

Implementasi Framework Laravel dalam Sistem Reservasi pada Restoran Cindelaras Kota Medan

Implementation of Laravel Framework in Reservation System at Cindelaras Restaurant in Medan City

Geubrina Rizka Utami Sinaga¹, Samsudin²

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

*e-mail: gebrina4@gmail.com¹, samsudin@uinsu.ac.id²

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
29.06.2021	26.08.2021	09.09.2021	31.10.2021

Abstrak: Restoran merupakan salah satu jenis usaha pangan dilengkapi dengan penyajian dan penjualan makanan dan minuman. Reservasi merupakan aktifitas memesan tempat atau barang, reservasi dan restoran sering dikaitkan karena pemesanan tempat dan menu mempermudah pelanggan restoran sehingga pilihan reservasi menjadi pilihan yang tepat untuk pelanggan yang ingin memesan terlebih dahulu dan akan datang setelahnya. Restoran Ayam Penyet Cindelaras merupakan salah satu restoran yang populer bagi masyarakat jika ingin melakukan reservasi, masyarakat atau pelanggan yang melakukan reservasi pada restoran cindelaras masih menggunakan cara manual, yaitu dengan mendatangi restoran. Hal ini masih belum efektif dan efisien mengingat tidak semua pelanggan yang melakukan reservasi dapat meluangkan waktu untuk sekedar datang melakukan reservasi. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah sistem informasi pemesanan yang mampu mewujudkan reservasi yang efektif dan efisien, penerapan sistem ini menggunakan pengembangan *Waterfall* dan menggunakan *tools* UML dibangun dengan bahasa pemrograman PHP serta MySQL sebagai *database server* dan Laravel sebagai *frameworknya*. Sistem Informasi Layanan Pemesanan ini menyajikan cara reservasi tempat dan menu yang ada pada restoran dan cara pembayaran melalui *money transfer / m-banking*.

Kata kunci: Restoran, Reservasi, Cindelaras, Laravel, *Waterfall*, UML

Abstract: Restaurant is a type of food business equipped with serving and selling food and beverages. Reservation is an activity to order places or goods, reservations and restaurants are often associated because ordering places and menus makes it easier for restaurant customers so that reservation options are the right choice for customers who want to order in advance and will come afterwards. Cindelaras Restaurant is one of the popular restaurants for the public if you want to make a reservation, people or customers who make reservations at Cindelaras Restaurant still use the manual method, namely by visiting the restaurant. This is still not effective and efficient considering that not all customers who make reservations can take the time to just come to make a reservation. Therefore, we need an ordering information system that is able to realize effective and efficient reservations, the application of this system uses *Waterfall* development and uses UML tools built with the PHP programming language and MySQL as the database server and Laravel as the framework. The Information System for Ordering Services presents a way to reserve a place and a menu at a restaurant and a method of payment via money transfer / m-banking.

Keywords: Restaurant, Reservation, Cindelaras, Laravel, *Waterfall*, UML

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan resiko perkembangan jaman yang harus dihadapi saat ini. Dunia yang perlahan menjadi serba cepat dan menjadi serba digital menuntut kepekaan kita terhadap perubahan itu. Tak ayal, di era sekarang banyak lini sudah mulai merubah pola pikir serta kebiasaan agar sejalan dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan serta penggunaan teknologi perlahan sudah mulai banyak digunakan di segala aspek dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari aspek ekonomi, budaya, pendidikan, pemerintahan serta wisata sudah bermigrasi ke dalam sistem digitalisasi.

Wisata kuliner belakangan mulai banyak digandrungi oleh masyarakat. Jika dulu kalimat wisata itu identik dengan alam, namun kini wisata itu memiliki daya tarik baru dari sisi kuliner. seiring dengan banyaknya vlogger-vlogger makanan yang mereview serta mempromosikan secara tidak langsung makanan atau kuliner khas dari daerah tertentu.

Ayam penyet cindelaras merupakan salah satu daya tarik dari sektor wisata kuliner yang ada di kota Medan. Restoran yang menyajikan menu makanan andalan seperti ayam penyet, cah

kangkung, capcay serta aneka jus ini merupakan restoran yang memiliki banyak cabang dan sudah sangat terkenal di kota Medan. Bila akhir pekan akan banyak turis dari luar kota yang mampir ke restoran ini, baik itu untuk mengisi perut atau hanya sekedar melepas deha. Namun, dari semua sisi baik yang ada di restoran ayam penyet Cindelaras ini terdapat hal menarik yang membuat peneliti tertarik untuk membuat penelitian, yaitu dimana sistem pemesanan dan pembayaran yang ada di restoran ini masih menggunakan sistem manual atau belum memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat bantu.

Cara kerja sistem pemesanan manual yang dimaksud ialah calon pelanggan harus datang ke gerai atau menghubungi nomor telepon gerai cabang untuk melakukan pemesanan serta membayar uang muka dengan tunai, dimana hal seperti ini memiliki beberapa kelemahan seperti waktu yang terbuang sia-sia karena calon pelanggan harus pergi ke gerai, biaya ekstra untuk menghubungi nomor telepon gerai, serta kelemahan informasi seperti meja yang sudah full dan tidak bisa menerima pesanan lagi, kesalahan dalam menu makanan dan minuman serta kesalahan dalam pilihan kursi yang tidak sesuai pesanan.

Dari permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk membangun sebuah sistem aplikasi yang mampu membantu mempermudah sistem pemesanan dan pembayaran dari restoran ayam penyet Cindelaras ini. Dimana nantinya cara kerja dari sistem ini adalah pelanggan tidak perlu lagi datang ke gerai dan hanya menggunakan *smartphone* untuk melakukan pemesanan dan melakukan pembayara uang muka dengan menggunakan *mobile banking* atau dengan mesin *ATM*.

Pada penelitian berjudul Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan “Lek Nonong” , Adi, Imam, dan Teguh menghasilkan sebuah sistem pemesanan menu makanan dengan menggunakan metode permodelan dekomposisi fungsional dan metode permodelan pemrograman terstruktur yaitu DFD [1]. Sistem ini mempunyai perbedaan yaitu tidak adanya pemesanan tempat.

Lalu pada penelitian berikutnya yang berjudul Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web Pada Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi, Novhirtamely, Reny, dan Reni menghasilkan sebuah sistem pemesanan makanan berbasis web dengan metode pengembangan sistem waterfall [2]. Sistem ini belum mengusung metode pembayaran online.

Dan pada penelitian yang berjudul Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Online Berbasis Mobile Browser Pada Restoran Tiga Saudara, Debbie dan Dewi menghasilkan sebuah sistem pemesanan makanan dan minuman dengan menggunakan jaringan WLAN sehingga *smartphone* harus terhubung dengan wifi yang disediakan. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan untuk *database* menggunakan MySQL [3].

Berdasarkan tiga penelitian terdahulu yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa layanan pemesanan makanan dan minuman masih menjadi salah satu masalah yang sering terjadi di beberapa restoran ataupun rumah makan sehingga dibutuhkan sebuah sistem untuk dapat menangani pemesanan tempat dan menu bagi pelanggan, agar mempermudah pelanggan dalam memesan tempat dan menu makanan minuman yang mereka sukai. Berbeda dengan penelitian terdahulu, kali ini penulis ingin menggunakan laravel sebagai framework dalam membangun aplikasi pemesanan ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Restoran

Menurut Direktorat Jenderal. Par. 1990/1991:2, restoran adalah salah satu jenis usaha makanan yang sebagian atau seluruhnya berada pada suatu bangunan permanen, dilengkapi dengan peralatan untuk menyimpan, menyajikan, dan menjual makanan dan minuman kepada masyarakat di tempat usahanya dan memenuhi kebutuhan persyaratan yang ditetapkan dalam keputusan tersebut [4].

2.1.1. Tentang Restoran Cindelaras

Dalam situs resmi *e-book* Amerika Scribd, Inc yang diunggah pada 5 April 2015. Usaha Ayam Penyet Cindelaras pada awalnya bermula dengan usaha bakso keliling yang telah dirintis oleh Pak Sumarsono sejak tahun 1994. Seirama berjalannya waktu, ketika Pak Sumarsono berjibaku mengembangkan mimpinya, ia menginginkan kelak bisnis bakso kelilingnya bisa berkembang menjadi restoran skala nasional yang besar. Berkat kerja keras bersama rekan, gerai pertama akhirnya terwujud, ditandai dengan diresmikannya “Bakso Urat ADS” yang berlokasi di Jalan Setia Budi Medan. Sejak momen itu usaha Pak Sumarsono terus berkembang sampai akhirnya di tahun 2007 beliau meresmikan “Ayam Penyet Cindelaras” yang sampai sekarang telah berkembang seperti yang kita kenal sekarang [5].

2.2. Framework

Framework diterjemahkan sebagai ‘kerangka kerja’. Secara garis besar *framework* adalah menyediakan kerangka kerja untuk membangun suatu sistem sehingga pembangun sistem tidak harus merancang sistem dari awal. Dalam konsep *web framework*, *framework* menyediakan berbagai fungsi, sintaksis, *library*, *extension*, dan *template* siap pakai untuk mempercepat pekerjaan membangun *website*. Banyak jenis kerangka kerja ditemukan termasuk: Django, Yii, Zend, dan juga Laravel [6]. Aplikasi situs web, harus mengikuti aturan kerangka kerja *framework* (dalam hal ini PHP *framework*), tidak wajib memikirkan kode perintah dasar / fungsi aplikasi *website* [7].

2.2.1. Laravel

Laravel merupakan *framework* PHP dengan ciri *open source*. Dengan desain *Model-View-Controller* (MVC) yang dipakai agar membangun aplikasi *website*. *Framework* ini pertama sekali diciptakan oleh Taylor Otwell pada tanggal 22 Februari 2012 [8]. Selain itu ada juga yang beranggapan bahwa, Laravel ialah pengembangan *website* berlandaskan MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas *software* dengan mengurangi *cost* pengembangan awal, biaya perawatan, serta untuk mengoptimalkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks ekspresif, jelas dan efisien [6].

2.2.2. Sejarah Laravel

Laravel sendiri diciptakan oleh Taylor Otwell, dia memulai proyek laravel pada tahun 2011 dibulan April. Proyek ini didasari karena Otwell tidak menemukan *framework* yang mempunyai kelebihan update sejalan dengan versi PHP, menurutnya mengembangkan *framework* yang telah ada tidak mudah dengan keterbatasan sumber daya. Oleh karena itu Otwell membuat *framework* laravel dengan memberi ketentuan yaitu PHP versi 5.4 ke atas [9].

3. METODE

3.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini ialah metodologi kualitatif, metodologi kualitatif adalah metode penelitian yang menciptakan gambaran berupa aplikasi yang didapat dari catatan, *interview*, dokumen-dokumen hasil observasi terkait tulisan maupun gambar [9]. Metode kualitatif ialah jenis penelitian yang hasil temuannya tidak berasal dari statistik atau bentuk hitungan lainnya.

3.2. Metode Waterfall

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Model Waterfall. Metode Waterfall merupakan sebuah metode dalam SDLC yang memiliki ciri spesifik pekerjaan yaitu masing-masing tahapan pada *waterfall* wajib diselesaikan dahulu sebelum meneruskan ke tahapan berikutnya. Maksudnya fokus pada setiap bagian dapat terlaksana secara optimal karena jarang ada pekerjaan paralel padahal bisa terjadi paralelisme di *waterfall* [10]. Metode ini sangat disarankan karena sistematis dan tersusun rapi layaknya air terjun yang menurun

dari atas ke bawah sehingga satu demi satu penyelesaian dapat dilakukan dengan baik dan benar, tahap-tahap yang ada dalam metode model waterfall yaitu sebagai berikut :

3.2.1. *Requirements Analysis*

Tahap ini membutuhkan software, informasi, dan data. Informasi dan data tersebut umumnya dapat didapatkan melalui survey dan wawancara. Dan akan dianalisis untuk memperoleh informasi dan didokumentasikan [11]. Berikut hal-hal yang diperlukan diantaranya:

1. Kebutuhan Sistem

Untuk dapat membangun dan merancang suatu sistem dengan baik, maka diperlukan gabungan antara perangkat keras dan juga perangkat lunak. Berikut perangkat yang dibutuhkan:

- PC/Laptop
- XAMPP 3.2.2
- PHP 7
- Sublime Text
- Draw IO
- Sistem Operasi Windows 7
- MySQL 5.1.37
- Bootstrap 4.3.1
- Chrome
- Laravel 6.0

2. Analisis Dokumen

Dari analisa yang dilakukan, didapat data sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Dokumen

1	Nama Dokumen	Data Menu
	Sumber	Manager Cabang APCL
	Rangkap	1
	Fungsi	Sebagai penentu harga makanan dan minuman pada Restoran APCL
	Item Data	Nama makanan, nama minuman, harga, jumlah
2	Nama Dokumen	Data Reservasi
	Sumber	Manager Cabang APCL
	Rangkap	1
	Fungsi	Digunakan sebagai data pemesanan tempat dan menu
	Item Data	Id restoran, nama user, nominal, email, waktu, tanggal
3	Nama Dokumen	Data Restoran
	Sumber	Manager Cabang APCL
	Rangkap	1
	Fungsi	Digunakan sebagai data laporan
	Item Data	Alamat, struktur organisasi, no rek, email, password, image

3. Observasi

Observasi adalah bagian dalam pengumpulan data. Observasi berarti mengumpulkan data langsung dari lapangan [12]. Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk melihat secara dekat kegiatan yang dilakukan untuk memperkuat data pada penelitian ini. Pelaksanaan observasi ini dilakukan dengan mendatangi lokasi 2 cabang Restoran Ayam Penyet Cindelaras di Medan dan data yang diambil ialah menu makanan dan minuman berikut dengan harga nya.

4. Wawancara

Wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu [13]. Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data melalui pihak cindelaras seperti bertanya secara langsung sehingga informasi yang kita inginkan jelas, Wawancara ini dilakukan bertempat di dua lokasi cabang ayam penyet cindelaras dengan memberikan pertanyaan yang meliputi seputar restoran ayam penyet cindelaras dan seputar menu dan reservasi. Wawancara ini dilakukan pada:

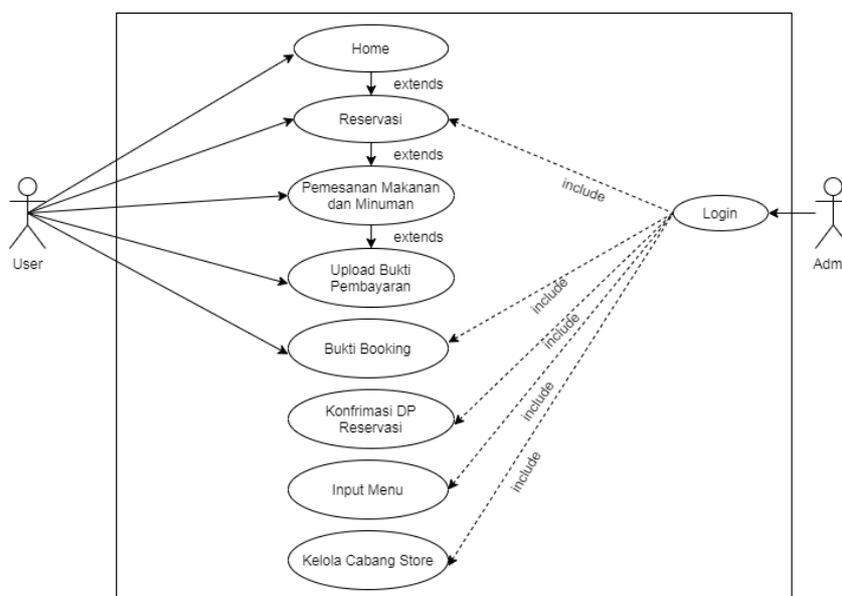
Hari : Jum'at – Sabtu

Tanggal : 3 – 4 Januari 2020
 Tempat : AP Cindelaras Adam Malik, Jln. Adam Malik Medan
 AP Cindelaras Marelان, Jln. Marelان Raya No. 55 Medan
 Narasumber : Bapak Robby Iksandi (Penanggung Jawab APCL Cbg. Adam Malik)
 Bapak Rian Eko Syahputra (Penanggung Jawab APCL Cbg. Marelان)
 Hasil : Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, hasil dari wawancara ini berupa tata cara kasir menerima pesanan baik pesanan ditempat ataupun tidak dan informasi spesifik terkait reservasi dan menu di restoran ayam penyot cindelaras dikota medan.

3.2.2. System Design

Sebelum pengkodean program, data yang diperoleh diubah menjadi *field-field* yang akan disusun secara sistematis sehingga membentuk suatu tabel. Dalam tahap desain ini juga terdapat rancangan Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequences Diagram [11]. UML digunakan untuk merancang setiap proses yang akan dilakukan oleh sistem [17]. Ada 3 jenis diagram yang akan dijelaskan yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequences Diagram*.

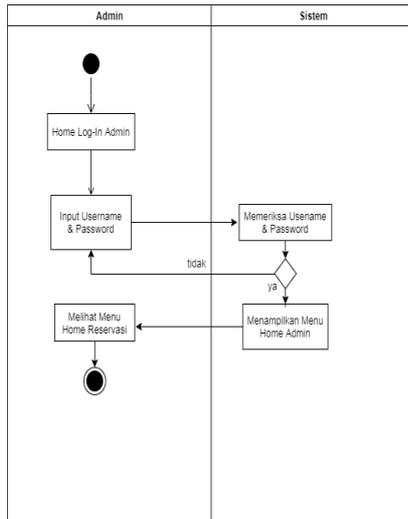
Use Case Diagram adalah salah satu cara yang digunakan dalam pembangunan sistem untuk mendeskripsikan proses terjadinya aplikasi dari sisi pengguna. Selain itu use case diagram dimanfaatkan untuk menangkap tujuan fungsional utama pada sebuah aplikasi [14].



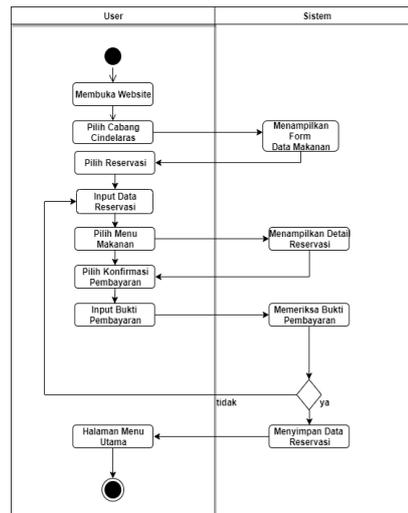
Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Reservasi Cindelaras

Pada gambar 1 terdapat dua *actor*, yaitu user dan admin. *User*, bisa melakukan reservasi, bisa memilih cabang, bisa melihat menu makanan dan minuman, bisa memesan makanan dan minuman, bisa melakukan pembayaran dan konfirmasi pembayaran, dimana user bisa memilih sesuai keinginan di restoran cindelaras mana yang diinginkan agar user dapat melakukan reservasi. *Admin*, dalam sistem ini admin bisa mengatur meja user, mengatur menu, menambah cabang cindelaras, menerima pembayaran, mengkonfirmasi DP, secara garis besar admin memiliki semua hak akses atas sistem ini.

Activity Diagram adalah aktivitas yang meng-ilustrasikan keseluruhan langkah-langkah dalam perancangan sistem reservasi dari bagaimana alur itu dimulai sampai alur itu berakhir. Activity diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *work flow* sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas di dalam suatu proses [15].



Gambar 2. Activity Diagram Login Admin

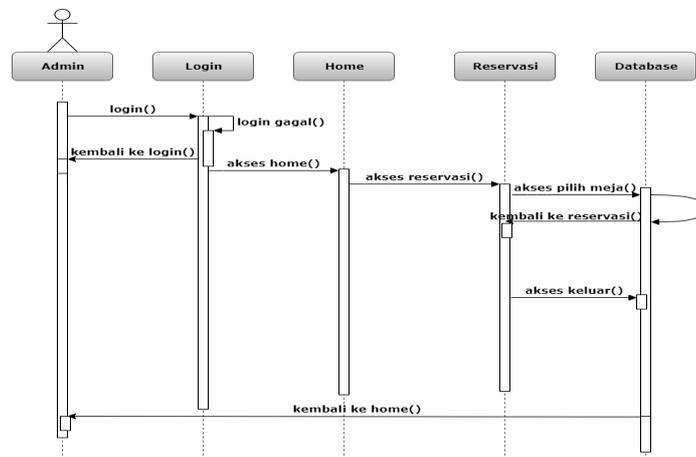


Gambar 3. Activity Diagram User

Aktifitas pada gambar 2 dilakukan pada saat login, dan aktifitas ini hanya bisa dilakukan oleh admin. Pada saat akan masuk *home admin*, admin diwajibkan menginput username beserta *password*. Jika *username* dan *password* yang dimasukkan benar, maka sistem akan menampilkan *home admin*, kemudian admin dapat melihat *home reservasi*.

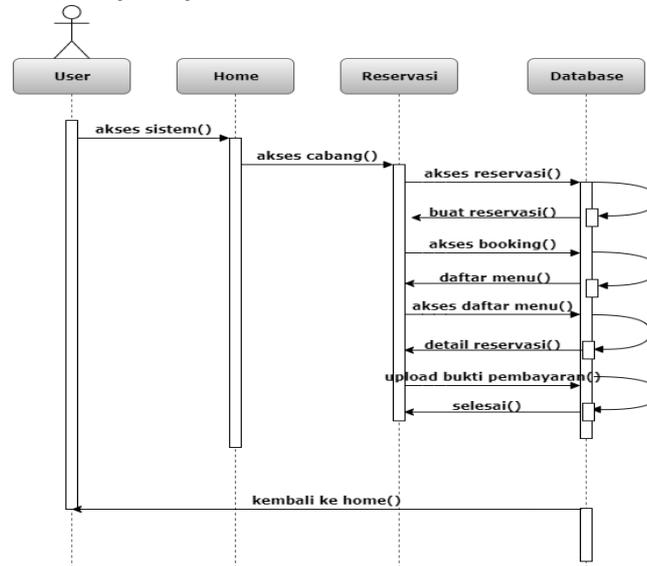
Lanjut pada gambar 3, Aktifitas ini dilakukan oleh pelanggan sebagai *user* tanpa melakukan login, disini user dapat melakukan reservasi dengan membuka website lalu user melihat cabang cindelaras mana yang akan dilakukan reservasi kemudian sistem akan menampilkan menu-menu yang terdapat pada cabang cindelaras tersebut, setelah itu user melakukan reservasi sesuai keinginannya dengan menginput data yaitu nama, email, nomor telepon, tanggal reservasi, jam reservasi, jumlah orang dan cabang nya lalu beralih ke halaman menu makanan, disini user memilih menu makanan dan minuman dan beralih ke halaman detail reservasi, disini data lengkap yang di input user tertera beserta jumlah uang yang harus dibayar sebagai DP, user diharuskan melakukan pembayaran sebelum melewati waktu yang ditentukan lalu user wajib melakukan konfirmasi pembayaran pada halaman berikutnya dengan mengupload bukti pembayaran, dan sistem akan menyimpan data yang nantinya akan di verifikasi oleh admin. Setelah semua selesai maka user bisa kembali ke menu utama website.

Sequences Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima objek [16].



Gambar 4. Sequences Diagram Reservasi Admin

Untuk gambar 4 diatas menampilkan form reservasi, disini admin sebagai aktor melakukan login pada sistem admin, jika berhasil maka admin bertemu dengan halaman home, dan memilih *button* reservasi setelah itu admin melihat data user yang telah melakukan pembayaran dan mengorganisir data user ke meja-meja restoran, lalu admin kembali ke halaman home.



Gambar 5. Sequences Diagram Reservasi User

Pada gambar 5, untuk menampilkan *form* reservasi *user*, disini user sebagai aktor membuka website untuk melihat menu *home*, di halaman home user memilih cabang setelah itu user membuka menu reservasi dan memberikan keterangan data diri untuk reservasi, kemudian *user* juga memilih menu yang disediakan dan detail.

3.2.3. Implementation

Di tahap ini, aplikasi dikembangkan sesuai desain yang telah disusun secara sistematis dalam kode program PHP, HTML dan database MySQL serta framework laravel [11].

3.2.4. Integration and Testing

Setelah selesai tahap coding, aplikasi akan dilakukan pengujian kepada *user* pengguna sehingga dapat diketahui apakah telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau belum [11].

3.2.5. Operation and Maintenance

Setelah tahap pengujian dilakukan beberapa revisi sesuai kebutuhan, aplikasi sudah dapat di pergunakan oleh *user* yang dalam hal ini adalah konsumen Restoran Ayam Penyet Cindelaras dan juga staff sebagai admin pada cabang-cabang Restoran Ayam Penyet Cindelaras di Kota Medan. Apabila aplikasi sudah dipergunakan, maka diperlukannya perawatan berkala [11].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Laravel merupakan framework PHP yang menggunakan konsep MVC (Model, View, Controller) untuk mengelompokan dan mempermudah dalam menemukan bagian yang *error* atau *bug* pada website. Pada sistem yang akan dibangun ini terdapat 2 level user atau pengguna. Pertama ada level admin. Level admin berperan dalam melakukan segala kegiatan CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) yang ada pada sistem. Serta yang kedua ada level user. Level user berperan dalam melakukan interaksi pemesanan dengan sistem. Berikut merupakan gambaran peran serta alur penggunaan dari sistem yang akan dibangun:

1. User/Pengguna
 - User masuk ke halaman website

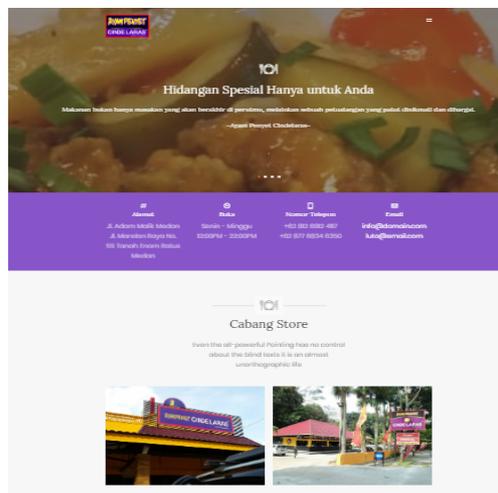
- User memasukkan data diri, email, jumlah meja, beserta tanggal dan jam untuk reservasi
- User memilih menu makanan dan minuman
- User mendapatkan laporan reservasi dan melakukan pembayaran lewat rekening
- User meng-upload bukti pembayaran
- Setelah selesai user dapat keluar dari website

2. Admin

- Admin melakukan *log in* dengan memasukkan username dan password
- Admin mengatur meja untuk konsumen yang melakukan reservasi
- Admin dapat menambahkan meja dan menghapus meja
- Admin mengkonfirmasi bukti pembayaran konsumen yang melakukan reservasi
- Admin dapat menambahkan atau menghapus menu makanan dan minuman
- Admin dapat menambahkan cabang restoran
- Setelah selesai admin dapat keluar (*log out*)

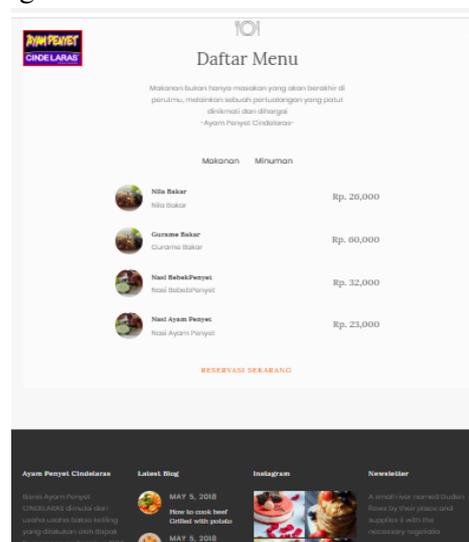
4.1. **Tampilan Sistem**

Tahap pengujian sistem ialah dimana tahap pemeriksaan apakah sistem sudah berjalan sesuai kehendak atau tidak.



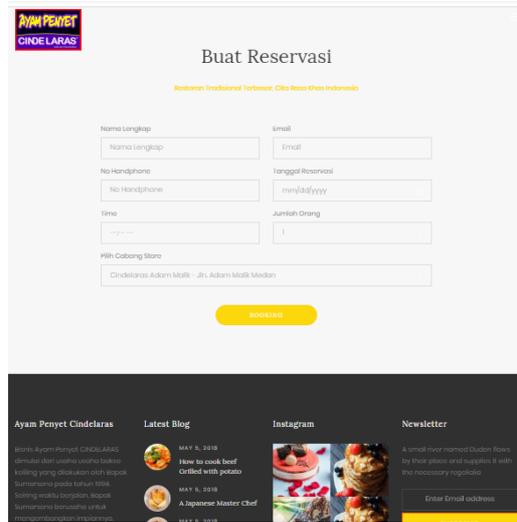
Gambar 6. Interface Home Pelanggan

Gambar 6 adalah menu home, ini adalah tampilan utama dalam sistem layanan pemesanan, di dalamnya berisi keterangan alamat, jam buka restoran, nomor telepon restoran, dan letak cabang-cabang restoran cindelaras yang ada di Kota Medan.



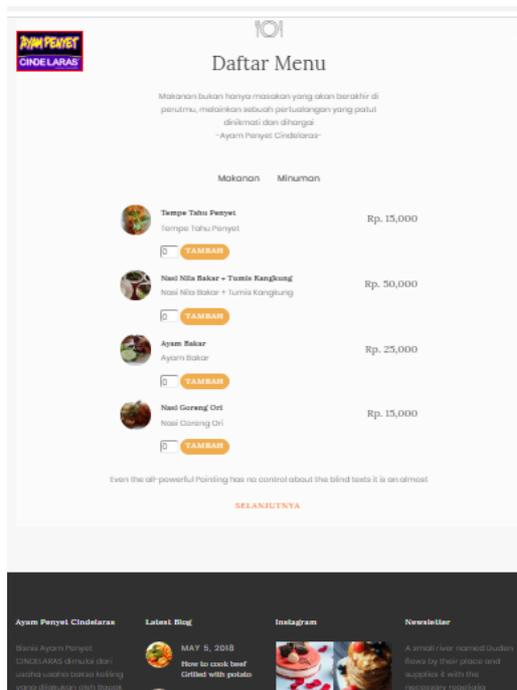
Gambar 7. Interface Check Menu

Pada gambar 7, terdapat menu daftar pilihan makanan yang bisa dilihat oleh user jika ingin melakukan pemesanan makanan, ditampilkan ini user hanya melihat menu-menu yang ada pada aplikasi untuk memastikan apakah makanan yang ingin dipesan tersedia pada hari itu atau tidak.



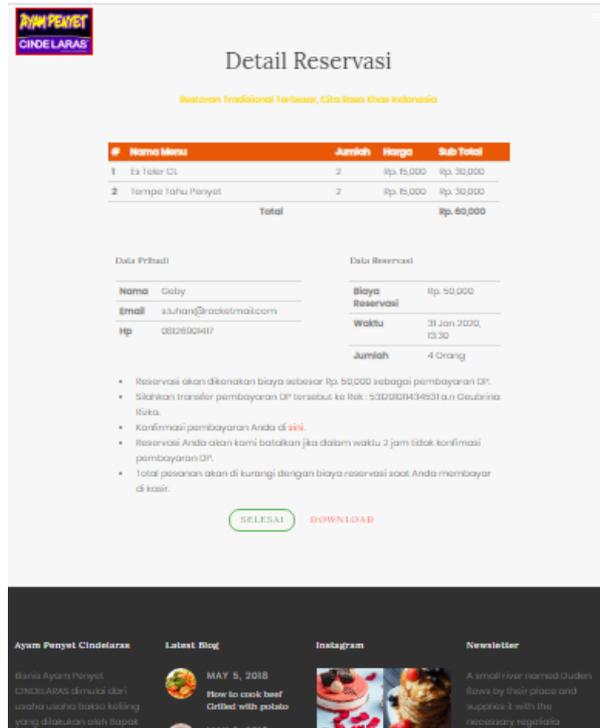
Gambar 8. Interface Reservasi

Pada gambar 8 terdapat menu reservasi, ini adalah tampilan yang akan ditampilkan oleh sistem jika pelanggan atau user melanjutkan pesanan dengan menekan “reservasi sekarang” pada gambar 7 diatas. Disini pelanggan diminta keterangan terkait data diri untuk bisa diproses oleh admin.



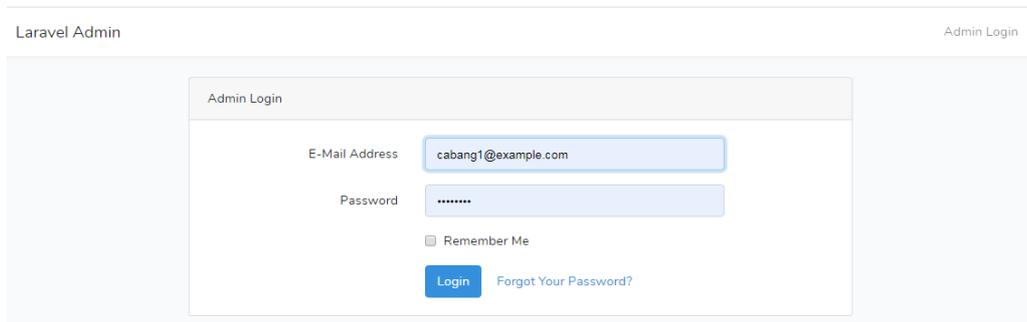
Gambar 9. Interface Menu

Dilanjutkan pada gambar 9, setelah pelanggan melakukan pengisian data diri, maka pelanggan dapat memilih pesanan yang sesuai dengan keinginan pelanggan. menu makanan dan minuman ditampilkan pada interface ini.



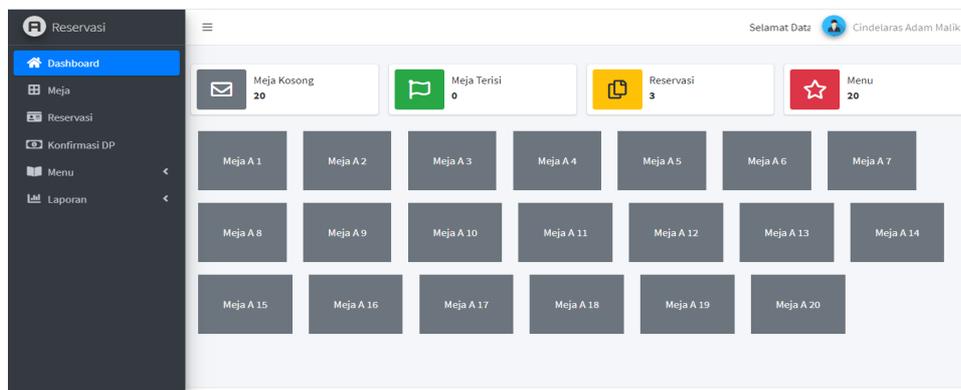
Gambar 10. Interface Detail Reservasi

Lalu pada gambar 10, terlihat seluruh detail reservasi mulai dari menu makanan dan minuman serta data diri pelanggan, beserta cara melakukan pembayaran DP untuk melakukan reservasi ini.



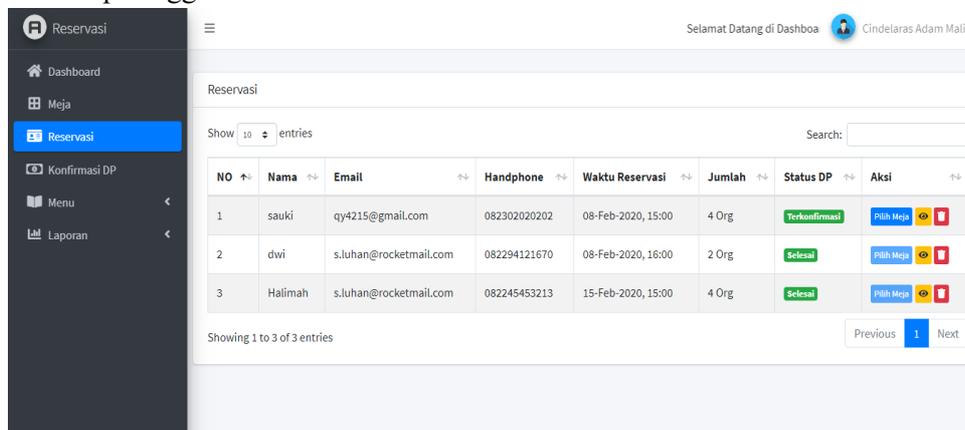
Gambar 11. Interface Login Admin

Gambar 11 menunjukkan tampilan menu login admin dan menampilkan kolom username dan password untuk di isi agar admin bisa masuk ke dalam website. Kegiatan ini hanya dapat dilakukan oleh admin.



Gambar 12. Interface Dashboard

Pada gambar 12 diatas, terdapat tampilan menu dashboard yang menampilkan data meja yang kosong atau terisi. Di tampilan ini admin dapat mengisi data meja sesuai dengan jumlah orang per-setiap pelanggan yang melakukan reservasi. Agar jika pelanggan yang melakukan reservasi datang pada waktu yang ditentukan, para pelayan dapat mengarahkan pelanggan ke meja yang telah di siapkan untuk pelanggan tersebut.



Gambar 13. Interface Data Reservasi

Lanjut di gambar 13, di sini admin dapat melihat ada berapa banyak pelanggan yang melakukan reservasi, admin akan melakukan penempatan meja jika pelanggan telah melakukan pembayaran DP.

4.2. Blackbox Testing

Blackbox Testing adalah pengujian terakhir dengan menjalankan program dan memastikan tidak ada error di dalam program tersebut dan program tersebut telah sesuai harapan.

Tabel 2. Blackbox Testing

No.	Rancangan Proses	Hasil diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Membuka website reservasi	Menampilkan <i>form</i> home	Sesuai	Valid
2	Melihat Menu	Menampilkan <i>form</i> menu	Sesuai	Valid
3	Pilih tombol reservasi	Menampilkan <i>form</i> reservasi	Sesuai	Valid
No.	Rancangan Proses	Hasil diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
4	Pilih tombol selanjutnya	Menampilkan <i>form</i> d after menu	Sesuai	Valid
5	Pilih tombol selanjutnya	Menampilkan <i>form</i> detail reservasi	Sesuai	Valid
6	Pilih tombol disini	Menampilkan <i>form</i> konfirmasi pembayaran	Sesuai	Valid
7	Pilih tombol selesai	Menampilkan <i>form</i> selesai reservasi	Sesuai	Valid
8	Membuka home admin	Menampilkan <i>form</i> home admin	Sesuai	Valid
9	Masukkan username dan password admin	Menampilkan <i>form</i> dashboard	Sesuai	Valid
10	Pilih menu meja	Menampilkan <i>form</i> data meja	Sesuai	Valid
11	Pilih menu reservasi	Menampilkan <i>form</i> data reservasi	Sesuai	Valid
12	Pilih menu konfirmasi DP	Menampilkan <i>form</i> konfirmasi DP	Sesuai	Valid
13	Pilih daftar menu	Menampilkan <i>form</i> daftar menu	Sesuai	Valid
14	Pilih tambah daftar menu	Menampilkan <i>form</i> tambah daftar menu	Sesuai	Valid
15	Pilih menu cabang store	Menampilkan <i>form</i> laporan	Sesuai	Valid
16	Pilih menu keluar	Kembali ke <i>form</i> awal admin	Sesuai	Valid

5. KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini ialah, penelitian ini melakukan pembangunan dan perancangan aplikasi dengan mengimplementasikan *framework* laravel sebagai *framework* yang mengikuti arus perkembangan teknologi dengan adanya fitur *update* terus menerus. Dan dalam hasil *interface* nya juga hasil yang didapat dengan menggunakan *framework* laravel cenderung

lebih *simple* dan ringan. Dalam penggunaannya, sistem layanan pemesanan ini akhirnya dapat diterapkan pada Restoran Ayam Penyet Cindelaras Kota Medan. Dan peneliti mengharapkan dengan adanya sistem ini sekiranya dapat memudahkan penulis dan juga pembaca mengenai sistem informasi layanan pemesanan pada Restoran Cindelaras Kota Medan dengan menggunakan *framework* laravel.

Saran yang bisa peneliti berikan yaitu, aplikasi ini masih berbasis web, diharapkan di masa yang akan datang aplikasi ini bisa berkembang menjadi berbasis *webmobile*, dan untuk pembayarannya diharapkan bisa berkembang menjadi *e-money* atau *scanbarcode*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Hendini. (2016). Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(2), 201. <https://doi.org/10.2135/cropsci1983.0011183x002300020002x>
- Aman, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Wedding Organizer Menggunakan Pendekatan Sistem Berorientasi Objek Pada CV Pesta. *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1), 47-60.
- Akbar, A. (2015). *Proposal Franchise Ayam Penyet CINDELARAS*.
- Aminudin. (2015). Cara Efektif Belajar Framework Laravel. *Ilmu Teknologi Informasi*, 1–28.
- Defrina, D., Lestari, D. P., Industri, F. T., Gunadarma, U., Studi, P., Matematika, K., Gunadarma, U., Barat, J., & Browser, M. (2017). *Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Online Application of Ordering Food and Beverages Online Based on Mobile Browser on Tiga Saudara Restaurant*. 22(3), 158–170.
- Fadhallah, R. . (2020). *WAWANCARA* (Januari 20). UNJ Press.
- Faris, M., & Wisaksono, A. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Commerce Untuk Pemasaran Biji dan Bubuk Kopi Berbasis Web:(Studi Kasus D'Votee Coffee). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1), 61-72.
- Hasugian, H., & Shidiq, A. N. (2012). Rancang Bangun Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terapan (Semantik) 2012, 2012*(Semantik 2012), 606–612. <http://eprints.dinus.ac.id/202/>
- Irawan, M. D., & Nasution, M. K. I. (2018). Rancang Bangun Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Tanaman Kelapa Sawit Menggunakan Metode Bayes Berbasis Android (Studi Kasus : Perkebunan PTPN 4 Air Batu). *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.403>
- Julyantari, N. K. S., Purnama, I. G. A. V., Bagiarta, I. G. N. N., Pertama, P. P. G. P., & Liandana, M. (2021). Implementasi Website untuk Media Pemasaran Online dan Perbaikan Kemasan Produk. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 26-33.
- Kahar, N., & Reny Wahyuning Astutui, R. (2013). Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web. *Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web Pada Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi*, 7(2), 792–801.
- Ningtyas, D. F., & Setiyawati, N. (2021). Implementasi Flask Framework pada Pembangunan Aplikasi Purchasing Approval Request Flask Framework Implementation in Development Purchasing Approval Request Application. *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19–34. <https://doi.org/10.25008/janitra.v1i1.120>
- Nofrianni. (2019). *Pembangunan Website Yii2 Framework : Studi Kasus Sistem Perekam Fenomena (SIPENA)*. eutikaprio.
- Putih, T. . (2014). *Panduan Laravel PHP Framework*.
- Raco, J. . (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Grasindo.
- Samsudin, S., & Indonesia, M. (2016). *KeTIK. November 2014*.
- Wardana. (2010). *Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter*. PT. Elex Media Komputindo.
- Wiwoho, A. (2008). *Pengetahuan Tata Hidang*. Erlangga.
- Yurindra. (2017). *Software Engineering*. Deepublish.