

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II. DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Pusat Jajanan Serba Ada / <i>Pujasera</i> / <i>Food Court</i>	9
2.2.1.1 <i>Food Court</i> Gelanggang, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta	9
2.2.1.2 Kantin Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta	11
2.2.1.3 <i>Food Print</i> , Mall Grand Indonesia, Jakarta	11
2.2.1.4 <i>Floating Market</i> , Lembang, Bandung	12

2.2.2	Proses Bisnis dalam <i>Food Court</i> secara Umum	14
2.2.3	Metode <i>Extreme Programming</i> (XP)	14
2.2.4	<i>Progressive Web Application</i>	16
2.2.5	Pengujian Kotak Hitam / <i>Black Box Testing</i>	18
2.2.6	Metode <i>Questionnaire of User Interface Satisfaction</i> (QUIS)	18
2.2.7	Teknologi yang Digunakan untuk Pengembangan	19
2.2.7.1	PHP: <i>Hypertext Preprocessor</i>	19
2.2.7.2	<i>Codeigniter</i>	20
2.2.7.3	MySQL	21
2.2.7.4	REST API	22
2.2.7.5	<i>Bootstrap</i>	23
2.3	Pertanyaan Penelitian	24
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1	Bahan Penelitian	25
3.2	Alat Penelitian	25
3.3	Alur dan Pengembangan Aplikasi	26
3.4	Tahap <i>Planning</i>	27
3.4.1	Kondisi Terkini <i>Food Court</i> di Indonesia	27
3.4.2	Aplikasi yang Diusulkan	30
3.4.3	Proses Bisnis yang Diusulkan	30
3.4.4	<i>User Persona</i>	31
3.4.5	Perancangan Model Aplikasi	32
3.4.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	33
3.4.5.2	<i>Activity Diagram</i>	34
3.4.5.3	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	40
3.5	Tahap <i>Design</i>	41
3.5.1	<i>Mockup Tampilan Content Management System</i> (CMS)	41

3.5.2	Mockup Tampilan Pengguna	46
3.6	Tahap <i>Coding</i>	50
3.7	Tahap <i>Testing</i>	50
3.7.1	<i>Unit Testing</i>	51
3.7.2	<i>Lighthouse</i>	53
3.7.3	<i>Acceptance Testing</i>	53
3.8	Tahap <i>Release</i>	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1.	Alur Pengembangan Aplikasi	55
4.2	Hasil Perancangan <i>Prototype</i>	56
4.2.1	Prototipe Logo Aplikasi	56
4.2.2	Prototipe Tampilan Sistem Manajemen Konten	57
4.2.3	Prototipe Aplikasi Pengguna	63
4.3	Pembahasan Kode Program	65
4.3.1	Pembuatan <i>Model</i>	65
4.3.2	Pembuatan <i>View</i>	67
4.3.3	Pembuatan <i>Controller</i>	68
4.3.4	Pembuatan <i>Progressive Web Application</i>	69
4.4	Hasil Pengembangan Antarmuka	71
4.4.1	Antarmuka Halaman <i>Login CMS</i>	72
4.4.2	Antarmuka Halaman Restoran CMS	73
4.4.2.1	Mengelola Data Restoran	75
4.4.2.2	Mengelola Data Menu	78
4.4.3	Antarmuka Halaman Order CMS	80
4.4.4	Antarmuka Halaman Utama Aplikasi	82
4.4.5	Antarmuka Halaman <i>Checkout</i> Aplikasi	84
4.4.6	Fitur <i>Add to Home Screen</i>	86

4.5	Hasil Evaluasi	89
4.5.1	<i>Unit Testing</i>	89
4.5.1.1	Skenario pengujian	89
4.5.1.2	Hasil Pengujian <i>Unit Testing</i> .	89
4.5.2	Pengujian Kinerja PWA menggunakan <i>Lighthouse</i>	92
4.5.3	Pengujian Jaringan dalam Menjalankan Aplikasi	94
4.5.4	<i>User Acceptance Testing</i>	95
4.5.3.1	Skenario Pengujian	97
4.5.3.2	Hasil Pengujian	98
4.5.3.3	Tanggapan, Saran dan Kritik Pengguna	106
4.6	Kelebihan dan Kekurangan dalam Pengembangan Aplikasi	109
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		110
5.1	Kesimpulan	110
5.2	Saran	110
DAFTAR PUSTAKA		111