

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE PEMESANAN MAKANAN FOODHUB BERBASIS WEB

Anak Agung Rai Gayatri¹, I Gusti Ayu Nirmala Dewi², Komang Restisya Purnajayanti³,
I Gede Wahyu Sanjaya⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Informatika, UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Bangli, Indonesia

Email: igustiayun6@gmail.com

Diajukan: 24 Juni 2025; **Diterima:** 21 November 2025; **DOI:** doi.org/10.25078/nivedita.v2i1.5149

ABSTRACT : The development of digital technology today has driven significant changes in people's consumption patterns, including in the food and beverage industry. However, many Micro, Small, and Medium Enterprises in the culinary sector still rely on traditional methods or social media that are not designed for commercial transactions, resulting in various problems that occur, such as in recording and managing orders. This study aims to design and implement FoodHub, a website-based food ordering site that is intended to help digitize the culinary Micro, Small, and Medium Enterprise business process. The system was developed using the prototyping method, with PHP Native, MySQL technology, as well as HTML, CSS, and JavaScript on the user interface. The main features include category pages, product pages, product detail pages, and others. Based on the results of system testing using the BlackBox Testing method, 100% valid results were obtained. Referring to these results, the system is running according to user needs and is declared feasible to be operated by Micro, Small, and Medium Enterprises effectively and efficiently.

Keywords: Foodhub, Food Ordering, Website, Information System, Online Transaction.

ABSTRAK : Perkembangan teknologi digital saat ini, telah mendorong perubahan signifikan dalam pola konsumsi masyarakat, termasuk dalam industri makanan dan minuman. Namun, banyak juga para pelaku UMKM pada sektor kuliner yang masih bergantung pada metode tradisional atau media sosial yang tidak dirancang untuk transaksi komersial, sehingga menimbulkan berbagai masalah yang terjadi seperti dalam pencatatan dan pengelolaan pemesanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan FoodHub, pada sebuah situs pemesanan makanan berbasis *website* yang ditunjukkan untuk membantu digitalisasi proses bisnis UMKM kuliner. Sistem dikembangkan dengan menggunakan metode *prototyping*, dengan teknologi PHP Native, MySQL, serta HTML, CSS, dan JavaScript pada antarmuka pengguna. Pada fitur utama terdapat halaman kategori, halaman produk, halaman rincian produk, dan lain-lain. Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode *BlackBox Testing*, didapatkan hasil 100% valid. Merujuk pada hasil tersebut, sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dinyatakan layak untuk dioperasikan oleh para pelaku UMKM secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: Foodhub, Pemesanan Makanan, Website, Sistem Informasi, Transaksi Online.

PENDAHULUAN

Dalam waktu beberapa tahun terakhir, perubahan teknologi telah mempengaruhi hampir semua aspek dalam kehidupan sehari-hari, seperti cara masyarakat memesan makanan. Saat ini, siapa saja bisa memesan makanan melalui *handphone* atau laptop dimana pun dan kapan pun tanpa harus datang langsung ke lokasi[1]. Transformasi digital ini dapat memberikan kemudahan dan efisiensi dalam proses pemesanan, baik bagi pelanggan maupun pemilik usaha[2].

Namun dibalik kemajuan digital saat ini, tidak sedikit para pelaku UMKM khususnya dibidang kuliner yang masih kesulitan dalam memanfaatkan sistem digital secara menyeluruh. Banyak dari mereka yang masih mengandalkan metode tradisional seperti mencatat pesanan secara manual atau menggunakan media sosial sebagai sarana komunikasi dengan para pelanggan, yang sebenarnya masih kurang ideal untuk transaksi bisnis[3]. Penggunaan media sosial memang fleksibel, namun seringkali menyebabkan masalah dalam komunikasi, kesalahan pencatatan, hingga keterlambatan dalam proses pemesanan[2]. Penelitian ini mengembangkan FoodHub untuk membantu menjawab masalah tersebut.

FoodHub merupakan sebuah situs pemesanan makanan yang berbasis *website* dan dapat digunakan oleh para pelaku UMKM kuliner untuk mengelola menu, pesanan, dan transaksi. Sistem ini memungkinkan

pelanggan bisa memesan makanan dengan lebih mudah dan cepat, sedangkan admin dapat memantau aktivitas bisnis secara lebih efisien.

Pengembangan FoodHub menggunakan metode *prototyping*, yang memungkinkan pembuatan model awal aplikasi, kemudian diuji dan disempurnakan berdasarkan umpan balik pengguna[4]. Pendekatan ini dipilih karena dinilai fleksibel dan cocok untuk kebutuhan UMKM yang cenderung berubah-ubah. Sistem ini dibangun menggunakan PHP Native untuk logika *server-side*, dengan MySQL sebagai basis data. Antarmuka pengguna dirancang menggunakan *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript*, agar tampilannya tetap responsif dan mudah dipahami oleh para pengguna dari berbagai kalangan.

Selain itu, proses pengujian dilakukan dengan metode *BlackBox Testing* yang digunakan untuk memastikan semua fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna[3]. Fitur-fitur utama yang disediakan antara lain halaman kategori, halaman produk, halaman rincian produk, halaman keranjang, dan lain-lain.

Fenomena meningkatnya permintaan terhadap layanan pesan antar makanan yang juga sejalan dengan perubahan gaya hidup masyarakat, terutama di wilayah perkotaan. Kenyamanan konsumen menjadi prioritas utama, sehingga *website* seperti FoodHub memiliki potensi besar untuk digunakan secara luas[1], [5].

Lebih jauh lagi FoodHub dirancang tidak hanya untuk memberikan kemudahan dalam transaksi, tetapi juga membantu pelaku UMKM dalam memantau perkembangannya secara *real-time*. Hal ini penting sebagai dasar pengambilan keputusan bisnis yang lebih akurat[6].

Dukungan teknologi yang sederhana namun juga fungsional, aplikasi ini diharapkan menjadi solusi praktis bagi UMKM yang ingin memulai bertransformasi secara digital, tanpa investasi besar atau keahlian teknis tinggi. Harapannya, FoodHub bisa menjadi inspirasi bagi pengembangan sistem serupa dari sektor kuliner, sekaligus mendorong digitalisasi usaha kecil di Indonesia ke arah yang lebih profesional dan kompetitif[7], [8].

METODE

Pada penelitian ini, aplikasi dikembangkan menggunakan metode *prototyping* dengan pendekatan iteratif. Metode ini dipilih karena memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap melalui siklus berulang yang melibatkan pembuatan prototipe, evaluasi dari pengguna, dan perbaikan berkelanjutan. Dalam penelitian ini dilakukan dua iterasi pengembangan sistem.

A. Iterasi Pertama

1. Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan wawancara dan pengamatan (*observasi*) terhadap proses pemesanan makanan yang berjalan saat ini, untuk mendapatkan data dan informasi terkait kebutuhan pengguna.

2. Tahap Analisis

Pada tahap ini data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem. Hasilnya berupa daftar kebutuhan sistem, baik dari segi fungsional maupun non-fungsional.

3. Tahap Perancangan

Setelah kebutuhan teridentifikasi, dilakukan desain prototipe awal sistem yang meliputi antarmuka pengguna, struktur basis data, serta pembuatan diagram perancangan seperti diagram alur, *use case*, dan ERD yang menjadi panduan dalam pengembangan sistem.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini mencakup proses pembuatan prototipe pertama menggunakan PHP Native dengan dukungan MySQL sebagai sistem basis data. Proses pengembangan dilakukan pada lingkungan lokal menggunakan Laragon. Implementasi mencakup halaman pengguna dan admin.

5. Tahap Evaluasi

Prototipe pertama diuji dan dievaluasi oleh pengguna (*user/client*) untuk mendapat umpan balik terkait fungsi sistem, tampilan antarmuka, dan kemudahan penggunaan.

B. Iterasi Kedua

1. Tahap Perbaikan dan Pengembangan Lanjutan

Berdasarkan hasil evaluasi dari iterasi pertama, dilakukan perbaikan dan penambahan fitur sesuai masukan pengguna. Perbaikan mencakup penyempurnaan antarmuka, optimalisasi alur sistem, dan penambahan fungsi yang diperlukan.

2. Tahap Pengujian
Sistem diuji dengan metode BlackBox Testing, di mana pengujian difokuskan pada fungsi sistem berdasarkan masukan dan keluaran tanpa menilai struktur kode program[10].
3. Tahap Pemeliharaan
Setelah implementasi dan pengujian selesai, sistem dievaluasi untuk menemukan dan memperbaiki kekurangan atau kesalahan. Tahap ini memungkinkan pengembangan berkelanjutan berdasarkan masukan pengguna.

Tabel 1. Alat dan Teknologi

| No | Alat/Teknologi | Keterangan |
|----|--------------------|---|
| 1 | PHP Native | Bahasa pemrograman utama dalam pengembangan web |
| 2 | MySQL | Sistem basis data untuk menyimpan informasi |
| 3 | Laragon | Server lokal yang digunakan saat pengembangan |
| 4 | Visual Studio Code | Editor kode yang mendukung bahasa PHP |
| 5 | Web Browser | Media untuk menjalankan dan menguji sistem |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem FoodHub dikembangkan menggunakan metode *prototyping*, yaitu proses yang memungkinkan developer dan pengguna saling berinteraksi sejak tahap awal pengembangan. Pendekatan ini dipilih karena kebutuhan pelaku UMKM biasanya berubah-ubah, sehingga sistem perlu dibangun secara bertahap sambil terus menyesuaikan masukan dari pengguna. Melalui beberapa kali percobaan dan perbaikan, prototype yang dibuat akhirnya berkembang menjadi sistem yang siap digunakan.

1. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dilakukan dengan mengamati proses pemesanan makanan yang sebelumnya masih dicatat secara manual dan melakukan wawancara dengan pelaku UMKM. Dari proses tersebut terlihat bahwa banyak masalah terjadi, seperti pesanan yang salah dicatat, informasi menu yang tidak tersusun rapi, dan tidak adanya bukti transaksi yang jelas untuk pelanggan. Di sisi pelanggan, mereka membutuhkan sistem yang memungkinkan mereka melihat menu berdasarkan kategori, menambahkan produk ke keranjang, memberikan catatan khusus, dan mendapatkan invoice setelah melakukan pemesanan. Sedangkan bagi admin, kebutuhan utamanya adalah dapat mengelola kategori, mengatur produk, mengecek pesanan yang masuk, serta melihat riwayat transaksi. Temuan ini menjadi dasar yang jelas untuk merancang tampilan dan alur kerja sistem FoodHub.

2. Perancangan Prototype Awal (Prototype I)

Setelah kebutuhan pengguna terkumpul, tahap berikutnya adalah membuat rancangan awal aplikasi. Rancangan ini berupa desain antarmuka sederhana (*wireframe*) untuk pengguna dan admin. Untuk pengguna, dibuat tampilan awal berupa halaman login, register, kategori, daftar produk, detail produk, dan keranjang. Sedangkan untuk admin, dirancang halaman untuk menginput kategori, menginput produk, melihat daftar produk, dan memeriksa riwayat invoice. Selain itu, struktur database juga disusun agar data pengguna, produk, kategori, dan pesanan dapat tersimpan dengan rapi. Rancangan awal ini masih sederhana, namun cukup untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana aplikasi akan berjalan.

3. Pembangunan Prototype I

Pada tahap ini, rancangan yang sudah dibuat mulai diubah menjadi sistem sederhana menggunakan PHP Native dan MySQL. Tampilan menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript juga mulai dibangun agar pengguna bisa mencoba alur sistem secara langsung. Fitur-fitur dasar seperti registrasi, login, menampilkan kategori, daftar produk, dan keranjang berhasil dibuat pada tahap awal ini. Untuk admin, fitur input kategori dan produk juga sudah dapat dijalankan. Prototype pertama ini kemudian diuji oleh pengguna untuk melihat apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan mereka.

4. Evaluasi dan Umpan Balik Pengguna

Setelah prototype pertama diuji, pengguna memberikan beberapa masukan yang cukup penting. Masukan dari pengguna (*user*):

- Detail produk masih terasa kurang lengkap.
- Perlu ditambahkan kolom catatan pesanan.
- Tombol “Tambah ke Keranjang” kurang terlihat.
- Perlu adanya halaman invoice sebagai bukti pemesanan.

Masukan dari admin:

- Form kategori dan produk perlu diperjelas agar lebih mudah digunakan.
- Admin memerlukan fitur pencarian pada daftar produk.
- Riwayat invoice perlu ditampilkan secara lengkap dan mudah diakses.

Masukan tersebut menjadi bahan perbaikan pada prototype selanjutnya.

5. Penyempurnaan *Prototype II*

Prototype kemudian diperbaiki berdasarkan masukan yang diterima.

Perubahan pada bagian pengguna:

Menambahkan kolom catatan pada halaman detail produk.

- Menambahkan ikon keranjang di bagian atas halaman.
- Mengubah tampilan produk agar lebih menarik dan mudah dibaca.
- Membuat halaman *invoice* dengan informasi lengkap.

Perubahan pada bagian admin:

- Merapikan tampilan *form input* kategori dan produk.
- Menambahkan fitur pencarian pada daftar produk.
- Menambahkan halaman riwayat *invoice* lengkap dengan opsi cetak.

Setelah dilakukan perbaikan, *prototype* kembali diuji dan dinilai sudah sesuai dengan kebutuhan.

6. Implementasi Akhir

Tahap ini merupakan penyelesaian akhir dari seluruh proses prototyping. Fitur yang sebelumnya diuji dan diperbaiki kemudian diintegrasikan menjadi sistem FoodHub versi final. Pada bagian pengguna, fitur-fitur seperti registrasi, kategori, daftar produk, rincian produk, keranjang, pesanan, dan invoice dapat digunakan dengan baik. Sedangkan pada bagian admin, fitur berupa pengelolaan kategori, pengelolaan produk, dan riwayat invoice juga telah berfungsi dengan stabil.

Hasil pengujian menggunakan metode BlackBox Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai yang diharapkan dengan tingkat keberhasilan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa sistem sudah siap digunakan oleh UMKM kuliner sebagai media pemesanan berbasis web.

A. Tampilan *Website User*

1. Halaman *Register*

Halaman register adalah halaman yang digunakan oleh pengguna baru untuk mendaftarkan akun sebelum dapat diakses sistem. Proses registrasi diperlukan untuk menyimpan data pengguna dalam database agar nantinya dapat digunakan saat proses *login*. Halaman *register* sistem dirancang secara sederhana dan mudah dipahami, seperti yang ditampilkan pada gambar 6. Pengguna diminta untuk mengisi informasi seperti nama lengkap, *email*, *password*, dan konfirmasi *password*. Setelah semua kolom diisi dengan benar dan saat tombol “*Register*” diklik, sistem akan menyimpan data pengguna baru dan mengarahkan pengguna ke halaman login. Jika user mencoba mendaftar dengan email yang sudah digunakan sebelumnya atau mengisi dengan data yang tidak sesuai format, maka sistem akan memberikan notifikasi kesalahan dan meminta pengguna untuk memperbaiki data yang diinputkan.



Gambar 1. Menampilkan Halaman Register

2. Halaman depan

Halaman depan adalah halaman pertama yang ditampilkan kepada pengguna saat mengakses sistem FoodHub. Tampilan pada halaman ini dirancang agar desain menarik dan informatif untuk menarik perhatian pengguna. Halaman ini berfungsi untuk pintu masuk utama bagi pengguna untuk mengenal layanan yang ditawarkan dan langsung melakukan aksi seperti login, registrasi, atau pemesanan.



Gambar 2. Menampilkan Halaman Depan

3. Halaman Kategori

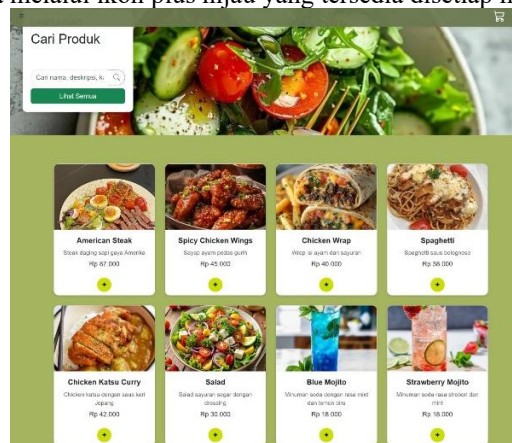
Halaman kategori adalah halaman yang menampilkan berbagai jenis pilihan menu makanan dan minuman yang tersedia di sistem FoodHub. Tujuan dari halaman ini adalah untuk memudahkan pengguna dalam menelusuri produk berdasarkan kategori sehingga pengalaman dalam pemesanan menjadi lebih efisien. Desain ini dibuat menarik dan *user friendly* agar pengguna bisa dengan mudah mendapatkan menu yang mereka inginkan. Selain itu, ikon keranjang belanja dipojok kanan atas memungkinkan pengguna untuk langsung mengakses pesanan mereka kapan pun.



Gambar 3. Menampilkan Halaman Kategori

4. Halaman Produk

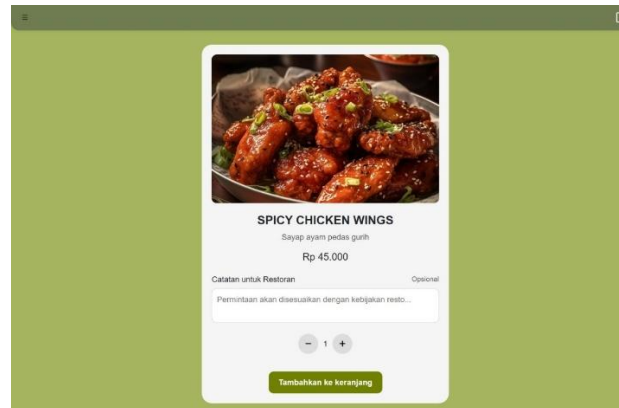
Halaman produk adalah halaman yang menampilkan daftar menu yang tersedia di sistem FoodHub secara lengkap. Halaman ini dapat memudahkan para pengguna dalam mencari dan memilih makanan atau minuman yang ingin dipesan. Tampilan pada halaman ini dibuat semenarik mungkin agar memudahkan pengguna dalam menelusuri dan memilih produk. Pengguna dapat langsung menambahkan produk ke keranjang belanja melalui ikon plus hijau yang tersedia di setiap menu.



Gambar 4. Menampilkan Halaman Produk

5. Halaman Rincian Produk

Halaman rincian produk adalah halaman yang menampilkan detail dari suatu produk yang dipilih oleh pengguna. Tujuan dari adanya halaman ini yaitu untuk memberikan informasi yang lengkap sebelum pengguna menambahkan produk ke dalam keranjang belanja. Desain halaman ini dibuat sederhana dan *user friendly* agar mempermudah pengguna dalam memahami informasi pada menu serta melakukan pemesanan. Penambahan kolom catatan memberi *fleksibilitas* dan *personalisasi* bagi pengguna terhadap setiap produk.



Gambar 5. Menampilkan Halaman Rincian Produk

6. Menampilkan Halaman Keranjang

Halaman keranjang adalah halaman yang menampilkan daftar seluruh produk yang telah dipilih oleh pengguna tersebut sebelum melanjutkan ke proses pemesanan. Halaman ini memungkinkan para pengguna dapat mengecek kembali, menambahkan, atau mengurangi jumlah pesanan serta melihat total harga belanja mereka. Halaman ini dirancang agar pengguna dapat melakukan pengelolaan pesanan dengan mudah dan cepat sebelum melanjutkan ke tahap pesanan



Gambar 6. Menampilkan Halaman Keranjang

7. Halaman pesanan

Halaman pesanan adalah halaman yang menampilkan konfirmasi yang tampil setelah pengguna menyelesaikan proses pemesanan. Halaman ini berfungsi untuk memberikan notifikasi bahwa transaksi telah berhasil dan sistem telah menerima pesanan pengguna. Tampilan ini memudahkan pengguna dalam memahami dan melihat isi dari pesanan mereka



Gambar 7. Menampilkan Halaman Pesanan

8. Halaman Invoice

Halaman *invoice* adalah tampilan bukti transaksi yang menampilkan detail pesanan pengguna setelah melakukan pemesanan. Invoice ini berguna sebagai dokumen konfirmasi dan referensi pembayaran, terutama jika diperlukan pencetakan atau verifikasi pesanan oleh pihak restoran. Tampilan ini dirancang sederhana, profesional, dan mudah dibaca. Halaman invoice ini memperlihatkan pesanan mereka tercatat dengan jelas dan benar.

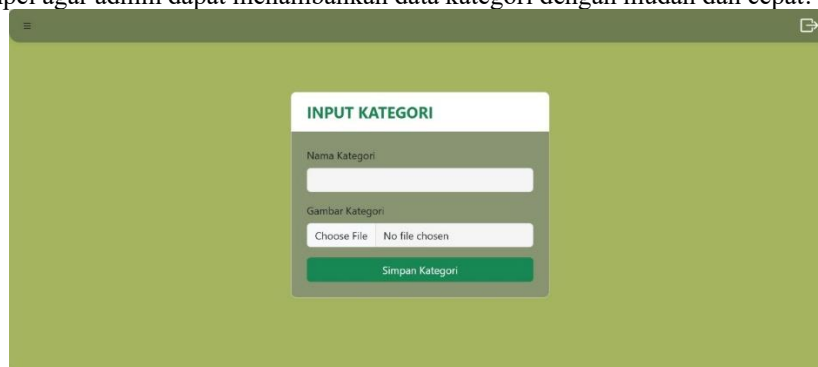


Gambar 8 . Menampilkan Halaman Invoice

B. Tampilan Admin

1. Halaman Form Input Kategori

Halaman ini adalah salah satu bagian dari dashboard admin yang digunakan untuk menambahkan kategori baru ke dalam sistem FoodHub. Fitur ini sangat penting untuk memastikan bahwa setiap produk dapat dengan rapi sesuai kategorinya seperti makanan, minuman, dan lain-lain. Halaman ini dirancang simpel agar admin dapat menambahkan data kategori dengan mudah dan cepat.



Gambar 9. Menampilkan Halaman Form Input Kategori

2. Halaman Daftar Kategori

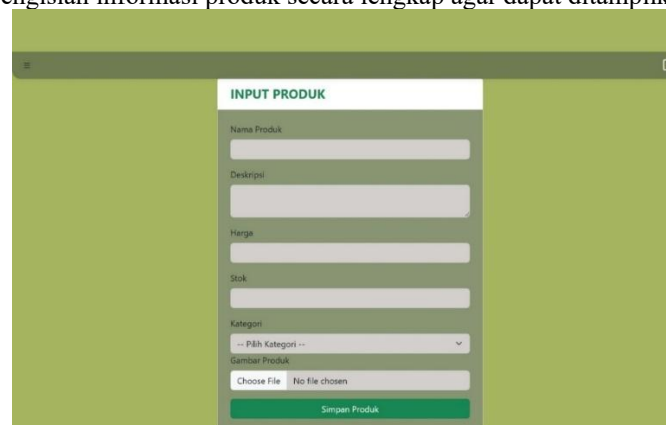
Halaman daftar kategori digunakan oleh admin untuk melihat, mengelola, dan mengedit daftar produk yang tersedia dalam sistem.



Gambar 10. Menampilkan Halaman Daftar Kategori

3. Halaman Input Produk

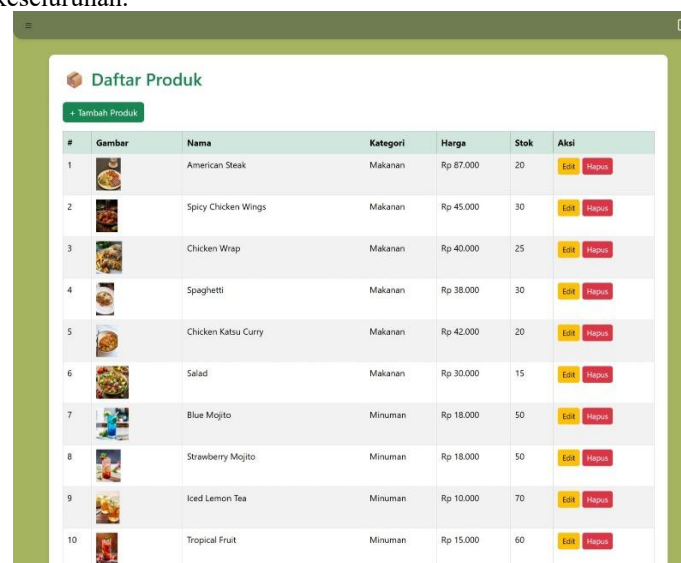
Halaman ini digunakan oleh admin untuk menambahkan produk baru ke dalam sistem FoodHub. Form ini memungkinkan pengisian informasi produk secara lengkap agar dapat ditampilkan di halaman produk.



Gambar 11. Menampilkan Halaman Form Input Produk

4. Halaman Daftar Produk

Halaman daftar produk adalah halaman dalam sistem admin FoodHub yang digunakan untuk melihat dan mengelola seluruh produk yang tersedia di website. Fitur ini memungkinkan admin untuk memantau data produk secara keseluruhan.

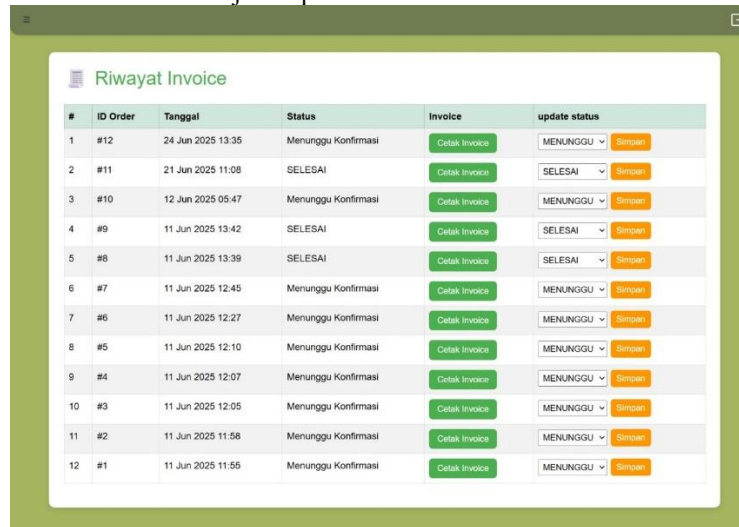


| # | Gambar | Nama | Kategori | Harga | Stok | Aksi |
|----|--------|---------------------|----------|-----------|------|--|
| 1 | | American Steak | Makanan | Rp 87.000 | 20 | Edit Hapus |
| 2 | | Spicy Chicken Wings | Makanan | Rp 45.000 | 30 | Edit Hapus |
| 3 | | Chicken Wrap | Makanan | Rp 40.000 | 25 | Edit Hapus |
| 4 | | Spaghetti | Makanan | Rp 38.000 | 30 | Edit Hapus |
| 5 | | Chicken Katsu Curry | Makanan | Rp 42.000 | 20 | Edit Hapus |
| 6 | | Salad | Makanan | Rp 30.000 | 15 | Edit Hapus |
| 7 | | Blue Mojito | Minuman | Rp 18.000 | 50 | Edit Hapus |
| 8 | | Strawberry Mojito | Minuman | Rp 18.000 | 50 | Edit Hapus |
| 9 | | Iced Lemon Tea | Minuman | Rp 10.000 | 70 | Edit Hapus |
| 10 | | Tropical Fruit | Minuman | Rp 15.000 | 60 | Edit Hapus |

Gambar 12. Menampilkan Halaman Daftar Produk

5. Halaman Riwayat Invoice

Halaman ini digunakan oleh admin untuk menampilkan seluruh riwayat pemesanan dari pengguna dalam bentuk daftar invoice. Fungsi utamanya adalah untuk mengecek status pesanan, mencetak invoice, dan memperbarui status secara manual jika diperlukan.



| # | ID Order | Tanggal | Status | Invoice | update status |
|----|----------|-------------------|---------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| 1 | #12 | 24 Jun 2025 13:35 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |
| 2 | #11 | 21 Jun 2025 11:08 | SELESAI | Cetak Invoice | SELESAI Simpan |
| 3 | #10 | 12 Jun 2025 05:47 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |
| 4 | #9 | 11 Jun 2025 13:42 | SELESAI | Cetak Invoice | SELESAI Simpan |
| 5 | #8 | 11 Jun 2025 13:39 | SELESAI | Cetak Invoice | SELESAI Simpan |
| 6 | #7 | 11 Jun 2025 12:45 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |
| 7 | #6 | 11 Jun 2025 12:27 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |
| 8 | #5 | 11 Jun 2025 12:10 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |
| 9 | #4 | 11 Jun 2025 12:07 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |
| 10 | #3 | 11 Jun 2025 12:05 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |
| 11 | #2 | 11 Jun 2025 11:58 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |
| 12 | #1 | 11 Jun 2025 11:55 | Menunggu Konfirmasi | Cetak Invoice | MENUNGGU Simpan |

Gambar 13. Menampilkan Halaman Riwayat Invoice

B. PENGUJIAN FUNGSIONAL UNTUK USER

Tabel 2. Registrasi & Login

| No | Fitur | Test Case | Expected Result | Actual Result | Status |
|----|------------|---|--|-------------------------|--------|
| 1 | Registrasi | Mengisi form registrasi dengan data valid | Akun berhasil dibuat | Akun berhasil dibuat | Passed |
| 2 | Registrasi | Menggunakan email yang sudah terdaftar | Sistem menampilkan pesan "Email sudah terdaftar" | Pesan tampil | Passed |
| 3 | Login | Menggunakan email & password valid | Pengguna berhasil masuk | Pengguna berhasil masuk | Passed |
| 4 | Login | Menggunakan email yang tidak terdaftar | Sistem menampilkan "Email tidak terdaftar" | Pesan tampil | Passed |
| 5 | Login | Password salah | Sistem menampilkan "Password salah" | Pesan tampil | Passed |

Tabel 3. Kategori & Produk

| No | Fitur | Test Case | Expected Result | Actual Result | Status |
|----|------------------|-----------------------------------|---------------------------------------|---------------|--------|
| 6 | Melihat Kategori | Pengguna membuka halaman kategori | Daftar kategori tampil | Tampil | Passed |
| 7 | Melihat Produk | Memilih salah satu kategori | Produk dalam kategori tersebut tampil | Tampil | Passed |
| 8 | Detail Produk | Mengklik salah satu produk | Informasi produk dan gambar tampil | Tampil | Passed |
| 9 | Catatan Produk | Menambahkan catatan pada produk | Catatan tersimpan ke pesanan | Tersimpan | Passed |

Tabel 4. Keranjang & Pemesanan

| No | Fitur | Test Case | Expected Result | Actual Result | Status |
|----|---------------------|-----------------------------------|------------------------------------|---------------|--------|
| 10 | Tambah ke Keranjang | Mengklik tombol tambah (+) | Produk masuk ke keranjang | Masuk | Passed |
| 11 | Update Keranjang | Menambah/Mengurangi jumlah produk | Jumlah produk berubah sesuai input | Berubah | Passed |

| No | Fitur | Test Case | Expected Result | Actual Result | Status |
|----|-------------------------|----------------------------------|--------------------------------|---------------|--------|
| 12 | Hapus Produk | Menghapus satu item di keranjang | Item terhapus dari keranjang | Terhapus | Passed |
| 13 | Checkout/Pesan Sekarang | Mengisi data valid saat checkout | Pesanan berhasil dibuat | Berhasil | Passed |
| 14 | Validasi Pesanan | Checkout dengan data kosong | Sistem menampilkan pesan error | Pesan tampil | Passed |

Tabel 5. Invoice

| No | Fitur | Test Case | Expected Result | Actual Result | Status |
|----|---------------------|--------------------------------|--------------------------------------|---------------|--------|
| 15 | Menampilkan Invoice | Pengguna menyelesaikan pesanan | Invoice tampil dengan detail lengkap | Tampil | Passed |
| 16 | Cetak Invoice | Pengguna klik tombol "Cetak" | Invoice dapat dicetak | Berhasil | Passed |

C. PENGUJIAN FUNGSIONAL UNTUK ADMIN

Tabel 6 . Pengelolaan Kategori

| No | Fitur | Test Case | Expected Result | Actual Result | Status |
|----|-----------------|---|---|---------------|--------|
| 17 | Tambah Kategori | Mengisi form kategori dengan data valid | Kategori berhasil ditambahkan | Berhasil | Passed |
| 18 | Tambah Kategori | Mengisi form kategori kosong | Sistem menampilkan pesan "Data tidak lengkap" | Pesan tampil | Passed |
| 19 | Edit Kategori | Mengubah nama kategori | Perubahan tersimpan | Tersimpan | Passed |
| 20 | Hapus Kategori | Menghapus kategori | Kategori terhapus | Terhapus | Passed |

Tabel 7. Pengelolaan Produk

| No | Fitur | Test Case | Expected Result | Actual Result | Status |
|----|---------------|---------------------------------|-----------------------------------|---------------|--------|
| 21 | Tambah Produk | Mengisi form produk lengkap | Produk berhasil ditambahkan | Berhasil | Passed |
| 22 | Tambah Produk | Form tidak lengkap | Pesan "Data tidak lengkap" tampil | Tampil | Passed |
| 23 | Edit Produk | Mengubah data produk | Data produk diperbarui | Diperbarui | Passed |
| 24 | Hapus Produk | Menghapus produk | Produk terhapus | Terhapus | Passed |
| 25 | Cari Produk | Mencari dengan kata kunci valid | Produk terkait tampil | Tampil | Passed |

Tabel 8. Riwayat Invoice

| No | Fitur | Test Case | Expected Result | Actual Result | Status |
|----|----------------|-------------------------------|----------------------------|---------------|--------|
| 26 | Lihat Riwayat | Admin membuka halaman invoice | Daftar invoice tampil | Tampil | Passed |
| 27 | Detail Invoice | Klik salah satu invoice | Detail invoice muncul | Muncul | Passed |
| 28 | Cetak Invoice | Klik "Cetak" | Invoice berhasil dicetak | Berhasil | Passed |
| 29 | Update Status | Mengubah status pesanan | Status berhasil diperbarui | Berhasil | Passed |

Berdasarkan kepada hasil pengujian sistem menggunakan metode Black Box Testing, didapatkan hasil 100% valid. Merujuk pada hasil tersebut, bahwa sistem sudah sesuai dan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna nantinya.

KESIMPULAN

Kemajuan teknologi digital saat ini telah memengaruhi pola konsumsi masyarakat secara signifikan, termasuk dalam hal pemesanan makanan secara *online*. Meski demikian, pelaku UMKM di sektor kuliner masih banyak yang bergantung pada cara-cara tradisional ataupun media sosial yang tidak dirancang secara khusus untuk transaksi komersial. Hal ini menyebabkan sejumlah kmasalah, seperti kesalahan dalam pencatatan hingga rendahnya efisiensi proses bisnis.

Untuk permasalahan tersebut, penelitian ini merancang FoodHub, yaitu sebuah platform pemesanan makanan berbasis *website* yang ditujukan untuk mendukung proses digitalisasi UMKM kuliner. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan pendekatan *prototyping*, dengan penerapan teknologi PHP Native dan MySQL, serta HTML, CSS, dan JavaScript untuk antarmuka pengguna yang untuk memastikan kemudahan pengguna.

Berdasarkan pengujian sistem melalui metode *BlackBox Testing*, seluruh fitur utama seperti halaman kategori, daftar dan detail produk, keranjang belanja, dan lain-lain menunjukkan hasil kinerja yang optimal. Uji validasi menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 100%, menandakan bahwa semua fungsi berjalan sesuai kebutuhan tanpa adanya kesalahan yang ditemukan selama proses pengujian.

Dengan hasil tersebut, sistem FoodHub dinilai mampu memberikan solusi praktis bagi pelaku UMKM dalam melakukan transformasi digital. Platform ini tidak hanya menyederhanakan proses transaksi, tetapi juga mendukung pengawasan bisnis secara *real time* dengan pendekatan yang sederhana namun fungsional

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. M. Kayes, N. t. Nguyen, and S. R. Islam, "A Framework for Evaluating User Experience in Food Delivery Apps," *IEEE Access*, vol. 9, pp. 103905–103920, 2021.
- [2] K. Surbakti, S. Damayanti, and N. Abdurahman, "Online Food Delivery System Based on Web Application," *IOP Conf. Ser.: Mater. Sci. Eng.*, vol. 1077, no. 1, p. 012033, 2021.
- [3] A. F. Nurfalah, I. S. Sari, and I. Pramono, "Analysis and Design of Food Ordering Website Using Waterfall Method," *Proc. 2020 Int. Conf. on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS)*, pp. 163–167, 2020.
- [4] H. H. Suhartanto, A. Helmi, and M. A. Nugraha, "Web-Based Food Ordering System Using Prototyping Method," *Proc. 2021 Int. Conf. on Computer Science and Engineering (IC2SE)*, pp. 74–78, 2021.
- [5] T. S. Wijaya and E. I. Khusnul, "Development of Online Food Ordering Application Using PHP and MySQL," *Int. J. Informatics and Computation*, vol. 4, no. 1, pp. 9–16, 2022.
- [6] T. Handayani, I. Gunawan, and R. Taufiq, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara)," *Jurnal SITECH : Sistem Informasi dan Teknologi*, vol. 3, no. 1, pp. 21–28, Jun. 2020, doi: 10.24176/sitech.v3i1.4837.
- [7] Jaclyn Tjuarsa, J. Jusin, Ade Maulana, and Jefri Junifer Pangaribuan, "Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web pada Rumah Makan Mie Hokkien Akheng," *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 104–110, May 2023, doi: 10.54259/pakmas.v3i1.1758.
- [8] B. Priya and A. Rao, "Design and Implementation of Online Food Ordering System Using Web Technologies," *Int. J. Advanced Res. Computer and Communication Eng*, vol. 9, no. 4, pp. 39–44, 2020.
- [9] N. Jannah, A. Nurhayati, and N. Harjanto, "Pengembangan Sistem Informasi dengan Model Waterfall. Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer," *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, vol. 6, no. 1, pp. 45–52, 2020.
- [10] A. Pratama and R. Putra, "Penerapan Black Box Testing dalam Pengujian Perangkat Lunak," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 12, no. 2, pp. 78–85, 2021.