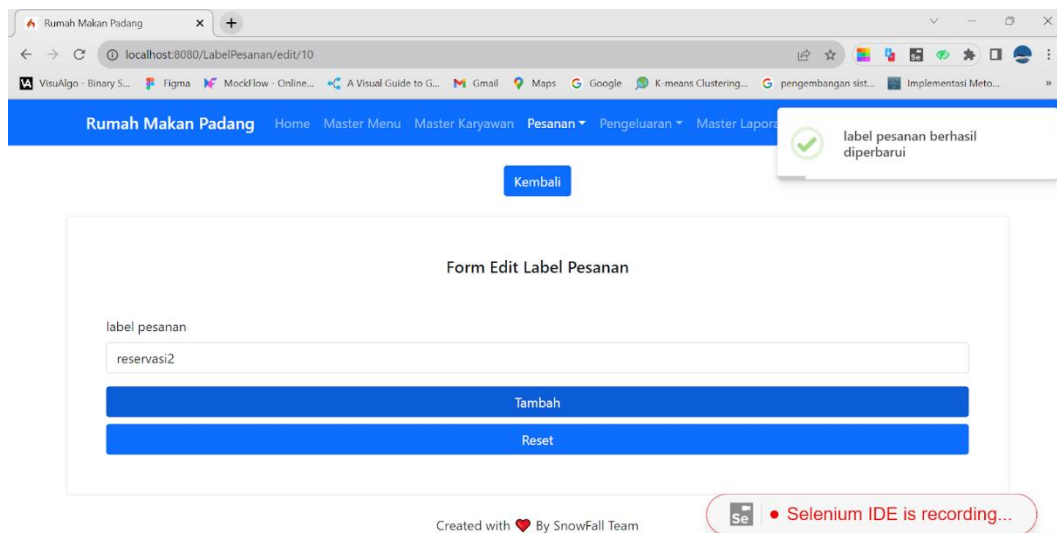
Tabel hasil uji coba Master Karyawan

Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Melakukan tambah karyawan dengan mengisi form tambah karyawan	Jika sudah mengisi data pada form tambah, sistem akan menampilkan notifikasi “data karyawan berhasil ditambahkan”.	Data tambah karyawan valid, sistem menampilkan notifikasi “data karyawan berhasil ditambahkan”.	Berhasil
Melakukan edit data karyawan yang ingin diperbarui pada form edit karyawan	Jika sudah edit data karyawan, maka sistem akan menampilkan notifikasi “data karyawan berhasil diperbarui”.	Data edit karyawan valid, sistem menampilkan notifikasi “data karyawan berhasil diperbarui”.	Berhasil
Menghapus data karyawan dengan melakukan klik tombol Delete pada halaman master karyawan	Sistem akan menampilkan notifikasi “Karyawan bernama (yang sudah di delete) berhasil dihapus”.	Data delete master karyawan valid, sistem menampilkan notifikasi “Karyawan bernama (yang sudah di delete) berhasil dihapus”.	Berhasil

d. Pesanan

Proses Testing pada halaman Master Label Pesanan





Hasil Tester

The screenshot shows the Selenium IDE interface for a project named 'Testing_RM Padang Narendra'. The 'Tests' pane on the left lists several test steps, with 'Master Label Pesanan' selected. The main pane displays a table of test results for this step, showing commands, targets, and values. The 'Log' pane at the bottom shows the execution of the test, indicating that the test passed successfully.

Command	Target	Value
click	css=btn:nth-child(3)	
click	name=label	
type	name=label	reservasi2
click	css=btn:nth-child(3)	
click	linkText=Kembali	
click	css=even:nth-child(4).btn-danger	
click	css=swal2-confirm	

Log:

```
Running 'Aplikasi_web RM.Narendra'
1. open on /login OK
2. setWindowSize on 1296x688 OK
3. click on id=floatingInput OK
```

Berdasarkan testing pada fitur Master Label Pesanan diatas, program telah berjalan dengan baik. Baik dari label tambah pesanan, edit label data pesanan, dan hapus label data pesanan.

Proses testing pada master pesanan

The screenshot shows a web application interface for 'Rumah Makan Padang'. The 'Pesanan' (Order) menu is selected, and the 'Tambah Pesanan' (Add Order) form is displayed. The form contains a table of items to be added to the order, with columns for 'No', 'Menu', 'harga', 'jumlah', and 'total'. A notification message 'data pesanan berhasil ditambahkan' (order data successfully added) is shown. The form also includes fields for 'Id Pesanan', 'Label Pesanan', 'Total Bayar', 'Uang Pelanggan', 'Uang Kembali', and 'Waktu Pesanan'.

No	Menu	harga	jumlah	total
1	ayam bakar	Rp. 20000	1	Rp. 20000
2	nasi goreng	Rp. 13000	1	Rp. 13000
3	es teh	Rp. 3000	1	Rp. 3000

Id Pesanan: 133

Label Pesanan: offline

Total Bayar: Rp. 36000

Uang Pelanggan: Rp. 50000

Uang Kembali: Rp. 14000

Waktu Pesanan: 09 August 2023 - 23:11

Rumah Makan Padang

localhost:8080/pesanan/edit/133

data pesanan berhasil diubah

No	Menu	harga	jumlah	sub total Bayar
1	ayam bakar	Rp. 20000	1	Rp. 20000
2	es teh	Rp. 3000	1	Rp. 3000
3	nasi goreng	Rp. 13000	1	Rp. 13000

Id Pesanan: 133
Label Pesanan: offline
Total Bayar: Rp. 36000
Uang Pelanggan: Rp. 50000
Uang Kembali: Rp. 14000
Waktu Pesanan: 2023-08-09 23:11:55
Waktu Update Pesanan: 2023-08-09 23:13:01

Recorded click

Created with By SnowFall Team

Rumah Makan Padang

localhost:8080/pesanan/edit/133

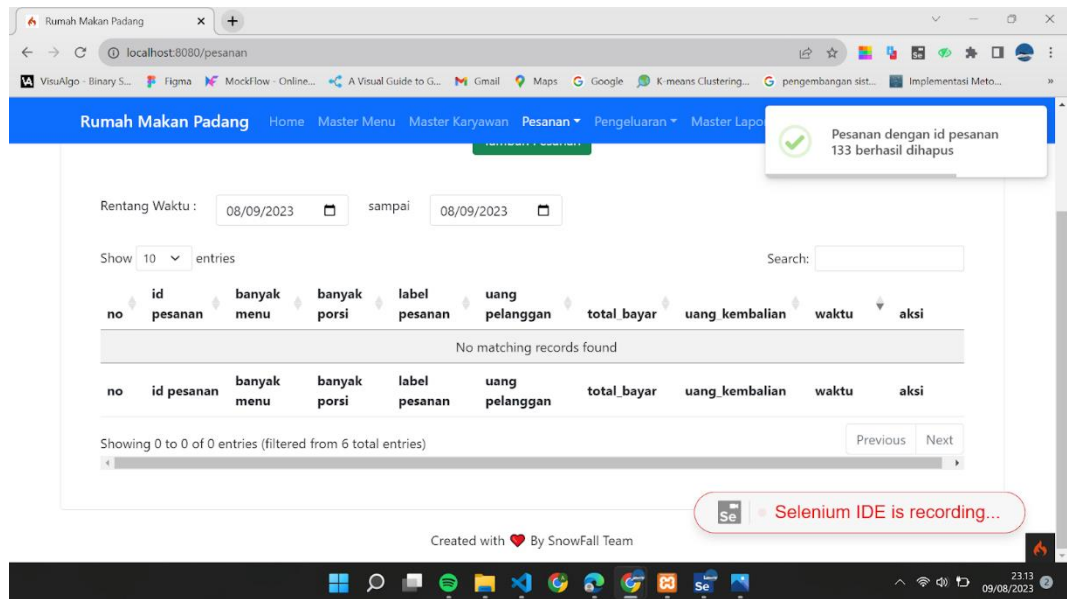
Kincian Pesanan Masuk

No	Menu	harga	jumlah	sub total Bayar
1	ayam bakar	Rp. 20000	1	Rp. 20000
2	es teh	Rp. 3000	1	Rp. 3000
3	nasi goreng	Rp. 13000	1	Rp. 13000

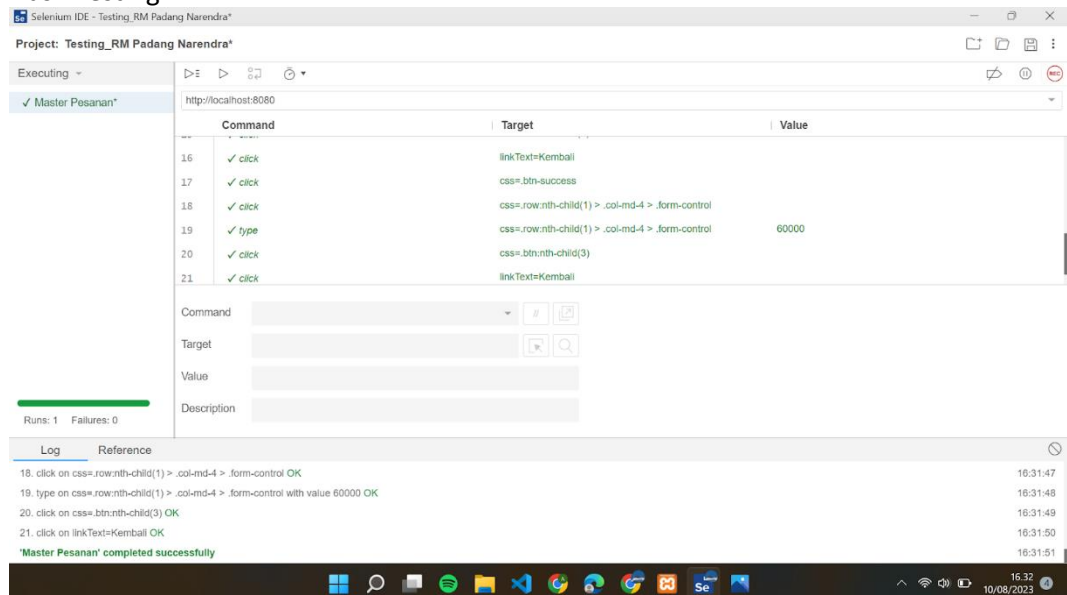
Id Pesanan: 133
Label Pesanan: offline
Total Bayar: Rp. 36000
Uang Pelanggan: Rp. 50000
Uang Kembali: Rp. 14000
Waktu Pesanan: 2023-08-09 23:11:55
Waktu Update Pesanan: 2023-08-09 23:13:01

Selenium IDE is recording...

Created with By SnowFall Team



Hasil Testing



Berdasarkan hasil testing fitur Master Pesanan diatas, program telah berjalan dengan baik. Baik dari tambah data pesanan, edit data pesanan, maupun hapus data pesanan.

Tabel hasil uji coba pada halaman master pesanan

Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Melakukan tambah pesanan dengan mengisi form tambah pesanan	Jika sudah mengisi data pada form tambah pesanan, maka sistem akan menampilkan notifikasi “data pesanan berhasil ditambahkan”.	Data tambah pesanan valid, sistem menampilkan notifikasi “data pesanan berhasil ditambahkan”.	Berhasil

Melakukan edit pesanan pada form edit pesanan	Jika sudah edit data pesanan pada form edit pesanan, maka sistem akan menampilkan notifikasi “data pesanan berhasil diubah”.	Data edit pesanan valid, sistem menampilkan notifikasi “data pesanan berhasil diubah”.	Berhasil
Menghapus data pesanan dengan melakukan klik tombol Delete pada halaman master pesanan	Jika sudah melakukan klik tombol Delete, maka sistem akan menampilkan notifikasi “Pesanan dengan (nama id_pesanan) berhasil dihapus”.	Data delete master pesanan valid, sistem akan menampilkan notifikasi “Pesanan dengan (nama id_pesanan) berhasil dihapus”.	Berhasil

e. Pengeluaran

Proses Testing master Label Pengeluaran

Rumah Makan Padang

localhost:8080/LabelPengeluaran/tambah

Rumah Makan Padang Home Master Menu Master Karyawan Pesanan Pengeluaran Master Laporan

Kembali

label pengeluaran berhasil ditambahkan

Form Tambah Label Pengeluaran

label pengeluaran

masukkan label pengeluaran

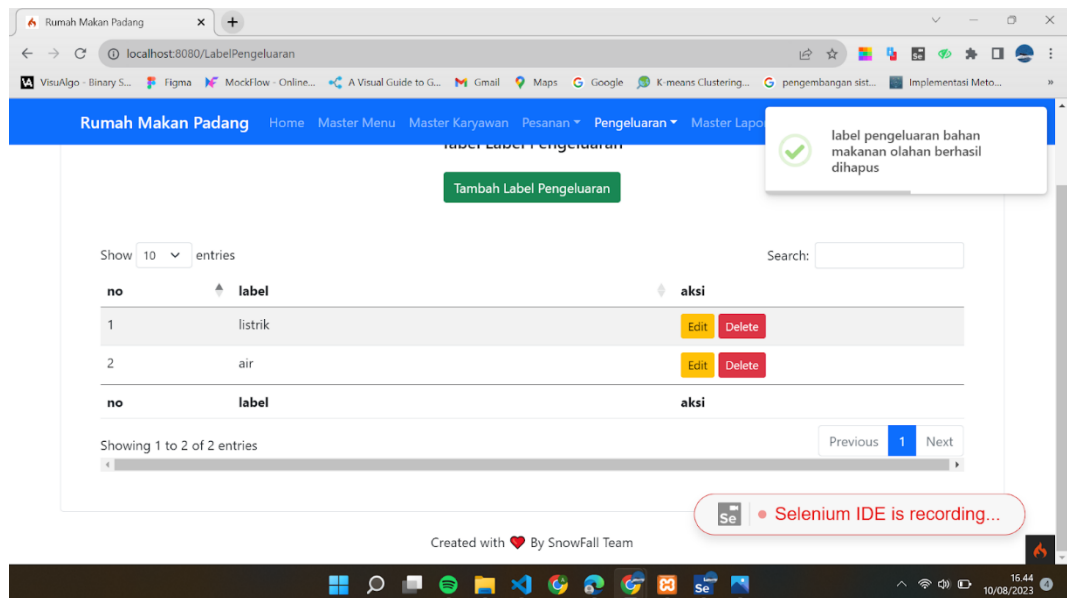
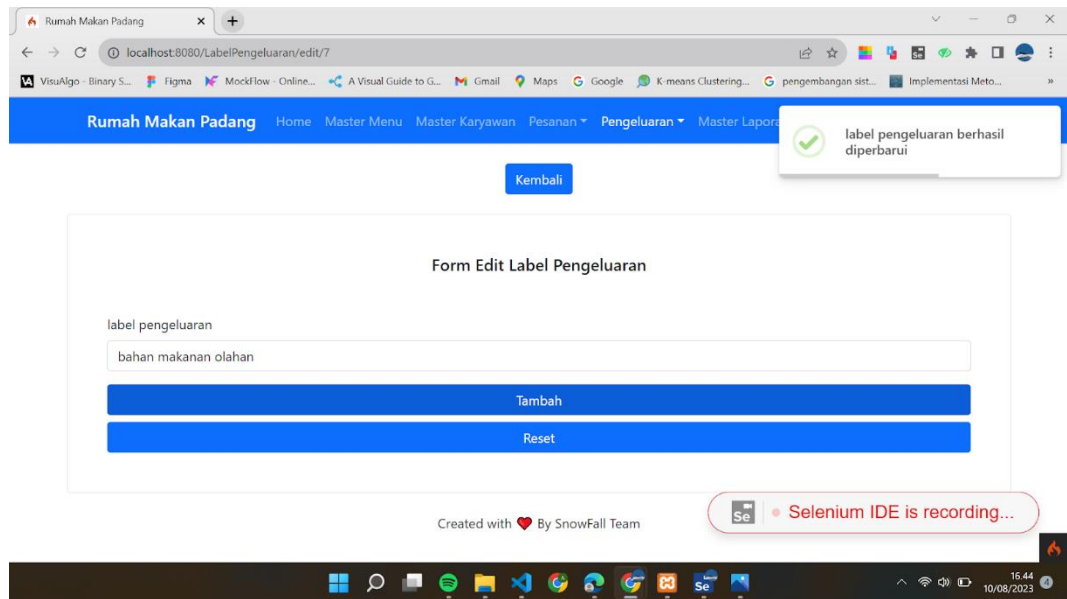
Tambah

Reset

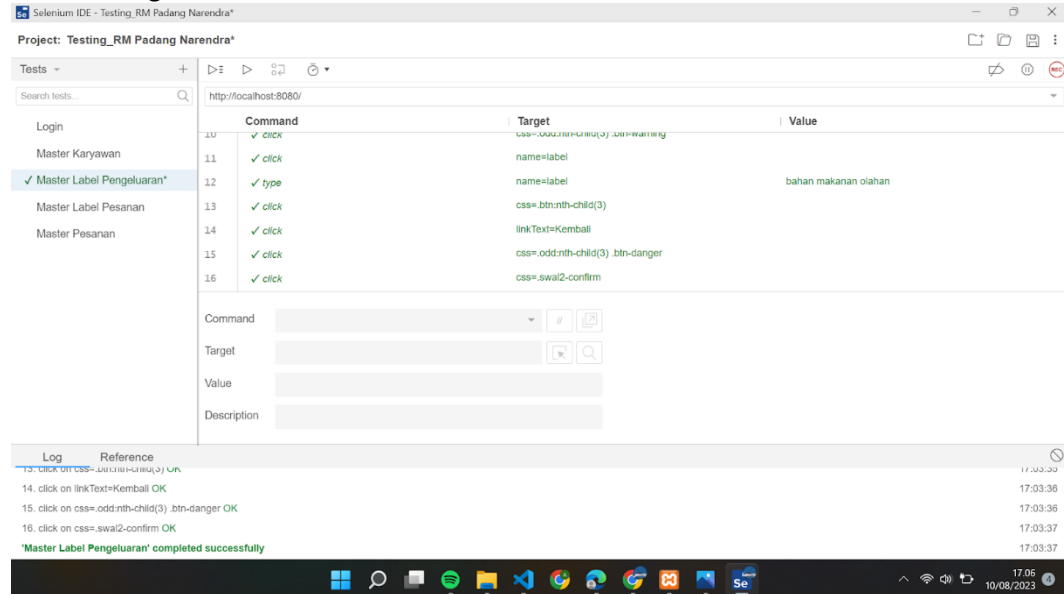
Created with By SnowFall Team

Selenium IDE is recording...

16:44 10/08/2023



Hasil Testing



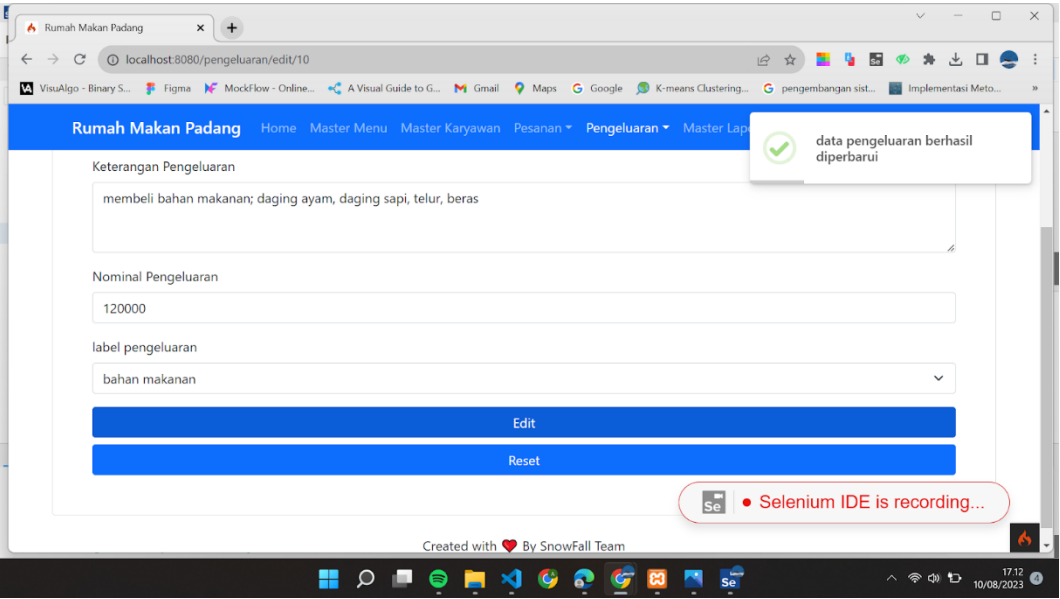
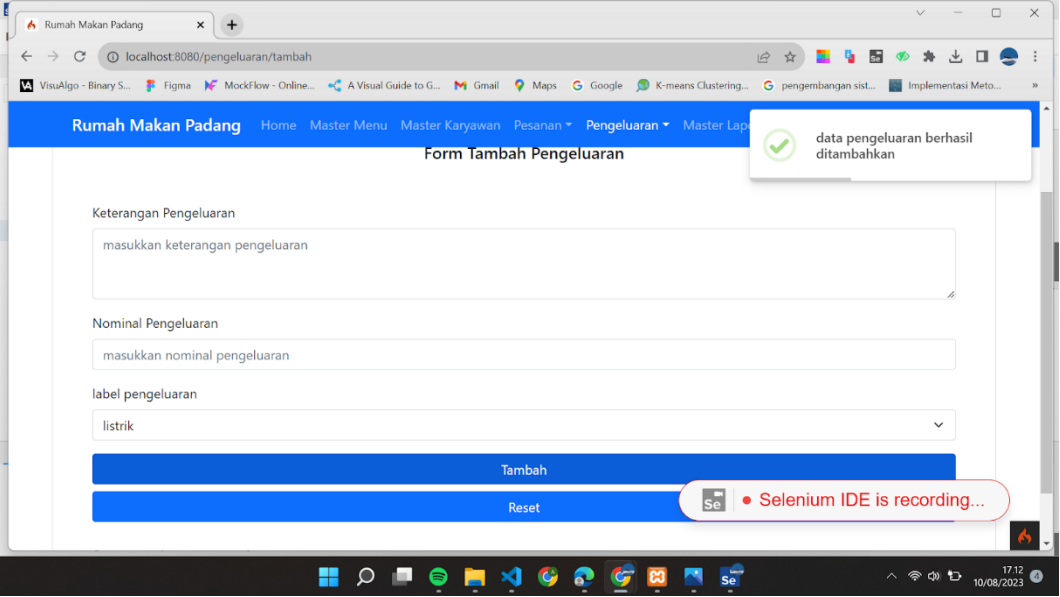
Berdasarkan hasil testing fitur Master Label Pengeluaran diatas, program telah berjalan dengan baik. Baik dari tambah label pengeluaran, edit label pengeluaran, maupun hapus label pengeluaran.

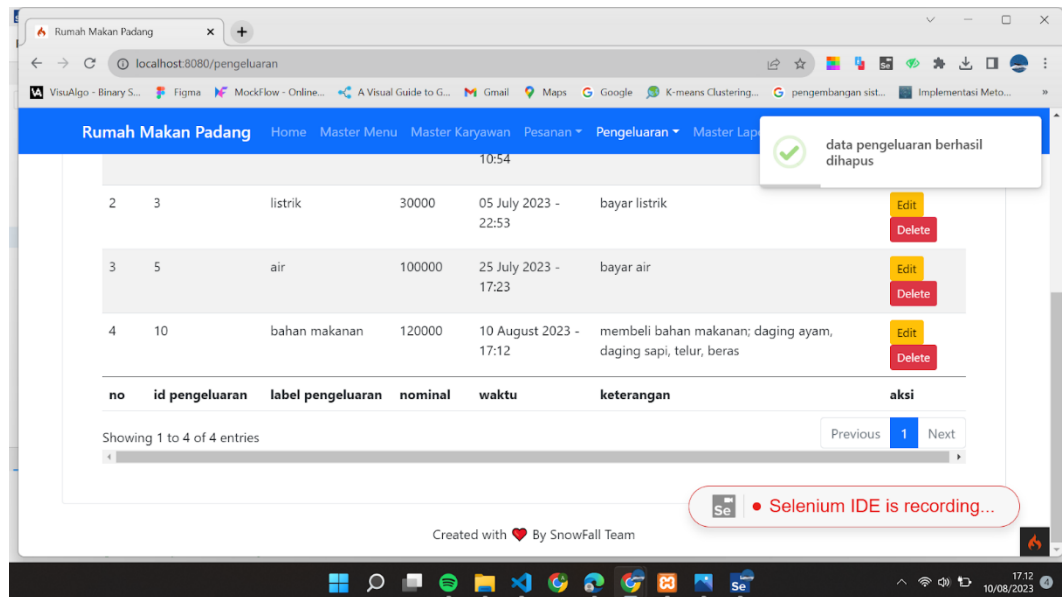
Tabel hasil uji label pengeluaran

Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Melakukan tambah label pengeluaran dengan mengisi form label pengeluaran	Jika sudah mengisi data pada form tambah, maka sistem akan menampilkan notifikasi “label pengeluaran berhasil ditambahkan”.	Data tambah label pengeluaran valid, sistem menampilkan notifikasi “label pengeluaran berhasil ditambahkan”.	Berhasil
Melakukan edit label pengeluaran yang ingin diperbarui pada form edit label pengeluaran	Jika sudah edit data label pengeluaran, maka sistem akan menampilkan notifikasi “label pengeluaran berhasil diperbarui”.	Data edit label pengeluaran valid, sistem menampilkan notifikasi “label pengeluaran berhasil diperbarui”.	Berhasil
Menghapus data label pengeluaran dengan melakukan klik tombol Delete pada halaman	Jika sudah melakukan klik tombol Delete, maka sistem akan menampilkan notifikasi “label pengeluaran (nama	Data delete master label pengeluaran valid, sistem akan menampilkan notifikasi “label pengeluaran(nama label_pengeluaran)berhasil dihapus”.	Berhasil

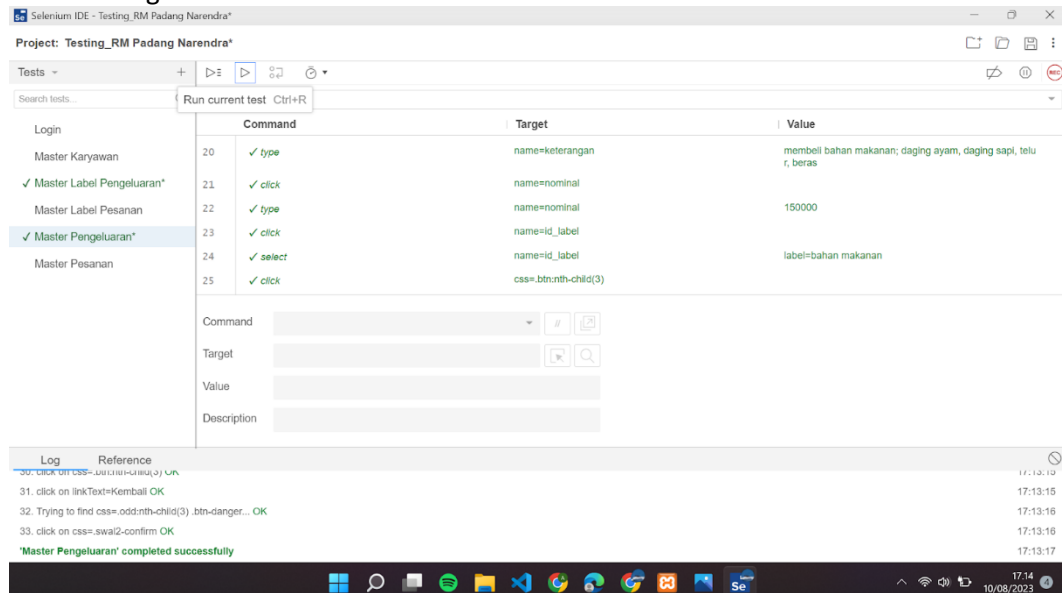
master label pengeluaran	label_pengeluaran) berhasil dihapus”.		
-----------------------------	--	--	--

Proses Testing master Pengeluaran





Hasil Testing



Berdasarkan hasil testing fitur Master Pengeluaran diatas, program telah berjalan dengan baik. Baik dari tambah data pengeluaran, edit data pengeluaran, maupun hapus data pengeluaran.

Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Melakukan tambah pengeluaran dengan mengisi form tambah pengeluaran	Jika sudah mengisi data pada form tambah, maka sistem akan menampilkan notifikasi "data pengeluaran berhasil ditambahkan".	Data tambah pesanan valid, sistem menampilkan notifikasi "data pesanan berhasil ditambahkan". Dan data pesanan telah	Berhasil

		ditambah terdapat pada halaman master pesanan	
Melakukan edit pengeluaran pada form edit pengeluaran	Jika sudah edit data pengeluaran pada form edit, maka sistem akan menampilkan notifikasi “data pengeluaran berhasil diperbarui”.	Data edit pengeluaran valid, sistem menampilkan notifikasi “data pengeluaran berhasil diperbarui”.	Berhasil
Menghapus data pengeluaran dengan melakukan klik tombol Delete pada halaman master pengeluaran	Jika sudah melakukan klik tombol Delete, maka sistem akan menampilkan notifikasi “data pengeluaran berhasil dihapus”.	Data delete master pengeluaran valid, sistem akan menampilkan notifikasi “data pengeluaran berhasil dihapus”. Dan daftar pengeluaran yang sudah sudah tidak ada pada master pengeluaran	Berhasil

f. Master Laporan

Proses Testing

Rumah Makan Padang | Home | Master Menu | Master Karyawan | Pesanan | Pengeluaran | **Master Laporan** | Logout

Laporan pemasukan dan pengeluaran

Dari Waktu: January 2023 | Sampai Waktu: August 2023

Label Pesanan: listrik | Label Pengeluaran: listrik

Total Uang Masuk: Rp. 49000 | Total Pengeluaran: Rp. 50000

Total Pendapatan: Rp. -1000

Search:

No	Uang Masuk	Pengeluaran	Pendapatan	Waktu
1	49000	0	49000	June 2023
2	0	50000	-50000	July 2023

Showing 1 to 2 of 2 entries

Selenium IDE is recording...

Rumah Makan Padang

localhost:8080/laporan

Rumah Makan Padang Home Master Menu Master Karyawan Pesanan Pengeluaran Master Laporan Logout

Laporan pemasukan dan pengeluaran

Dari Waktu January 2023 Sampai Waktu August 2023
Label Pesanan offline Label Pengeluaran air
Total Uang Masuk Rp. 151000 Total Pengeluaran Rp. 0
Total Pendapatan Rp. 151000

Search:

No	Uang Masuk	Pengeluaran	Pendapatan	Waktu
1	69000	0	69000	July 2023
2	82000	0	82000	August 2023

No Uang Masuk Pengeluaran Pendapatan Waktu

Showing 1 to 2 of 2 entries

Selenium IDE is recording...

Rumah Makan Padang

localhost:8080/laporan

Rumah Makan Padang Home Master Menu Master Karyawan Pesanan Pengeluaran Master Laporan Logout

Laporan pemasukan dan pengeluaran

Dari Waktu January 2023 Sampai Waktu August 2023
Label Pesanan offline Label Pengeluaran bahan makanan
Total Uang Masuk Rp. 151000 Total Pengeluaran Rp. 240000
Total Pendapatan Rp. -89000

Search:

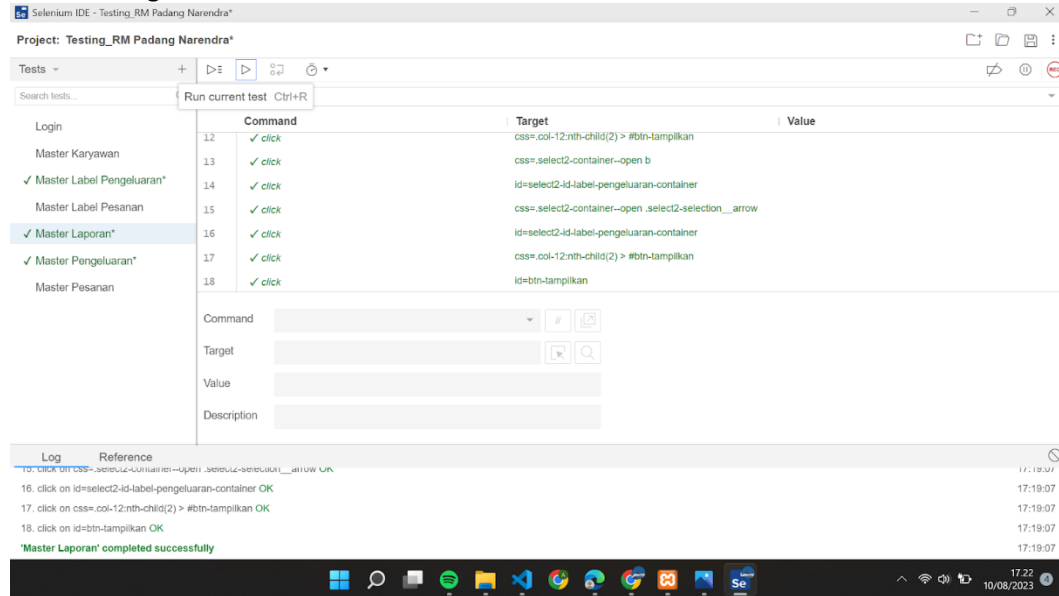
No	Uang Masuk	Pengeluaran	Pendapatan	Waktu
1	69000	0	69000	July 2023
2	82000	240000	-158000	August 2023

No Uang Masuk Pengeluaran Pendapatan Waktu

Showing 1 to 2 of 2 entries

Selenium IDE is recording...

Hasil Testing

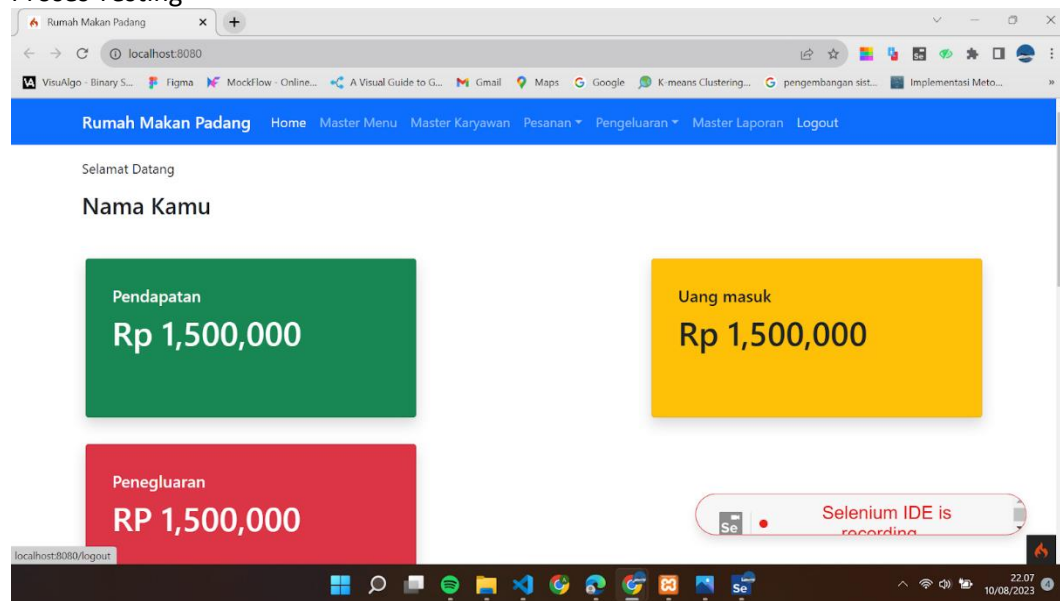


Berdasarkan hasil testing fitur Master Laporan di atas, program telah berjalan dengan baik. Baik dari filter laporan berdasarkan tipe waktu, pilihan label pesanan, maupun label pengeluaran.

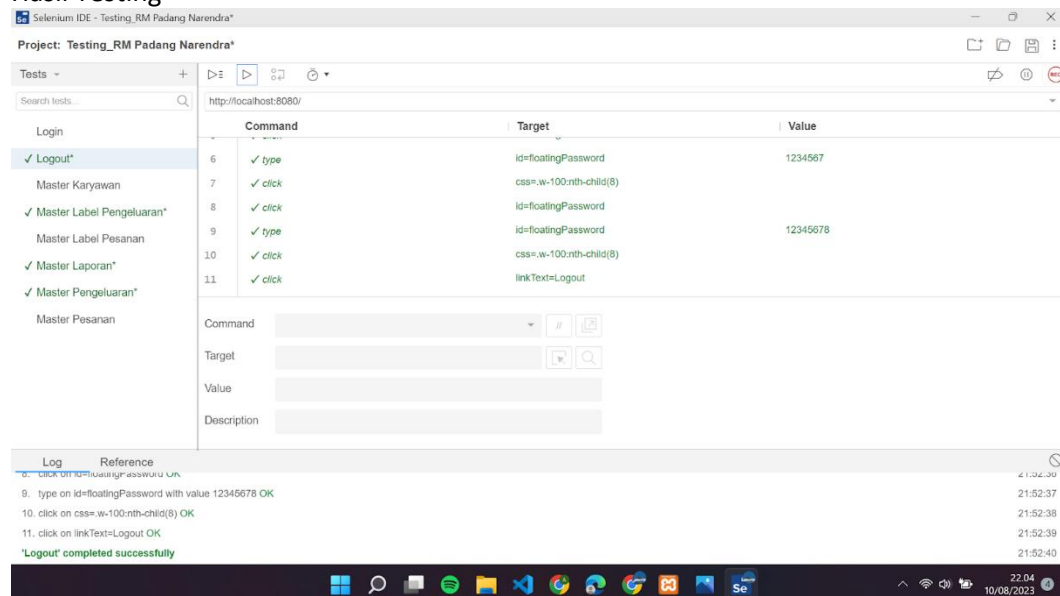
Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Melakukan filter laporan dengan memilih berdasarkan tipe waktu, mengisi label pesanan, dan label pengeluaran	Jika sudah memilih tipe waktu, mengisi label pesanan dan pengeluaran, maka sistem akan menampilkan laporan sesuai dengan filter laporan.	Data laporan valid, dimana terdapat laporan pemasukan dan pengeluaran berdasarkan filter yang telah diatur sebelumnya.	Berhasil

g. Logout

Proses Testing



Hasil Testing



Berdasarkan hasil testing logout, program telah berjalan dengan baik. Ketika memilih logout maka tampilan akan menuju halaman login.

Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Melakukan klik tombol Logout yang ada pada menu bar	Jika sudah melakukan klik tombol Logout, maka sistem akan menuju halaman login	Logout valid, sistem mengarahkan ke halaman login	Berhasil