

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MEJA BILIAR BERBASIS WEB  
STUDI KASUS : PREDATOR BILLIARD**

Skripsi



oleh  
**I KADEK  
YUDIANTORO72190296**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2024**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MEJA BILIAR BERBASIS WEB  
STUDI KASUS : PREDATOR BILLIARD**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**I KADEK YUDIANTORO**  
**72190296**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2024

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**  
**SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Kadek Yudiantoro  
NIM : 72190296  
Program studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenis Karya : Skripsi

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**“SISTEM INFORMASI PEMESANAN MEJA BILIAR BERBASIS WEB  
STUDI KASUS : PREDATOR BILLIARD”**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada Tanggal : 18 Januari 2024

Yang menyatakan



I Kadek Yudiantoro

72190296

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MEJA BILIAR BERBASIS WEB  
STUDI KASUS : PREDATOR BILLIARD**

Oleh: I KADEK YUDIANTORO / 72190296

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
19 Desember 2023

Yogyakarta, 4 Januari 2024  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
2. Drs. WIMMIE HANDIWIDJOJO, MIT.
3. ARGO WIBOWO, ST., MT.
4. Andhika Galuh Prabawati, S.Kom., M.Kom



Dekan

(RESTYANDITO, S.Kom., MSIS., Ph.D)

Ketua Program Studi

(Argo Wibowo, S.T., M.T)

DUTA WACANA

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemesanan Meja Biliar Berbasis Web  
Studi Kasus : Predator Billiard

Nama Mahasiswa : I KADEK YUDIANTORO

N I M : 72190296

Matakuliah : Skripsi

Kode : SI4046

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 4 Januari 2024

Dosen Pembimbing I

Drs. JUNG JEK SANG, M.Sc.

Dosen Pembimbing II

Drs. WIMMIE HANDIWIJOJO, MIT.

DUTA WACANA

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **Sistem Informasi Pemesanan Meja Biliar Berbasis Web Studi Kasus : Predator Billiard**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 4 Januari 2024



**I KADEK YUDIANTORO**  
72190296

DUTA WACANA

**Skripsi ini penulis persembahkan untuk:**

1. Tuhan Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang selalu menyertai tiap langkah penulis dalam proses pembuatan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Keluarga tersayang, Bapak I Wayan Murna, Ibu Ni Wayan Sunantri dan Sodari Niluh Muryanti yang selalu memberikan dukungan baik itu secara finansial, mental, waktu, ilmu serta doa-doa terbaik yang membantu penulis selama proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. dan Bapak Drs. Wimmie Handiwidjodjo, MIT. selaku dosen pembimbing yang telah berjasa dalam mendampingi selama proses pembuatan skripsi.
4. Bapak Edi Susanto selaku Manager dan Mba Alvi selaku Karyawan di Predator Billiard yang telah mengizinkan penelitian ini dilaksanakan dan membantu berkoordinasi sepanjang penelitian ini berlangsung.
5. Johanna Kezia, Alex Gulo, Steven Singging, Junaidi, Mas Satno selaku teman dekat penulis yang menemani proses pembuatan skripsi.
6. Para teman Mabel Squad dan teman kos yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan dalam proses pembuatan skripsi ini.
7. Para teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas menemani dalam proses pembuatan skripsi ini.
8. Snow dan Poyen sebagai binatang peliharaan yang telah menemani dan menghibur penulis disela proses pengerjaan skripsi ini.
9. Diri sendiri yang sudah berjuang hingga saat ini.

DUTA WACANA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat, berkat dan kasihNya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “SISTEM PEMESANAN MEJA BILLIAR BERBASIS WEB”. Penyusunan tugas akhir atau skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Srata 1 pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan hingga pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang selalu menyertai tiap langkah penulis dalam proses pembuatan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral; serta dukungan doa yang tulus sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
3. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc. selaku dosen pembimbing 1 yang telah berjasa dalam mendampingi selama proses skripsi.
4. Bapak Drs. Wimmie Handiwidjodjo, MIT. selaku dosen pembimbing 2 yang telah berjasa dalam mendampingi selama proses skripsi.
5. Bapak Edi Susanto selaku Manager Predator Billiard yang telah mengizinkan penelitian ini dilaksanakan dan membantu berkoordinasi sepanjang penelitian ini berlangsung.
6. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Spesifikasi Sistem .....	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Tahapan Penelitian .....	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 .....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	5
2.2 Metode Waterfall.....	5
2.3 Web Database .....	6
2.4 Web Desain.....	7

2.5 Blackbox Testing.....	9
BAB 3 .....	10
PERANCANGAN SISTEM .....	10
3.1 Proses Bisnis .....	10
3.2 Activity Diagram.....	10
3.3 Use Case Diagram.....	11
3.3.1 Deskripsi Use Case .....	12
3.4 ERD.....	17
3.4.1 Menentukan Entitas .....	17
3.4.2 Menentukan Atribut.....	17
3.4.3 Hubungan Relasi.....	18
3.5 DFD.....	19
3.5.1 Diagram Konteks Level 0 .....	19
3.5.2 Diagram Konteks Level 1 .....	19
3.5.3 Diagram Konteks Level 2 .....	20
3.6 Perancangan Antarmuka.....	20
3.6.1 Tampilan <i>Login</i> .....	20
3.6.2 Tampilan Home.....	21
3.6.3 Tampilan Jadwal Jam (Pelanggan, Admin dan Kasir) .....	22
3.6.4 Tampilan Informasi (Pelanggan, Kasir dan Admin) .....	23
3.6.5 Tampilan Pesanan (Pelanggan) .....	24
3.6.6 Tampilan Data Pesanan (Pelanggan) .....	25
3.6.7 Tampilan Data Pesanan (Admin).....	26
3.6.8 Tampilan Manajemen Meja (Admin).....	27
3.6.9 Tampilan Pesanan untuk Pelanggan <i>Offline</i> (Kasir dan Admin) .....	28
3.6.10 Tampilan Arsip (Admin).....	29

BAB 4 .....	32
PENERAPAN DAN ANALISIS SISTEM .....	32
4.1 Penerapan Sistem .....	32
4.1.1 Koneksi Database .....	32
4.1.2 Otentikasi Sistem .....	32
4.1.3 Input Data di Sistem .....	33
4.1.4 Menampilkan Data ke Dalam Sistem .....	34
4.1.5 Edit Data di Sistem .....	35
4.1.6 Hapus Data di Sistem.....	36
4.1.7 Output Sistem .....	37
4.1.8 Perhitungan Biaya Pemesanan.....	39
4.1.9 Error Handling .....	40
4.2 Pengujian sistem.....	41
4.2.1 Pengujian Sistem Admin.....	41
4.2.2 Pengujian Sistem Karyawan .....	42
4.2.3 Pengujian Sistem Pelanggan.....	43
BAB 5 .....	46
KESIMPULAN.....	46
5.1 Kesimpulan .....	46
5.2 Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	48
Lampiran A. Kartu Konsultasi .....	48
Lampiran B. Formulir Perbaikan (REVISI) SKRIPSI.....	50
Lampiran C. Listing Program .....	51

## DAFTAR GAMBAR

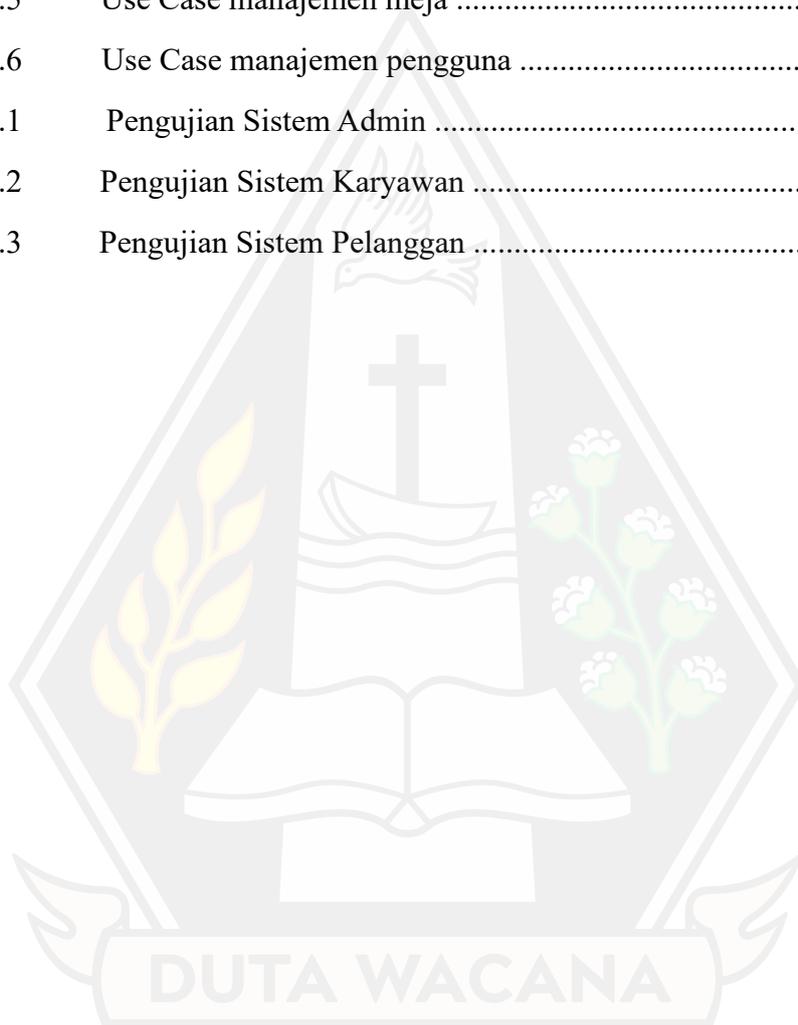
Gambar 2.1 Model Waterfall.....	6
Gambar 3.1 Activity Diagram .....	12
Gambar 3.2 Use Case Digaram .....	13
Gambar 3.3 Entitas .....	18
Gambar 3.4 Atribut.....	19
Gambar 3.5 Relasi .....	19
Gambar 3.6 DFD level 0 .....	20
Gambar 3.7 DFD level 1 .....	21
Gambar 3.8 DFD level 2 .....	21
Gambar 3.9 Tampilan <i>login</i> user .....	22
Gambar 3.10 Tampilan home lantai 1 .....	23
Gambar 3.11 Tampilan home lantai 2 .....	23
Gambar 3.12 Tampilan home lantai 3 .....	23
Gambar 3.13 Tampilan jadwal meja .....	24
Gambar 3.14 Tampilan informasi .....	25
Gambar 3.15 Tampilan pesanan .....	26
Gambar 3.16 Tampilan data pesanan .....	27
Gambar 3.17 Data pesanan admin .....	28
Gambar 3.18 Manajemen meja .....	29
Gambar 3.19 Tampilan pesanan pelanggan <i>offline</i> .....	30
Gambar 3.20 Tampilan arsip .....	31
Gambar 3.21 Tampilan manajemen pengguna .....	32
Gambar 4.1 Tampilan Pengguna .....	35
Gambar 4.2 Tampilan Pesanan .....	36
Gambar 4.3 Tampilan Edit Meja .....	37
Gambar 4.4 Hapus Data Meja .....	38
Gambar 4.5 Cetak Laporan Keuangan .....	40

Gambar 4.6 Tampilan Tambah Pesanan .....	41
Gambar 4.7 Error Handling .....	42



## DAFTAR TABEL

Table 3.1	Use case <i>login</i> sistem.....	13
Table 3.2	Use case pemesanan .....	14
Table 3.3	Use Case pemesanan untuk pelanggan <i>offline</i> .....	15
Table 3.4	Use Case Mengelolah pesanan .....	16
Table 3.5	Use Case manajemen meja .....	16
Table 3.6	Use Case manajemen pengguna .....	17
Table 4.1	Pengujian Sistem Admin .....	43
Table 4.2	Pengujian Sistem Karyawan .....	44
Table 4.3	Pengujian Sistem Pelanggan .....	45



## ABSTRAK

Predator billiard merupakan salah satu tempat hiburan di Yogyakarta yang menyediakan penyewaan billiar dengan alur pemesanan yang masih dilakukan secara manual sehingga perlu adanya sebuah sistem yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan meja. Pembangunan sistem ini menggunakan metode *Waterfall* atau alur hidup klasik (*Classic cycle*) sehingga sistem sesuai dengan tujuan dan dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna. Model waterfall menggunakan 5 tahapan, yaitu *requirement, design, development, testing, dan maintenance*. Selain itu sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework Laravel* dan *database MySQL*. Dengan adanya sistem informasi pemesanan meja billiard berbasis web ini dapat mengurangi antrian yang panjang dan meningkatkan efisiensi waktu, sehingga pelanggan tidak perlu lagi menunggu terlalu lama hanya untuk mengantri dan menyewa meja. Sistem ini juga membantu admin dalam mencatat pendapatan dari pemesanan pelanggan.

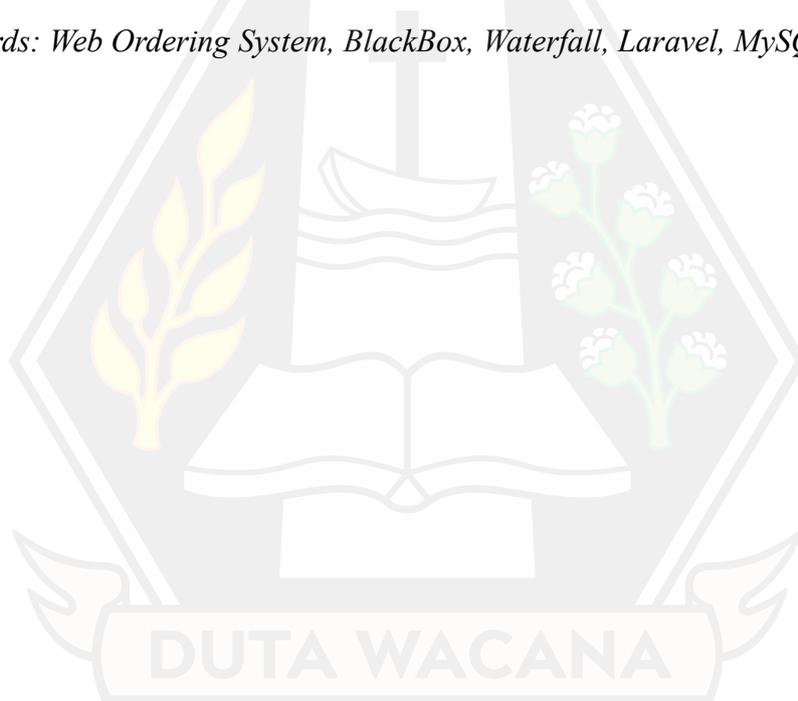
Kata kunci : Sistem Pemesanan Web, *BlackBlox, Waterfall, Laravel, MySQL*



## ABSTRACT

*Predator billiards is one of the entertainment venues in Yogyakarta that provides billiard rentals with the ordering process still being done manually, so there is a need for a system that makes it easier for customers to book tables. The development of this system uses the Waterfall method or classic life flow (Classic cycle) so that the system meets the objectives and can meet the needs of users. The waterfall model uses 5 stages, namely requirements, design, development, testing, and maintenance. Apart from that, this system was built using the PHP programming language using the Laravel framework and MySQL database. With this web-based billiard table ordering information system, it can reduce long queues and increase time efficiency, so that customers no longer need to wait too long just to queue and rent a table. This system also helps admins record income from customer orders.*

*Keywords: Web Ordering System, BlackBox, Waterfall, Laravel, MySQL.*



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Predator Billiard merupakan salah satu jenis bisnis hiburan yang berfokus pada permainan billiar yang dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat bisnis pemesanan meja biliar. Perusahaan ini bertempat di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dan saat ini dikelola oleh Manajer Pengelola, yaitu Pak Edi Susanto beserta karyawan di bawahnya. Predator Billiard ini terdiri dari 28 meja yang dibagi menjadi 3 lantai dan beroperasi mulai dari pukul 11.00 WIB hingga 02.00 WIB dengan peningkatan pengunjung yang dimulai dari pukul 20.00 WIB hingga pukul 00.00 WIB. Pengunjung dapat menikmati permainan biliar ini dengan membayar harga sewa sebesar Rp 35.000 per jam. Untuk pemesanan, pengunjung dapat datang ke lokasi Predator Billiard dan melakukan pemesanan secara manual pada meja kasir dengan menyebutkan nama, memilih jam berapa dan berapa lama akan bermain. Kemudian Pengunjung dapat menunggu antrian di tempat yang telah disediakan hingga waktunya tiba.

Dalam proses pemesanan penggunaan meja billiar sering terjadi masalah karena pertama pemesanan dilakukan masih secara manual dan kedua pelanggan harus antri cukup panjang untuk menunggu giliran bermain, dan ini menyebabkan predator billiar harus menyediakan tempat untuk menunggu termasuk didalamnya terdapat pelanggan yang sudah menunggu lama.

Untuk mengatasi hal tersebut seandainya ada sebuah sistem informasi yang menyediakan fasilitas untuk pemesanan meja biliar secara *online* dan tidak harus datang ketempat sehingga pelanggan akan bermain bisa mengatur waktunya sesuai dengan waktu yang sudah dipesan, sehingga tidak perlu menunggu maka ini akan menjadi lebih baik. Diharapkan dengan adanya sistem ini predator billiard akan semakin berkembang karena fasilitas ini menolong pelanggan untuk tidak perlu terlalu lama menunggu dan permasalahan antrian yang panjang dapat teratasi.

## 1.2 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada Sistem Informasi Pemesanan Meja Billiar Berbasis Web ini sebagai berikut:

- a. Data yang diambil berdasarkan dari tempat Predator Billiard Yogyakarta.
- b. Sistem informasi berbasis web ini menggunakan *framework* Laravel dan sistem menggunakan perangkat lunak Visual Studi Code dan phpMyAdmin

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan muncul yaitu antrian panjang yang dapat membuat pelanggan menunggu terlalu lama, hal ini dikarenakan pemesanan yang dilakukan masih secara manual.

## 1.4 Spesifikasi Sistem

Sistem yang dibangun terdapat 3 *user* yang terlibat yaitu Pelanggan, Kasir, dan Admin.

Spesifikasi sistem yang dibangun yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem akan memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan meja.
- b. Sistem dapat mengurangi antrian yang panjang.
- c. Sistem akan memudahkan konsumen dalam mencari informasi meja yang masih tersedia.
- d. Sistem ini dapat memudahkan konsumen untuk mengecek harga sewa perjamnya.

## 1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

- a. Akan dibuktikan bahwa permasalahan antrian pada predator *billiard* ini dapat diselesaikan melalui pembangunan sistem informasi pemesanan meja *billiard*.
- b. Diharapkan melalui sistem informasi pemesanan meja *billiard* berbasis web ini penulis bisa mendapatkan pengalaman empiris mengenai penggunaan *database MySQL* dan pemrograman *laravel*.

## 1.6 Tahapan Penelitian

- a. Observasi  
Dalam pembuatan sistem ini, pengumpulan data yang dilakukan dalam bentuk observasi alur bisnis yang sedang berjalan mulai dari pemesanan hingga

proses pembayaran. Untuk mendukung pengumpulan data ini, dilakukan wawancara. Metode wawancara dilakukan dengan proses tanya jawab kepada manajer Predator Billiard tentang berapa banyak meja, SOP yang berlaku, aturan pemakaian atau pemesanan dll.

b. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini merupakan tahap dimana pada kegiatannya terdiri dari proses bisnis pemesanan meja biliard, perancangan *database* dan perancangan antarmuka yang mudah dipahami oleh pengguna saat melakukan transaksi pemesanan meja biliard.

c. Implementasi Sistem

Implementasi sistem dengan memperkenalkan modul penggunaan sistem pemesanan meja biliard pada pengguna melalui sistem web yang sudah selesai dibuat. Kemudian sistem ini diuji untuk mengetahui apakah sistem dapat berjalan baik atau tidak, sehingga penulis dapat melakukan evaluasi hasil dari kegiatan *testing* pada sistem.

d. Testing dan Validasi Sistem

Kegiatan ini bertujuan untuk menguji sistem pemesanan meja biliard untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibangun dapat berjalan baik atau tidak, sehingga penulis dapat melakukan evaluasi hasil dari kegiatan *testing*.

e. Penyelesaian Laporan

Pembuatan laporan yang mencatat hasil pembuatan sistem yang disertai dengan dokumentasinya dan melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing 1 dan 2.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bab 1, di bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah yang muncul dan mengapa sistem ini dibuat, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Selanjutnya landasan teori yang berisi tentang teori pendukung yang diambil dari jurnal ilmiah maupun buku terdapat pada bab 2 yang diberi nama landasan teori.

Hal yang tidak kalah pentingnya adalah perancangan sistem, sebuah sistem perlu dirancang agar memudahkan peneliti untuk membangun sistem tersebut, perancangan itu meliputi proses bisnis, perancangan database, tahapan pengambilan

data, proses bisnis, dan perancangan antar muka sebelum sistem, bagian ini dijelaskan pada bab 3 yang diberi nama Perancangan Sistem.

Selanjutnya pada bab 4 membuat penerapan dan analisis sistem yang bertujuan untuk meminplementasikan dan melakukan analisis pada sistem yang sudah dibuat untuk mengetahui apakah sistem dapat berjalan dengan baik dan apakah ada kekurangan atau tidak pada sistem.

Laporan ini ditutup dengan kesimpulan dan saran yang menjadi judul di bab 5, pada bagian ini berisikan kesimpulan dari sistem yang sudah dibuat dan saran untuk pengembangan sistem agar menjadi lebih baik lagi.



## **BAB 5**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan penulis dan hasil yang didapatkan dari hasil pembangunan sistem, maka kesimpulan yang didapat adalah sebagai berikut :

- a) Sistem pemesanan meja billiar berhasil dibangun dan sistem sudah dapat memfasilitasi pemesanan *online* dan *offline* sehingga pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan meja tanpa perlu lagi datang kelokasi tempat billiar, itu akan dapat mengurangi permasalahan pada antrian yang panjang.
- b) Sistem pemesanan meja billiar mampu untuk menjadi wadah dalam menyampaikan informasi pemesanan meja kepada pelanggan. Pelanggan dapat mengetahui informasi jadwal meja yang masih tersedia dan harga meja perjamnya. Selain itu, Admin juga dapat melihat laporan keuangan di setiap bulannya dan dapat dicetak.
- c) Sistem pemesanan meja billiar dapat membantu admin dalam pengawasan pembayaran dari pelanggan dengan cara mengecek bukti transfer untuk memastikan pelanggan sudah melakukan DP sebesar 50% agar admin dapat memvalidasi pesanan yang dibuat pelanggan.

#### **5.2 Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada sistem ini, Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut :

- a) Sistem dapat lebih dikembangkan lagi dibagian tampilan antarmuka dan bagian fitur lihat jadwal agar pelanggan tidak perlu lagi melakukan pengecekan jadwal meja satu persatu.
- b) Proses pemesanan untuk pelanggan *offline* dapat dikembangkan lagi agar seharusnya memiliki satuan pesan permenit bukan perjam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, N. Y., Borman, R. I., Ahmad, I., Tyas, S. S., Sulistiani, H., Hardiansyah, A., & Suri, G. P. (2021). Analisis Perancangan Sistem Informasi. Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. ISBN : 978-623-98287-8-3
- Febriyanti, N. M. D., Sudana, A. K. O., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3), 535-544.
- Laugi, S. (2018). Sistem Informasi berbasis Web dalam Penyelenggaraan Lembaga Pendidikan. *Shautut Tarbiyah*, 24(1), 109-126. <http://dx.doi.org/10.31332/str.v24i1.939>
- Rachmadi, T., & Kom, S. (2020). Sistem Basis Data MySql (Vol. 1). Tiga Ebook. diakses pada [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=b7\\_dDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=+Rachmadi,+T.+\(2020\).+SISTEM+BASIS+DATA+MY+SQL.+bandar+lampung:+TIGA+Ebook.&ots=D\\_9CuObv5L&sig=IVL9PDs5aeVmv17YtYgjHzrfBk8&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=b7_dDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=+Rachmadi,+T.+(2020).+SISTEM+BASIS+DATA+MY+SQL.+bandar+lampung:+TIGA+Ebook.&ots=D_9CuObv5L&sig=IVL9PDs5aeVmv17YtYgjHzrfBk8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Supiyandi, S., Zen, M., Rizal, C., & Eka, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), 274-280. <http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3986>
- Syuhardi, Y. I. (2019). Pengaruh Desain Program dan Pemrograman Web Terhadap Pembuatan E-learning Pada Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 5(3), 71-76. <https://doi.org/10.5281/jiwp.v5i3.115>
- Rahmatulloh, A., & MSN, F. (2017). Implementasi Load Balancing Web Server menggunakan Haproxy dan Sinkronisasi File pada Sistem Informasi Akademik Universitas Siliwangi. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 241-248. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v3i2.2017.241248>