

PERANCANGAN WEBSITE RUMAH MAKAN NINIK SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN *UNIFIED MODELLING LANGUAGE*

¹Suharni, ²Eel Susilowati, ³Fahrial Pakusadewa

Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi,
Universitas Gunadarma

¹ harni@staff.gunadarma.ac.id, ² eel@staff.gunadarma.ac.id
³ fahrialpakusadewa@gmail.com

ABSTRAK

Pada beberapa rumah makan yang sering dijumpai, umumnya rumah makan tersebut hanya menyediakan informasi menu makanan yang tertulis pada daftar menu. Selain itu pembeli harus datang untuk mengetahui menu dari makanan yang dijual hari ini. Website mempunyai manfaat yang sangat besar sebagai media informasi. Pembeli bisa mendapatkan informasi mengenai menu makanan yang ada di rumah makan yang sudah ada websitenya tanpa harus datang. Pemilik rumah makan juga tidak perlu menyediakan pelayan informasi mengenai ketersediaan menu jika ada pembeli yang datang. Penggambaran dalam menganalisis sebuah sistem dari website yang akan dibuat dan dapat dikomunikasikan dengan profesional sistem maupun pemrogram maka perlu membuat rancangan model dari sistem tersebut. Model yang akan digunakan untuk pembuatan website rumah makan Ninik adalah UML (*Unified Modelling Language*). Rancangan diagram pada model tersebut yaitu *Usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Gambaran dari tampilan setiap halaman website dapat dibuat dengan rancangan Input/Output (I/O) interface. Berdasarkan hasil rancangan sistem yang telah dibuat dapat diimplementasikan oleh pengembang sistem menjadi sebuah website yang dapat digunakan oleh masyarakat dan pembeli khususnya sebagai sarana media informasi mengenai menu makanan yang tersedia di rumah makan Ninik.

Kata Kunci : Rancangan, Website, Rumah Makan, Media Promosi, UML

ABSTRACT

In some restaurants that are often found, generally these restaurants only provides food menu information written on the menu list. Besides that, buyers must come to find out the menu list of food being sold today. The website has enormous benefits as a medium of information. Buyers can get information about the food menu in restaurants that already have websites without having to come. Restaurant owners also do not need to provide information about menu availability if a buyer comes. To describes in analyzing a system from a website that will be made and can be communicated with system professionals and programmers, it is necessary to design a model of the system. The model that will be used for making Ninik restaurant website is UML (Unified Modelling Language). The design diagram on the model is Usecase Diagram, Activity Diagram and Class Diagram. An overview of the appearance of each website page can be made with the Input/Output (I/O) interface design. Based on the result of the system design that has been made, it can be implemented by system developers into website that can be used by the public and especially buyers as a means of information media regarding the food menu available at Ninik's restaurant.

Keywords: Website design, Information, UML, I/O Interface

PENDAHULUAN

Rumah Makan Ninik merupakan sebuah rumah makan yang berlokasi di kota Cibinong, Rumah Makan Ninik ini pertama kali didirikan pada tanggal 4 Januari 2020. Pada saat ini pelanggan rumah makan tersebut masih mencari informasi secara manual, di mana ketika pembeli ingin mencari informasi menu makanan dan minuman pada rumah makan tersebut, pelanggan harus melakukan kontak langsung untuk mengetahui menu makanan dan minuman yang dijual pada hari itu. Seiring dengan masih melandanya virus *covid 19* di Indonesia ini maka diharuskan rumah makan yang beroperasi harus mematuhi protokol kesehatan yang berlaku, salah satunya adalah mengurangi kontak langsung pelanggan dan pelayan rumah makan Ninik dalam memberikan informasi menu makanan yang dijual pada hari itu. Website rumah makan Ninik yang dirancang bisa menjadi pengembangan media promosi untuk penyampaian informasi menu makanan yang dijual pada rumah makan tersebut kepada masyarakat maupun pelanggan khususnya secara praktis. Selain untuk memperluas jaringan pelanggan, website tersebut juga dapat mengembangkan bisnis dari berbagai makanan yang dijual. Menu makanan yang ada pada website dapat di-*update* setiap saat sesuai dengan ketersediaan makanan yang ada pada rumah makan Ninik.

Website rumah makan Ninik yang dirancang dapat menampilkan halaman Fitur virtual untuk pelanggan dan pengelola rumah makan sebagai admin. Fitur untuk pelanggan terdiri dari halaman *dashboard* pembeli, Produk, detail produk, dan Tentang. Fitur untuk *admin* terdiri dari halaman *login admin*, *dashboard admin*, profil *admin*, ubah password, halaman data kategori produk, tambah data kategori, halaman data produk, tambah data produk, dan halaman *logout*. Pembuatan rancangan website rumah makan Ninik menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*). Diagram-diagram yang dirancang yaitu Use Case Diagram dan Activity Diagram, baik untuk admin dan pelanggan. Selain itu, dibuat juga rancangan Class Diagram. Diharapkan dengan dibuatnya rancangan website rumah makan Ninik dapat menjadi dasar untuk di-implementasikan oleh pengembang aplikasi menjadi sebuah website yang bisa diakses oleh pelanggan.

TINJAUAN PUSTAKA

World Wide Web

World Wide Web (WWW) merupakan penyediaan berbagai layanan informasi yang biasa disebut server yang menampilkan suatu media yang berupa teks, gambar, multimedia dan lainnya pada sebuah halaman *virtual* yang disebut *website* (I. Saputri, 2021).

Website

Website merupakan kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi jaringan internet (A.O. Sari, A. Abdilah, dan Sunarti, 2019). Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page kepage lain (*hyper text*), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya (L. Hakim, and U. Musalini, 2004).

Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis Object-Oriented (A. Mubarak, 2019). Penggunaan UML tidak terbatas untuk metodologi tertentu, walaupun pada kenyataannya UML ini paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (J. Simatupang, dan S. Sianturi, 2019).

UML versi terbaru, yaitu versi 2.5, dikelompokkan menjadi *structure* diagram dan *behavior* diagram. *Structure* diagram menggambarkan data dan hubungan statis dalam suatu sistem informasi yang terdiri dari *package*, *object*, *component*, *class*, *deployment*, *composite structure*, dan *profile* diagram. Behavior diagram meng-gambarkan hubungan dinamis diantara objek yang mewakili sistem informasi bisnis. yang terdiri dari *sequence*,






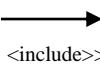
timing, interaction overview, activity, use case, protocol state machine, communication dan behavior state machine diagram (A. Dennis, B. H. Wixom, and D. Tegarden, 2015).

UML merupakan pemodelan *Object Oriented* yang menganalogikan sebuah sistem seperti kehidupan nyata yang didominasi oleh obyek dan digambarkan atau dinotasikan dalam simbol-simbol yang cukup spesifik. Saat ini sebagian besar para perancang sistem dalam menggambarkan informasi dengan memanfaatkan UML dengan tujuan utama untuk membantu tim proyek berkomunikasi, mengeksplorasi potensi desain, dan memvalidasi desain arsitektur perangkat lunak atau pembuat program (Haviluddin, 2011).

Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan perilaku (*behavior*) dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan siapa saja atau aktor-aktor yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (A.Dennis, B. H. Wixom, and D. Tegarden, 2015). Simbol-simbol Use Case dapat dilihat pada tabel 1.






Tabel 1. Simbol Use Case

Simbol	Nama	Deskripsi
	Actor	Digunakan untuk menjelaskan sesuatu atau seseorang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
	Use Case	Menggambarkan suatu perilaku dari sistem tanpa mengungkapkan struktur internal dari sistem tersebut.
	Assosiation	Jalur komunikasi antar actor dengan use case yang saling berpartisipasi.
	Extend	Penambahan perilaku ke dalam use case dasar yang tidak tahu tentang hal tersebut.
	Use case generalization	Hubungan antara use case umum dengan use case yang lebih spesifik, yang mewarisi dan menambah fitur terhadapnya.
	Include	Penambahan perilaku ke dalam use case dasar yang secara eksplisit menjelaskan penambahannya.

Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor (Sukamto, R. Ariani. dan M. Shalahuddin, 2013). Simbol-simbol yang terdapat pada *Activity Diagram* ditunjukkan pada tabel 2.

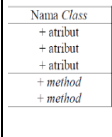

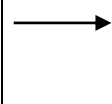
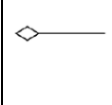


Tabel 2. Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Deskripsi
	Initial	Menunjukkan di mana aliran kerja dimulai.
	Final	Menunjukkan di mana aliran kerja berakhir.
	Action	Langkah-langkah dalam sebuah activity.
	Decision	Menunjukkan di mana keputusan akan dibuat.
	Swimlane	Mengelompokkan activity berdasarkan actor.

Class Diagram

Class Diagram menggambarkan serta deskripsi dari class, atribut dan objek serta hubungan satu sama lain. Class diagram dapat memberikan pandangan global atas sebuah *system*. Hal tersebut tercermin dari *class* yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa *class* diagram. *Class* diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu system. Diagram ini umum digunakan pada pemodelan system berorientasi objek. *Class Diagram* berfungsi untuk menjelaskan tipe dari objek sistem dan hubungannya dengan objek yang lain. Simbol-simbol yang terdapat pada Class Diagram dapat ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Deskripsi
	Class	Himpunan objek-objek dari berbagai atribut yang memiliki operasi yang sama.
	Association	Relasi antar kelas dengan makna umum dan biasanya disertai multiplicity.
	Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
	Aggregation	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship disebut sebagai relasi.
	Composition	Relasi Composition terhadap class tempat dia bergantung.
	Dependency	Menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain.

Beberapa penelitian yang telah mengimplementasikan model UML dalam merancang sistem informasi website yaitu Perancangan aplikasi pemesanan menu pada rumah makan segar Menggunakan Model Waterfall dan berbasis web (C. Ophelia, S.N. Marwiyah, and Suyanti, 2022). Penelitian lain membuat Pemodelan Use Case (Uml): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan Dalam Praktik (T. A. Kurniawan, 2018). Terdapat juga penelitian tentang Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada *Cafe* Surabiku (Z. R. Saputri, A.N. Oktavia, L.S. Ramdhani, dan A. Suherman, 2019). Selain itu, ada pula penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Web Pada SMAN Tunas Bangsa Pulau Burung (H. Kasman, 2017).

METODE PENELITIAN

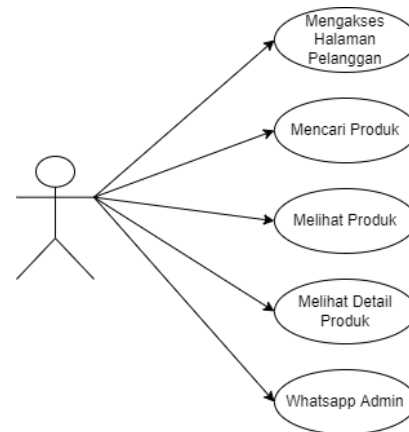
Pada pembuatan rancangan website rumah makan Ninik menggunakan model UML, dan setiap halaman website dibuat I/O interface. Untuk menggambarkan alur proses dari rancangan tersebut terdiri dari 3 diagram yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *class Diagram*. *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* yang dibuat dirancang untuk pelanggan dan admin.

A. Rancangan Use Case Diagram

Dalam perancangan *Use Case Diagram* terdapat dua *actor* yaitu pelanggan dan admin.

Rancangan Use Case Diagram Pelanggan

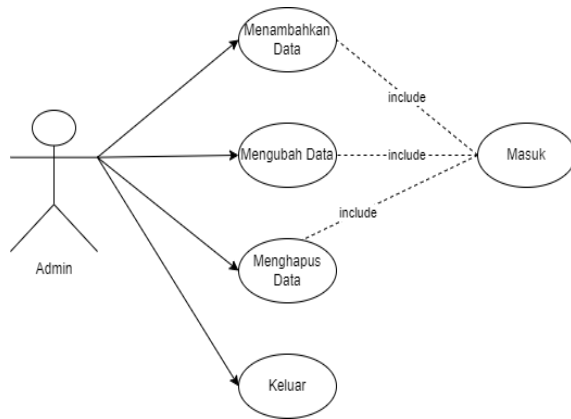
Pelanggan dapat langsung mengakses website tanpa harus melakukan login. Pelanggan dapat mencari produk makanan melalui bagian kategori dan pencarian. Kemudian pelanggan bisa melihat seluruh produk makanan yang tersedia. Setelah pelanggan menemukan produk yang sudah dicari, pelanggan dapat melihat detail produk tersebut. Jika pelanggan berminat atau ingin membeli produk, pelanggan dapat menghubungi penjual melalui kontak atau memilih tombol *order now* yang akan diarahkan ke WhatsApp. Rancangan *Use Case Diagram* untuk pelanggan ditunjukkan pada gambar 1.



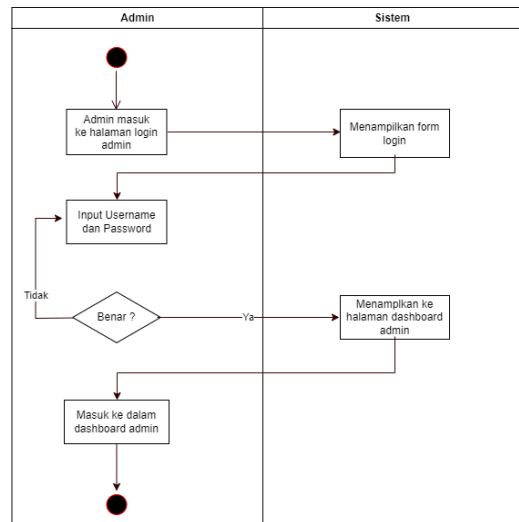
Gambar 1. Use Case Diagram Pelanggan

Rancangan Use Case Diagram Admin

Admin harus melakukan login terlebih dahulu agar bisa mengakses ke halaman admin. Setelah admin melakukan login, admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data kategori dan data produk. Selain itu admin dapat melakukan perubahan data profil dan *password*. Kemudian admin dapat keluar dari halaman admin dengan cara memilih menu keluar. Rancangan *Use Case Diagram* untuk Admin ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Admin



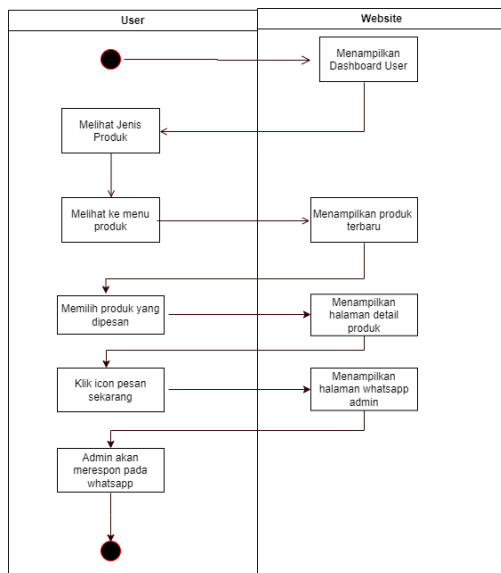
Gambar 4. Activity Diagram Admin

B. Rancangan Activity Diagram

Activity Diagram yang akan dibuat dirancang untuk pelanggan dan admin. Rancangan Activity Diagram dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem dan runutan prosesnya digambarkan secara vertikal.

Rancangan Activity Diagram Pelanggan

Berikut ini merupakan rancangan activity diagram yang ditunjukkan pada gambar 3.



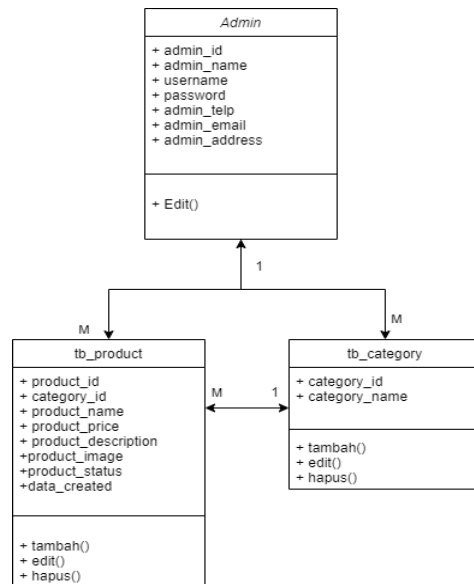
Gambar 3. Activity Diagram Pelanggan

Rancangan Activity Diagram Admin

Berikut ini merupakan rancangan activity diagram untuk Admin yang akan digunakan dalam pembuatan website, dan dapat dilihat pada gambar 4.

C. Rancangan Class Diagram

Dalam rancangan class diagram pada website Rumah Makan Ninik terdapat 3 class yaitu tb_admin, tb_category dan tb_product. Hubungan dari class tersebut dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Rancangan Class Diagram

Pada class tb_admin terdapat atribut yaitu admin_id, admin_name, username, password, admin_telp, admin_email, admin_address dan memiliki operation edit. Pada class tb_category terdapat atribut yaitu category_id, category_name serta operation tambah, edit dan hapus.

Pada class `tb_product` terdapat atribut yaitu `product_id`, `category_id`, `product_name`, `product_price`, `product_description`, `product_image`, `product_status`, `product_created` serta memiliki operation tambah, edit dan hapus.

D. Rancangan I/O Interface

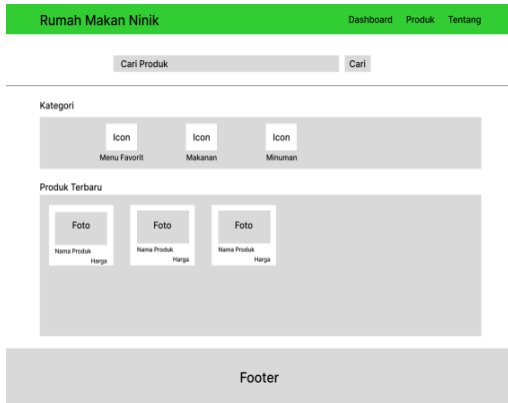
Rancangan *Input/Output (I/O) interface* merupakan gambaran tampilan halaman yang dapat diakses oleh pelanggan maupun admin dalam berinteraksi dengan sistem yang ada pada website rumah makan Ninik.

1. Rancangan I/O Interface Pelanggan

Pada rancangan yang dibuat untuk pelanggan terdapat beberapa fitur yang digunakan yaitu halaman dashboard, produk berupa makanan dan minuman, detail produk, dan tentang.

Rancangan Halaman Dashboard

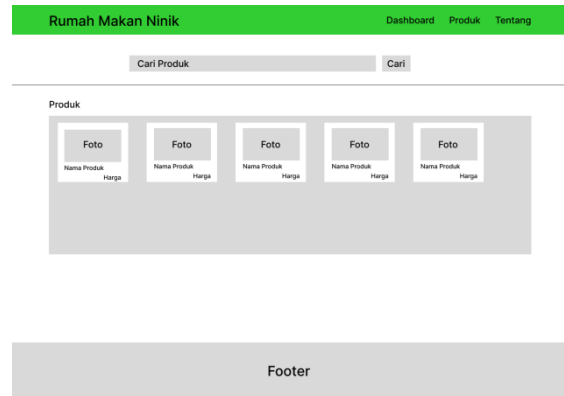
Halaman dashboard merupakan halaman yang akan ditampilkan pertama kali saat pelanggan membuka website. Pada halaman ini terdapat kategori, pencarian dan produk makanan terbaru. Selain itu terdapat menu navigasi yang digunakan untuk menuju ke halaman lain. Rancangan Halaman Dashboard dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Rancangan Halaman Dashboard

Rancangan Halaman Produk

Halaman produk merupakan halaman yang akan menampilkan seluruh produk yang tersedia di Rumah Makan Ninik. Kemudian ada bagian search digunakan untuk memudahkan pelanggan mencari produk. Rancangan tampilan produk dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Rancangan Halaman Produk

Rancangan Halaman Detail Produk

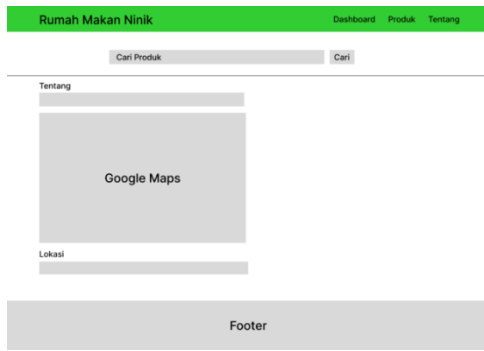
Halaman detail produk ini berisi informasi tentang produk yang dijual, mulai dari foto produk, nama produk, harga produk, deskripsi produk dan terdapat tombol order now untuk pelanggan jika ingin membeli produk. Rancangan tersebut ditunjukkan pada gambar 8.



Gambar 8. Rancangan Halaman Detail Produk

Rancangan Halaman Tentang

Pada Halaman tentang ini berisi alamat dan kontak penjual. Selain itu terdapat tampilan google maps yang akan menampilkan lokasi Rumah Makan seperti yang tampak pada gambar 9.



Gambar 9. Rancangan Halaman Tentang

2. Rancangan I/O Interface Admin

Pada rancangan tampilan halaman admin terdapat beberapa fitur yaitu tampilan login, dashboard, profil, data kategori, data produk dan keluar.

Rancangan Halaman Login Admin

Halaman pertama kali saat admin ingin mengakses website dengan memasukkan username dan password yang telah tersimpan dalam database. Rancangan tersebut dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Rancangan Halaman Login

Rancangan Halaman Dashboard Admin

Pada halaman ini menampilkan tulisan nama admin yang sedang login dan beberapa menu yaitu profil, data kategori, data produk dan keluar. Rancangan dari halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Rancangan Halaman Dashboard

Rancangan Halaman Profil Admin

Halaman profil ini berfungsi untuk melakukan perubahan data profil admin dan password untuk login admin. Rancangan dari halaman profil dapat dilihat pada gambar 12.



Rancangan Halaman Kategori

Halaman ini digunakan untuk memasukkan data kategori dan menyesuaikan dengan jenis produk yang dijual pada Rumah Makan Ninik. Pada halaman tersebut terdapat juga proses untuk melakukan tambah, edit, dan hapus kategori. Rancangan tersebut dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Rancangan Halaman Kategori

Berikut adalah rancangan halaman untuk menambah kategori yang ditunjukkan pada gambar 14, dan untuk mengedit kategori dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 14. Rancangan Halaman Tambah Kategori



Gambar 15. Rancangan Halaman Edit Kategori

Rancangan Halaman Data Produk

Halaman data produk terdapat tabel berisikan nomor, jenis kategori, nama produk, harga, gambar, status dan aksi. Pada halaman tersebut terdapat juga proses untuk melakukan tambah, edit, dan hapus data produk. Rancangan tersebut dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Rancangan Halaman Data Produk

Berikut adalah rancangan halaman untuk menambah data produk yang ditampilkan pada gambar 17, dan untuk mengedit data produk disajikan pada gambar 18.



Gambar 17. Rancangan Halaman Tambah Data Produk



Gambar 18. Rancangan Halaman Edit Data Produk

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rancangan website yang telah dibuat pada rumah makan Ninik menggunakan model UML dan I/O Interface untuk pelanggan dan pengelola yaitu sebagai admin maka diperoleh hasil implementasi data base dan tampilan setiap halaman website.

Implementasi Database

Aktivitas implementasi ini merupakan penerapan dari perancangan Class Diagram yang telah dibuat yang terdiri dari tabel `tb_admin`, `tb_category`, `tb_product` yang tersimpan di dalam sebuah database. Berikut ini adalah tabel database dan tabel-tabel yang tersimpan dalam database tersebut..

Database Rumah Makan Ninik.

Tabel 4. Database Rumah Makan Ninik

Tabel	Tindakan	Baris	Jenis	Penyortiran	Ukuran	Beban
tb_admin	Jejak Jejak Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	3	InnoDB	utf8mb4_bin	16 KB	
tb_category	Jejak Jejak Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	2	InnoDB	utf8mb4_bin	16 KB	
tb_product	Jejak Jejak Struktur Cari Tambahkan Kosongkan Hapus	1	InnoDB	utf8mb4_bin	32 KB	
3 tabel	Jumlah	6	InnoDB	utf8mb4_bin	64 KB	8.8

Tabel Admin

Tabel ini menyimpan data admin yang berisi nama, username, password, nomor telepon, email, dan alamat admin.

Tabel 5. Data Admin

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	admin_id	int(1)		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
2	admin_name	varchar(50)	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
3	username	varchar(50)	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
4	password	varchar(100)	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
5	admin_telp	varchar(20)	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
6	admin_email	varchar(50)	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
7	admin_address	text	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus

Tabel Kategori Produk

Tabel ini menyimpan data category_id dan nama kategori dari makanan yang dijual.

Tabel 6. Kategori Produk

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	category_id	int(1)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah
2	category_name	varchar(25)	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah

Tabel Produk

Tabel ini menyimpan data nama produk, harga, deskripsi, gambar, dan status produk.

Tabel 7. Data Produk

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Kosong	Bawaan	Ekstra	Tindakan
1	product_id	int(1)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT		Ubah
2	category_id	int(1)		Tidak	Tidak ada			Ubah
3	product_name	varchar(100)	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah
4	product_price	int(5)		Tidak	Tidak ada			Ubah
5	product_description	text	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah
6	product_image	varchar(100)	utf8mb4_bin	Tidak	Tidak ada			Ubah
7	product_status	tinyint(1)		Tidak	Tidak ada			Ubah
8	product_created	timestamp		Tidak	CURRENT_TIMESTAMP			Ubah

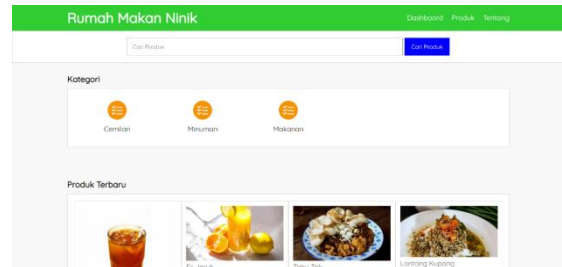
Tampilan Halaman Website

Implementasi setiap halaman website dibuat sesuai dengan rancangan I/O interface untuk pelanggan dan admin yang berinteraksi dengan website.

Halaman Website Untuk Pelanggan

Halaman Dashboard Pelanggan

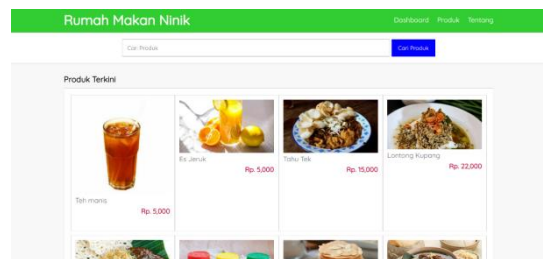
Halaman Dashboard merupakan halaman utama dari website Rumah Makan Ninik. Pada halaman ini pelanggan dapat melihat produk serta dapat melakukan pencarian terhadap produk yang diinginkan.



Gambar 19. Halaman Dashboard Pelanggan

Halaman Produk Untuk Pelanggan

Pada halaman ini akan ditampilkan produk yang dijual. sistem dapat menampilkan produk yang tersimpan dalam database yang seperti gambar, nama, dan harga barang.



Gambar 20. Halaman Produk Pelanggan

Halaman Detail Produk Pelanggan

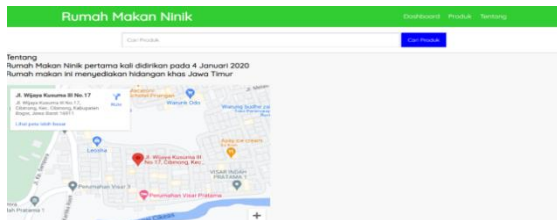
Pada halaman ini akan ditampilkan detail dari produk yang dipilih oleh pelanggan. Halaman Detail Produk dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Halaman Detail Produk Pelanggan

Halaman Tentang Untuk Pelanggan

Halaman tentang menampilkan sejarah dan lokasi Rumah Makan Ninik berupa tampilan google maps dan alamat.



Gambar 22. Halaman Tentang

Halaman Website Untuk Admin

Halaman Login Admin

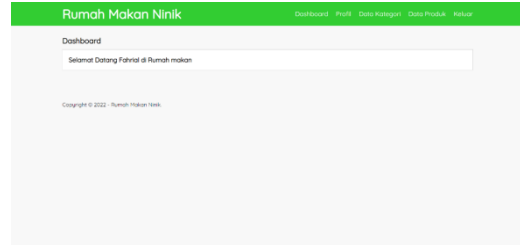
Halaman Login berfungsi untuk menghubungkan admin untuk masuk ke halaman utama *website*.



Gambar 23. Halaman Login Admin

Halaman Dashboard Admin

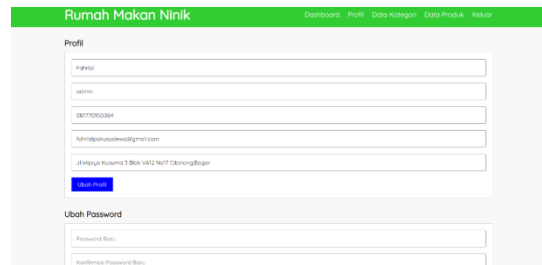
Pada halaman dashboard menampilkan ucapan selamat datang di rumah makan Ninik ditunjukkan pada gambar 24.



Gambar 24. Halaman Dashboard Admin

Halaman Profil Admin

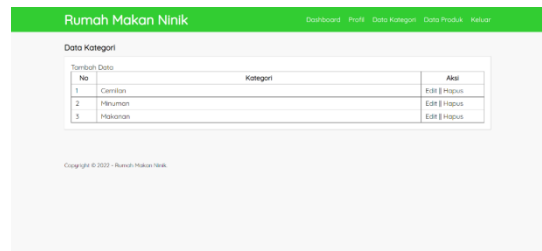
Pada halaman ini hanya menampilkan akun admin yang dapat digunakan untuk melakukan login. Admin dapat mengubah data diri dan *password* pada halaman profil.



Gambar 25. Halaman Profil Admin

Halaman Data Kategori

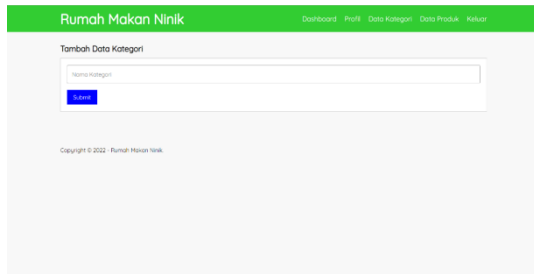
Halaman ini menampilkan kategori yang dijual di rumah makan seperti makanan dan minuman.



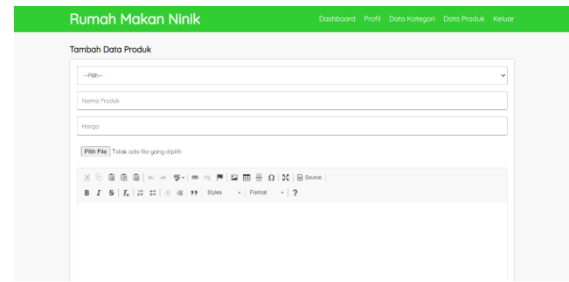
Gambar 26. Halaman Data Kategori

Halaman Tambah Data Kategori

Halaman ini menampilkan kategori yang ingin ditambahkan admin. Halaman tersebut dapat ditunjukkan pada gambar 27.



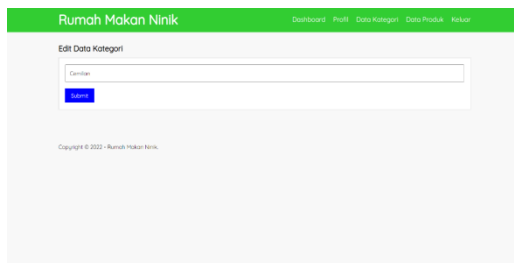
Gambar 27. Halaman Tambah Kategori



Gambar 30. Halaman Tambah Data Produk

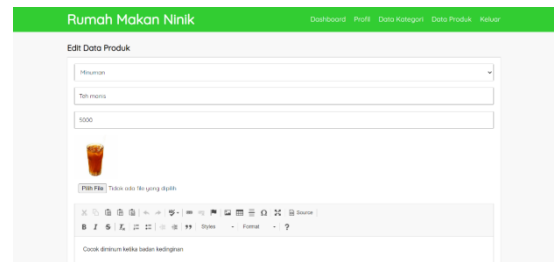
Halaman Edit Data Kategori

Halaman ini menampilkan kategori yang ingin diedit oleh admin.



Gambar 28. Halaman Edit Kategori

Halaman Edit Data Produk



Gambar 31. Halaman Edit Data Produk

Halaman Data Produk

Halaman ini menampilkan produk yang dijual di rumah makan seperti soto ayam, rawon, dan es teh.

No	Kategori	Nama Produk	Harga	Gambar	Status	Aksi
1	Minuman	Teh manis	Rp. 5.000		Aktif	Edit Hapus
2	Minuman	Es Jarak	Rp. 5.000		Aktif	Edit Hapus
3	Makanan	Tahu Tek	Rp. 15.000		Aktif	Edit Hapus
4	Makanan	Lontang Kupang	Rp. 22.000		Aktif	Edit Hapus
5	Makanan	Rujak Cingur	Rp. 30.000		Aktif	Edit Hapus
6	Cemilan	Sambal Bu Rudy	Rp. 30.000		Aktif	Edit Hapus
7	Cemilan	Almond Crispy	Rp. 45.000		Aktif	Edit Hapus
8	Makanan	Rawon	Rp. 20.000		Aktif	Edit Hapus
9	Makanan	Rawon	Rp. 15.000		Aktif	Edit Hapus

Gambar 29. Halaman Data Produk

Halaman Tambah Data Produk

Halaman ini menampilkan produk yang ingin ditambahkan admin. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 30.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil rancangan website yang telah dibuat memudahkan pengembang sistem untuk mengimplementasikannya menjadi website rumah makan Ninik. Website tersebut nantinya dapat digunakan oleh pelanggan untuk mengetahui dengan mudah menu makanan yang tersedia dan detail makanannya serta dapat langsung melakukan pemesanan makanan. Selain itu, admin dapat meng-update data yaitu menambah, mengubah dan menghapus data kategori dan data produk sehingga dapat menjadikan website tersebut sebagai media promosi rumah makan Ninik.

Saran

Saran untuk pengembangan selanjutnya mengenai rancangan website informasi Rumah Makan Ninik perlu menambahkan fitur pembayaran pada menu pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Dennis, B. H. Wixom, and D. Tegarden, "Systems Analysis & Design An Object-Oriented Approach with UML,". Danvers: John Wiley & Sons, Inc, 2015.
- A. Mubarak, "Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman PHP (PHP Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek,". JIKO Ternate, Vol. 02, No. 1, 2019, p-ISSN : 2614 – 8897 e-ISSN : 2656 – 1948.
- A.O. Sari, A. Abdilah, dan Sunarti, "Web Programming (Edisi1),"Univ. Bina Sarana Informatika, Jakarta: Graha Ilmu, 2019.
- C. Ophelia, S.N. Marwiyah, and Suyanti, "Perancangan aplikasi pemesanan menu pada rumah makan segar Menggunakan Model Waterfall dan berbasis web,". J.KLIK., Vol 2, No 6, 2022, hal. 192-198, ISSN 2723-3898 (Media Online).
- Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," J. Info. Mulawarman, Vol. 6, No.1, hal. 1-15, 2011.
- H. Kasman, "Perancangan Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Web Pada SMAN Tunas Bangsa Pulau Burung,". J. Ilkom & Bisnis, Vol. 8, No.2, 2017.
- I. Saputri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Website Pada Kantor Desa Bassiang".Thesis, Univ. Cokroaminoto Palopo, 2021.
- J. Simatupang, dan S. Sianturi, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handyo Berbasis Online,". J. Intra-Tech, Vol. 3, No. 2, 2019, ISSN. 2549-0222.
- L. Hakim, and U. Musalini, "Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan. Aplikasi Web,". Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2004.
- Sukamto, R. Ariani. dan M. Shalahuddin, "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek,". Bandung: Informatika, 2013.
- T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (Uml): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan Dalam Praktik,". JTIK, Vol. 5, No.1, hlm. 77-86, 2018, DOI: 10.25126, p-ISSN: 2355-7699, e-ISSN: 2528-6579.
- Z. R. Saputri, A. N. Oktavia, L. S. Ramdhani, dan A. Suherman. " Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku,". JATI, Vol. 9, No.1, 2019, e-ISSN: 2655-6839.