

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE UNTUK IKAN BAKAR BLI PUTU MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP) DAN FRAMEWORK LARAVEL

I Kadek Priananda¹, I Nyoman Yudi Anggara Wijaya², Putu Trisna Hady Permana³

^{1,2,3}Universitas Primakara, Denpasar, Bali, Indonesia

Email: kadekpriananda12@gmail.com

ABSTRACT

Digital technology today has driven business development, one of which is Micro, Small, and Medium Enterprises (UMKM), to improve operational management and provide new experiences to users. Although digital technology offers many benefits, not all businesses can immediately apply it optimally. One example of UMKM that still faces several operational challenges is the Bli Putu Grilled Fish Business located in Jimbaran, Bali. Although this business attracts many visitors, both local and non-local, its operational system still uses manual methods in menu ordering and inventory management. This results in inefficiencies in menu ordering and inventory management. This study aims to design, build, and implement a Website-Based Information System for the Bli Putu Grilled Fish Business using the Extreme Programming (XP) Method and the Laravel Framework. The Extreme Programming method was chosen because of its flexible approach and focus on iterative development between developers and users. The Laravel framework is used because it is capable of building a strong, secure, and flexible web-based application. The results of this study show that the implementation of a website-based information system can facilitate the menu ordering process, inventory management, and provide a web profile accessible to users. Thus, the solution to the raised problem is expected to help and simplify the operational management of the Bli Putu Grilled Fish Business.

Keywords: Umkm, Information System, Website, Extreme Programming, Laravel, Menu Ordering, Inventory Management, Web Profile, Bli Putu Grilled Fish.

ABSTRAK

Teknologi digital saat ini telah mendorong perkembangan bisnis salah satunya Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) untuk meningkatkan manajemen operasional dan memberikan pengalaman yang baru kepada pengguna. Meskipun teknologi digital memberikan banyak manfaat, tidak semua usaha dapat langsung menerapkannya secara maksimal. Salah satu contoh (UMKM) yang masih menghadapi beberapa kendala dalam operasionalnya adalah Usaha Ikan Bakar Bli Putu yang bertempat di Jimbaran Bali. Meskipun usaha ini banyak menarik perhatian pengunjung baik lokal maupun non lokal, sistem operasionalnya masih menggunakan cara yang manual dalam aspek pemesanan menu dan pengelolaan inventori. Hal ini kurangnya efisien dalam pemesanan menu dan mengelola inventori. Penelitian ini bertujuan untuk merancang membangun dan menerapkan Sistem Informasi Berbasis Website Untuk Usaha Ikan Bakar Bli Putu Dengan Menggunakan Metode Extreme Programming (XP) dan Framework Laravel. Metode Extreme Programming ini dipilih karena pendekatannya yang fleksibel dan berfokus pada pengembangan iteratif antara pengembang dan pengguna. Kemudian framework Laravel digunakan karena mampu dalam membangun sebuah aplikasi berbasis website yang kuat, aman, dan fleksibel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis website dapat mempermudah proses pemesanan menu, pengelolaan inventori, serta menyediakan web profil yang dapat di akses oleh pengguna. Dengan demikian, solusi dari permasalahan yang di angkat dapat diharapkan membantu dan mempermudah Usaha Ikan Bakar Bli Putu dalam manajemen operasionalnya.

Kata Kunci: Umkm, Sistem Informasi, Website, Extreme Programming, Laravel, Pemesanan Menu, Pengelolaan Inventori, Web Profil, Ikan Bakar Bli Putu

Riwayat Artikel :

Tanggal diterima : 20-06-2025

Tanggal revisi : 11-07-2025

Tanggal terbit : 05-08-2025

DOI :

<https://doi.org/10.31949/infotech.v11i2.15257>

INFOTECH journal by Informatika UNMA is licensed under CC BY-SA 4.0

Copyright © 2025 By Author



1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital seperti aplikasi web, dan media sosial, telah mendorong terciptanya bisnis digital yang inklusif. Teknologi digital telah memberikan akses yang lebih mudah bagi perusahaan atau usaha yang sedang berkembang, termasuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk meningkatkan efisiensi operasional dalam membangun sebuah bisnis di masa yang baru. Dengan memanfaatkan teknologi digital, UMKM memiliki kesempatan untuk meningkatkan daya saing di industri yang semakin kompetitif. Sektor UMKM sangat penting karena berperan sebagai bagian esensial dalam mendukung stabilitas dan daya saing perekonomian suatu negara (Pimoljinda & Siriprasertchok, 2018). Meskipun demikian, beberapa UMKM masih menghadapi berbagai tantangan yakni keterbatasan akses keuangan dan keterampilan manajemen yang kurang (Ekonomi et al., n.d.).

Sebagai salah satunya yakni usaha ikan bakar bli putu. Usaha ikan bakar bli putu merupakan sebuah usaha kuliner seafood yang terletak di daerah *Jimbaran, Bali* dengan memiliki cita rasa yang otentik. Ikan bakar bli putu menawarkan berbagai pilihan menu seafood, mulai dari menu ala carte hingga paket yang dimana terdapat berisikan ikan, udang, cumi, dan seafood lainnya serta setiap hidangan disajikan menggunakan bumbu-bumbu dan seafood yang berkualitas. Ikan bakar bli putu telah menjadi usaha kuliner pilihan baik lokal maupun non lokal yang ingin menikmati seafood dengan pelayanannya yang ramah serta suasana yang nyaman dan menyenangkan untuk menjadikan tempat yang tepat dalam menikmati hidangan bersama. Meskipun ikan bakar bli putu ini cukup populer, namun usaha ini masih menggunakan cara yang manual dalam berbagai aspek operasionalnya seperti pemesanan menu dan pengelolaan inventori. Proses sistem manual yang diterapkan saat ini menjadi kurang efisien dalam pemesanan menu dan pengelolaan inventori, serta usaha ini belum adanya web profil sebagai akses informasi usaha. Pada penelitian ini, setelah melakukan wawancara dan observasi terdapat sebuah solusi yaitu merancang membangun dan menerapkan sistem informasi berbasis website kepada Ikan Bakar Bli Putu (Informasi et al., 2020).

Adapun kajian penelitian sebelumnya yang mengenai penelitian ini oleh Rismaniah 1, Kudiantoro Widiyanto 2, Tyas Setiyorini 3. Mereka mengembangkan sebuah sistem informasi penjualan makanan dan minuman di Wejie Kopi yang berbasis website untuk pelanggan dalam memesan dan mengakses situs secara mudah tanpa harus melakukan pemesanan secara manual (Informasi et al., 2020).

1.2. Tinjauan Pustaka

UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah)

Menurut UUD Nomor 20 Tahun 2008 menjelaskan tiga kategori yakni Usaha Mikro, Usaha Kecil, dan Usaha Menengah. Usaha Mikro merujuk pada usaha yang dilakukan oleh individu yang memenuhi kriteria tertentu. Sementara itu, Usaha Kecil adalah jenis usaha yang bersifat mandiri dalam kegiatan ekonominya dan tidak terhubung atau berafiliasi dengan usaha yang lebih besar. Di sisi lain, Usaha Menengah adalah usaha yang memiliki skala ekonomi lebih besar daripada Usaha Kecil, tetapi tetap berdiri sendiri tanpa keterkaitan langsung atau tidak langsung dengan usaha besar, serta memenuhi ketentuan tertentu mengenai kekayaan bersih atau pendapatan tahunan (Yolanda, n.d.).

Rancang Bangun

Menurut Krisno & Nirsal (2023), rancang bangun merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan pemrograman dan berfungsi melakukan perintah sesuai dengan keinginan dari pembuat aplikasi.

Sistem Informasi

Menurut Helmi & Nilfa (2018), sistem adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan dan sasaran.

Website

Menurut Yuhefizar (2021), Website merupakan tampilan halaman yang berisi informasi di dalam browser berupa gambar, video, teks, animasi, maupun yang lainnya.

Black Box Testing

Black box testing adalah langkah uji coba pada suatu sistem atau software yang dibangun khususnya aplikasi berbasis website dengan berfokus pada fungsionalitas, akan tetapi tidak menyentuh programnya. Dalam tahap pengujian bertujuan untuk mengidentifikasi fungsi yang tidak selaras pada user interface maupun sistem informasi (M. Sidi Mustaqbal, 2015) (Setiyani, 2019) (Sukmana et al., 2022).

Extreme Programming

Menurut Supriyatna (2018:6), Adalah sebuah metodologi pengembangan perangkat lunak yang termasuk dalam kategori agile dan berbasiskan objek. Tujuan dari metode ini adalah untuk membentuk tim dengan ukuran kecil hingga menengah. XP sangat cocok diterapkan ketika tim menghadapi kebutuhan yang belum jelas atau mengalami perubahan kebutuhan yang cepat (Juniarta et al., 2024).

Tabel 1. State Of The Art

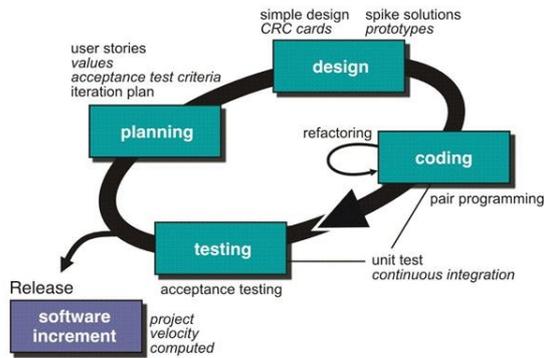
| No | Judul Penelitian | Penulis dan Tahun Penelitian | Kesimpulan | Relevansi |
|----|--|--|--|--|
| 1. | Terdapat judul penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni: Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Di Wejje Kopi Berbasis Web | Rismaniah, Kudiantoro Widiyanto, Tyas Setiyorini (2020) (Informasi et al., 2020). | Peneliti menjelaskan bahwa sistem informasi penjualan makanan dan minuman berbasis website di wejje kopi ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan hanya dengan menggunakan device tablet. | Implementasi sistem informasi penjualan berbasis web di wejje kopi sangat relevan dengan tren teknologi terkini dalam industri kuliner yang dimana pengguna perangkat digital seperti smartphone dan tablet untuk pemesanan makanan dan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan. |
| 2. | Terdapat judul penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni: Rancang Bangun Sistem Informasi Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Rumah Makan Sipirok) | Hajarul Aswan Risaldy, Rio Septian Hardinata (2023) (Aswan Risaldy & Septian Hardinata, 2023). | Peneliti menjelaskan bahwa fungsionalitas website berjalan dengan tepat dan harapan sehingga dapat membantu menaikkan jumlah penjualan dari rumah makan sipirok. | Implementasi sistem informasi berbasis website untuk rumah makan sipirok sangat relevan dengan tren digitalisasi dalam industri kuliner, dimana penggunaan website dengan tampilan yang ramah pengguna dapat meningkatkan penjualan. |
| 3. | Terdapat judul penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni: Rancang Bangun Website Pemesanan Makanan Kedai Twins Menggunakan Laravel PHP Framework | Niko Cahyono Slamet Muljono, Devina Gunadi, Agus Cahyo Nugroho (2020) (Cahyono et al., 2020). | Peneliti menjelaskan bahwa website ini diharapkan memberikan kemudahan kepada pengguna untuk memproses pesannya serta mendapatkan akses informasi di kedai twins. | Implementasi sistem informasi berbasis website pada kedai twins sangat relevan dengan tren digitalisasi dalam industri kuliner, dimana website ini tidak hanya memberikan kemudahan |

| No | Judul Penelitian | Penulis dan Tahun Penelitian | Kesimpulan | Relevansi |
|----|---|---|---|---|
| | | | | dan kenyamanan bagi pelanggan dalam proses pemesanan, tetapi juga menyediakan informasi yang dibutuhkan dengan cara yang mudah di akses. |
| 4. | Terdapat judul penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni: Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran) | Enrico Oley, Dr.Eng Steven R. Sentinuwo, ST.,MTI, Alicia A.E. Sinsuw, ST.,MT. (2017) (Oley et al., 2017). | Peneliti menjelaskan bahwa melalui penerapan sistem informasi yang berbasis website. ini mempermudah pelanggan untuk memesan makanan dan minuman. | Implementasi sistem informasi berbasis website di taipan restoran sangat relevan dengan tren digitalisasi dalam industri kuliner, dimana kemudahan pemesanan melalui website memungkinkan pelanggan untuk dengan cepat dan efisien memilih dan memesan makanan dan minuman. |
| 5. | Terdapat judul penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni: Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Pada Rumah Makan Chania Dengan Qrcode berbasis web | Mikel Pratama & Danyl Mallisza (2024) | Peneliti menjelaskan bahwa perancangan dan pengembangan aplikasi telah dilakukan dengan baik, mencakup seluruh proses mulai dari pemesanan online | Perancangan dan pembuatan aplikasi pemesanan menu berbasis website sangat relevan pada digitalisasi bisnis kuliner yang mencakup kemudahan pemesanan. |

1.3. Metodologi Penelitian

Pada tahap ini peneliti melakukan rancangan sistem informasi aplikasi berbasis web untuk Ikan Bakar Bli Putu dengan menggunakan metode Extreme Programming (XP). Extreme Programming dikatakan sebagai pendekatan dalam perangkat lunak berbasis agile yang menekankan pada teknik pengkodean untuk tindakan disetiap tahap pengembangan. Metode XP bersifat fleksibel terhadap perubahan dan memungkinkan iterasi yang

dapat diulang sesuai dengan kebutuhan. Extreme Programming juga memungkinkan waktu yang singkat untuk setiap siklus, dengan fokus yang dapat disesuaikan pada bagian-bagian tertentu. Tahapan-tahapan Extreme Programming yakni perencanaan (planning), perancangan (design), pengkodean (coding), dan pengujian (testing) (Borman, Priandika dan Edison, 2020) (Ridho et al., 2023).



Gambar 1. Metode Extreme Programming

Sumber: [Extreme Programming Pilihan Metodologi Pengembangan Sistem? | Machliza Devi Portfolio](#)

2. PEMBAHASAN

2.1. Planning

Tahap planning dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan fitur yang dibagi ke dalam tiga bagian utama: Company Profile, Pemesanan Menu, dan Dashboard Admin.

1. Company Profile

Fitur yang direncanakan meliputi halaman *Home*, *Menu*, *Gallery*, *Contact Us*, *About Us*, *Order Online*, *Kategori*, dan *Pencarian*. Seluruh halaman dirancang sesuai navigasi umum dan telah disetujui oleh mitra.

2. Pemesanan Menu

Fitur mencakup sistem QR code terhubung dengan nomor meja, halaman reservasi, tampilan produk dalam bentuk kartu, serta keranjang belanja dalam bentuk tabel interaktif. Semua dirancang untuk mempermudah proses pemesanan pelanggan.

3. Dashboard Admin

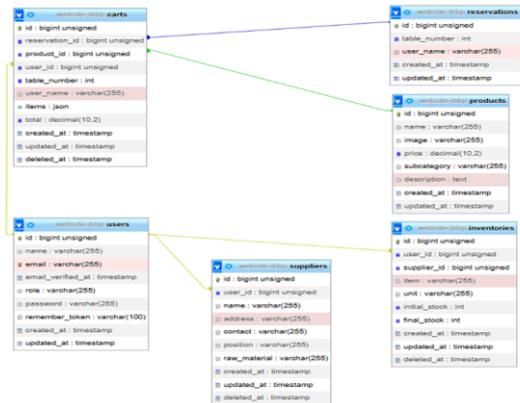
Meliputi fitur *Register*, *Login*, dan dashboard utama yang menyajikan data inventori, pesanan pelanggan, stok barang, dan data supplier dalam bentuk tabel. Setiap halaman dilengkapi dengan tombol interaktif dan navigasi data.

Seluruh kebutuhan dalam ketiga kategori telah dirancang menggunakan pendekatan *Extreme Programming* dan disetujui oleh mitra sebagai dasar pengembangan sistem.

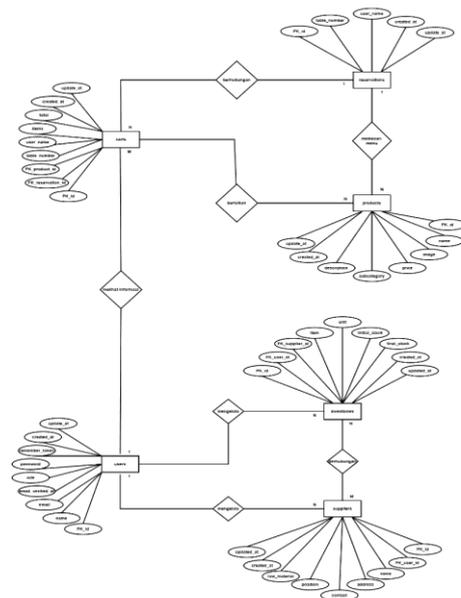
2.2. Desain

Pada tahap desain iterasi pertama, peneliti menggunakan RDBMS untuk menyimpan data secara relasional antar tabel. Perancangan dilakukan dengan bantuan ERD (Entity Relationship Diagram) dan UML (Unified Modeling Language) untuk menggambarkan struktur database dan alur sistem informasi.

Pertama, peneliti membuat ERD Martin yang menggambarkan relasi utama antara entitas seperti pengguna, produk, pemesanan, keranjang belanja, inventori, dan supplier pada sistem pemesanan menu dan dashboard admin (Gambar 2 & 3). ERD ini menjadi dasar struktur data dan hubungan antar tabel seperti tabel *users*, *products*, *reservations*, *cart*, *inventories*, dan *supplier*.

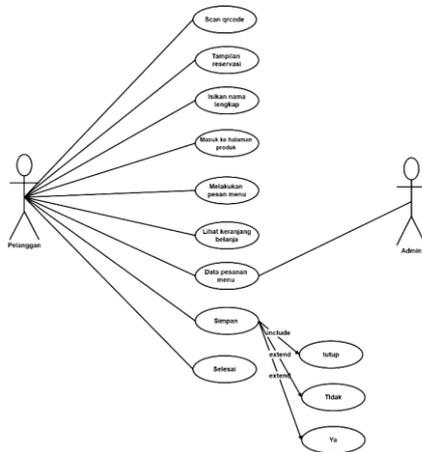


Gambar 2. ERD Martin Pemesanan Menu Dan Dashboard Admin



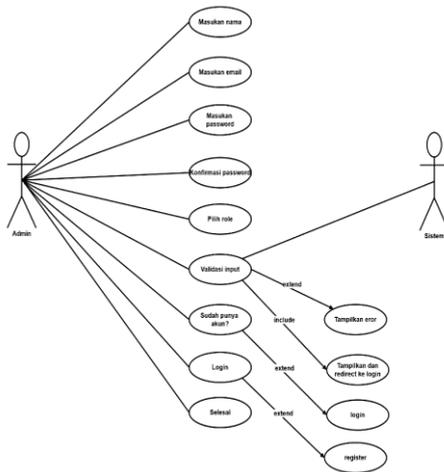
Gambar 3. ERD Chen Pemesanan Menu Dan Dashboard Admin

Selanjutnya, pada desain interaksi pengguna, dibuat Use Case Diagram Pemesanan Menu Online (Gambar 4) yang menunjukkan alur mulai dari scan QR code, mengisi nama, memilih menu, melihat keranjang, dan menyimpan pesanan.



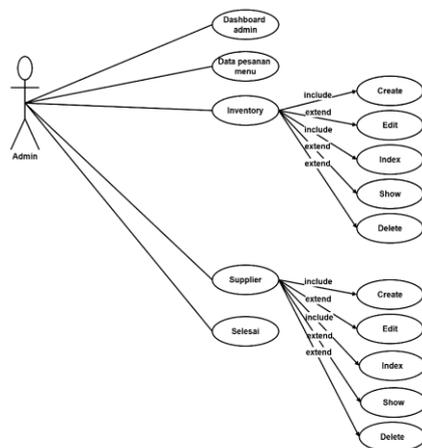
Gambar 4. Use Case Diagram Pemesanan Menu

Untuk proses pendaftaran admin, ditampilkan dalam Use Case Diagram Register Admin (Gambar 5), di mana admin mengisi data seperti nama, email, password, dan peran.



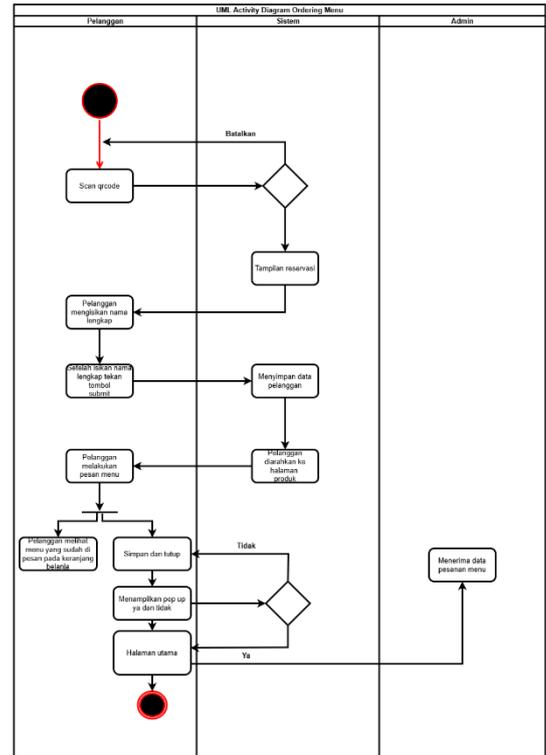
Gambar 5. Use Case Diagram Register

Kemudian, alur penggunaan sistem oleh admin tergambar dalam Use Case Diagram Dashboard Admin (Gambar 6), yang mencakup akses ke data pesanan, inventori, supplier, dan navigasi lainnya.



Gambar 6. Use Case Diagram Dashboard Admin

Proses yang lebih rinci ditampilkan pada Activity Diagram Pemesanan Menu Online (Gambar 7), menggambarkan langkah demi langkah dari pemindaian QR code hingga penyimpanan pesanan.



Gambar 7. Activity Diagram Pemesanan Menu Pelanggan

Seluruh desain ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap struktur dan alur sistem yang akan dikembangkan, memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mitra.

2.3. Coding

Tahap coding dilakukan dalam dua iterasi. Pada iterasi pertama, pengembangan difokuskan pada tiga bagian utama yaitu: *Company Profile*, *Pemesanan Menu*, dan *Dashboard Admin*.

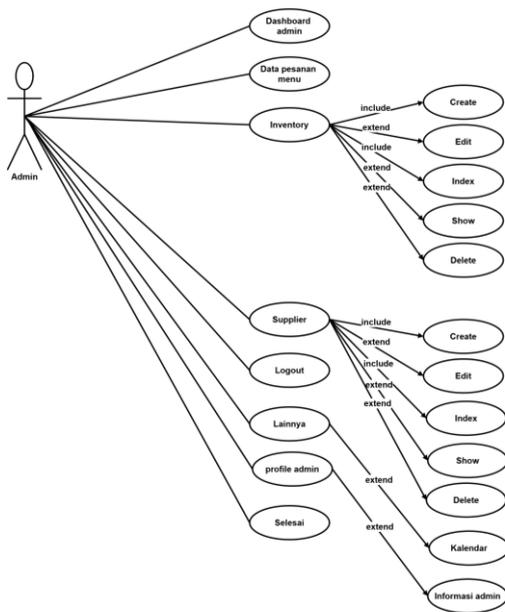
Untuk *Company Profile*, sistem berhasil membangun halaman *Home*, *Menu*, *Gallery*, *Contact Us*, *About Us*, *Order Online*, *Kategori*, dan *Pencarian*. Semua halaman ini dikembangkan sesuai perencanaan awal dan telah selesai dikerjakan. Pada bagian *Pemesanan Menu*, pengembangan mencakup fitur *QR Code* yang terhubung ke nomor meja, form reservasi, daftar produk dengan elemen interaktif (gambar, deskripsi, harga, tombol add), dan keranjang belanja dalam bentuk tabel dengan tombol simpan dan konfirmasi (Tabel 2).

Tabel 2. Tahap Coding dan Planning (Iterasi 1 & 2)

| No | Mitra | Modul | Fitur/Deskripsi | Status |
|----|------------|-----------------|--|---------|
| 1 | Ikan Bakar | Company Profile | Halaman Home, Menu, Gallery, Contact Us, | Selesai |

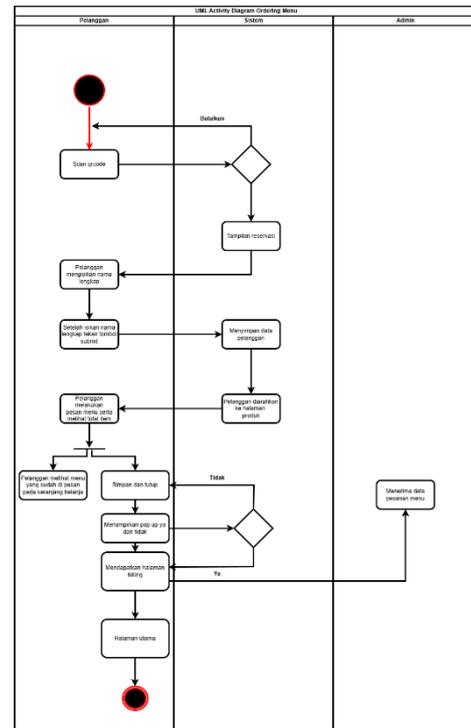
| No | Mitra | Modul | Fitur/Deskripsi | Status |
|----|---------------------|-----------------|--|---------|
| | Bli Putu | | About Us, Order Online, Kategori, Pencarian | |
| 2 | Ikan Bakar Bli Putu | Pemesanan Menu | QR Code per meja, Formulir Reservasi, Daftar Produk, Keranjang Belanja | Selesai |
| 3 | Ikan Bakar Bli Putu | Dashboard Admin | Register, Login, Dashboard, Data Pesanan, Inventori, Supplier | Selesai |
| 4 | Ikan Bakar Bli Putu | Pemesanan Menu | Penambahan total produk saat kuantitas berubah, Halaman Billing | Selesai |
| 5 | Ikan Bakar Bli Putu | Dashboard Admin | Navigasi Logout, Kalender, Halaman Profil Admin | Selesai |

Sementara itu, *Dashboard Admin* telah mencakup halaman *Register* dan *Login* yang dilengkapi validasi pop-up, serta dashboard utama yang menampilkan data pesanan, inventori, dan supplier (Tabel 4.6). Alur penggunaan dashboard ini digambarkan dalam **Use Case Diagram Dashboard Admin** (Gambar 4.12).



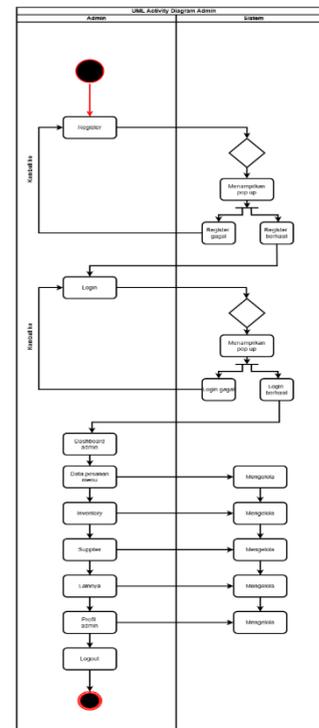
Gambar 8. Use Case Diagram Dashboard Admin

Memasuki *iterasi kedua*, pengembangan dilakukan berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Pada bagian *Pemesanan Menu*, ditambahkan fitur *total produk* berdasarkan kuantitas yang dipilih dan halaman *billing* untuk menampilkan total biaya belanja pengguna (Tabel 4.9). Proses ini divisualisasikan dalam **Activity Diagram Pemesanan Menu Iterasi 2** (Gambar 4.13).



Gambar 9. Activity Diagram Pemesanan Menu Iterasi 2

Di sisi *Dashboard Admin*, pengembangan mencakup penambahan fitur *navigasi logout*, *halaman kalender*, dan *profil admin* yang berisi data pengguna dan tombol hapus akun (Tabel 4.10). Proses aktivitas baru pada dashboard ini tergambar dalam **Activity Diagram Dashboard Admin Iterasi 2** (Gambar 4.14).



Gambar 10. Activity Diagram Dashboard Admin Iterasi 2

Seluruh pengkodean dalam kedua iterasi telah diselesaikan dan diuji untuk mendukung

fungsionalitas sistem secara menyeluruh, baik untuk pelanggan maupun admin.

2.4. Testing

Tabel 3. Tabel Pengujian Fungsionalitas Sistem (Blackbox Testing)

| No | Aktor | Fitur / Halaman | Deskripsi Pengujian | Jawaban |
|----|----------------|---|--|---------|
| 1 | Pelanggan/Umum | Home, Menu, Gallery, Contact Us, About Us, Order Online, Kategori, Cari | Cek tampilan dan fungsionalitas semua halaman navigasi | Valid |
| 2 | Pelanggan | Scan QR Code | QR code di meja menampilkan halaman reservasi | Valid |
| 3 | Pelanggan | Formulir Reservasi | Input nama lengkap, submit, dan redirect ke halaman produk | Valid |
| 4 | Pelanggan | Pemesanan Menu | Tambah menu ke keranjang, simpan/tutup pesanan, dan tampil pop-up konfirmasi | Valid |
| 5 | Pelanggan | Billing Data Pesanan | Data billing muncul sesuai daftar pesanan | Valid |
| 6 | Admin | Register | Input data admin baru, validasi error dan sukses | Valid |
| 7 | Admin | Login | Verifikasi email dan password, redirect ke dashboard admin | Valid |
| 8 | Admin | Dashboard Admin | Menampilkan data inventori, stok awal dan sisa | Valid |
| 9 | Admin | Tabel Data Pesanan Menu | Kelola, edit, dan hapus pesanan pelanggan | Valid |
| 10 | Admin | Tabel Inventori | Kelola, edit, dan hapus data inventori | Valid |
| 11 | Admin | Tabel Supplier | Kelola, edit, dan hapus data supplier | Valid |

Pengujian Halaman Navigasi Company Profile Blackbox testing dilakukan pada halaman Home, Menu, Gallery, Contact Us, About Us, Order Online, Kategori, dan Pencarian untuk memastikan bahwa seluruh informasi dan navigasi tampil sesuai kebutuhan pengguna.

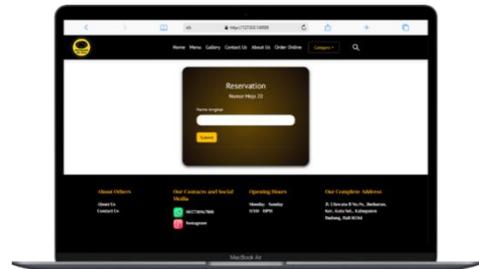


Gambar 11. Halaman Home

Pengujian Fitur QR Code dan Reservasi QR Code tersedia di meja pelanggan dan ketika discan, sistem akan menampilkan halaman reservasi. Setelah itu, pelanggan mengisi nama pada form reservasi dan diarahkan ke halaman menu pemesanan.

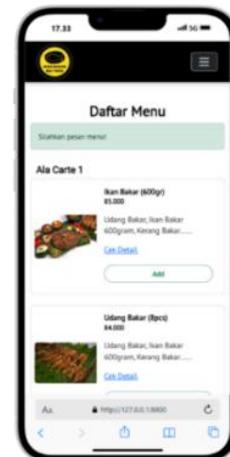
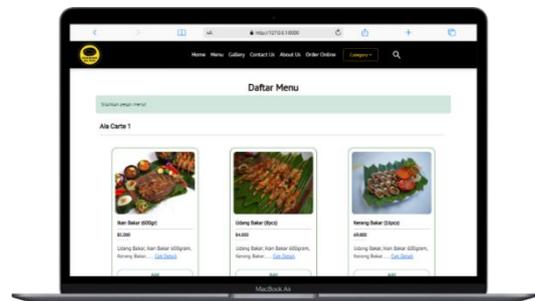


Gambar 12. QR Code Reservasi Di Meja Pelanggan



Gambar 13. Reservasi Dengan Field Input Nama Pelanggan

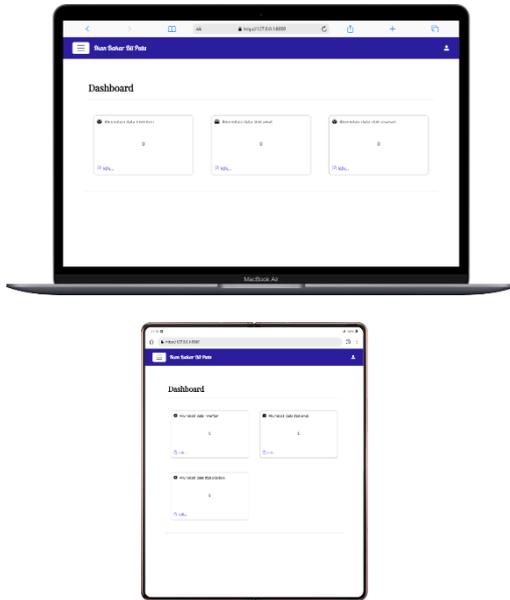
Pengujian Pemesanan Menu oleh Pelanggan Pelanggan memilih makanan atau minuman dari daftar menu, kemudian menambahkannya ke keranjang. Setelah itu, pesanan dapat disimpan, dan sistem menampilkan pop-up konfirmasi.



Gambar 14. Daftar Menu Dan Fitur Tambah Ke Keranjang

Pengujian Fitur Admin

Admin melakukan proses *register* dan *login*, kemudian mengelola data seperti pesanan pelanggan, inventori bahan baku, dan data supplier. Pada dashboard admin, seluruh data ditampilkan secara akumulatif untuk monitoring.



Gambar 15. Tampilan *Dashboard Admin*

3. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa rancang bangun sistem informasi berbasis website untuk ikan bakar bli putu menggunakan metode extreme programming dan framework Laravel telah berhasil diimplementasikan fitur-fitur yang telah di rancang sebelumnya yakni company profile, pemesanan menu secara online dan dashboard admin. Hasil dari sistem informasi dibangun dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melihat ikan bakar bli putu secara online dan pemesanan menu secara online serta admin ikan bakar bli putu dapat dengan mudah mengelola data pada ikan bakar bli putu. Hasil dari pengujian menggunakan black box testing dengan menghasilkan bahwa berfungsi dengan baik. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka terdapat saran yakni:

1. Pada sistem informasi pemesanan menu perlu menambahkan fitur pembayaran online seperti integrasi dengan payment gateway, agar pelanggan langsung dapat melakukan pembayaran setelah mendapatkan billing pesanan pelanggan dari sistem.
2. Pada sistem informasi dashboard admin tepatnya pada menu inventori, perlu membuat fitur agar label stock akhir otomatis berkurang saat melakukan pemesanan menu pada halaman daftar produk.

PUSTAKA

- Aswan Risaldy, H., & Septian Hardinata, R. (2023). Volume 6 ; Nomor 2. *Juli*, 539–548. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jsk/index>
- Cahyono, N., Muljono, S., Gunadi, D., Agus, ;, & Nugroho, C. (2020). Rancang Bangun Website Pemesanan Makanan Kedai Twins Menggunakan Laravel Php Framework. In *Jurnal PRAXIS* | (Vol. 3, Issue 1).
- Ekonomi, J. K., Bisnis, D., Manajemen, M. M., & Jakarta, P. (n.d.). *Oikos-Nomos: STRATEGI UMKM DALAM MENGHADAPI DIGITALISASI* Gischeilla Evangeulista 1) Alferina Agustin 2) Guntur Pramana Edy Putra 3) Destiana Tunggal Pramesti 4) Harries Madiistriyatno 5) 1)2)3)4). *Jurnal Oikos-Nomos*, 16, 2023.
- Helmi Fauzi Siregar, & Nilfa Sari. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Simpan Pinjam Uang Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Asahan Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 53–59.
- Informasi, S., Makanan, P., Minuman, D., Wejje, D., Berbasis, K., Rismaniah, W., Widiyanto, K., & Setiyorini, T. (2020). Makasar Jakarta Timur. (021) 8005722; Mandiri Jakarta. *Jalan Jatiwaringin*, 5(1), 8005722.
- Juniarta, I. W., Wijaya, I. N. Y. A., & Paramitha, A. I. I. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Restitusi dan Izin Siswa Menggunakan Metode Extreme Programming SMAN 1 Bebandem. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4(6), 273–284.
- Krisno To Suli, & Nirsal. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS DESA WALENRANG). *L Ilmiah Information Technology d'Computare*, 13(1), 24–32.
- Mikel Pratama, & Danyl Mallsiza. (2024). RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RUMAH MAKAN CHANIA DENGAN QR CODE BERBASIS WEB. *JURNAL MANAJEMEN TEKNOLOGI INFORMATIKA*, 02(03), 222–235.
- Oley, E., Eng, S. R., Sentinuwo, S. T., & Sinsuw, A. A. E. (2017). Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran). *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(4). www.kompas.com,
- Ridho, M. R., Nur Fajri Azhar, & Tegar Palyus Fiqar. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Bahan Baku Makanan dan Penggajian Karyawan Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming. *SPECTA Journal of Technology*, 6(3), 316–328. <https://doi.org/10.35718/specta.v6i3.758>
- Setiyani, L. (2019). *Techno Xplore Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi PENGUJIAN SISTEM INFORMASI*

*INVENTORY PADA PERUSAHAAN
DISTRIBUTOR FARMASI MENGGUNAKAN
METODE BLACK BOX TESTING (Vol. 4,
Issue 1).*

Sukmana, K. D., Fredlina, K. Q., & Permana, P. T.
H. (2022). Model Aplikasi Peminjaman
Ruangan Berbasis Web Pada Tingkat
Fakultas di Perguruan Tinggi. *Jutisi: Jurnal
Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem
Informasi*, 11(2), 393–402.

Yolanda, C. (n.d.). *PERAN USAHA MIKRO,
KECIL DAN MENENGAH (UMKM) DALAM
PENGEMBANGAN EKONOMI INDONESIA.*