



**RANCANG BANGUN WEBSITE PENGELOLAAN
KATALOG MENU PADA RUMAH MAKAN OMAH JAWA**

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Sistem Informasi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

ROMMY SIDARTHA TEJA

22410100049

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

**RANCANG BANGUN WEBSITE PENGELOLAAN KATALOG MENU
PADA RUMAH MAKAN OMAH JAWA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : ROMMY SIDARTHA TEJA

NIM : 22410100049

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025



Live, Laugh, LANY

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Kerja Praktik

RANCANG BANGUN WEBSITE PENGELOLAAN KATALOG MENU PADA RUMAH MAKAN OMAH JAWA

Laporan Kerja Praktik

oleh:

ROMMY SIDARTHA TEJA

22410100049

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 5 Juli 2025

Disetujui

Penyelia,



Pradita Maulidya Effendi, M.Kom.

NIDN. 0720089401



Wahyudi

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2025.08.02
10:04:16 +07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom.

NIDN. 0712108701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya:

Nama : **Rommy Sidartha Teja**
NIM : **22410100049**
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN WEBSITE PENGELOLAAN KATALOG MENU PADA RUMAH MAKAN OMAH JAWA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 01 Juli 2025



Rommy Sidartha Teja
NIM: 22410100049

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital saat ini membawa perubahan besar dalam cara pelaku usaha memperkenalkan produknya ke masyarakat. Rumah Makan Omah Jawa sebagai salah satu pelaku usaha kuliner, masih mengandalkan metode promosi konvensional yang terbatas jangkauannya. Melihat kebutuhan akan media informasi yang lebih efektif, kerja praktik ini dilakukan dengan tujuan merancang dan membangun *website* katalog menu yang mampu menampilkan informasi usaha secara jelas, menarik, dan mudah diakses oleh pelanggan. *Website* ini dibuat menggunakan kombinasi *HTML*, *CSS*, *PHP*, dan *JavaScript*, serta didukung sistem *database* untuk mengelola data menu makanan, minuman, dan camilan secara dinamis. Fitur *login* untuk admin diterapkan agar proses pengelolaan data dapat dilakukan secara mandiri melalui sistem *CRUD*. Tak hanya itu, tersedia pula fitur *reservasi* yang langsung terhubung ke *WhatsApp*, sehingga memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Desain *website* dibuat responsif agar dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile. Seluruh proses pengembangan mengikuti tahapan *SDLC* dan telah melalui uji coba menggunakan metode *blackbox* untuk memastikan fungsionalitas sistem berjalan sesuai harapan. Proyek ini diharapkan dapat meningkatkan citra digital Rumah Makan Omah Jawa serta menjadi pengalaman praktis yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam menerapkan pengembangan sistem berbasis *website*.

Kata Kunci : *Website*, *CRUD*, Teknologi Digital, *Blackbox Testing*, *SDLC*, Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul "Rancang Bangun *Website* Pengelolaan Katalog Menu pada Rumah Makan Omah Jawa".

Laporan ini disusun sebagai salah satu bentuk pemenuhan tugas kerja praktik yang merupakan bagian dari kurikulum di Universitas Dinamika. Dalam pelaksanaan kerja praktik ini, penulis memperoleh berbagai pengalaman dan wawasan baru mengenai pentingnya perancangan website sebagai media informasi dan promosi bagi sebuah usaha, khususnya dalam bidang kuliner. Diharapkan, website pengelolaan katalog menu yang dirancang dapat membantu Rumah Makan Omah Jawa dalam memperkenalkan usahanya secara lebih luas serta meningkatkan citra profesional di mata pelanggan.

Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membersamai proses ini dengan semangat, bimbingan, dan kasih :

1. Ibu Pradita Maulidya Effendi, M.Kom., selaku dosen pembimbing dan dosen wali yang telah memberikan bimbingan selama proses Kerja Praktik
2. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika.
3. Pimpinan dan staf Rumah Makan Omah Jawa yang telah memberikan kesempatan dan informasi yang dibutuhkan selama pelaksanaan kerja praktik.

4. Kedua orang tua, kakak, adik, orang terdekat dan teman-teman yang senantiasa memberikan doa dan semangat, kehadiran kalian menjadi penguat dalam setiap langkah dan pengingat bahwa perjalanan ini tidak ditempuh sendiri.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi kecil yang berarti bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Surabaya, 14 Juli 2025

Rommy Sidartha Teja



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1. Profil Perusahaan	5
2.2. Identitas Perusahaan.....	6
2.3. Visi & Misi Perusahaan.	6
2.3.1. Visi Perusahaan.....	7
2.3.2. Misi Perusahaan	7

2.4. Struktur Organisasi	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1. Website.....	9
3.2. Company Profile	9
3.2. System Development Life Cycle (SDLC).....	10
3.3. Unified Modeling Language (UML).....	10
3.4. Blackbox Testing	12
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	13
4.1. Analisis Permasalahan	13
4.2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	13
4.3. Perancangan Sistem	14
4.3.1. Tujuan Perancangan Sistem	14
4.3.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	14
4.3.3. Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan.....	14
4.4. Use Case Diagram.....	15
4.5. Activity Diagram.....	16
A. Activity Diagram Admin Login	16
B. Activity Diagram CRUD Admin.....	17
C. Activity Diagram Reservasi	18
4.6. Sequence Diagram	19
A. Sequence Diagram Admin Login.....	19
B. Sequence Diagram CRUD Admin	20

C. Sequence Diagram Reservasi	21
4.7. Design Antarmuka	22
A. Design Wireframe Landing Page	22
B. Design Wireframe Menu Makanan, Minuman, Camilan	22
C. Design Wireframe Reservasi	23
D. Design Wireframe Maps	23
E. Design Wireframe Admin Login	24
F. Design Wireframe Admin Menu Makanan, Minuman, Camilan	24
4.8. Implementasi Sistem	25
A. Tampilan Landing Page	25
B. Tampilan Menu Makanan	26
C. Tampilan Menu Reservasi	26
D. Tampilan Maps	27
E. Tampilan Admin Login	28
F. Tampilan Admin Menu Makanan	29
4.6. Blackbox Testing	29
BAB V PENUTUP	32
5.1. Kesimpulan	32
5.2. Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	35

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Simbol UML	11
Tabel 1. 2 Blackbox Testing	30



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Logo Rumah Makan Omah Jawa	5
Gambar 1. 2 Foto Rumah Makan Omah Jawa	6
Gambar 1. 3 Struktur Organisasi Rumah Makan Omah Jawa	8
Gambar 2. 1 Use Case Diagram	15
Gambar 2. 2 Activity Diagram Admin Login	16
Gambar 2. 3 Activity Diagram CRUD Admin	17
Gambar 2. 4 Activity Diagram Reservasi	18
Gambar 3. 1 Sequence Diagram Admin Login	19
Gambar 3. 2 Sequence Diagram CRUD Admin	20
Gambar 3. 3 Sequence Diagram Reservasi	21
Gambar 4. 1 Design Wireframe Landing Page	22
Gambar 4. 2 Design Wireframe Menu Makanan, Minuman, Camilan	22
Gambar 4. 3 Design Wireframe Reservasi	23
Gambar 4. 4 Design Wireframe Maps	23
Gambar 4. 5 Design Wireframe Admin Login	24
Gambar 4. 6 Design Wireframe Admin Menu Makanan, Minuman, Camilan	24
Gambar 5. 1 Tampilan Landing Page	25
Gambar 5. 2 Tampilan Menu Makanan	26
Gambar 5. 3 Tampilan Menu Reservasi	26
Gambar 5. 4 Tampilan Maps	27
Gambar 5. 5 Tampilan Admin Login	28
Gambar 5. 6 Tampilan Admin Menu Makanan	29

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Balasan dari Mitra	35
Lampiran 2. Form KP-5	36
Lampiran 3. Form KP-5	37
Lampiran 4. Form KP-6	38
Lampiran 5. Form KP-7	39
Lampiran 6. Form Bimbingan.....	40
Lampiran 7. Surat Adopsi	41
Lampiran 8. Biodata.....	42



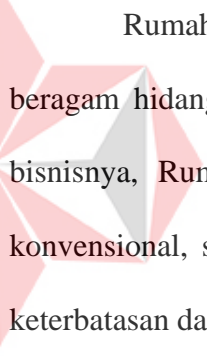
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital saat ini, teknologi informasi memiliki peran penting dalam berbagai bidang, termasuk dunia bisnis. Internet telah menjadi media utama dalam menyebarkan informasi dan menjangkau lebih banyak pelanggan. Salah satu cara efektif untuk meningkatkan visibilitas sebuah usaha adalah dengan memiliki website company profile. *Website* ini berfungsi sebagai media informasi resmi yang dapat diakses kapan saja oleh calon pelanggan.



Rumah Makan Omah Jawa merupakan usaha kuliner yang menyajikan beragam hidangan khas dengan cita rasa autentik. Namun, dalam menjalankan bisnisnya, Rumah Makan Omah Jawa masih mengandalkan promosi secara konvensional, seperti dari mulut ke mulut dan media sosial. Cara ini memiliki keterbatasan dalam menjangkau pelanggan yang lebih luas. Selain itu, pengelolaan data menu masih dilakukan secara manual dan belum terintegrasi dengan sistem digital. Hal ini menjadi hambatan dalam memberikan pelayanan yang lebih efisien dan informatif bagi pelanggan.

Website ini akan dikembangkan menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, serta didukung oleh penggunaan database untuk menyimpan data menu makanan, minuman, dan camilan. Meskipun dalam tahap awal penerapannya website bersifat sederhana, konsep penggunaan database tetap diimplementasikan agar memungkinkan pengelolaan data secara dinamis di masa mendatang.

Fitur tambahan berupa sistem login untuk admin juga disediakan agar pemilik usaha dapat melakukan pengelolaan data secara mandiri, seperti menambah, mengedit, dan menghapus daftar menu. *Website* ini juga menyediakan informasi mengenai profil usaha, lokasi, dan kontak, serta fitur pemesanan melalui WhatsApp.

Melalui kerja praktik ini, dilakukan pengembangan sebuah website pengelolaan katalog menu yang diharapkan dapat menjadi media informasi sekaligus promosi digital yang lebih efektif. Dengan tampilan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur pengelolaan data yang dinamis, website ini diharapkan dapat mendukung operasional Rumah Makan Omah Jawa secara lebih modern dan profesional.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, permasalahan yang dihadapi dalam perancangan dan pembangunan website pengelolaan katalog menu untuk Rumah Makan Omah Jawa adalah bagaimana merancang dan membangun website yang informatif dan mudah diakses, bagaimana menyajikan informasi mengenai profil usaha, daftar menu, lokasi, serta kontak agar memudahkan pelanggan, serta bagaimana memastikan tampilan dan fitur website responsif sehingga dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat.

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan kerja praktik, maka terdapat beberapa batasan masalah dalam perancangan dan pembangunan website pengelolaan katalog menu untuk Rumah Makan Omah Jawa, yaitu:

1. Data yang dapat dikelola oleh admin meliputi daftar makanan, minuman, dan camilan.
2. Sistem pemesanan tidak dilakukan secara otomatis melalui website, melainkan melalui integrasi dengan WhatsApp. Pengguna mengisi formulir nama, jumlah orang, jam kedatangan, dan tanggal reservasi, lalu diarahkan ke WhatsApp.

1.4. Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah merancang dan membangun website pengelolaan katalog menu untuk Rumah Makan Omah Jawa agar dapat menjadi media informasi dan promosi yang efektif. Tujuan dari pembangunan website ini yaitu :

1. Membuat website pengelolaan katalog menu yang dapat menampilkan informasi usaha secara jelas dan profesional sehingga lebih mudah diakses oleh pelanggan.
2. Menyediakan informasi mengenai profil usaha, daftar menu, lokasi, serta kontak yang dapat membantu pelanggan dalam mengenal Rumah Makan Omah Jawa.
3. Mengembangkan fitur pemesanan melalui WhatsApp, di mana pengguna dapat memasukkan nama, jumlah orang, jam kedatangan, dan tanggal reservasi, lalu diarahkan langsung ke WhatsApp untuk mengirimkan pesanan.

4. Merancang tampilan website yang responsif sehingga dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, termasuk komputer dan ponsel, guna meningkatkan kenyamanan pengguna.

1.5. Manfaat

Pembangunan website pengelolaan katalog menu untuk Rumah Makan Omah Jawa diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Rumah Makan Omah Jawa
 - a. Meningkatkan visibilitas usaha di dunia digital sehingga lebih dikenal oleh calon pelanggan.
 - b. Mempermudah penyebaran informasi mengenai profil usaha, menu, lokasi, dan kontak secara lebih luas.
 - c. Menyediakan sarana pemesanan yang lebih praktis melalui integrasi dengan WhatsApp.
2. Bagi Pelanggan
 - a. Memudahkan pelanggan dalam memperoleh informasi tentang rumah makan, termasuk menu, alamat, dan jam operasional.
 - b. Memberikan kemudahan dalam melakukan reservasi dengan sistem pemesanan yang langsung terhubung ke WhatsApp.
 - c. Memungkinkan akses informasi kapan saja dan dari berbagai perangkat, baik komputer maupun ponsel.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

Rumah Makan Omah Jawa berdiri sejak tahun 2022 di Kabupaten Nganjuk. Awalnya, rumah makan ini hanya berupa warung makan sederhana yang menyajikan masakan rumahan khas Jawa Timur. Seiring berjalannya waktu, karena cita rasa yang khas dan konsistensi pelayanan, pelanggan semakin banyak berdatangan dari berbagai daerah. Didirikan oleh Wahyudi, Omah Jawa didirikan dengan semangat melestarikan masakan dan budaya Jawa kepada generasi muda. Nama “Omah Jawa” sendiri berarti “Rumah Jawa”, menggambarkan suasana yang ingin ditampilkan : seperti makan di rumah sendiri dengan masakan ibu. Untuk logo dan foto Rumah Makan Omah Jawa dapat dilihat pada Gambar 1.1 dan Gambar 1.2.



Gambar 1. 1 Logo Rumah Makan Omah Jawa



Gambar 1. 2 Foto Rumah Makan Omah Jawa

2.2. Identitas Perusahaan

Nama Instansi : CV. Mutiara Omah Jawa / Rumah Makan Omah Jawa
 Alamat : Jl. Nusa Indah Gg.2 Dusun Kandeg, Desa Waung, Kec
 Baron, Kab Nganjuk, Jawa Timur
 Nomor telepon : 081216571226
 Email : warungomahjawa@gmail.com

2.3. Visi & Misi Perusahaan.

Visi dan Misi merupakan landasan penting yang menjadi arah dan tujuan utama dalam pengembangan Rumah Makan Omah Jawa. Dengan Visi yang jelas dan Misi yang terukur, Rumah Makan Omah Jawa berkomitmen untuk mempertahankan keaslian cita rasa dan tradisional Jawa serta memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan.

2.3.1. Visi Perusahaan

Visi yang ingin dicapai oleh CV. Mutiara Omah Jawa antara lain sebagai berikut :

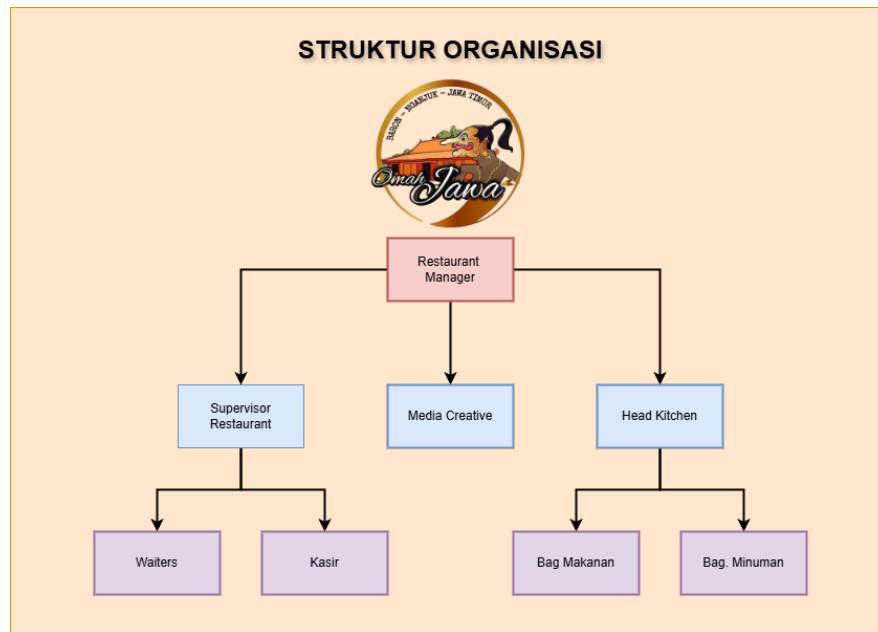
Menjadi rumah makan yang mengenalkan makanan tradisional Jawa dengan cita rasa autentik dan pelayanan yang berbudaya khas jawa.

2.3.2. Misi Perusahaan

Misi yang ingin dicapai oleh CV. Mutiara Omah Jawa antara lain sebagai berikut :

- a. Menyajikan makanan khas Jawa dengan rasa yang otentik dan bahan yang berkualitas.
- b. Menjaga dan memperkenalkan budaya Jawa melalui konsep tempat, menu, dan pelayanan.
- c. Memberikan pelayanan terbaik dengan semangat ramah-tamah khas Jawa.
- d. Mengembangkan usaha secara berkelanjutan dengan melibatkan masyarakat lokal.
- e. Menciptakan suasana makan yang nyaman, bersih, dan penuh nuansa tradisional.

2.4. Struktur Organisasi



Gambar 1. 3 Struktur Organisasi Rumah Makan Omah Jawa

Struktur organisasi Rumah Makan Omah Jawa dipimpin oleh seorang *Restaurant Manager* yang bertanggung jawab atas keseluruhan operasional restoran. Di bawahnya, terdapat *Supervisor Restaurant* yang mengawasi pelayanan, termasuk *Waiters* yang melayani pelanggan serta *Kasir* yang menangani transaksi keuangan. Untuk urusan pemasaran dan *branding* restoran, terdapat tim *Media Creative* yang bertugas mengelola promosi dan konten *media sosial*. Sementara itu, dapur dikelola oleh *Head Kitchen*, yang memastikan kualitas makanan tetap terjaga dan membawahi Bagian Makanan yang fokus pada penyajian hidangan serta Bagian Minuman yang bertanggung jawab dalam meracik serta menyajikan minuman. Struktur organisasi lengkap dari Rumah Makan Omah Jawa dapat dilihat pada Gambar 1.3, yang menggambarkan pembagian tugas secara terstruktur dan sistematis guna memastikan setiap aspek operasional restoran berjalan dengan efektif dan efisien demi kepuasan pelanggan.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. *Website*

Website merupakan sekumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan nama *domain* tertentu. *Website* digunakan sebagai media digital yang menyediakan berbagai informasi, seperti teks, gambar, video, maupun tautan interaktif, dan menjadi sarana komunikasi efektif antara pemilik informasi dan pengguna. Dalam konteks bisnis, *website company profile* memegang peranan penting sebagai representasi digital perusahaan yang mampu meningkatkan kredibilitas dan jangkauan pemasaran. Menurut Hasan, Morris, dan Probets (2012), *website* yang memiliki struktur informasi yang baik dan dirancang dengan memperhatikan aspek *usability* mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan, serta menjadi sarana efektif untuk menyampaikan nilai dan layanan perusahaan kepada calon pelanggan. Hal ini menjadikan *website* sebagai alat strategis dalam membangun hubungan dengan pelanggan secara lebih luas di era digital saat ini.

3.2. *Company Profile*

Company profile berupa dokumen maupun media digital seperti *website* menyajikan informasi fundamental tentang perusahaan, mulai dari sejarah, visi, misi, layanan, struktur organisasi, hingga kontak. Fungsinya krusial untuk memberikan kesan profesional dan menyeluruh kepada calon pelanggan, mitra bisnis, dan investor. Dalam era digital, *website company profile* yang disusun secara terstruktur mampu meningkatkan kredibilitas dan memperluas jangkauan

pemasaran. Sebuah studi oleh Sastika, Suryawardani, dan Hanifa (2016) menunjukkan bahwa kualitas *website* dan kesadaran merek secara signifikan memengaruhi kepercayaan konsumen, yang pada gilirannya memperkuat kesetiaan pelanggan menegaskan pentingnya menyajikan *company profile* yang baik dan terpercaya secara online.

3.2. System Development Life Cycle (SDLC)





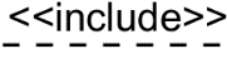

System Development Life Cycle (SDLC) adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak atau sistem informasi, mencakup tahapan analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. *SDLC* digunakan untuk memastikan sistem dikembangkan secara terstruktur, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Menurut Valacich, George, dan Hoffer (2015), penerapan *SDLC* dapat membantu pengembang dalam mengelola kompleksitas proyek, mengurangi risiko kesalahan sistem, dan meningkatkan kualitas hasil akhir. Dalam pengembangan *website company profile* Rumah Makan Omah Jawa, model *SDLC* menjadi pedoman utama untuk mengatur tahapan proyek agar berjalan sesuai rencana.

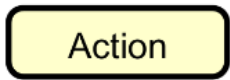
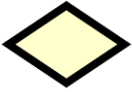

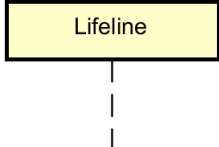
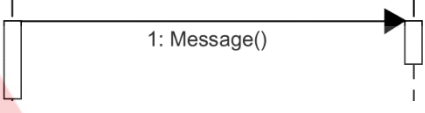
3.3. Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan grafis yang berfungsi untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan komponen-komponen dari sistem perangkat lunak. *UML* menyediakan berbagai jenis diagram seperti *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram* yang berguna dalam memetakan interaksi antar pengguna dan sistem, struktur data, alur kerja, serta proses dalam sistem.

Dengan bantuan *UML*, tim pengembang dapat memahami dan merancang sistem secara lebih jelas serta meminimalisir miskomunikasi antar tim dan *stakeholder*. Dalam pengembangan sistem informasi, termasuk *website* katalog menu ini, penggunaan *UML* sangat membantu dalam merancang sistem secara sistematis dan mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat. Arlow dan Neustadt (2020) menyatakan bahwa *UML* merupakan alat penting dalam pengembangan sistem berorientasi objek yang mendukung proses analisis hingga implementasi.

Tabel 1. 1 Simbol UML

	Actor Pengguna atau sistem luar yang berinteraksi dengan sistem.
	Use Case Fitur atau layanan yang disediakan oleh sistem.
	Association Hubungan antara aktor dan use case.
	Extend Use case tambahan yang dijalankan saat kondisi tertentu
	Include Use case yang selalu dipanggil oleh use case lain.
	Status Awal / Initial Titik mulai dari suatu proses.

	Activity Langkah atau aksi dalam alur proses.
	Percabangan / Decision Titik percabangan berdasarkan kondisi.
	Status Akhir Titik akhir dari suatu proses.
	Lifeline Garis hidup objek dalam sequence diagram.
	Message Komunikasi antar objek dalam sequence diagram.

3.4. *Blackbox Testing*

Blackbox Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada aspek fungsional sistem tanpa melihat struktur kode program di dalamnya. Penguji hanya mengetahui *input* yang harus diberikan dan *output* yang diharapkan, tanpa memahami bagaimana proses logika di balik layar bekerja. Pendekatan ini meniru bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, sehingga efektif dalam mengidentifikasi kesalahan atau ketidaksesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna. Dalam pengembangan *website*, *blackbox testing* sangat cocok untuk menguji elemen-elemen seperti validasi *form*, sistem *login*, tampilan menu makanan, hingga proses *reservasi*. Myers, Sandler, dan Badgett (2019) menjelaskan bahwa metode *blackbox testing* sangat penting karena mengukur kinerja dan reliabilitas sistem berdasarkan hasil keluaran yang diamati oleh pengguna akhir.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Analisis Permasalahan

Rumah Makan Omah Jawa menghadapi tantangan dalam memasarkan usahanya secara lebih luas karena masih bergantung pada metode promosi konvensional seperti dari mulut ke mulut dan unggahan *media sosial* yang kurang terstruktur. Ketiadaan *media digital* yang profesional seperti *website* mengakibatkan keterbatasan dalam menjangkau pelanggan baru di luar wilayah lokal. Selain itu, pengelolaan informasi menu makanan masih dilakukan secara manual, yang berpotensi menimbulkan kesalahan dan memperlambat pembaruan data. Sistem *reservasi* pun belum terintegrasi secara efektif sehingga komunikasi dengan pelanggan tidak selalu berjalan efisien. Oleh karena itu, diperlukan solusi digital yang dapat mengatasi keterbatasan ini.

4.2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

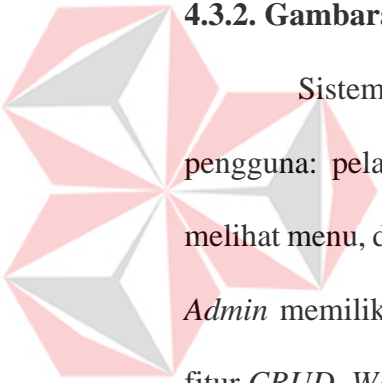
Sistem yang berjalan di Rumah Makan Omah Jawa masih bersifat manual dan belum terkomputerisasi. Promosi usaha dilakukan melalui selebaran, promosi lisan, dan *media sosial* yang tidak konsisten. Data menu seperti makanan, minuman, dan camilan hanya tersedia dalam bentuk fisik atau papan menu, tanpa dukungan sistem pengelolaan berbasis *database*. *Admin* atau pemilik usaha harus mengatur perubahan data secara manual, yang dapat menyebabkan informasi tidak sinkron. Untuk *reservasi*, pelanggan harus menghubungi langsung melalui telepon atau pesan *WhatsApp* tanpa sistem pencatatan atau validasi awal. Ketidakterpaduan ini menyebabkan ketidakefisienan dalam pelayanan dan pengelolaan data pelanggan.

4.3. Perancangan Sistem

4.3.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menyediakan solusi digital berupa *website* resmi bagi Rumah Makan Omah Jawa yang menampilkan profil usaha, menu makanan, serta mendukung pengelolaan data secara mandiri oleh *admin* melalui fitur *CRUD*. Sistem ini juga dilengkapi dengan fitur *reservasi* terintegrasi *WhatsApp* dan desain responsif agar mudah diakses di berbagai perangkat, sehingga dapat meningkatkan efisiensi layanan, memperluas jangkauan digital, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

4.3.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan



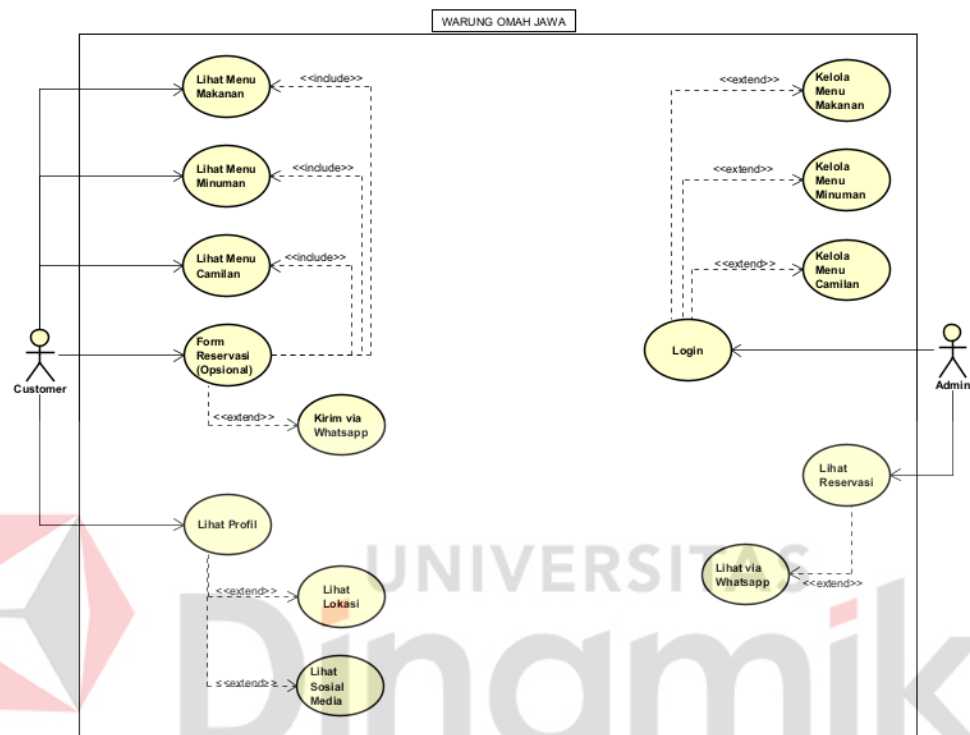
Sistem yang diusulkan berupa *website* interaktif dengan dua jenis pengguna: pelanggan dan admin. Pelanggan dapat mengakses informasi usaha, melihat menu, dan melakukan reservasi melalui *form* yang terhubung ke *WhatsApp*. Admin memiliki akses *login* untuk mengelola data menu secara dinamis melalui fitur *CRUD*. *Website* ini didukung oleh *database* dan dirancang dengan antarmuka yang sederhana, menarik, dan responsif, guna memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien.

4.3.3. Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan

Prosedur sistem yang diusulkan mencakup dua alur utama, yaitu untuk pelanggan dan admin. Pelanggan mengakses *website* untuk melihat informasi usaha dan menu, lalu dapat melakukan *reservasi* dengan mengisi *form* yang akan diteruskan otomatis ke *WhatsApp*. Sementara itu, admin masuk melalui halaman *login* untuk mengelola data menu (tambah, ubah, hapus) melalui antarmuka *website*.

yang terhubung ke *database*. Prosedur ini dirancang agar proses layanan dan pengelolaan informasi berjalan efisien, terstruktur, dan mudah digunakan.

4.4. Use Case Diagram



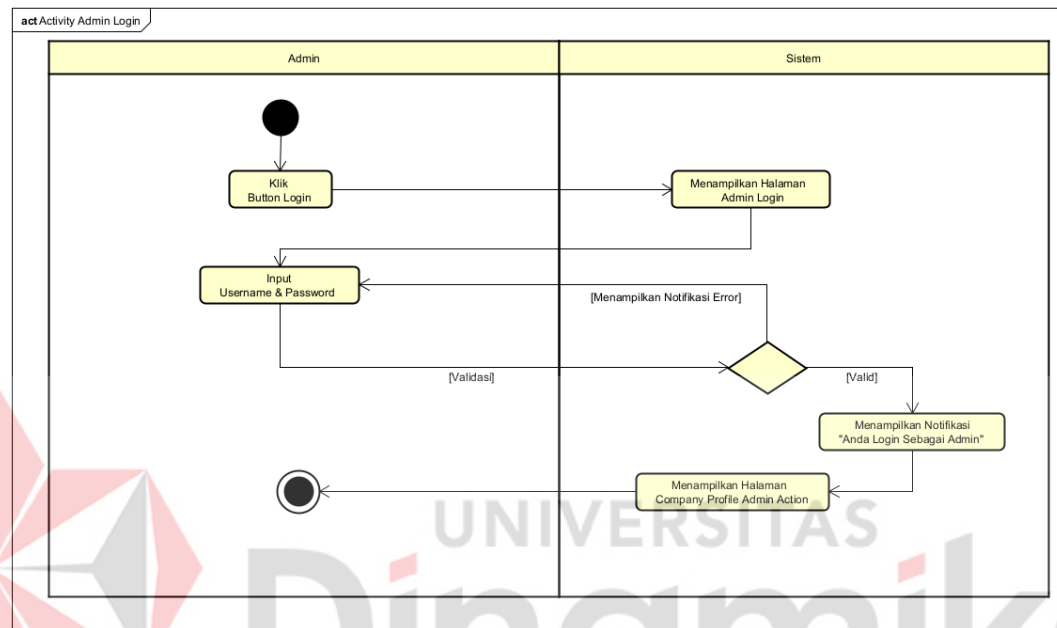
Gambar 2. 1 Use Case Diagram

Use case diagram pada gambar 2.1 di atas menggambarkan alur interaksi antara pengguna (*customer*) dan admin dengan sistem *website company profile* Warung Omah Jawa. *Website* ini dirancang untuk memudahkan *customer* dalam mengakses informasi terkait menu makanan, minuman, camilan, profil rumah makan, lokasi, serta sosial media. Selain itu, *customer* juga dapat melakukan *reservasi* secara opsional melalui *form* yang akan diteruskan langsung ke *WhatsApp* pihak rumah makan. Sementara itu, *admin* memiliki akses untuk *login* dan mengelola seluruh konten menu, serta melihat data *reservasi* yang masuk, baik melalui sistem maupun via *WhatsApp*. Diagram ini merepresentasikan fungsi utama

dari *website* sebagai media informasi dan layanan sederhana yang mendukung operasional rumah makan secara digital.

4.5. Activity Diagram

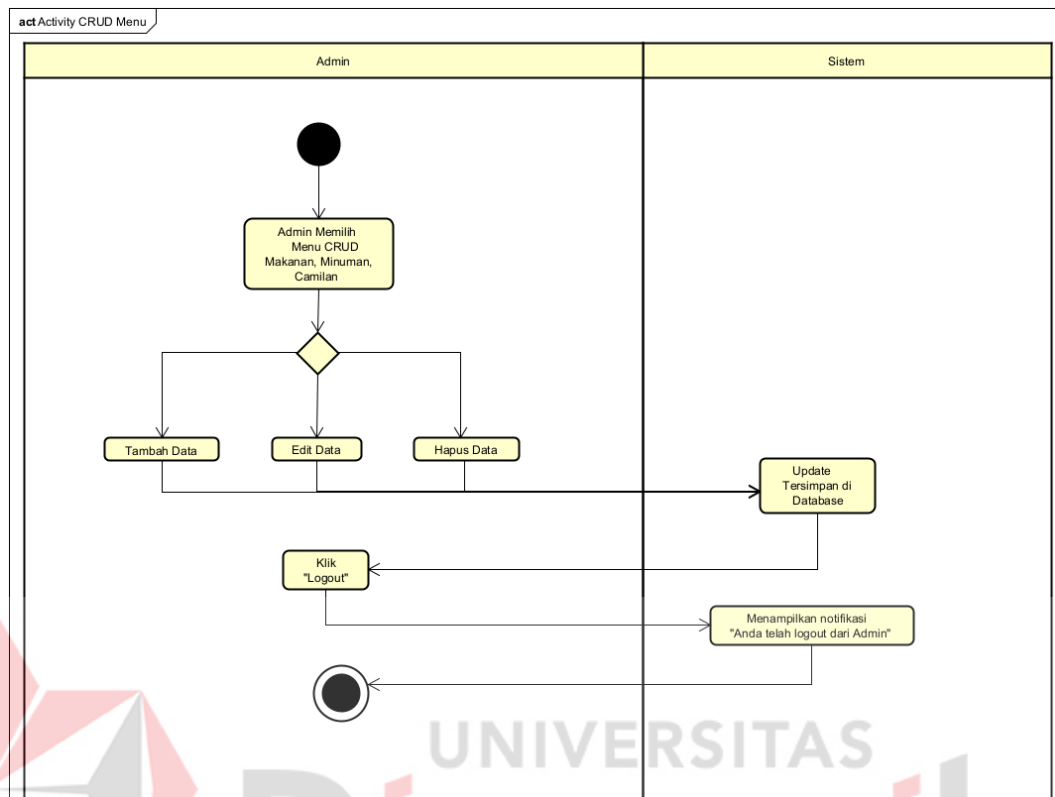
A. Activity Diagram Admin Login



Gambar 2.2 Activity Diagram Admin Login

Activity diagram pada gambar 2.2 diatas menunjukkan alur *login admin* pada *website* Warung Omah Jawa. Proses dimulai saat admin mengklik tombol *login*, lalu sistem menampilkan halaman *login*. Setelah admin menginput *username* dan *password*, sistem akan melakukan validasi. Jika data salah, muncul notifikasi *error*. Jika *valid*, sistem menampilkan notifikasi berhasil *login* dan mengarahkan *admin* ke halaman khusus untuk pengelolaan *website*.

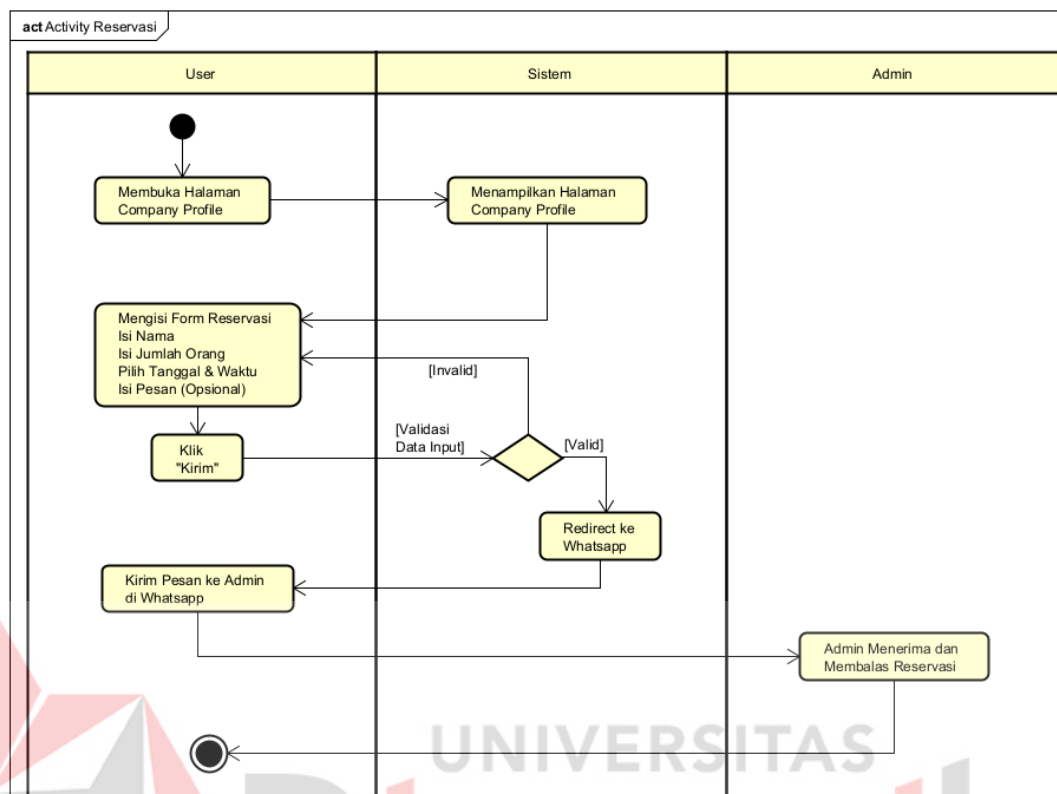
B. Activity Diagram CRUD Admin



Gambar 2. 3 Activity Diagram CRUD Admin

Activity diagram pada gambar 2.3 diatas menunjukkan proses *admin* dalam mengelola menu makanan, minuman, dan camilan di *website* Warung Omah Jawa. *Admin* dapat menambah, mengedit, atau menghapus data, lalu sistem akan menyimpan perubahan ke *database*. Setelah selesai, admin bisa *logout* dan sistem menampilkan notifikasi bahwa *admin* telah keluar.

C. Activity Diagram Reservasi

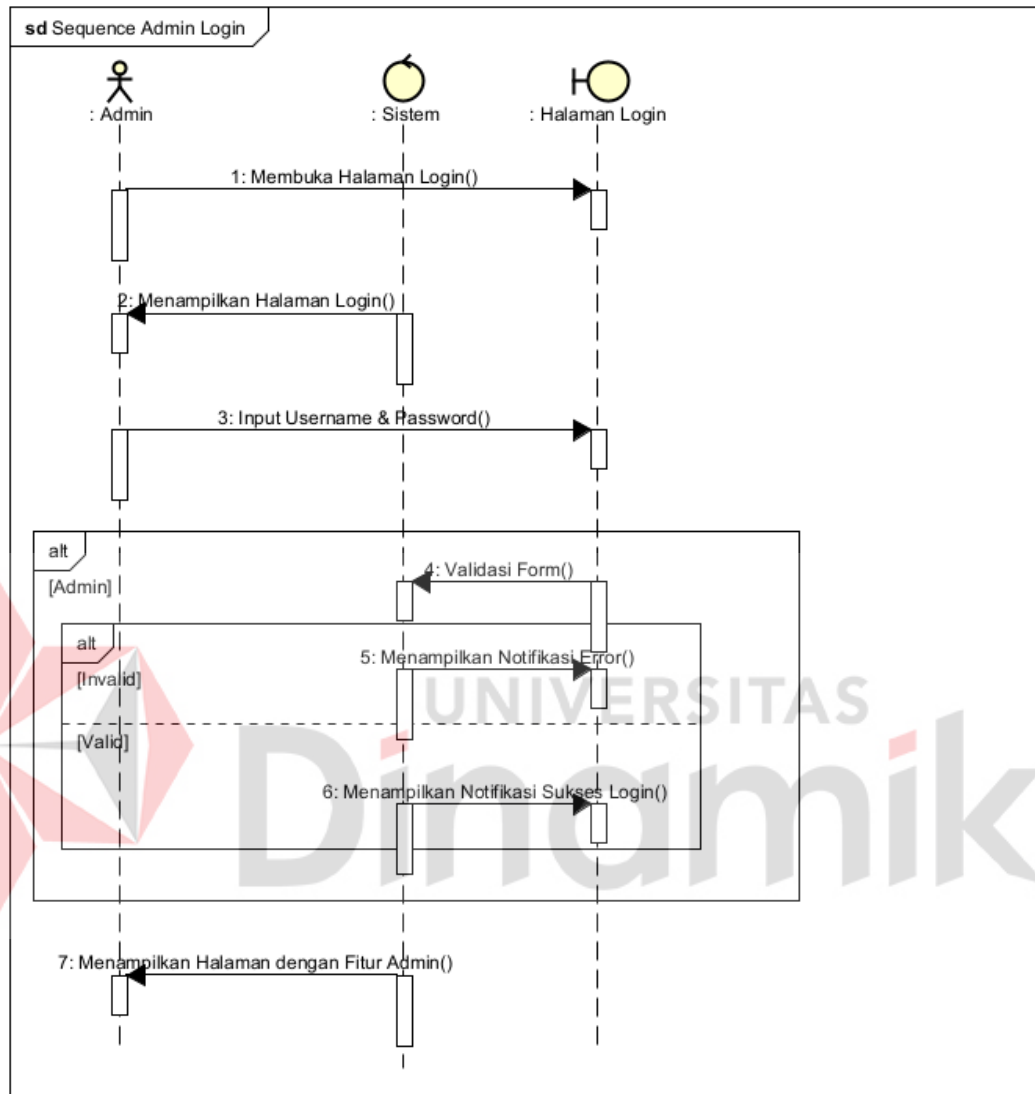


Gambar 2. 4 Activity Diagram Reservasi

Activity diagram pada gambar 2.4 di atas menggambarkan alur proses reservasi yang dilakukan user pada website Warung Omah Jawa. Proses dimulai saat user membuka halaman *company profile*, lalu mengisi *form reservasi* dengan data seperti nama, jumlah orang, tanggal dan waktu kunjungan, serta pesan opsional. Setelah mengisi, user mengklik tombol "Kirim", dan sistem akan melakukan validasi terhadap *input* tersebut. Jika data tidak *valid*, sistem akan menghentikan proses. Jika data *valid*, sistem akan mengarahkan user ke *WhatsApp* untuk mengirim pesan *reservasi* ke *admin*. Selanjutnya, *admin* menerima pesan tersebut dan membalas *reservasi* melalui *WhatsApp*.

4.6. Sequence Diagram

A. Sequence Diagram Admin Login

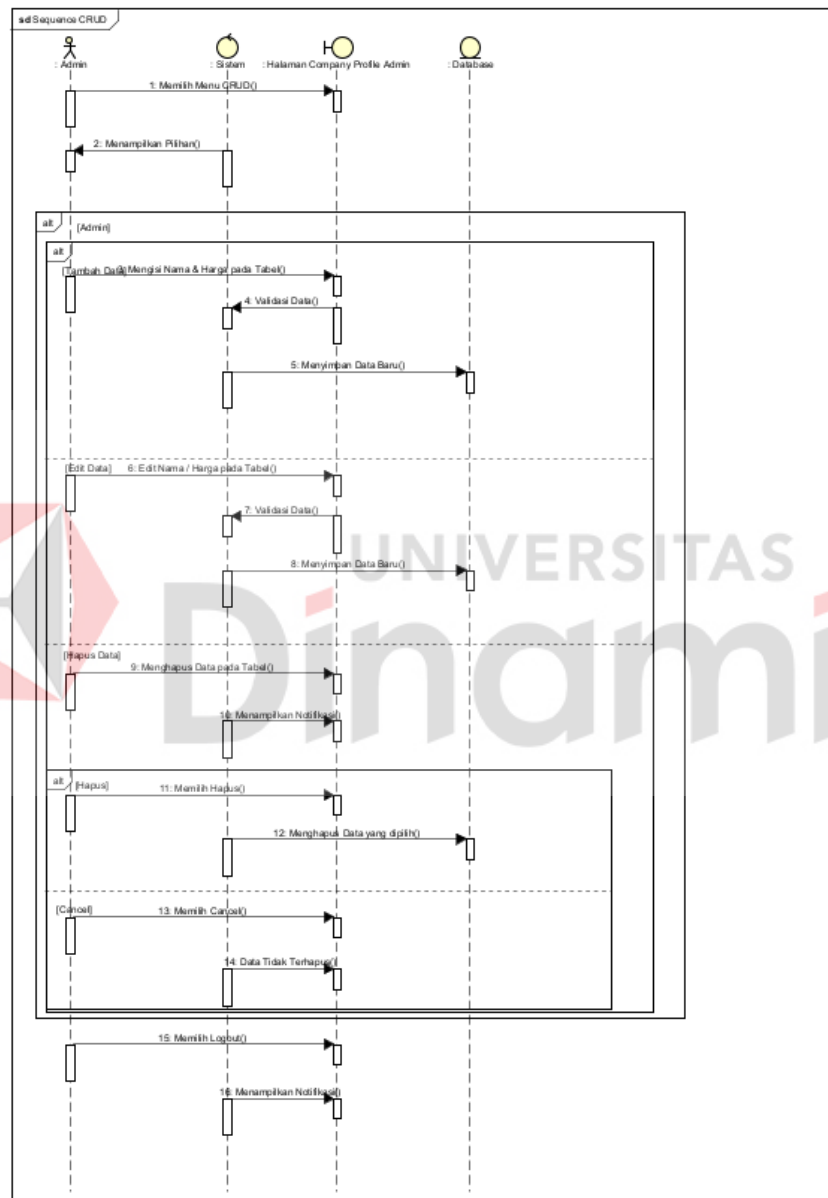


Gambar 3. 1 Sequence Diagram Admin Login

Sequence diagram pada gambar 3.1 di atas menggambarkan proses *login admin* pada sistem *website* Warung Omah Jawa secara berurutan. Proses dimulai saat *admin* membuka halaman *login*, lalu sistem menampilkan tampilan halaman *login*. Selanjutnya, *admin* memasukkan *username* dan *password*, kemudian sistem memproses input tersebut dengan melakukan *validasi form*. Jika data tidak *valid*,

sistem akan menampilkan notifikasi *error*. Namun jika data *valid*, sistem akan menampilkan notifikasi bahwa *login* berhasil. Setelah itu, sistem menampilkan halaman *admin* lengkap dengan fitur pengelolaan yang tersedia.

B. Sequence Diagram CRUD Admin

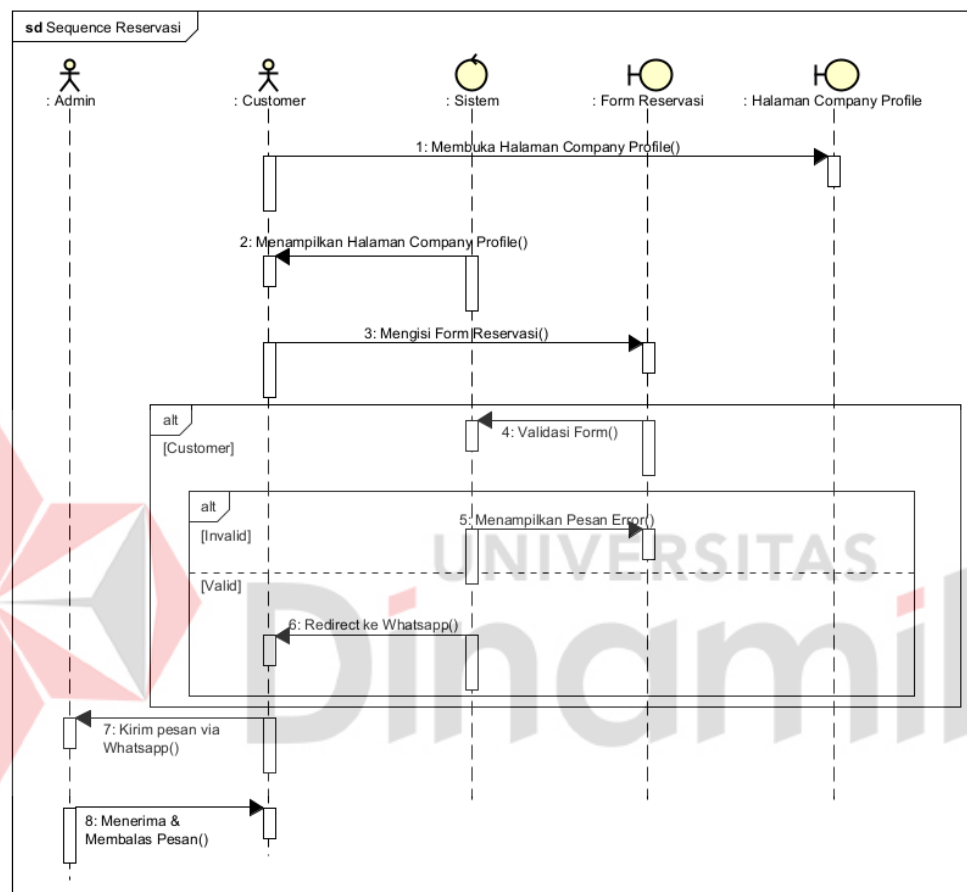


Gambar 3. 2 Sequence Diagram CRUD Admin

Sequence diagram pada gambar 3.2 di atas menggambarkan alur interaksi antara *admin*, sistem, halaman *company profile admin*, dan *database* dalam

melakukan proses *CRUD* pada data menu di *website* Warung Omah Jawa. Proses dimulai saat *admin* memilih menu *CRUD*, lalu sistem menampilkan pilihan aksi yang tersedia.

C. Sequence Diagram Reservasi



Gambar 3. 3 Sequence Diagram Reservasi

Sequence diagram pada gambar 3.3 di atas menggambarkan alur proses *reservasi* yang dilakukan *customer* melalui *website* Warung Omah Jawa. Proses dimulai ketika *customer* membuka halaman *company profile*, lalu sistem menampilkan halaman tersebut. Selanjutnya, *customer* mengisi *form reservasi* dengan informasi seperti nama, jumlah orang, tanggal, waktu, dan pesan opsional. Setelah form diisi, sistem melakukan validasi terhadap data yang dimasukkan. Jika

data tidak *valid*, sistem akan menampilkan pesan *error*. Namun jika *valid*, sistem akan melakukan *redirect* ke aplikasi *WhatsApp*. *Customer* kemudian mengirimkan pesan *reservasi* ke *admin* melalui *WhatsApp*. Terakhir, *admin* menerima dan membalas pesan tersebut.

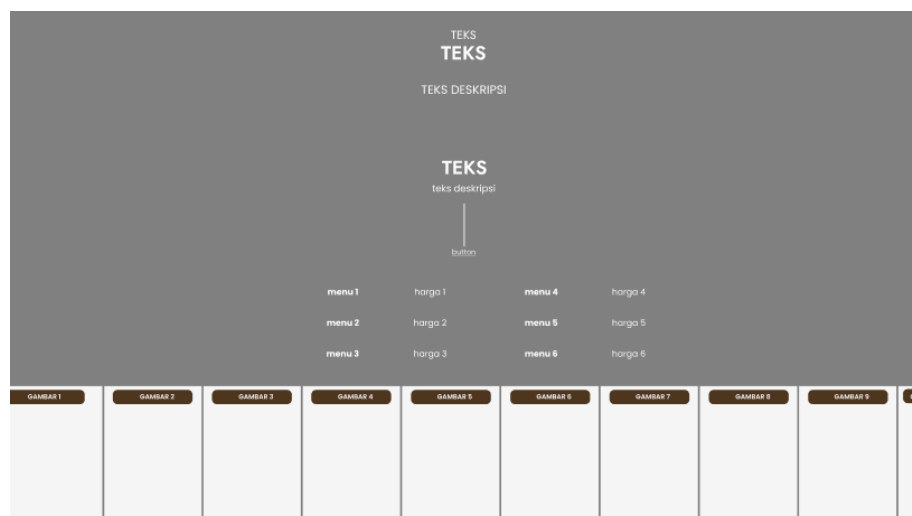
4.7. Design Antarmuka

A. Design Wireframe Landing Page



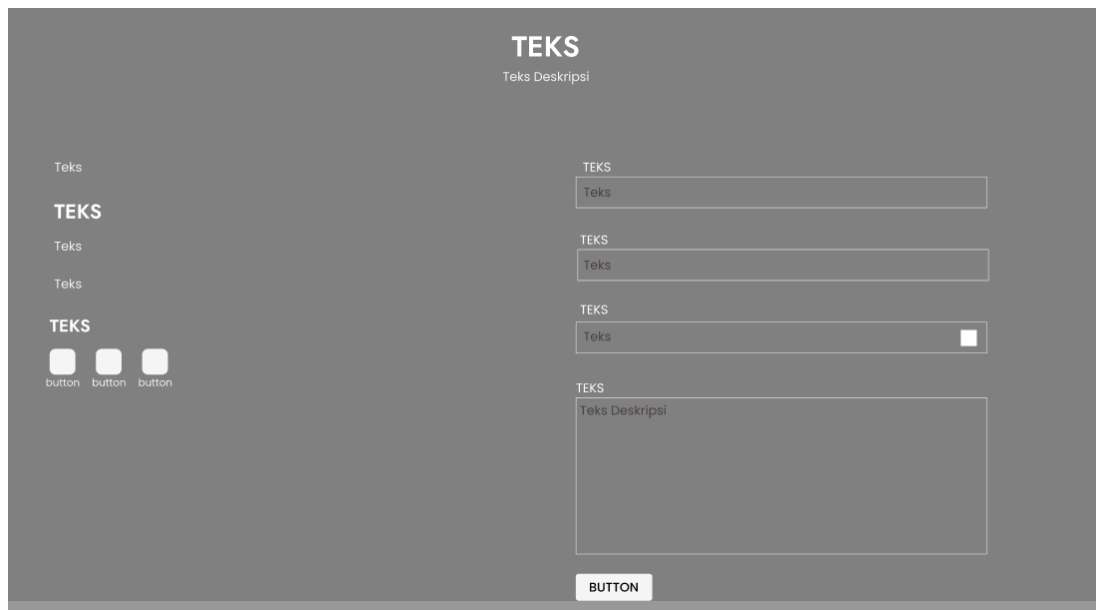
Gambar 4. 1 Design Wireframe Landing Page

B. Design Wireframe Menu Makanan, Minuman, Camilan



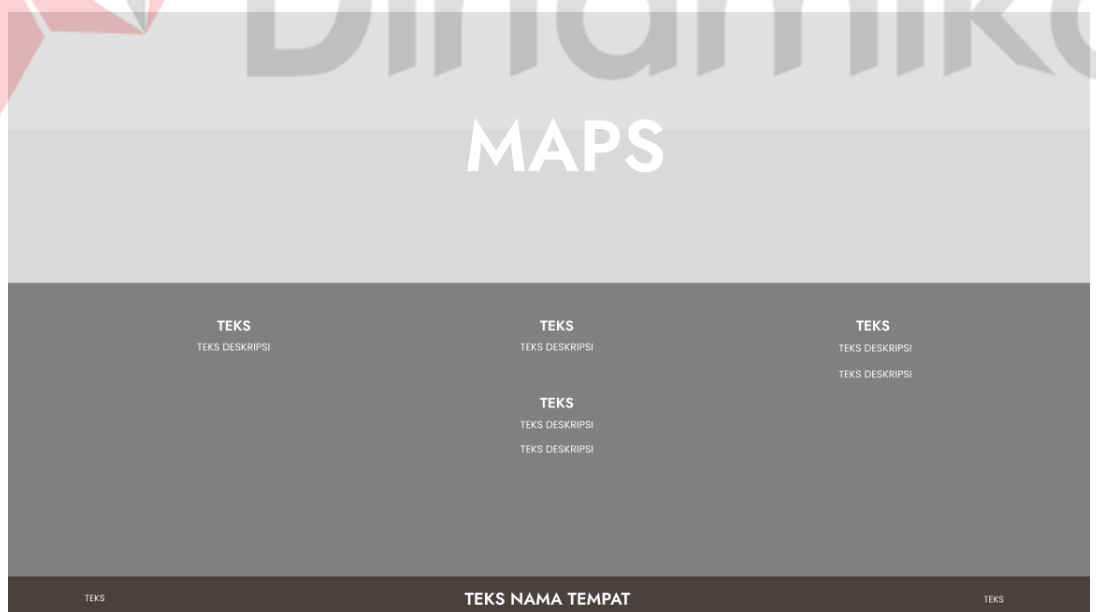
Gambar 4. 2 Design Wireframe Menu Makanan, Minuman, Camilan

C. Design Wireframe Reservasi



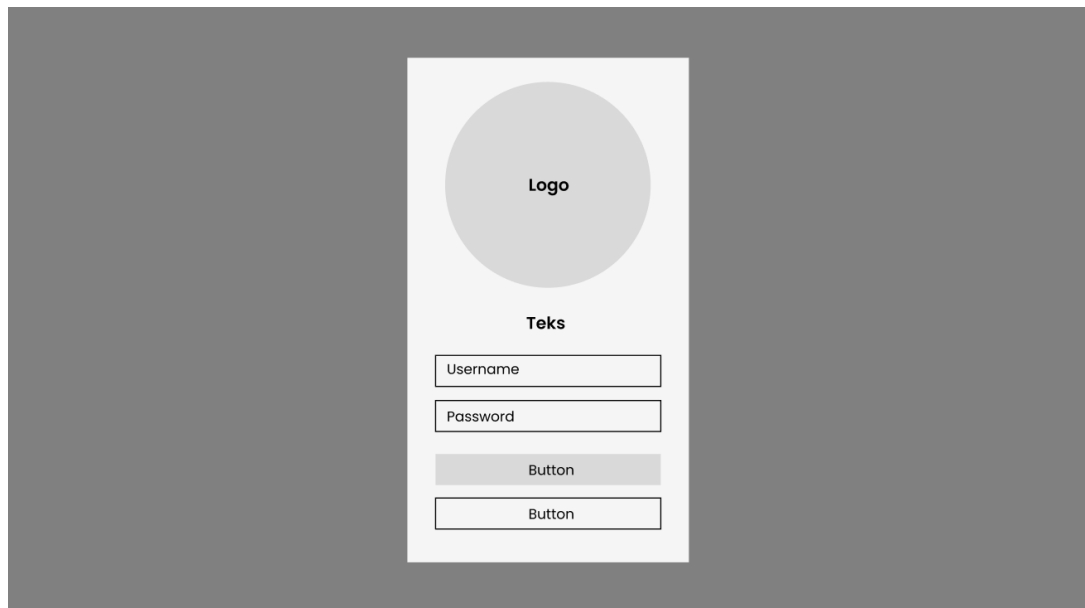
Gambar 4. 3 Design Wireframe Reservasi

D. Design Wireframe Maps



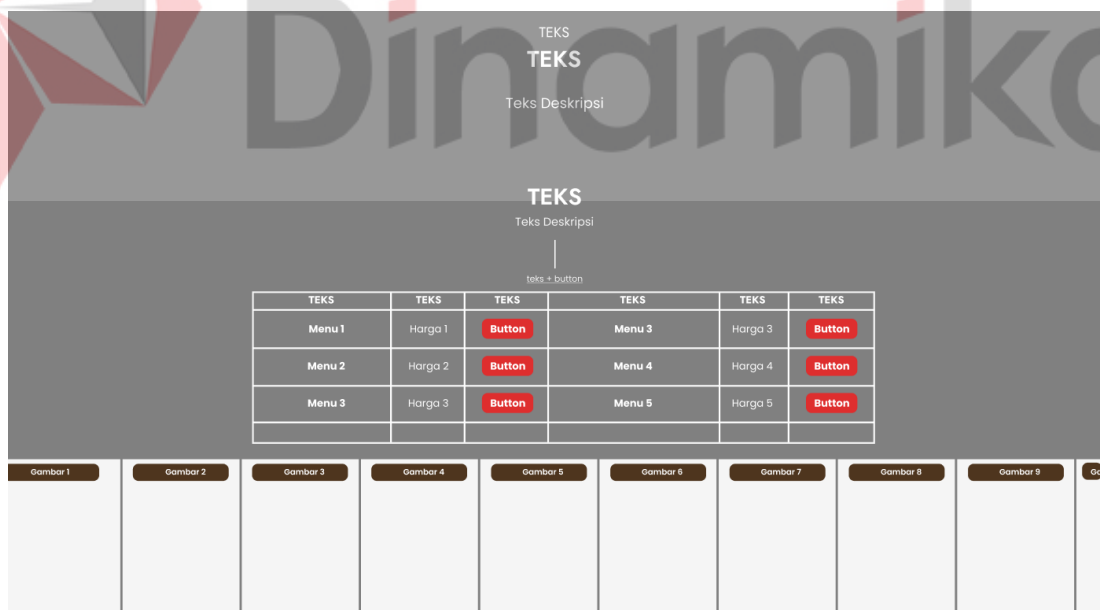
Gambar 4. 4 Design Wireframe Maps

E. Design Wireframe Admin Login



Gambar 4. 5 Design Wireframe Admin Login

F. Design Wireframe Admin Menu Makanan, Minuman, Camilan



Gambar 4. 6 Design Wireframe Admin Menu Makanan, Minuman, Camilan

4.8. Implementasi Sistem

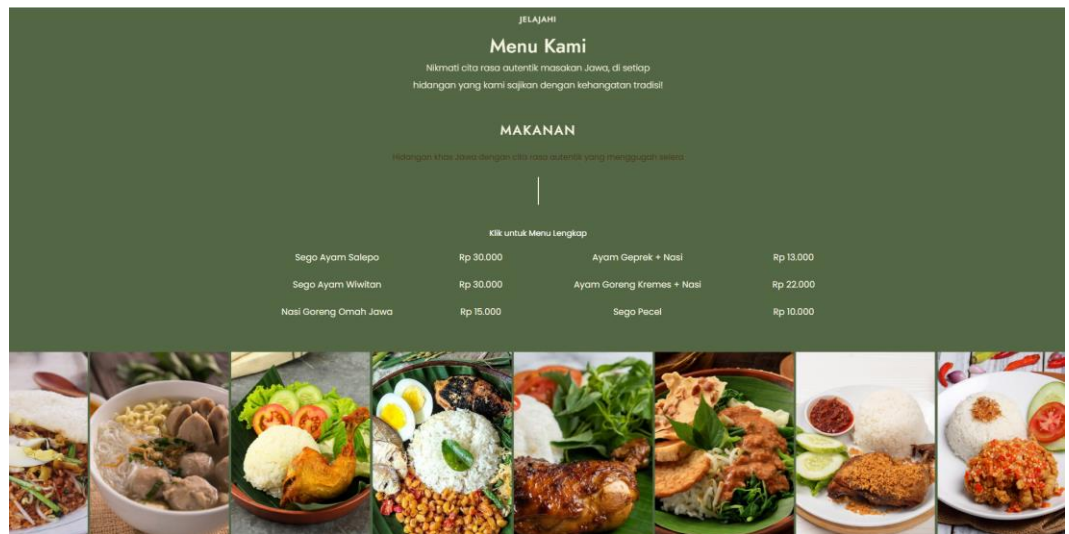
A. Tampilan Landing Page



Gambar 5. 1 Tampilan Landing Page

Landing page Warung Omah Jawa pada gambar 5.1 diatas menampilkan suasana tradisional dengan latar foto warung yang khas. Di tengah halaman terdapat nama warung, tagline “Sajian Rasa, Hangatnya Tradisi”, serta dua tombol utama: Lihat Menu dan Reservasi. Navigasi atas memuat menu *Home*, *Tentang*, *Menu*, *Reservasi*, *Lokasi*, dan *Login* untuk *admin*.

B. Tampilan Menu Makanan



Gambar 5. 2 Tampilan Menu Makanan

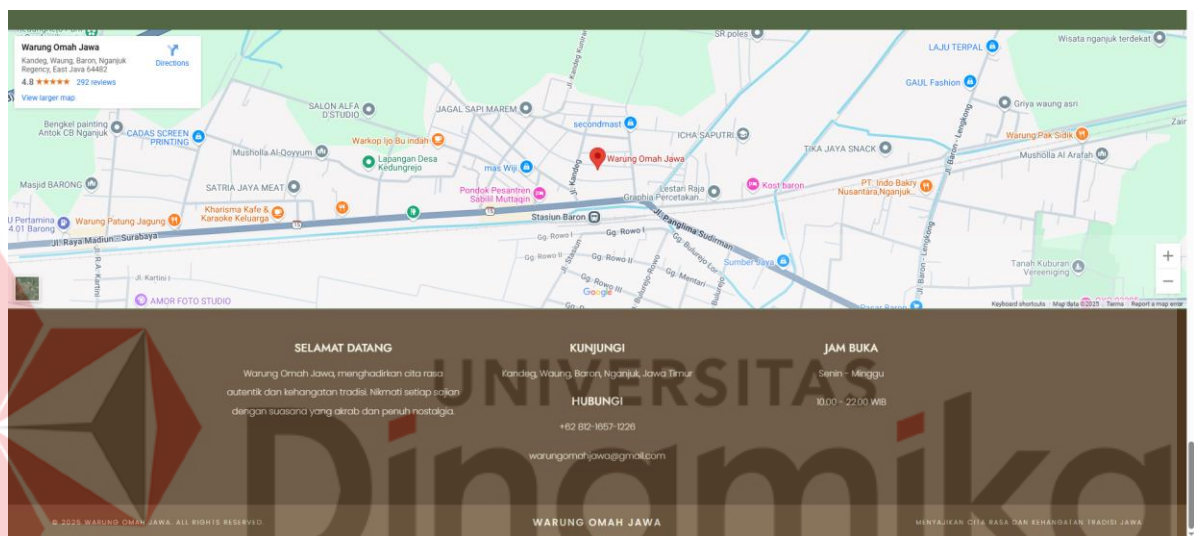
Tampilan menu makanan pada gambar 5.2 diatas menyajikan daftar hidangan khas Jawa lengkap dengan nama, harga, dan foto yang menggugah selera. Desainnya *informatif* dan menarik, memudahkan pengunjung melihat pilihan menu sambil menikmati *visual* cita rasa tradisional.

C. Tampilan Menu Reservasi

Gambar 5. 3 Tampilan Menu Reservasi

Halaman *reservasi* pada gambar 5.3 diatas didesain sederhana dan *informatif* dengan latar hijau tua. Di sisi kiri terdapat informasi jam operasional, *media sosial*, dan konfirmasi *reservasi* dalam 24 jam. Di sisi kanan, tersedia *form* yang berisi kolom nama, jumlah orang, tanggal dan waktu, serta pesan tambahan, dilengkapi tombol “Kirim” untuk mengirim data *reservasi* secara langsung.

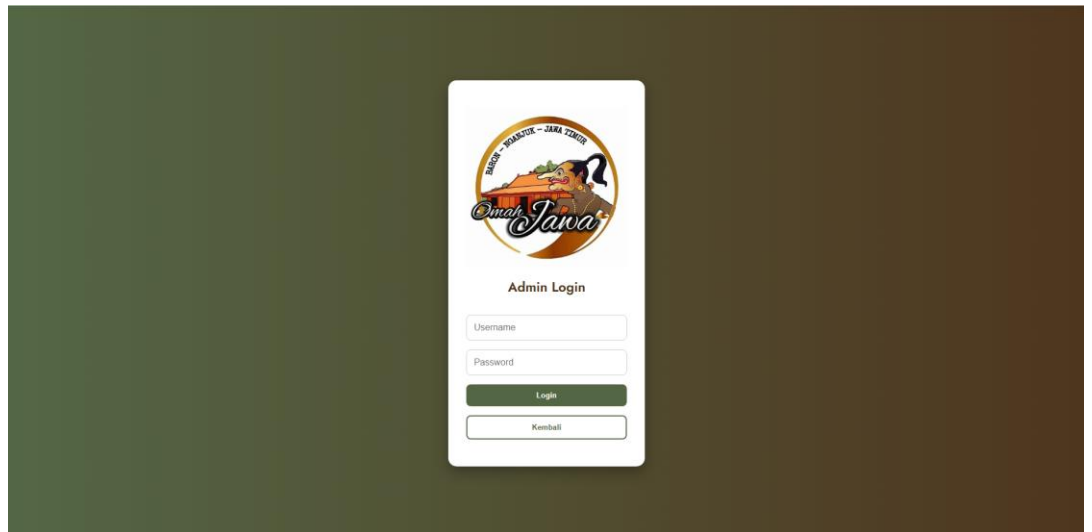
D. Tampilan Maps



Gambar 5. 4 Tampilan Maps

Tampilan *maps* pada gambar 5.4 diatas menampilkan lokasi Warung Omah Jawa melalui integrasi *Google Maps* secara langsung. Di bawah peta, terdapat informasi alamat lengkap, jam buka, kontak *email* dan nomor telepon, serta sambutan singkat mengenai suasana dan cita rasa yang ditawarkan. Desain menggunakan latar coklat tua yang selaras dengan nuansa tradisional dan hangat dari tema *website*.

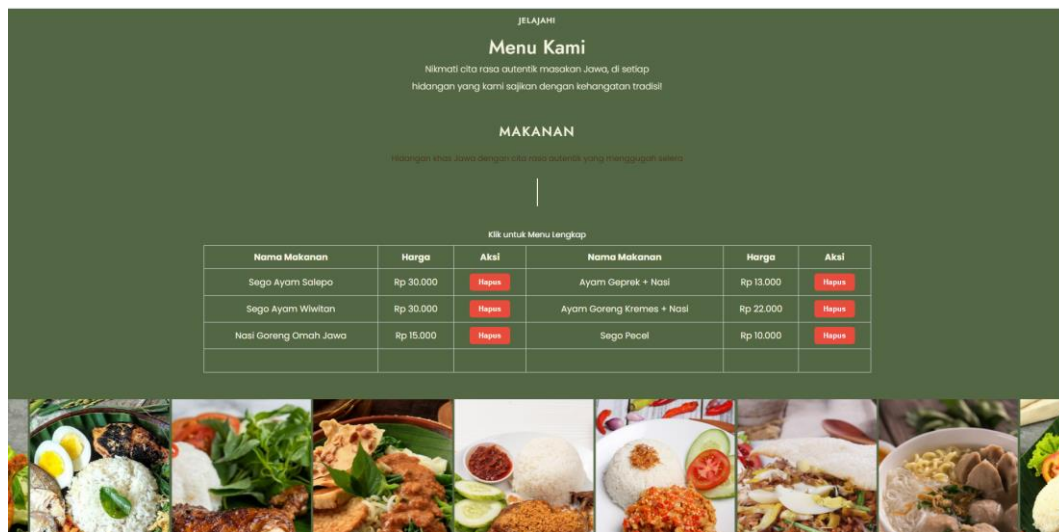
E. Tampilan Admin Login



Gambar 5. 5 Tampilan Admin Login

Halaman *Admin Login* pada gambar 5.5 diatas memiliki desain sederhana dan fokus, dengan latar gradasi hijau-cokelat yang mencerminkan nuansa tradisional. Di bagian tengah terdapat logo "Omah Jawa", diikuti dengan *form login* berisi kolom *Username* dan *Password*. Tersedia dua tombol: *Login* berwarna hijau dan *Kembali* untuk navigasi keluar dari halaman. Tampilan ini dirancang untuk akses masuk *admin* secara aman dan efisien.

F. Tampilan Admin Menu Makanan



Gambar 5. 6 Tampilan Admin Menu Makanan

Halaman *Admin* Menu Makanan pada gambar 5.6 diatas menampilkan daftar menu makanan khas Jawa dalam format tabel. Setiap baris berisi nama makanan, harga, dan tombol aksi “*Hapus*” berwarna merah untuk mengelola data menu. Di bagian atas terdapat judul dan deskripsi singkat yang menekankan keautentikan cita rasa Jawa. Di bagian bawah, ditampilkan deretan gambar makanan sebagai pendukung visual. *Tampilan* ini dirancang agar admin dapat mengelola menu dengan mudah dan cepat.

4.6. Blackbox Testing

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap kinerja sistem menggunakan metode *black-box testing* dengan melakukan serangkaian aktivitas pengujian. Berikut dari hasil pengujian yang telah dilakukan.

Tabel 1. 2 Blackbox Testing

Kode	User	Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
WOJ-1	User	Navigasi Button Home	Klik tombol "Home"	User diarahkan ke halaman utama	Sesuai
WOJ-2	User	Navigasi Button Tentang	Klik tombol "Tentang"	Halaman scroll ke bagian informasi tentang Warung Omah Jawa	Sesuai
WOJ-3	User	Navigasi Button Menu	Klik tombol "Menu"	Halaman scroll ke bagian daftar menu	Sesuai
WOJ-4	User	Navigasi Button Reservasi	Klik tombol "Reservasi"	Halaman scroll ke form reservasi	Sesuai
WOJ-5	User	Navigasi Button Lokasi	Klik tombol "Lokasi"	Halaman scroll ke bagian peta lokasi	Sesuai
WOJ-6	User	Klik "menu lengkap"	Klik tombol/menu yang mengarah ke file PDF	PDF menu lengkap terbuka	Sesuai
WOJ-7	User	Reservasi	Isi semua field form dan klik "KIRIM"	User diarahkan ke WhatsApp dengan detail reservasi otomatis terisi	Sesuai

Kode	User	Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
WOJ-8	User	Form Reservasi Kosong	Klik “KIRIM” tanpa mengisi form	Tidak dapat mengirim, muncul alert/error atau tidak diarahkan ke WhatsApp	Sesuai
WOJ-9	Admin	Login Berhasil	Masukkan username dan password admin yang valid	Akses masuk ke halaman admin dengan fitur CRUD	Sesuai
WOJ-10	Admin	Login Gagal	Masukkan username atau password salah	Muncul pesan error login gagal, tetap di halaman login	Sesuai
WOJ-11	Admin	Create Data Menu	Tambahkan menu baru melalui form admin	Menu baru muncul di daftar menu setelah disimpan	Sesuai
WOJ-12	Admin	Read Data Menu	Masuk halaman data menu setelah login	Menampilkan semua data menu secara lengkap	Sesuai
WOJ-13	Admin	Update Data Menu	Ubah informasi menu tertentu (nama/harga/foto)	Data menu berhasil diperbarui dan tampil sesuai update	Sesuai
WOJ-14	Admin	Delete Data Menu	Hapus salah satu data menu dari daftar	Data menu terhapus dan tidak muncul di daftar menu	Sesuai

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kerja praktik yang telah dilakukan di Rumah Makan Omah Jawa, dapat disimpulkan bahwa pembangunan *website company profile* telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan. *Website* ini mampu menyajikan informasi usaha secara profesional, menampilkan daftar menu makanan, minuman, dan camilan, serta menyediakan fitur *reservasi* yang terintegrasi langsung dengan aplikasi *WhatsApp*. Sistem yang dibangun juga menyediakan fitur login untuk *admin* sehingga pengelolaan data dapat dilakukan secara mandiri melalui proses *CRUD*.

Seluruh proses pengembangan mengikuti tahapan dalam *SDLC*, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, hingga pengujian sistem. Hasil pengujian menggunakan metode *blackbox testing* menunjukkan bahwa seluruh fitur yang diimplementasikan berfungsi dengan baik sesuai dengan skenario pengujian yang telah dirancang. Dengan adanya *website* ini, Rumah Makan Omah Jawa kini memiliki sarana digital yang lebih efektif dalam menjangkau pelanggan dan menyampaikan informasi usaha, sekaligus memberikan nilai tambah dalam meningkatkan citra profesional di mata publik.

5.2. Saran

Walaupun *website* yang dibangun telah memenuhi kebutuhan dasar Rumah Makan Omah Jawa, masih terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan ke depannya. Pertama, sistem *reservasi* yang saat ini terintegrasi dengan *WhatsApp*

dapat dikembangkan menjadi sistem pemesanan otomatis berbasis *database* agar proses *reservasi* lebih terstruktur dan efisien. Kedua, *website* dapat ditambahkan fitur galeri foto, testimoni pelanggan, serta sistem rating untuk meningkatkan interaksi dan kepercayaan pengguna.

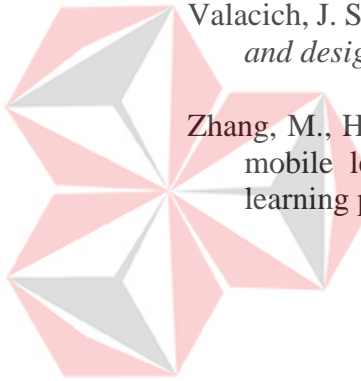
Selain itu, diperlukan pelatihan lebih lanjut bagi *admin* dalam mengelola konten *website* agar pemanfaatan sistem dapat dilakukan secara optimal. Pembaruan desain antarmuka dan peningkatan keamanan sistem juga disarankan sebagai bagian dari pemeliharaan berkelanjutan agar *website* tetap relevan dan aman untuk digunakan. Pengembangan ke depan juga bisa mencakup fitur laporan transaksi atau *analitik* sederhana untuk membantu pihak manajemen dalam mengambil keputusan berbasis data.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Arlow, J., & Neustadt, I. (2005). UML 2 and the unified process: practical object-oriented analysis and design. Pearson Education.
- Hasan, L., Morris, A., & Proberts, S. (2012). A comparison of usability evaluation methods for evaluating e-commerce websites. *Behaviour & Information Technology*, 31(7), 707-737.
- Myers, G. J., Sandler, C., & Badgett, T. (2011). *The art of software testing*. John Wiley & Sons.
- Sastika, W., Suryawardani, B., & Hanifa, F. H. (2016, August). Analysis of website quality, brand awareness on trust and its impact on customer loyalty. In *2016 Global Conference on Business, Management and Entrepreneurship* (pp. 472-478). Atlantis Press.
- Valacich, J. S., George, J. F., & Hoffer, J. A. (2015). *Essentials of systems analysis and design*. Pearson.
- Zhang, M., Hou, G., & Chen, Y. C. (2023). Effects of interface layout design on mobile learning efficiency: a comparison of interface layouts for mobile learning platform. *Library hi tech*, 41(5), 1420



Dinamika