

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian kali ini, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan menu digital LN Fortunate Coffee Batam dengan alamat *website* *Infortunatecoffee.site* dapat mengurangi antrian panjang yang di LN Fortunte Coffee Batam
2. Menu digital LN Fortunate Coffee yang dibuat telah mengurangi kesalahan komunikasi yang terjadi di LN Fortunate Coffee Batam

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian kali ini, penulis mendapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk saran pada *website*, diharapkan dapat lebih responsif dan diharapkan memiliki tampilan yang lebih menarik
2. Saran terakhir untuk bagian *website*, diharapkan dapat menghilangkan beberapa *bug* (cacat pada perangkat lunak) seperti masih kadang terjadi error pada saat ingin melakukan pengiriman gambar pada metode transfer, membutuhkan waktu yang lama untuk memproses *website* dan pada bagian admin masih membutuhkan *refresh* layar secara manual.
3. Untuk saran pada metode penelitian, dapat menggunakan metode penelitian *Agile* agar kedepannya *website* dapat dibuat secara sempurna terlebih dahulu sebelum diberikan kepada publik.

4. Untuk saran pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menambahkan beberapa fitur yang lebih menarik seperti fitur pengiriman makanan.
5. Untuk saran pada pihak LN Fortunate Coffee, diharapkan *website* dapat digunakan untuk membantu proses pemesanan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., Jaelani, L., & Ikhsan, M. (2018). PEMBUATAN SISTEM INFORMASI TOUR & TRAVEL BERBASIS WEBSITE (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur). *Media Jurnal Informatika*, 9(2), 99–108. <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>
- Admin. (2022, February 21). *Perbedaan Website Statis dan Dinamis*. Biro Administrasi Mutu Akademik Dan Informasi Universitas Medan Area. <https://bamai.uma.ac.id/2022/02/21/perbedaan-website-statis-dan-dinamis/#:~:text=Website%20statis%20sering%20diartikan%20dimana,yang%20telah%20menggunakan%20teknologi%20terbaru.>
- Agarina, M., & Jamil, S. N. (2018). *Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Telematika*.
- Ahmad Ansori. (2022, April 26). *Pengertian State Machine Diagram: Simbol dan Contohnya*. Ansoriweb. <https://www.ansoriweb.com/2020/04/pengertian-state-machine-diagram.html>
- Akhir, T., Program, D., & Informatika, S. T. (2018). *Pengembangan Sistem Informasi Klinik Kesehatan Ganesha Husada Menggunakan Metode System Development Life Cycle Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana*. 5(3).
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Rafsanjani, R., & Witjaksono, A. P. (2022). User Acceptance Test Terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3D Sebagai Media Pembelajaran Mewarnai. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, 6(2), 82400924. <http://www.quivervision.com/coloring-packs/>,
- Aliya, H. (2022, January 7). *Usability Testing: Arti, Metode, Langkah-Langkah, dan Manfaatnya*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/usability-testing-adalah/#.Y39X7MdB01>
- Amikom Purwokerto, U., Letjend Pol Soemarto, J., Purwokerto Tim, K., Banyumas, K., Tengah, J., Kunci, K., Aplikasi, P., Aplikasi, P., & Makanan, P. (2021). Pengembangan dan Pengujian Aplikasi Pemesanan Makanan berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall solichin. *JCSE Journal of Computer Science and Engineering*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.36596/jcse.v2i1.178>
- Anggraini, V. (2022, July 11). *Testing : Pengertian, Tujuan, Prinsip dan Manfaat*. Dosen Pintar. <https://dosenpintar.com/testing-adalah/>
- Anisa, N. (2020, April 20). *Perbedaan Deployment Diagram dan Component Diagram*. Binus. <https://sis.binus.ac.id/2020/04/20/perbedaan-deployment-diagram-dan-component-diagram/>

- Auliya, S. N., Rahman, A., & Purwanto, D. (2022). Fenomena Perilaku Konsumsi menggunakan Sistem Pembayaran Cashless (Studi Kasus Masyarakat di Kabupaten Kendal). *Sosio E-Kons*, 14(1), 88. <https://doi.org/10.30998/sosioekons.v14i1.11924>
- Bahroni, H. (2019). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2020 "Inovasi Disruptif Teknologi Informasi di Era Normal Baru" IMPLEMENTATION OF WEB-BASED FOOD ORDER INFORMATION SYSTEMS AT CAFE & RESTO KOLAM.ID.*
- Breda, T. M., Surya, G. S. F., & Muharman, L. (2019). *Perancangan aplikasi pendidikan berbasis website menggunakan framework laravel dan framework css materialize pada startup sinau yo.*
- Budiarti, R. P. N., Fajar Annas Susanto, Bayu Riskiananto, & Paramitha Nerisafitra. (2019). *Pengembangan Desain Interaktif 3D VR-Room Patient Menggunakan Unity 3D Engine dan Evaluasi Usability Testing.*
- Butt, R. (2019). *M.C.A. (Sem - IV) Object Oriented Modeling & Design Using UML.*
- Cholik, C. A. (2021). *DALAM BERBAGAI BIDANG* (Vol. 2, Issue 2).
- Christian, A., Lauren, R., & Budiarto, D. (2021). *TINJAUAN REFERENSI 2.1 Software Engineering.*
- Dicoding Intern. (2020, September 16). *Apa itu Database? Contoh Produk dan Fungsinya.* Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-database/>
- Farid, A. (2022, November 11). *9 Perbedaan Website Statis dan Website Dinamis.* Exabytes. <https://www.exabytes.co.id/blog/perbedaan-website-statis-dan-website-dinamis/>
- Fitrianoor, A., Islam, U., Muhammad, K., & al Banjari, A. (2019). *SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA MISS PANDA CAFE BANJARMASIN.*
- Fu'adi, A., Prianggono, A., Komunitas, A., Pacitan, N., Id, A. A., & Id, A. A. (2022). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Diagram UML dan EER. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 16(1).
- Hady, E. L., Haryono, K., & Rahayu, N. W. (2020). *User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri (Studi Kasus: Pondok Pesantren Al-Mawaddah) User Acceptance Testing (UAT) of the Prototype of Students' Savings Information System (Case Study: Al-Mawaddah Islamic Boarding School).*
- Haerofifah, D. (2022). *Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery).* 16(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>

- Harlanto, R. A. (2020, July 16). *Berkenalan dengan Fitur-Fitur Unity 3D*. GAMELAB INDONESIA.
- Hasibuan, A. N., & Dirgahayu, T. (2020). *Pengujian dengan Unit Testing dan Test case pada Proyek Pengembangan Modul Manajemen Pengguna*.
- Hasugian, P. S. (2018). PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI. In *Journal of Informatic Pelita Nusantara* (Vol. 3, Issue 1).
- Hos. (2022, October 18). *10+ QR Code Generator Terbaik dan Gratis 2022*. HARIANOKUS.Com. <https://okuselatan.disway.id/read/639436/10-qr-code-generator-terbaik-dan-gratis-2022>
- Hutabri, E., Dasa Putri, A., Informatika, J. T., Teknik, F., Komputer, D., Putera Batam, U., & Soeprapto -Batam, J. R. (2019). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*. 08(02), 57–64.
- Julianti, A., Mubarok, A., & Kom, M. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Café Coffee Holidays. In *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)* (Vol. 2, Issue 1). <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>
- Khotami, M., & Pudhail, M. (2020). *Omah Japo Cafe & Nursery*.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Lestari, T. K. (2020). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020*.
- Lewis Sarah. (2019, September). *collaboration diagram*. Tech Target Network. <https://www.techtarget.com/searchsoftwarequality/definition/collaboration-diagram>
- Manuhutu, M., & Wattimena, J. (2019). Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website. *JURNAL SISTEM INFORMASI BISNIS*, 9(2), 149. <https://doi.org/10.21456/vol9iss2pp149-156>
- Mariko, S. (2019). APLIKASI WEBSITE BERBASIS HTML DAN JAVASCRIPT UNTUK MENYELESAIKAN FUNGSI INTEGRAL PADA MATA KULIAH KALKULUS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.22280>
- Martias, A., Manajemen, A., Bina, K., & Informatika, S. (2018). *Analisa Kecukupan Penerapan Pengawasan Internal Dengan Metode System Development Life Cycle PT. XYZ*. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/moneter>
- Mayasari, Y., Sutanti, A., Studi Sistem Informasi, P., & Studi Ilmu Komputer, P. (2020). *RANCANGAN BANGUN GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR BAGI SISWA SMP/PLB INSAN MADANI METRO*. 2(1).

- Muhajaroh, S., Kurniawan, A. P., & Siradj, Y. (2020). *Perancangan Model 3D Dan Sound Untuk Aplikasi Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional Berbasis Augmented Reality*.
- Mulyono, T. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI WEB UNTUK PEMESANAN MAKANAN SECARA ONLINE DI CAFE ROADWAY COFFEE JAKSA AGUNG GRESIK DEVELOPMENT OF WEB APPLICATION FOR ONLINE FOOD ORDERING AT CAFE ROADWAY COFFEE JAKSA AGUNG GRESIK. *Jurnal Teknologi Dan Terapan Bisnis (JTTB)*, 4(2).
- Munawar, Z. (2019). *Aplikasi Registrasi Seminar Berbasis Web Menggunakan QR Code Pada Universitas Xyz Cite this paper*.
- Nugroho, S., & Primadewi, A. (2020). Penerapan Web Service untuk Integrasi Data Simperpus dan SIAK. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 4. <https://doi.org/10.31603/komtika.v4i2.4225>
- Pandu, M., Dewantara, P., Kurniawan, A., & Ramlan, D. (2022). *PERANCANGAN WEBSITE INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN SENI BELADIRI MAENPO CIKALONGAN KEPADA REMAJA DI CIANJUR*.
- Pasaribu, R. Z., Usman, A., & Sarudin. (2021). *Prosiding SNASTIKOM: Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Klasifikasi Hama Yang Menyerang Tanaman Petani Berbasis Augmented Reality Menggunakan Metode Marker Based*.
- Perrina, M. G., Mangkin, O. E., Stevani, E., Istikhomah, E., & Nafisa, Y. (2021). *RANCANG BANGUN APLIKASI AUGMENTED REALITY KATALOG BARANG ELEKTRONIK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY 3D*.
- Pratama, B. (2021). *APLIKASI DAFTAR MENU MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: KOFFIHOLIC PEKANBARU)*.
- Prathivi, R. (2018). ANALISA SISTEM QR CODE UNTUK IDENTIFIKASI BUKU PERPUSTAKAAN. *Pengembangan Rekayasa Dan Teknologi*, 14(2), 37–40. <http://journals.usm.ac.id/index.php/jprt/index>
- Priyatna, B., Lia Hananto, A., Nova, M., Studi Sistem Informasi, P., & Buana Perjuangan Karawang, U. (2020). Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development. In *SYSTEMATICS* (Vol. 2, Issue 3).
- Purnomo, M., Maulina, E., Rizki Wicaksono, A., & Rizal, M. (2021). Adopsi Teknologi Internet of Things pada Startup Industri F&B Adoption of Internet of Things Technology in the F&B Industry Startup Supply Chain. In *Agustus* (Vol. 20, Issue 3).
- Putra, H. N. (2018). *Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya*.

- Putra Hartono, S., Insanudin, E., & Susanti, F. (2021). *PERANCANGAN OBJEK 3D UNTUK APLIKASI TEKNOLOGI AR (AUGMENTED REALITY) SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PLANET DALAM TATA SURYA*.
- Putri, R. J. (2020). *SISTEM INFORMASI AKUNTANSI Pengaplikasian dan Implementasi Konsep Basis Data Relasional*.  
<https://www.researchgate.net/publication/341311702>
- Rahmalia, N. (2021, May 20). *Blender, Software Desain 3D Gratis dengan Fitur Lengkap*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/blender-3d-adalah/#.Y3zKFHZBy00>
- Rahmalia, N. (2022, July 1). *QR Code: Apa Itu, Bagian, Jenis-Jenis, dan Cara Membuatnya*. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/qr-code-adalah/#.Y34vsnZBy00>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). *APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS*.
- Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. In *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia* (Vol. 1, Issue 2).
- Rasid, A., & Setiawan, R. (2018). *APLIKASI RESERVASI MENU RESTORAN BERBASIS WEB DAN MOBILE ANDROID DI COWEK IRENG*.  
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/sitech|21>
- Riyanto, S., & Inung Diah Kurniawati, dan. (2018). RANCANG BANGUN WEBSITE DESA KRESEK-MADIUN UNTUK MEDIA INFORMASI POTENSI WISATA ALAM DAN KULINIER. In *Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima* (Vol. 1, Issue 2). <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php?journal=JUSIKOM>
- Rohim, A. A., & Rachman, R. (2022). *Sistem Informasi Pemesanan Makanan Minuman berbasis Android Hybrid Sun and Grass Coffee*. 3(1).
- Sajiatmoko, N. D. (2018). *Pengujian Bottom-up Terhadap Integrasi Antar Modul Sistem Informasi Sekolah Untuk SMP*.
- Saputri, Z. R., Nur Oktavia, A., Ramdhani, L. S., Suherman, A., Informasi, S., Kampus, A., Sukabumi, K., & Kota, K. (2019). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU*.
- Sari, I. P., Qathrunada, F., Lubis, N., & Anggraini, T. (2022). *Attribution-ShareAlike 4.0 International Some rights reserved Sistem Informasi Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS*.
- Sari, M., Soepriyanto, Y., & Wedi, A. (2020). Digitalisasi Media Objek 3 Dimensi Kabel Fiber Optic Berbantuan Piramida Hologram Untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 366–376.  
<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p366>

- Setiawan, R. (2021, July 28). *Metode SDLC Dalam Pengembangan Software*. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/metode-sdlc/>
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Studinews. (2022, August 15). *Web Dinamis: Pengertian, Kelebihan dan Kekurangannya*. StudiNews. <https://www.studinews.co.id/web-dinamis/>
- Subarkah, N. (2020, December 21). *Penerapan Aspek 3D Modeling Dalam Berbagai Bidang Modern*. Gamelab Indonesia. <https://www.gamelab.id/news/349-penerapan-aspek-3d-modeling-dalam-berbagai-bidang-modern>
- Suleman, S., & Pakaya, R. (2020). MENGGUNAKAN METODE UML (UNIFIED MODELING LANGUAGE). In *Seminar Nasional Teknologi*.
- Sumiati, M., Abdillah, R., & Cahyo, A. (2021). *Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta*.
- Tjioery, B. A., Siswo, A., Ansori, R., & Hasibuan, F. C. (2021). *PERANCANGAN SIMULASI SMART BUILDING RUANG DOSEN UNTUK MENGONTROL PENGGUNAAN CAHAYA DALAM RUANGAN BERBASIS APLIKASI UNITY 3D DESIGNING OF SMART BUILDING SIMULATION FOR LECTURER ROOM TO CONTROL INDOOR LIGHTNING BASED ON UNITY 3D APLICATION*.
- Utami, S. N. (2022, April 19). *Ciri-ciri Bentuk 3 Dimensi*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2022/04/19/132806069/ciri-ciri-bentuk-3-dimensi#:~:text=Dilansir%20dari%20Cuemath%2C%20benda%203,lebar%2C%20dan%20juga%20dimensi%20tinggi.&text=Artinya%2C%20benda%203%20dimensi%20memiliki,hanya%20memiliki%20panjang%20dan%20lebar>.
- Vebriyanti, R., Mujiwati, E. S., Sahari, S., Nusantara, U., & Kediri, P. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Leaflet Berbasis Qr Code Untuk Materi Organ Peredaran Darah Dan Fungsinya Pada Hewan Dan Manusia Siswa Kelas V Sekolah Dasar*.
- Yulistina, S. R., Nurmala, T., Supriawan, R. M. A. T., Juni, S. H. I., & Saifudin, A. (2020). Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 129. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5366>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Bahagia Sinaga, S. (2020). Jurnal ABDIMAS Budi Darma Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Agustus*, 1(1), 18–21.