BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek Penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian yang kemudian menjadi pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data secara lebih terarah sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah proses pemesanan makanan di sebuah *Catering*, proses pemesanan makananproduksi sendiri di Denira *Catering*. Penyusun melakukan penelitian di Deneira *Catering*Jln.Bakti sejati No.25 Batureok Lembang Telp : 022 - 2789621, Bandung Barat.Berikut sejarah, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas di Deneira *Catering*.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Deneira *Catering* merupakan salah satu usaha *Catering* yang berada di Kota Lembang,Bandung Barat tepatnya di Jln.Bakti sejati No.25 RT 01 / RW 09 Kelurahan Andir ,Kecamatan Batureok 40391.

Usaha *Catering* ini berdiri pada tanggal 6 Desember 2003. Pada awalnya tercetus ide untuk mendirikan sebuah *Catering* di karenakan sang pemilik ingin mencari pekerjaan yang baru setelah terkena PHK di tempat kerja yang sebelumnya. Di tempat bekerja sebelumnya pemilik bekerja sebagai Koki di sebuah Hotel yang terletak di Setia Budhi Bandung. Tak berapa lama kemudaian

pemilik *Catering* mendapatkan peluang untuk bekerja sama dengan rekannya yang sama – sama mengalami PHK di tempat bekerjanya terdahulu.Pemilik *Catering*berasama rekannya tersebut awalnya hanya merekrut 1 orang yang akan di jadikan pegawai,namun semakin lama semakin banyak pegawai yang mau bekerja di Deneira *Catering* hingga saat ini.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

Terwujudnya usaha *Catering* yang sukses dalam menciptakan dan mengkreasikan sebuah makanan yang dari segi kualitas dan kuantitasnya, menghasilkan makanan yang enak dan sehat.

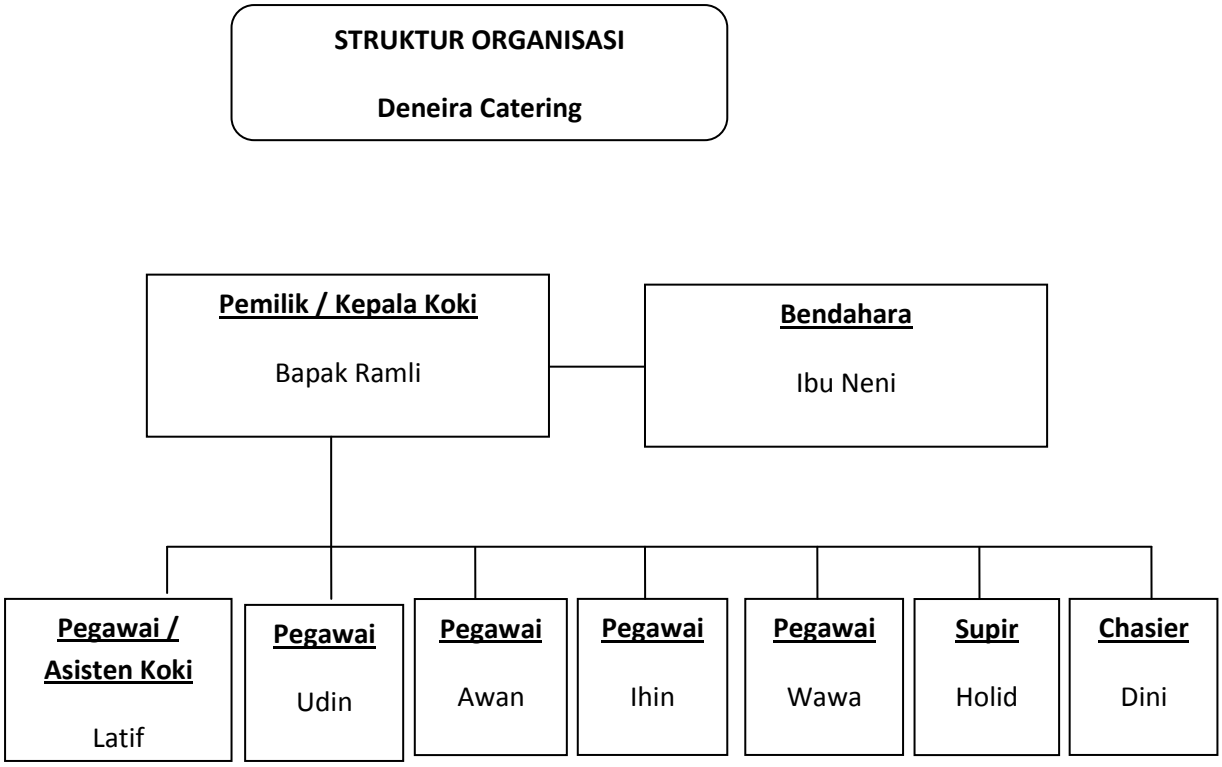
b. Misi

1. Merealisasikan untuk mengembangkan usahanya sendiri tanpa harus bekerja sama dengan rekan kerja seperti saat ini.

2. Menghasilkan makanan yang lebih inovatif serta variatif.

3. Merealisasikan tenaga pegawai yang cukup cakap dan terampil.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Deneira Catering

(Sumber : Deneira Catering)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Tugas adalah pekerjaan dan tanggung jawab seseorang. Pekerjaan yang dibebankan, sesuatu yang wajib dilakukan atau ditentukan untuk perintah agar melakukan sesuatu dalam jabatan tertentu. Berikut merupakan Deskripsi Tugas dari uraian struktur organisasi Deneira *Catering* :

1.Pemilik *Catering* :

Tugas-tugas pemilik *Catering* dapat diklasifikasi menjadi dua, yaitu tugas sebagai pemimpin usaha dan tugas sebagai kepala koki. Tugas sebagai pemimpin usaha adalah memegang sepenuhnya keuangan produksi, dan untuk pembayar gajinya dari seluruh keuntungan yang dipotong untuk biaya produksi berikutnya. Semua yang berkaitan dengan pengelolaan manajemen di *Catering* ini.

Tugas sebagai kepala koki adalah mengecek daftar pesanan barang ke gudang, mengatur dan mengawasi seluruh tugas-tugas dapur, khususnya dalam proses pengadaan dan pengolahan makanan sesuai dengan standart yang telah ditetapkan termasuk membuat food cost standart yang nantinya akan di sesuaikan dengan porsi dan pesanan pelanggan.

2.Bendahara :

a. Mengatur keuangan untuk berbelanja keperluan kebutuhan masak.
b. Mengatur pembagian gaji para pegawai.
c. Mengatur biaya operasional seperti : bensin,biaya jalan dll.

3.Pegawai / Assiten Koki :

a. Mengawasi kelancaran kerja di dapur secara keseluruhan.
b. Membuat daftar pembelian barang yang dibutuhkan untuk kelancaran operasional dapur.
c. Menyusun daftar menu sesuai dengan instruksi dari Pemilik atau Kepala Koki.

4. Pegawai :
    a. Menyiapkan bahan – bahan,alat - alat masak dll.
    b. Menyiapakan dan menyusun makanan yang telah jadi di tempat acara sampai acara tersebut selesai.

5. Chasier :
    a. Menerima semua pembayaran dari pengguna.
    b. Melaporkan uang yang diterima harian dan bulanan.
6. Supir :
    a. Mengantarkan pesanan ke tempat pelanggan.

3.2. Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

3.2.1. Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan

menjawab pertanyaan penelitian sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian.

Desain Penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode Penelitian Deskriptif, Penelitian Deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena, kondisi atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. Pada umumunya tujuan utama penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi, wawancara, dan studi dokumentasi) dan sumber data sekunder (studi literatur, jurnal dan pengamatan website).

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data ini diperoleh dari kegiatan observasi yaitu melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, mengadakan wawancara dengan pihak yang terlibat dan menganalisis dokumen yang berhubungan dengan keperluan penelitian. Berikut adalah penjelasan dari data yang diperoleh pada objek penelitian, yaitu Deneira *Catering* :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek, situasi, konteks dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini yaitu di Deneira *Catering*Jln.Bakti sejati No.25 Batureok Lembang,Bandung Barat.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada pemilik usaha Deneira *Catering*bagian yaitu Bapak Ramli.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain), atau data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber data yang telah ada. Data sekunder dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti jurnal, laporan, buku, internet dan lain-lain.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan data sekunder berupa jurnal akademik, buku literatur, jurnal skripsi yang diperoleh melalui internet, dan pengamatan website-website yang berhubungan dengan keperluan penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu sistem berorientasi objek .

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Di dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakakan metode pengembangan sistem Prototype. Prototype di definisikan sebagai pendekatan ke desain sistem yang mengembangkan model kerja yang disederhanakan dari sistem. Prototype, atau rancangan awal ini, dapat dengan cepat dan murah untuk dibangun dan diberikan pada para pemakai atau diuji. Berikut merupakan gambar alur proses yang terjadi di Prototype .

Prototype-prototype dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk memahami kebutuhan klien lebih baik. Berikut langkah-langkah yang digunakan di dalam metode pengembangan sistem Prototype :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai

   Pada tahap ini, analisis sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai baik meliputi model interface, teknik prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.

2. Mengembangkan kebutuhan pemakai

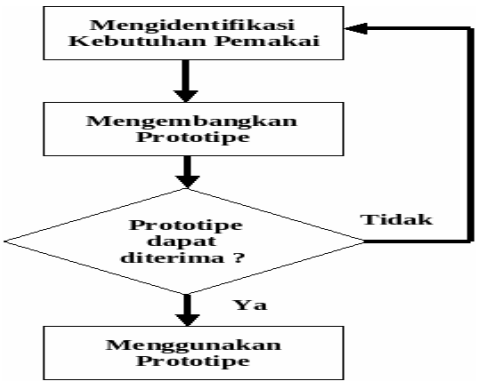
Analisis sistem kerja sama dengan pemrograman mengembangkan prototyping sistem untuk memperlihatkan kepada klien pemodelan sistem yang akan dibangun.

3. Menentukan prototyping

Analisis sistem pada tahap ini akan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang dibuatkannya dapat diterima oleh pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.

4. Penggunaan prototyping

Pada tahap ini analisis sistem akan mengimplementasikan pemodelan yang dibuatnya menjadi suatu sistem.



Gambar 3.2 Pengembangan Prototype

(Sumber : System analysis. Charles)

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Pada langkah ini perancangan digambarkan dalam bentuk Diagram Use Case, Diagram Activity, Diagram Sequence, Diagram Class, Diagram Component, Diagram Deployment .

1. **Diagram Use Case**

   Use case adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan actor. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use case* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat di mata user. Sedangkan *Use case* diagram memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta antara analisis dan client.

2. **Diagram Activity**

   Menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

3. **Diagram Sequence**

   Diagram *Sequence* adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.

4. **Diagram Class**

   Diagram *class* merupakan diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang digunakan. *Class* diagram memberi gambaran (diagram statis) tentang sistem/perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya.

5. Diagram Component

Diagram *component* adalah diagram diagram UML yang menampilkan komponen dalam system dan hubungan antara mereka.

3.2.3.4. Pengujian Software

Menurut Andi Kristanto (2007:25) Pengujian software adalah proses untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik, dan mencari apakah masih ada kesalahan pada sistem. Pengujian atau testing software sangat penting untuk dilakukan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas software, dan juga menjadi peninjauan terakhir terhadap spesifikasi, disain dan pengkodean. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengujian Black Box Testing (yang besar) yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-boxmemungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis pada sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui cara kerja sistem dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi sistem tersebut. analisis dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada.

3.3.1 Analisis Dokumen

Pada perancangan sistem yang akan dibuat, hal-hal yang harus ditentukan terlebih dahulu adalah analisis dokumen. Analisis dokumen bertujuan untuk mengetahui dokumen-dokumen apa saja yang menjadi penunjang dalam sistem.

Berikut merupakan salah satu contoh Dokumen yang berisi data keuangan:

Tabel 3.1Analisis Dokumen

No.	Nama Dokumen	Deskripsi
1	Laporan Kas	Fungsi : sebagai laporan yang berisi informasi mengenai pendapatan *catering*. Rangkap : 2 (Dua). Aliran Data : Pemilik Usaha – Bendahara
2	Nota	Fungsi : sebagai salah satu bukti pembelian Rangkap : 1 (Satu) Aliran Data : Bendahara

3.3.2 Analisis Prosedur yang Berjalan

Analisis prosedur yang berjalan diperlukan untuk mempermudah dalam pembuatan sistem. Berikut merupakan prosedur sistem pemesanan yang sedang berjalan :

a. Pelanggan datang Ke Deneira Catering menanyakan daftar menu – menu yang ada di *Catering* ini.
b. Pemilik atau pegawai memberitahukan mengenai informasi yang diperlukan oleh pelanggan.
c. Jika ada hal yang belum di pahami oleh Pelanggan mengenai Informasi *Catering* tersebut, Pelanggan dapat mengajukan kemabali dengan pertanyaan yang lebih jelas kepada pemilik.

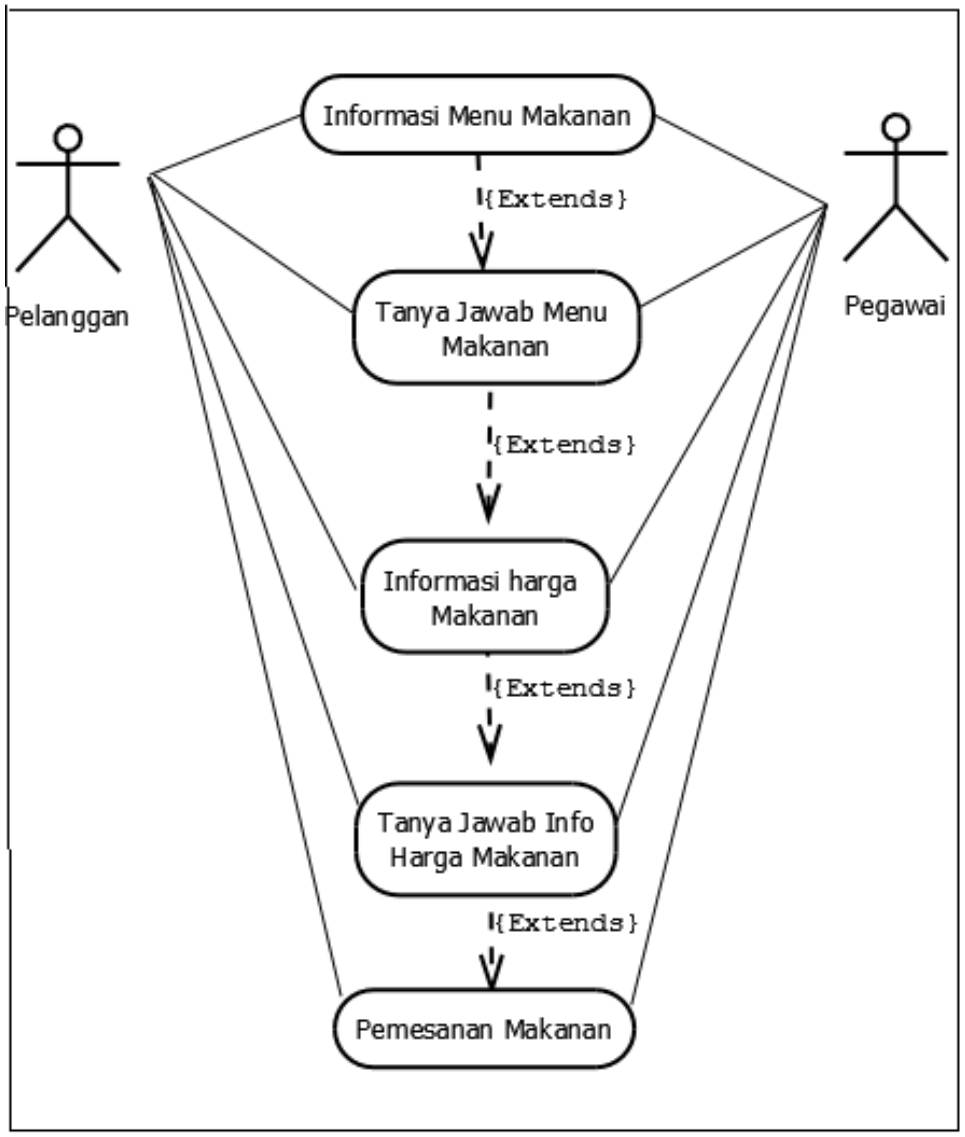
1. Sistem Pemesanan makanan yang sedang berjalan :
   a. Pelanggan datang Ke Deneira *Catering* menanyakan informasi mengenai daftar menu yang tersedia.
   b. Ketika pelanggan memutuskan untuk memesan menu makan yang diinginkannya, pelanggan di arahkan oleh pegawai untuk melihat menu makanan.
   d. Setelah terjadinya kesepakatan yang di inginkan oleh pelanggan maka pelanggan harus melakukan transaksi DP 50% dan selanjutnya menentukan makan apa saja yang akan di pesan.

3.3.1.1 Use Case Diagram

Diagram *use case* atau *use case diagram* menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana, aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun.

Berdasarkan alur prosedur Sistem Pemesanan makanan yang berjalan di Deneira *Catering*, dapat digambarkan dengan menggunakan Use Case Diagram yang dapat dilihat pada gambar berikut :

Use Case Sistem Pemesanan Makanan Yang berjalan



Gambar 3.3

Use Case Diagram Sistem Pemesanan, &Menu Harga yang sedang berjalan

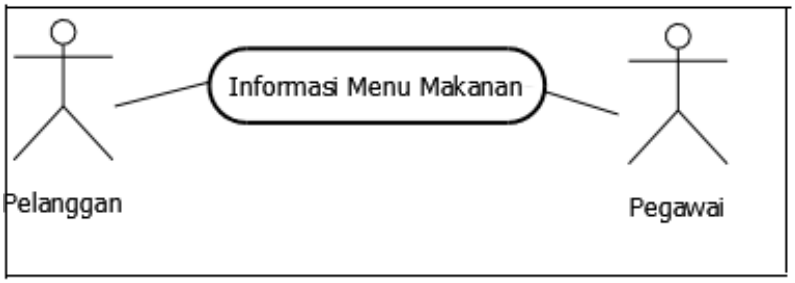
Diagram *Use Case* diatas menunjukan interaksi antara *Use Case* dan aktor untuk sistem pemesanan dan harga yang sedang berjalan, pada gambar diatas, aktor Pegawai menggunakan sebagian *Use Case* antara lain : menampilkan Informasi Menu Makanan, dan mengelola tanya jawab mengenai Informasi Menu

Makanan, menampilkan informasi mengenai Harga Makanan. Lalu aktor Pelanggan menggunakan sebagian besar *Use Case* yaitu: melihat Informasi Menu Makanan, dan melakukan interaksi tanya jawab mengenai Menu Makanan, informasi tersebut bersifat extends (suatu kejadian dengan ditambahkan syarat) karena interaksi tersebut dapat dilakukan jika Pelanggan memiliki pertanyaan mengenai Informasi Menu Makanan lalu Pelanggan juga dapat melihat informasi mengenai Harga Makanan dan lalu memesan makanan keduanya bersifat extends karena Pelanggan bisa hanya bertanya mengenai informasi Menu Harga tanpa harus wajib memesan menu makanan.

3.3.1.2 Skenario Use Case

Skenario *Use Case* mendeskripsikan urutan langkah-langkah dalam proses bisnis, baik yang dilakukan aktor terhadap sistem, maupun yang dilakukan oleh sistem terhadap aktor. Berikut merupakan Identifikasi interaksi antara aktor dengan sistem.

1)



Gambar 3.4 *Skenario use case informasi menu makanan*

Nomor : 1

Nama : Informasi Menu Makanan

Tujuan : Mengelola Informasi Menu Makanan

Deskripsi : Proses untuk mempersiapkan & menampilkan Informasi Menu Makanan

Aktor : Pelanggan&Pegawai

Kondisi Awal : Pegawai memilah-milah data mana saja yang termasuk Informasi Menu Makanan

Tabel 3.2

Interaksi Aktor dengan Use case Informasi Menu Makanan

Aktor	Reaksi Sistem
1. Pegawai Menyiapkan Informasi Menu Makanan	2. Menyimpan dan menampilkan Informasi
3. Pelanggan memilih aksi melihat informasi Menu Makanan	4. Menampilkan Informasi Menu Makanan

Kondisi akhir : Pelanggan dapat melihat Informasi tentang Menu Makanan

2)



Gambar 3.5 *Skenario use case tanya jawab menu makanan*

Nomor : 2

Nama : Tanya jawab informasi Menu Makanan

Tujuan : Mengetahui lebih spesifik mengenai informasi menu makanan melalui interaksi tanya jawab

Deskripsi : Proses interaksi tanya jawab mengenai informasi menu makanan

Aktor : Pelanggan&Pegawai

Kondisi awal : Pelanggan melihat-melihat dan membaca informasi tentang menu makanan yang telah di sediakan pihak Catering

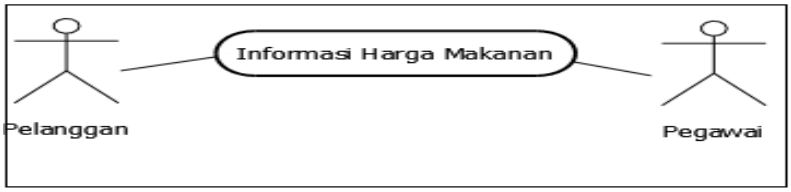
Tabel 3.3

Interaksi Aktor dengan Use case tanya jawab menu makanan

Aktor	Reaksi Sistem
1. Pelanggan memberikan pertanyaan mengenai informasi Menu makanan	2. menerima pertanyaan
3. Pegawai menjawab pertanyaan	4. menerima jawaban

Kondisi akhir : Pelanggan mengetahui Informasi Menu Makanan secara keseluruhan dan mengerti melalui jawaban yang diberikan oleh Pegawai.

3)



Gambar 3.6 *Skenario use case informasi harga makanan*

Nomor : 3

Nama : Informasi Harga Makanan

Tujuan : Memberikan informasi mengenai Harga Makanan

Deskripsi : Proses untuk mempersiapkan & menampilkan informasi mengenai Harga Makanan

Aktor : Pelanggan&Pegawai

Kondisi awal : Pegawai memilah-milah data mana saja yang termasuk informasi Harga makanan

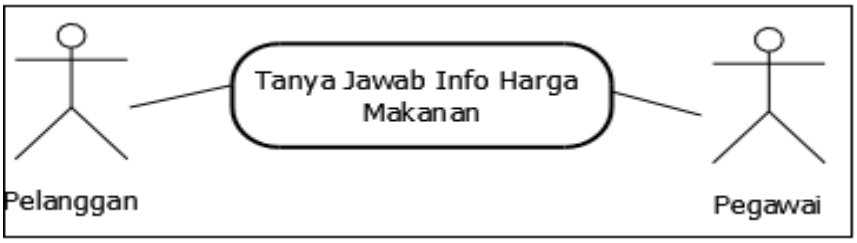
Tabel 3.4

Interaksi aktor dengan use case informasi harga makanan

Aktor	Reaksi Sistem
1. Pegawai menyiapkan informasi tentang Harga Makanan	2. menyimpan & menampilkan informasi Harga Makanan
3. Melihat-lihat informasi Harga Makanan	4. menampilkan informasi Harga makanan

Kondisi Akhir : Pelanggan dapat mengetahui informasi mengenai Harga Makanan

4)



Gambar 3.7 *Skenario use case tanya jawab info harga makanan*

Nomor : 4

Tujuan : Mengetahui lebih spesifik mengenai informasi Harga Makanan melalui proses tanya jawab info Harga Makanan

Deskripsi : Proses interaksi tanya jawab mengenai informasi Harga Makanan

Aktor : Pelanggan&Pegawai

Kondisi Awal : Pelanggan melihat-lihat dan membaca informasi tentang Harga Makanan yang telah di sediakan Pegawai

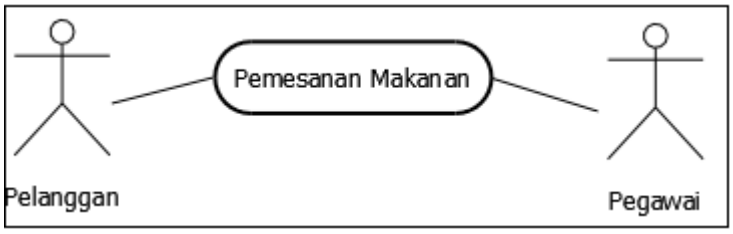
Tabel 3.5

Interaksi aktor dengan use case tanya jawab info harga makanan

Aktor	Reaksi Sistem
1. Pelanggan Memberikan Pertanyaan	2. menerima pertanyaan
3. Pegawai menerima pertanyaan	4. menerima jawaban

Kondisi akhir : Pelanggan menerima jawaban mengenai informasi Harga Makanan yang sebelumnya telah ditanyakan.

5)



Gambar 3.8 *Skenario use case Pemesanan Paket*

Nomor : 5

Nama : Pemesanan Paket

Tujuan : Melakukan Pemesanan Paket

Deskripsi : Proses dalam melakukan Pemesanan Paket

Aktor : Pelanggan

Kondisi awal : Pelanggan melihat menu makanan dan jenis paket

Tabel 3.6

Interaksi aktor dengan use case Pemesanan Paket

Aktor	Reaksi Sistem
1. Pelanggan melihat menu makanan apa saja yang tersedia.	
	2. menampilkan menu pemesan paket
3. Pelanggan memilih paket yg di inginkan.	4.menyimpan data pemesanan.

Kondisi Akhir : Pelanggan menerima pemesanan.

6) Pembayaran Catering



Gambar 3.9 *Skenario use case Pembayaran Catering*

Nomor : 6

Nama : Pembayaran Catering

Tujuan : Melakukan Pembayaran Catering

Deskripsi : Proses dalam melakukan Pembayaran Catering

Aktor : Pelanggan &Sitem

Kondisi awal : Pelanggan menentukan ingin melunaskan pembayaran melalui Bank apa.

Tabel 3.7

Interaksi aktor dengan use case Pembayaran Catering

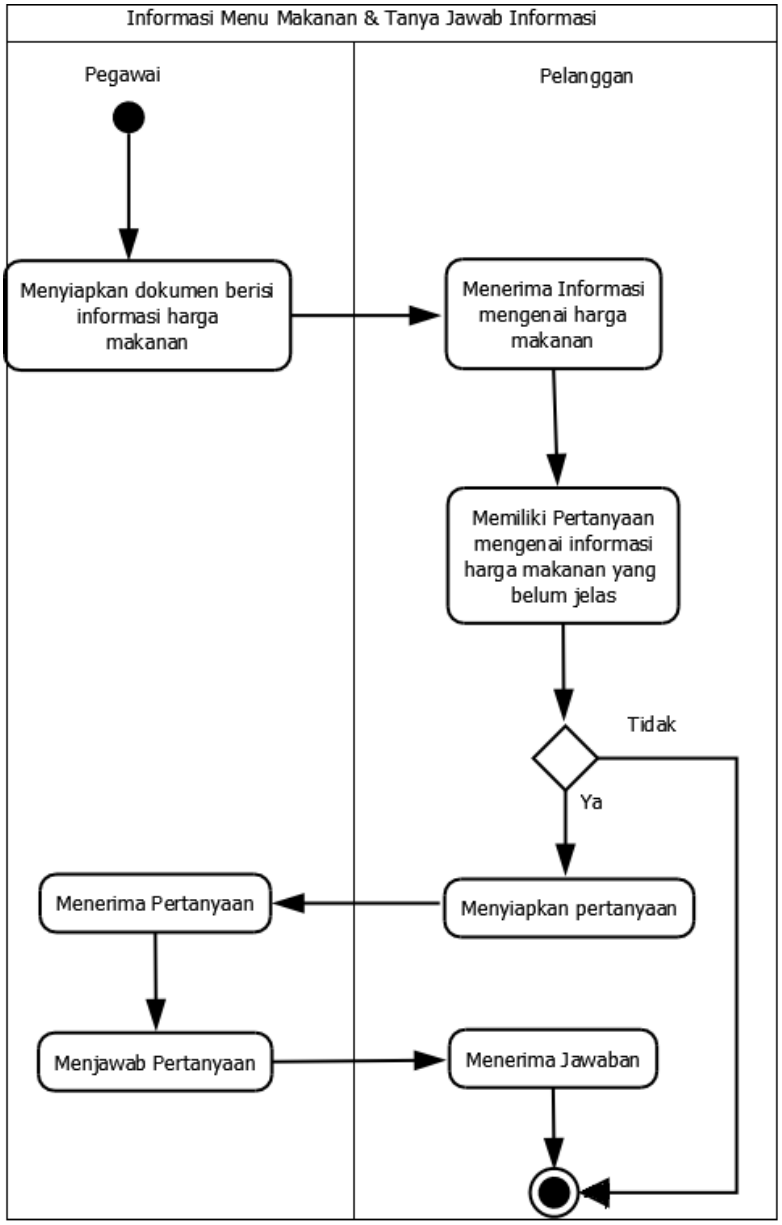
Aktor	Reaksi Sistem
1. Pelanggan memasukan No. Rekening berserta identitas diri seperti nama. Setelah itu plih via Bank apa dan masukan Nominal uang yg di inginkan kemudian Klik tombol Simpan.	2. Menyimpan data

Kondisi Akhir : Pelanggan telah membayar dan segera konfirmasi pemesanan.

3.3.1.3 Diagram Activity

Diagram Activity atau Diagram Aktivitas adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja. Diagram ini mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. pada pemodelan UML diagram ini dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem.

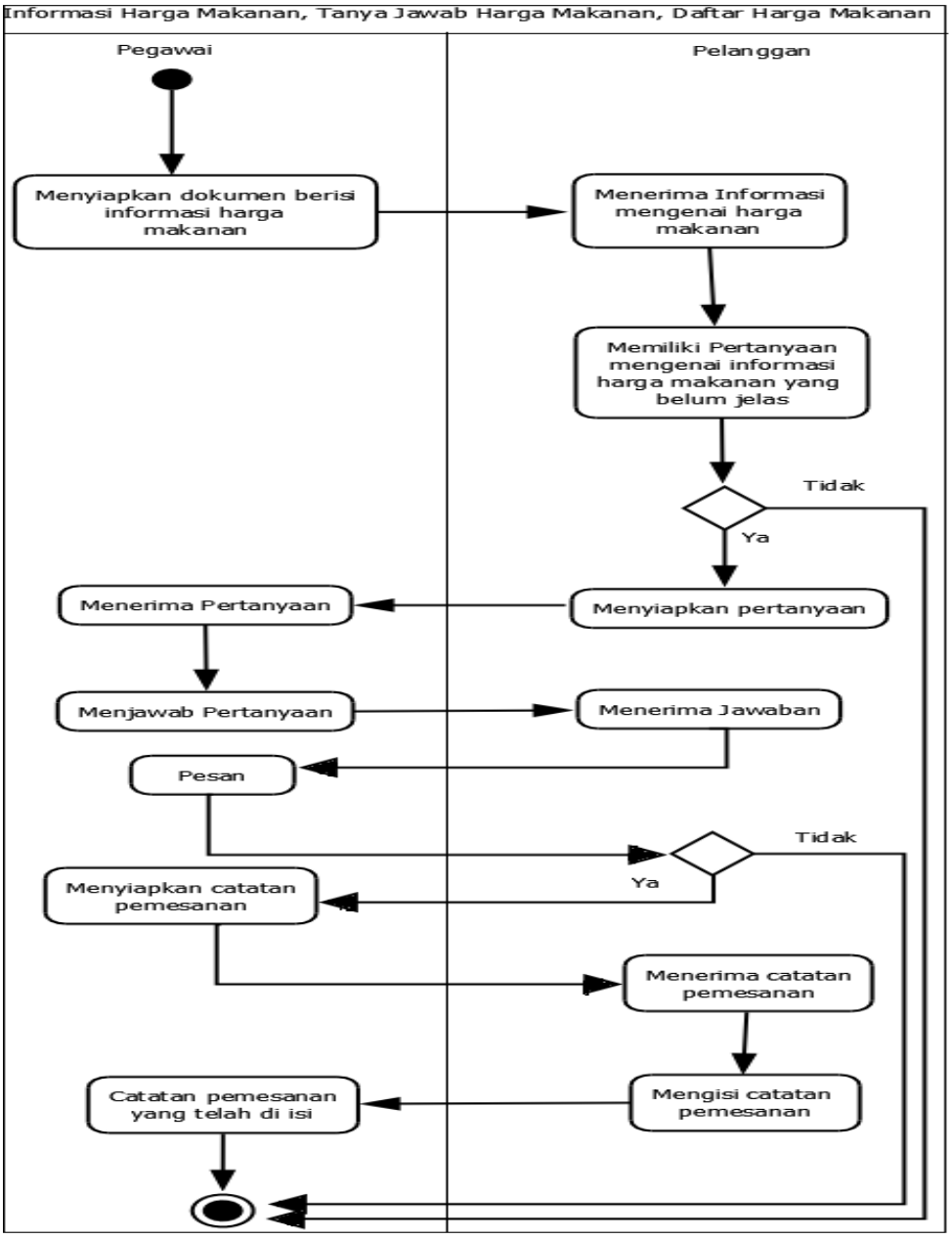
Activity Diagram dari Use Case Informasi Menu Makanan dan Tanya Jawab Informasi adalah sebagai berikut :



Gambar 3.10

Diagram Activity Informasi Menu Makanan dan Tanya jawab Informasi

Sedangkan Activity Diagram dari Use case Informasi Harga Makanan, Tanya jawab Info Harga Makanan, Pemesanan Makanan adalah sebagai berikut :

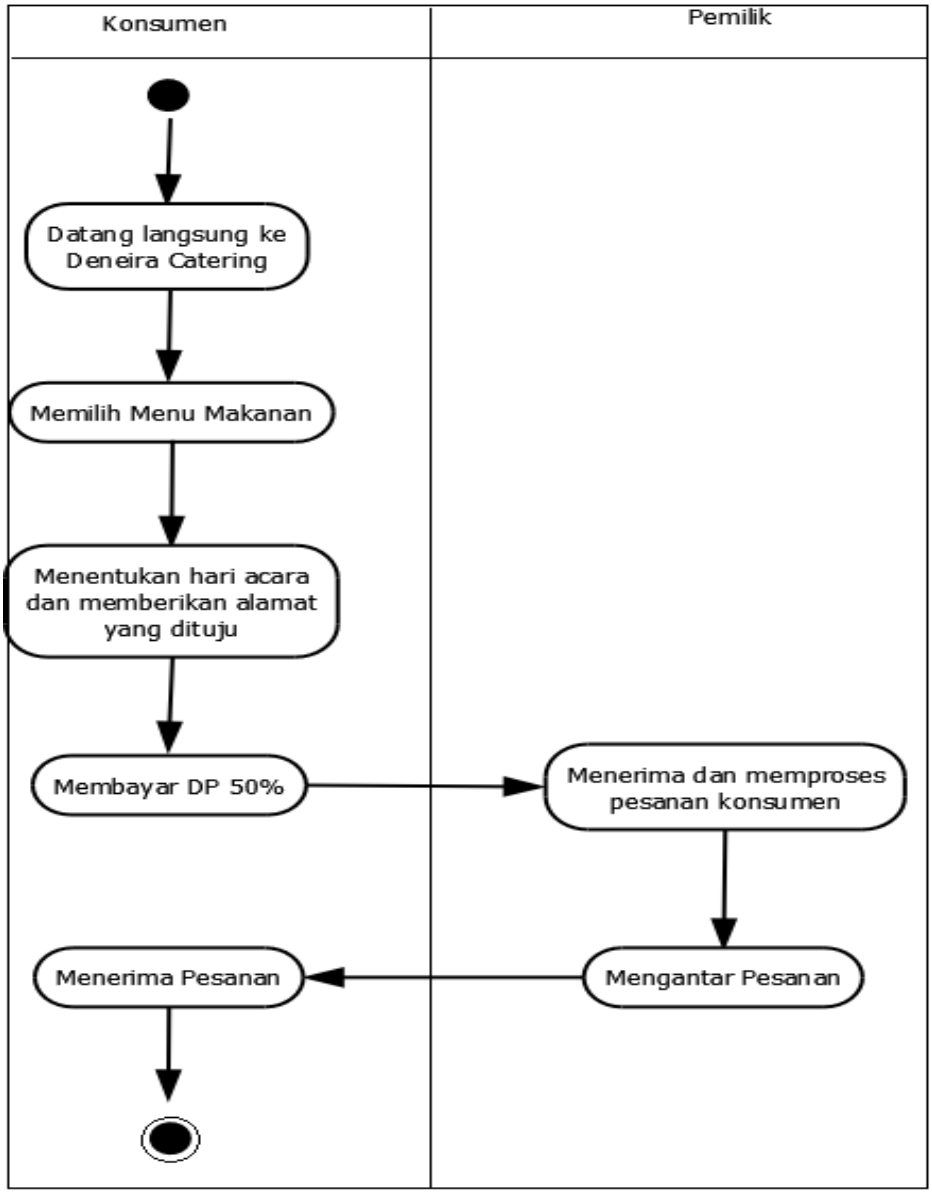


Gambar 3.11

Diagram activity Info Harga Makanan, tanya jawab Harga Makanan & Pemesanan Makanan .

1. Activity Diagram Pemesanan yang sedang Berjalan

Sistem pemasaran yang sedang berjalan di Deneira *Catering* dilakukan dengan cara pembeli datang secara langsung dengan langsung memesan menu makanan apa saja yang di inginkan.



Gambar 3.12

Diagram activity Pemesanan yang sedang berjalan.

3.3.1.4. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem yang dapat mempengaruhi kinerja dari sistem tersebut. adapun permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.8

Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Masalah	Solusi
1.	Pada sistem pemesanan, prosedur yang berjalan tidak efisien pelanggan masih harus mendatangi Deneira *Catering* terlebih dahulu hanya untuk menanyakan informasi mengenai menu makanan.	Membuat sistem pemesanan makanan secara online melalui web informatif, yang mencantumkan informasi mengenai menu, harga yang disediakan oleh Deneira *Catering*.
2.	Pada sistem pemesanan sering terjadi kekeliruan dalam perhitungan pendapatan.	Penulis membangun sebuah sistem yang dimana pengguna bisa menetukan pendapatan dari hasil pemesanan catering.