

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU  
BERBASIS *CLIENT SERVER* DENGAN *PLATFORM ANDROID*  
(Studi Kasus : La Vita Bella Casual Dinning)**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**MUHAMMAD ASIDIQQI  
NIM. 12540131**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH  
PALEMBANG  
2018**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU  
BERBASIS *CLIENT SERVER* DENGAN *PLATFORM ANDROID*  
(Studi Kasus : La Vita Bella Casual Dinning)**

**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer dalam bidang Sistem Informasi

**Oleh**

**MUHAMMAD ASIDIQQI  
NIM. 12540131**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH  
PALEMBANG  
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU  
BERBASIS *CLIENT SERVER* DENGAN *PLATFORM ANDROID*  
(Studi Kasus : La Vita Bella Casual Dinning)

Oleh :

MUHAMMAD ASIDIQQI  
12540131

Telah dipertahankan didepan sidang penguji skripsi  
Pada tanggal 7 Desember 2018  
Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Komputer dalam bidang Sistem Informasi

Pembimbing I

  
Rusmala Santi, M.Kom  
NIP: 197911252014032002

Pembimbing II

  
Irfan Dwi Jaya, M. Kom  
NIDN : 0208018701

Mengetahui,  
Kepala Program Studi Sistem Informasi  
Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Raden Fatah Palembang

  
Ruliansyah, ST, M.Kom  
NIP. 197511222006041003

**PERSETUJUAN  
TIM PENGUJI SKRIPSI**

Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis *Client Server*  
Dengan *Platform Android* (Studi Kasus : La Vita Bella Casual  
Dinning)  
Nama : Muhammad Asidiqqi  
NIM : 12540131  
Program : Sarjana (S1) Fakultas Sains dan Teknologi

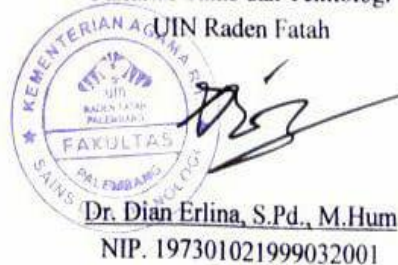
Telah disetujui oleh tim penguji sidang skripsi.

1. Ketua : Rusmala Santi, M.Kom  
NIP. 197911252014032002
2. Sekretaris : Evi Fadilah, M.Kom  
NIDN. 0215108502
3. Penguji I : Muhamad Kadafi, M.Kom  
NIDN. 0223108404
4. Penguji II : Seva Novika, M.Kom  
NIDN. 0218119101



Diuji di Palembang pada tanggal 07 Desember 2018  
Waktu : 10.00 – 11.00 WIB  
Hasil/IPK : 3.11  
Predikat : Baik

Dekan,  
Fakultas Sains dan Teknologi  
UIN Raden Fatah



Dr. Dian Erlina, S.Pd., M.Hum  
NIP. 197301021999032001

## MOTTO & PERSEMBAHAN

### Motto:

*“Lebih baik memilih untuk percaya dan menyesal, daripada ragu dan menyesal.”*

*“Tidak peduli seberat apapun atau tidak mungkin untuk dicapai, kau tidak boleh menyerah dengan tujuanmu.”*

*“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”*

*(Thomas Alva Edison)*

*“Allah menganugerahkan Al Hikmah kepada siapa yang dikehendaki-Nya. dan Barang siapa yang dianugerahi hikmah, ia benar-benar telah dianugerahi karunia yang banyak. dan hanya orang-orang yang berakallah yang dapat mengambil pelajaran (dari firman Allah).”*

*(QS-Al-Baqarah Ayat 269).*

### Persembahan :

- Teruntuk kedua Orang Tua dan Keluarga tercinta
- Sahabat dan Rekan SI B
- Almamaterku


## LEMBAR PERNYATAAN

Yang Bertanda Tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Asidiqqi  
Nim : 12540131  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Jurusan : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis *Client Server*  
Dengan *Platform Android* (Studi Kasus : La Vita Bella  
Casual Dinning)

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat hasil karya sendiri bukan plagiat.  
Apabila ternyata ditemukan didalam skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka  
saya siap mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Palembang, 7 Desember 2018

  
Muhammad Asidiqqi  
12540131

**INFORMATION SYSTEM OF MENU ORDERING BASED ON  
CLIENT SERVER WITH ANDROID PLATFORM  
(Case Study : La Vita Bella Casual Dinning)**

**ABSTRACT**

La Vita Bella Casual Dinning is an Italian theme cafe, with a wide choice of dishes. Currently in the ordering activities of La Vita Bella Casual Dinning still using conventional methods, the existence of the system that has been used so far cannot be used as a good tool because there is no special computer program such as sample data processing, ordering, bookings and reports first recorded manually and stored in large books this causes occasional data inaccuracies when re-data collection is carried out and also not neatly arranged. The purpose of this study is to create a menu ordering information system that can manage menu data, user data, ordering data and booking data. In this study researchers used the Prototype method as a method of development and modeling using UML (Unified Model Language). While making its own website using the PHP programming language with MySQL for processing databases and Java programming languages for android applications. With the information system ordering this menu, it is expected to help La Vita Bella Casual Dinning in managing ordering data and can be a means of information and promotion for companies.

**Keywords:** *Ordering, Prototype, UML (Unified Model Language), PHP, MySQL, Database, Website, Android*

***SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU  
BERBASIS CLIENT SERVER DENGAN PLATFORM ANDROID  
(Studi Kasus : La Vita Bella Casual Dinning)***

**ABSTRAK**

La Vita Bella Casual Dinning merupakan sebuah cafe yang tema itali, dengan pilihan masakan yang bermacam-macam. Saat ini dalam kegiatan pemesanan La Vita Bella Casual Dinning masih menggunakan cara konvensional, keberadaan sistem yang digunakan selama ini belum dapat dijadikan sarana yang baik karena belum adanya suatu program komputer khusus seperti contoh proses pendataan, pemesanan, *booking* dan laporan terlebih dahulu dicatat secara manual dan disimpan dibuku besar hal ini menyebabkan terkadang adanya ketidakakuratan data saat akan dilakukan pendataan ulang dan juga tidak tersusun secara rapi. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem informasi pemesanan menu yang dapat mengelola data menu, data pengguna, data pemesanan dan data *booking*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *Prototype* sebagai metode pengembangan dan permodelan menggunakan UML (*Unified Model Language*). Sedangkan pembuatan *websitenya* sendiri menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan MySQL untuk pengolahan *Database* dan bahasa pemrograman Java untuk aplikasi *android*. Dengan adanya sistem informasi pemesanan menu ini, maka diharapkan dapat membantu La Vita Bella Casual Dinning dalam mengelola data pemesanan serta dapat menjadi sarana informasi dan promosi bagi perusahaan.

**Kata Kunci** : Pemesanan, *Prototype* , UML (*Unified Model Language*), PHP ,  
MySQL , *Database*, *Website*, *Android*



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Alhamdulillah, Segala puji kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Baginda Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikut Beliau hingga akhir zaman.

Setelah melakukan kegiatan penelitian, akhirnya laporan skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis *Client Server* Dengan *Platform Android* (Studi Kasus : La Vita Bella Casual Dinning)”. Pembuatan skripsi ini mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dengan memberikan banyak masukan dan nasehat, serta mendukung dan menjadi motivasi tersendiri. Maka dari itu, ucapan terimakasih penulis kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H.Muhammad Sirozi, Ph.D. selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Ibu Dr. Dian Erlina, S.Pd, M.Hum selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
3. Bapak Ruliansyah, ST, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Raden Fatah Palembang.
4. Ibu Dra. Hj. Dalinur M Nur, MM selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Rusmala Santi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing I (Satu).
6. Bapak Irfan Dwi Jaya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II (Dua).
7. Bapak Donny Kurniawan, selaku Pemilik La Vita Bella Cafe Palembang
8. Para Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

9. Rekan Mahasiswa/i Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Tahun Angkatan 2012, khususnya kelas 1254B serta rekan bimbingan periode 2016-2018.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, Amin Yaa Rabbal 'Alamin.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Palembang, Desember 2018

Muhammad Asidiqqi

## DAFTAR ISI

Halaman

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                             | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                        | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                       | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>                     | <b>iv</b>   |
| <b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>                         | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                  | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                   | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                             | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                 | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                              | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                              | <b>xvii</b> |
| <br>   |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                          | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang .....                               | 1           |
| 1.2 Identifikasi Masalah .....                         | 2           |
| 1.2.1 Rumusan Masalah .....                            | 2           |
| 1.2.2 Batasan Masalah .....                            | 3           |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                            | 3           |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                           | 3           |
| 1.5 Sistematika Penulisan .....                        | 3           |
| <br>   |             |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>                     | <b>5</b>    |
| 2.1 Ayat-Ayat Yang Berkaitan Dengan Penelitian .....   | 5           |
| 2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi .....                | 6           |
| 2.2.1 Definisi Sistem .....                            | 6           |
| 2.2.2 Definisi Informasi .....                         | 7           |
| 2.2.3 Definisi Sistem Informasi .....                  | 7           |
| 2.2.4 Definisi Sistem Informasi Pemesanan .....        | 9           |
| 2.3 Unsur-Unsur Dalam Perancangan <i>Website</i> ..... | 10          |
| 2.3.1 PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ).....       | 10          |
| 2.3.2 <i>Database</i> .....                            | 11          |
| 2.3.3 <i>Xampp</i> .....                               | 12          |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.3.4 MySQL .....   | 12        |
| 2.3.5 <i>Client Server</i> .....                          | 12        |
| 2.3.6 <i>Android</i> .....                                | 13        |
| 2.3.7 <i>Java Development Kit (JDK)</i> .....             | 14        |
| 2.3.8 <i>Android Software Development Kit (SDK)</i> ..... | 14        |
| 2.3.9 Java .....  | 14        |
| 2.3.10 <i>Eclipse</i> .....                               | 14        |
| 2.4 <i>Pemodelan Sistem</i> .....                         | 15        |
| 2.4.1 <i>Flowchart</i> .....                              | 15        |
| 2.4.2 <i>UML (Unified Modeling Language)</i> .....        | 17        |
| 2.4.2.1 <i>Usecase Diagram</i> .....                      | 17        |
| 2.4.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....                     | 18        |
| 2.4.2.3 <i>Class Diagram</i> .....                        | 19        |
| 2.4.2.4 <i>Sequence Diagram</i> .....                     | 20        |
| 2.5 <i>Pengujian</i> .....                                | 21        |
| 2.6 <i>Tinjauan Pustaka</i> .....                         | 22        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                | <b>25</b> |
| 3.1 <i>Metode Penelitian</i> .....                        | 25        |
| 3.2 <i>Waktu dan Tempat</i> .....                         | 27        |
| 3.3 <i>Metode Pengumpulan Data</i> .....                  | 27        |
| 3.4 <i>Metode Pengembangan Sistem</i> .....               | 28        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                  | <b>30</b> |
| 4.1 <i>Komunikasi (Communication)</i> .....               | 30        |
| 4.1.1 <i>Analisis Sistem yang Berjalan</i> .....          | 30        |
| 4.2 <i>Perencanaan (Planning)</i> .....                   | 31        |
| 4.2.1 <i>Identifikasi Masalah</i> .....                   | 31        |
| 4.2.2 <i>Analisis Kebutuhan Sistem</i> .....              | 32        |
| 4.2.2.1 <i>Kebutuhan Fungsional</i> .....                 | 32        |
| 4.2.2.2 <i>Kebutuhan Non Fungsional</i> .....             | 32        |
| 4.2.2.3 <i>Jadwal Perencanaan</i> .....                   | 33        |
| 4.3 <i>Pemodelan (Modeling)</i> .....                     | 33        |

|  |    |
|--|----|
| 4.3.1 Perancangan <i>Unified Modeling Language</i> (UML) ..... | 34 |
| 4.3.1.1 <i>Usecase Diagram</i> .....                           | 34 |
| 4.3.1.2 <i>Activity Diagram</i> .....                          | 35 |
| 4.3.1.3 <i>Class Diagram</i> .....                             | 39 |
| 4.3.1.4 <i>Sequence Diagram</i> .....                          | 40 |
| 4.3.2 Perancangan Tabel <i>Database</i> .....                  | 46 |
| 4.3.2.1 Tabel Admin.....                                       | 46 |
| 4.3.2.2 Tabel <i>Booking</i> .....                             | 46 |
| 4.3.2.3 Tabel Kategori.....                                    | 47 |
| 4.3.2.4 Tabel Meja .....                                       | 47 |
| 4.3.2.5 Tabel Menu .....                                       | 47 |
| 4.3.2.6 Tabel Pesan .....                                      | 48 |
| 4.3.2.7 Tabel Detail Pesan.....                                | 48 |
| 4.3.3 Perancangan Antarmuka ( <i>Desain Interface</i> ).....   | 49 |
| 4.3.3.1 Perancangan Antarmuka <i>Website</i> .....             | 49 |
| 4.3.3.2 Perancangan Antarmuka <i>Android</i> .....             | 53 |
| 4.4 Kontruksi ( <i>Construction</i> ) .....                    | 57 |
| 4.5 Implementasi .....   | 57 |
| 4.5.1 Implementasi <i>Database</i> .....                       | 58 |
| 4.5.1.1 Tabel tbladmin .....                                   | 58 |
| 4.5.1.2 Tabel <i>tblbooking</i> .....                          | 58 |
| 4.5.1.3 Tabel tblkategori .....                                | 59 |
| 4.5.1.3 Tabel tblmeja.....                                     | 59 |
| 4.5.1.2 Tabel tblmenu.....                                     | 59 |
| 4.5.1.3 Tabel tblpesan .....                                   | 60 |
| 4.5.1.3 Tabel tblpesan_detail .....                            | 60 |
| 4.5.2 Implementasi <i>Interface Website</i> .....              | 61 |
| 4.5.2.1 Implementasi <i>Interface Website Admin</i> .....      | 61 |
| 4.5.2.2 Implementasi <i>Interface Website Pemilik</i> .....    | 65 |
| 4.5.2.3 Implementasi <i>Interface Website Kasir</i> .....      | 67 |
| 4.5.2.4 Implementasi <i>Interface Website Dapur</i> .....      | 69 |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.5.3 Implementasi <i>Interface Android</i> ..... | 71        |
| 4.6 Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....            | 76        |
| 4.6.1 Pengujian Halaman Admin .....               | 76        |
| 4.6.2 Pengujian Halaman Pemilik.....              | 78        |
| 4.6.3 Pengujian Halaman Kasir .....               | 78        |
| 4.6.4 Pengujian Halaman Dapur .....               | 79        |
| 4.6.5 Pengujian Halaman Pelayan .....             | 79        |
| 4.7 Penyerahan ( <i>Deployment</i> ) .....        | 80        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                        | <b>81</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                              | 81        |
| 5.2 Saran.....                                    | 81        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                       | <b>82</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                    | <b>84</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  | Halaman |
|--|---------|
| <b>Gambar 3.1</b> Metode <i>Prototype</i> .....                                | 28      |
| <b>Gambar 4.1</b> <i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan .....                  | 31      |
| <b>Gambar 4.2</b> <i>UseCase Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan.....            | 34      |
| <b>Gambar 4.3</b> <i>Diagram Activity</i> Admin .....                          | 35      |
| <b>Gambar 4.4</b> <i>Activity Diagram</i> Pemilik .....                        | 36      |
| <b>Gambar 4.5</b> <i>Diagram Activity</i> Kasir .....                          | 37      |
| <b>Gambar 4.6</b> <i>Activity Diagram</i> Pelayan .....                        | 38      |
| <b>Gambar 4.7</b> <i>Activity Diagram</i> Dapur.....                           | 39      |
| <b>Gambar 4.8</b> <i>Class Diagram</i> Sistem Yang Diusulkan .....             | 40      |
| <b>Gambar 4.9</b> <i>Sequence Diagram</i> Login .....                          | 41      |
| <b>Gambar 4.10</b> <i>Sequence Diagram</i> Data User .....                     | 42      |
| <b>Gambar 4.11</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Menu Makanan .....             | 42      |
| <b>Gambar 4.12</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Menu Minuman .....             | 43      |
| <b>Gambar 4.13</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Meja.....                      | 43      |
| <b>Gambar 4.14</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Transaksi Pemesanan.....       | 44      |
| <b>Gambar 4.15</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Transaksi <i>Booking</i> ..... | 44      |
| <b>Gambar 4.16</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Laporan Pemesanan.....         | 45      |
| <b>Gambar 4.17</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Laporan <i>Booking</i> .....   | 45      |
| <b>Gambar 4.18</b> Halaman <i>Login</i> .....                                  | 49      |
| <b>Gambar 4.19</b> Halaman Utama .....   | 50      |
| <b>Gambar 4.20</b> Halaman Data <i>User</i> .....                              | 50      |
| <b>Gambar 4.21</b> Halaman Data Menu .....                                     | 51      |
| <b>Gambar 4.22</b> Halaman Data Meja .....                                     | 51      |
| <b>Gambar 4.23</b> Halaman Data Transaksi.....                                 | 52      |
| <b>Gambar 4.24</b> Halaman Data Laporan .....                                  | 52      |
| <b>Gambar 4.25</b> Halaman Login .....   | 53      |
| <b>Gambar 4.26</b> Halaman Utama .....   | 53      |
| <b>Gambar 4.27</b> Halaman Kategori Menu .....                                 | 54      |

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 4.28</b> Halaman Menu Makanan.....                                    | 54 |
| <b>Gambar 4.29</b> Halaman Detail Menu.....                                     | 55 |
| <b>Gambar 4.30</b> Halaman Keranjang .....                                      | 55 |
| <b>Gambar 4.31</b> Halaman <i>Booking</i> .....                                 | 56 |
| <b>Gambar 4.32</b> Halaman Detail <i>Booking</i> .....                          | 56 |
| <b>Gambar 4.33</b> Halaman Proses <i>Booking</i> .....                          | 57 |
| <b>Gambar 4.34</b> Database SI Pemesanan Menu Pada La Vita Bella .....          | 58 |
| <b>Gambar 4.35</b> Table tbladmin.....  | 58 |
| <b>Gambar 4.36</b> Table tblbooking.....  | 58 |
| <b>Gambar 4.37</b> Table tblkategori.....                                       | 59 |
| <b>Gambar 4.38</b> Table tblmeja .....  | 59 |
| <b>Gambar 4.39</b> Table tblmenu .....  | 59 |
| <b>Gambar 4.40</b> Table tblpesan.....  | 60 |
| <b>Gambar 4.41</b> Table tblpesan_detail.....                                   | 60 |
| <b>Gambar 4.42</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i> .....                  | 61 |
| <b>Gambar 4.43</b> <i>Interface</i> Halaman Utama .....                         | 61 |
| <b>Gambar 4.44</b> <i>Interface</i> Halaman Data <i>User</i> .....              | 62 |
| <b>Gambar 4.45</b> <i>Interface</i> Halaman Data Menu Makanan.....              | 62 |
| <b>Gambar 4.46</b> <i>Interface</i> Halaman Data Menu Minuman .....             | 63 |
| <b>Gambar 4.47</b> <i>Interface</i> Halaman Data Meja.....                      | 63 |
| <b>Gambar 4.48</b> <i>Interface</i> Halaman Data Transaksi Pemesanan .....      | 64 |
| <b>Gambar 4.49</b> <i>Interface</i> Halaman Data Transaksi <i>Booking</i> ..... | 64 |
| <b>Gambar 4.50</b> <i>Interface</i> Halaman Data Laporan Pemesanan .....        | 65 |
| <b>Gambar 4.51</b> <i>Interface</i> Halaman Data Laporan <i>Booking</i> .....   | 65 |
| <b>Gambar 4.52</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i> Pemilik.....           | 66 |
| <b>Gambar 4.53</b> <i>Interface</i> Halaman Utama Pemilik .....                 | 66 |
| <b>Gambar 4.54</b> <i>Interface</i> Halaman Data Laporan Pemesanan .....        | 67 |
| <b>Gambar 4.55</b> <i>Interface</i> Halaman Data Laporan <i>Booking</i> .....   | 67 |
| <b>Gambar 4.56</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i> Kasir .....            | 68 |
| <b>Gambar 4.57</b> <i>Interface</i> Halaman Utama Kasir .....                   | 68 |
| <b>Gambar 4.58</b> <i>Interface</i> Halaman Transaksi Pemesanan.....            | 69 |



|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 4.59</b> <i>Interface</i> Halaman Transaksi <i>Booking</i> .....   | 69 |
| <b>Gambar 4.60</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Login Dapur</i> .....         | 70 |
| <b>Gambar 4.61</b> <i>Interface</i> Halaman Utama <i>Dapur</i> .....         | 70 |
| <b>Gambar 4.62</b> <i>Interface</i> Halaman Transaksi <i>Pemesanan</i> ..... | 71 |
| <b>Gambar 4.63</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Login Android</i> .....       | 71 |
| <b>Gambar 4.64</b> <i>Interface</i> Halaman Utama <i>Android</i> .....       | 72 |
| <b>Gambar 4.65</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Kategori Menu</i> .....       | 72 |
| <b>Gambar 4.66</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Menu Makanan</i> .....        | 73 |
| <b>Gambar 4.67</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Detail Menu</i> .....         | 73 |
| <b>Gambar 4.68</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Keranjang</i> .....           | 74 |
| <b>Gambar 4.69</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Booking</i> .....             | 74 |
| <b>Gambar 4.70</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Detail Booking</i> .....      | 75 |
| <b>Gambar 4.71</b> <i>Interface</i> Halaman <i>Proses Booking</i> .....      | 75 |

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| <b>Tabel 2.1</b> Simbol <i>Flowchart</i> .....                     | 15      |
| <b>Tabel 2.2</b> <i>Usecase Diagram</i> .....                      | 17      |
| <b>Tabel 2.3</b> <i>Activity Diagram</i> .....                     | 18      |
| <b>Tabel 2.4</b> <i>Class Diagram</i> .....                        | 19      |
| <b>Tabel 2.5</b> <i>Sequence Diagram</i> .....                     | 20      |
| <b>Tabel 4.1</b> Identifikasi Permasalahan .....                   | 32      |
| <b>Tabel 4.2</b> Aktor <i>Usecase Diagram</i> .....                | 35      |
| <b>Tabel 4.3</b> Tabel Admin.....                                  | 46      |
| <b>Tabel 4.4</b> Tabel <i>Booking</i> .....                        | 46      |
| <b>Tabel 4.5</b> Tabel Kategori .....                              | 47      |
| <b>Tabel 4.6</b> Tabel Meja.....                                   | 47      |
| <b>Tabel 4.7</b> Tabel Menu .....                                  | 47      |
| <b>Tabel 4.8</b> Tabel Pesan .....                                 | 48      |
| <b>Tabel 4.9</b> Tabel Detail Pesan.....                           | 48      |
| <b>Tabel 4.10</b> Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Admin .....  | 76      |
| <b>Tabel 4.11</b> Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Pemilik..... | 78      |
| <b>Tabel 4.12</b> Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Kasir.....   | 78      |
| <b>Tabel 4.13</b> Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Dapur .....  | 79      |
| <b>Tabel 4.14</b> Hasil Pengujian Yang Dilakukan Oleh Pelayan..... | 79      |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin canggih, serta sejalan dengan kemajuan zaman membuat penggunaan teknologi semakin meningkat dan perannya sangat penting dalam membantu pekerjaan manusia. Kemajuan teknologi telah melanda dan semakin berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, sehingga menimbulkan dampak positif bagi perkembangan teknologi di lingkungan masyarakat terutama di bidang informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan moderen.

Saat ini, sistem informasi di Indonesia memiliki peran tersendiri dalam perkembangan bidang-bidang lainnya seperti bidang ekonomi, bidang pendidikan, bidang informasi dan komunikasi, bidang sosial budaya, dan tak terkecuali bidang bisnis. Bidang bisnis merupakan salah satu dari sekian banyak bidang-bidang yang diuntungkan karena sistem informasi. Hal ini disebabkan karena sistem informasi dapat menyediakan hal-hal yang dibutuhkan sebuah bidang untuk berkembang, terutama dari sisi pertukaran informasi yang mudah dan cepat.

Pemesanan merupakan suatu proses dalam kegiatan yang dilakukan seseorang atau melalui orang lain untuk memberikan perintah atau permintaan yang dapat dilakukan sendiri atau melalui orang lain.

Sistem informasi pemesanan adalah sebuah sistem yang memudahkan pengguna dalam mengakses dan mengelola informasi yang dibutuhkan sehingga proses pemesanan menjadi lebih efisien. Pemesanan yang dilakukan dapat memakan cukup waktu sehingga pelayan sering kerepotan ketika lagi ramai pengunjung. Sistem ini bertugas untuk menangani hal tersebut sehingga proses pengelolaannya menjadi lebih efektif.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sistem informasi pemesanan *client-server*. *Client-server* sendiri merupakan arsitektur komputasi yang memisahkan antara klien dengan server, dan kebanyakan arsitektur ini diimplementasikan pada jaringan komputer. Namun bisa juga diimplementasikan antar perangkat lain

seperti juga *handphone* dengan *handphone*, ataupun *handphone* dengan komputer. Setiap klien atau server yang terhubung ke jaringan disebut sebagai *node*. Umumnya arsitektur ini memiliki 2 tipe *node* yaitu: klien dan server. Tipe ini biasanya disebut pula *two-tier*. Dengan arsitektur ini, memungkinkan *device* untuk melakukan *sharing files* dan *resources*.

Perkembangan *handphone* berjalan dengan sangat cepat, salah satu contoh yang sedang banyak dikenal dipasaran adalah *smartphone* dengan menggunakan sistem operasi android. Salah satu kelebihan sistem operasi android dengan sistem operasi lain adalah *open source* (sumber terbuka) sehingga dalam pengembangannya pun dapat dilakukan oleh siapapun.

La Vita Bella Casual Dinning saat ini dalam pelayanannya masih menerapkan cara konvensional. Dalam hal pelayanan pelayan harus melayani pesanan dan mengantar catatan pemesanan ke bagian dapur, sehingga membutuhkan waktu dan kurang efektif ketika lagi ramai pengunjung. Permasalahan yang sering timbul dari pelayanan ini khusus bagian booking ketika pelanggan melakukan booking meja, pelayan harus lapor ke petugas pencatatan booking. Kemudian antrian pesanan yang banyak terutama ketika rumah makan sedang ramai pelanggan disaat waktu makan siang dan makan malam, saat akhir pekan (weekend), ataupun sedang diselenggarakannya acara (event) tertentu sehingga membuat pelayanan kepada pelanggan menjadi buruk karena pelanggan harus menunggu terlalu lama. Lalu pelanggan booking tempat dan pelanggan pemesanan makanan menjadi satu sehingga membuat karyawan sering kerepotan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengangkat sebagai bahan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis *Client Server* Dengan Platform *Android*”, yang diharapkan nantinya dapat berguna untuk mengatasi masalah tersebut.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diambil yaitu bagaimana membangun

sistem informasi pemesanan menu berbasis *client server* dengan platform *android* ?

### **1.2.2 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini memiliki fitur pemesanan makanan, *booking* tempat dengan tampilan daftar meja dan panel untuk pengelolaan data transaksi.
2. Penelitian dilakukan di La Vita Bella Cafe Palembang.
3. Metode pertukaran data menggunakan *Client-Server*
4. Proses pemesanan dan *booking* dilakukan dengan *mobile android*.
5. Sistem informasi ini berbasis *web* dan *mobile android*.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi pemesanan menu berbasis *client server* dengan platform *android*, serta menjadi media alternatif yang dapat membantu karyawan dalam pemesanan menu melalui perangkat *android*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengurangi kesalahan dan kehilangan data pemesanan.
2. Mempercepat proses pembuatan laporan pemesanan dan penjualan.
3. Meningkatkan kualitas kinerja karyawan secara berkelanjutan dan sekaligus pengembangan karir profesinya.
4. Dapat membantu pemilik usaha dalam meningkatkan pemasukan.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan dan seterusnya pembuatan skripsi ini penulis akan membagi sistematika penulisan dalam lima bab, dimana satu dan yang lainnya saling berhubungan, maka penting sekali adanya sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan konsep dasar dan pengertian yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan, beserta teori-teori mendasar baik secara umum maupun khusus dari masalah yang diteliti.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang sejarah organisasi, visi dan misi organisasi, analisis sistem yang berjalan, analisis kebutuhan sistem, pemodelan dan desain sistem yang dikembangkan berdasarkan metode penelitian yang digunakan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian dan pembahasan tentang sistem yang dikembangkan.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Ayat-ayat yang berkaitan dengan Penelitian

Sewa menyewa sangat dianjurkan dalam Islam karena mengandung unsur tolong menolong dalam kebaikan antar sesama manusia. Sewa menyewa disahkan syariat berdasarkan Al-qur'an. Dan sewa menyewa atau *ijarah* juga ada di Al-Quran surat Al-Qashash ayat 26 :

قَالَتْ إِحْدَاهُمَا يَا أَبَتِ اسْتَجِرْهُ <sup>ص</sup> إِنَّ خَيْرَ مَنِ اسْتَجَرْتَ الْقَوِيُّ الْأَمِينُ ٢٦

Artinya : *Salah seorang dari kedua wanita itu berkata: "Ya bapakku ambillah ia sebagai orang yang bekerja (pada kita), karena sesungguhnya orang yang paling baik yang kamu ambil untuk bekerja (pada kita) ialah orang yang kuat lagi dapat dipercaya".*

Dari ayat diatas Allah SWT menyuruh umat nya untuk menyewakan kepada orang yang benar lagi baik hatinya dan tahu sifatnya supaya tempat yang disewa atau yang menyewakan mendapatkan *baroqah* didalam berdagang atau bertransaksi.

Bukan hanya sewa menyewa saja ada lagi yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu transaksi. Transaksi didalam ajaran Islam khususnya pada zaman Rasulullah SAW mengutamakan kejujuran, bukannya jujur diperlukan juga kepandaian dalam berniaga seperti didalam Al-Quran telah disampaikan pada surat An-Nisa ayat 29 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبُطْلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ٢٩

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”*.

Dari ayat diatas Allah SWT menyuruh umat Nya untuk tidak mengambil hak anak yatim jika melakukan maka akan merasakan kemurkaan Nya. Kecuali kamu menggunakan cara perdagangan.

Hubungan antara kedua ayat tersebut dengan penelitian yaitu betapa pentingnya sistem informasi pemesanan dalam memudahkan kegiatan pemesanan. Hal tersebut sesuai tuntunan agama islam berdasarkan Al-Qur'an dengan jalan mengajak kepada kebenaran dan mencegah dari kemunkaran.

## **2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi**

### **2.2.1 Definisi Sistem**

Menurut Hartono (2013:9) Sistem adalah suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen yang saling berhubungan secara terorganisir berdasar fungsi-fungsinya, menjadi suatu kesatuan.

Menurut Hutahaean (2014:2) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem adalah sekelompok unsur atau elemen yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Karakteristik sistem (Fatta, 2007:5) :

1. Batasan (*boundry*): Penggambaran dari suatu elemen atau unsur mana yang termasuk di dalam sistem dan di luar sistem.
2. Lingkungan (*environment*): Segala sesuatu di luar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
3. Masukan (*input*) : Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.



4. Keluaran (*output*) : Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar di komputer) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem.
5. Komponen (*component*) : Kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari suatu sistem.
6. Penghubung (*interface*) : Tempat di mana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu dan berinteraksi.
7. Penyimpanan (*storage*) : area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku.

### **2.2.2 Definisi Informasi**

Menurut Sutarman (2012:14) Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi si penerima. Sebagai contoh, apabila kita memasukan nama-nama murid dengan nilai rata-rata, nama-nama konsumen dengan saldo bank, jumlah gaji dengan jumlah jam bekerja, kita akan mendapatkan informasi yang berguna. Dengan kata lain, informasi datang dari data yang akan diproses.

Menurut Hartono (2013:15) Informasi pada dasarnya adalah sehimpunan data yang telah diolah menjadi sesuatu yang memiliki arti dan kegunaan lebih luas.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang telah diolah dan diproses menjadi bentuk yang memiliki fungsi dan dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

### **2.2.3 Definisi Sistem Informasi**

Menurut Sutabri (2012:48) Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan

strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Menurut Hutahaean (2014:13) Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasional, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem informasi adalah kumpulan elemen-elemen dan prosedur yang bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu.

Komponen Sistem Informasi (Hutahaean, 2014:13) :

1. Blok masukan (*input block*)

*Input* mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan metode matematika yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan *output* yang sudah diinginkan.

3. Blok keluaran (*output*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan.

5. Blok basis data (*database block*)

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok kendali (*control block*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan ketidak efisienan, sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

#### **2.2.4 Definisi Sistem Informasi Pemesanan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pemesanan memiliki kata baku yaitu pesan yang dimana pesan adalah perintah, nasihat, permintaan, amanat yang disampaikan lewat orang lain, sedangkan pemesanan adalah proses, perbuatan, cara memesan atau memesankan, sedangkan memesan adalah memberi pesan (nasihat, petunjuk, dan sebagainya).

Dan menurut Tegar (2013), pemesanan adalah kegiatan menerima dan mencatat pesanan tamu. Dalam hal ini manakan dan minuman, yang selanjutnya akan diteruskan ke bagian yang terkait, antara lain dapur, bar, dan kasir.

Maka dapat disimpulkan bahwa pemesanan adalah proses kegiatan yang dilakukan seseorang atau melalui orang lain untuk memberikan perintah atau permintaan yang dapat dilakukan sendiri atau melalui orang lain.

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu (Mulyadi, 2001). Ada juga yang menuliskan bahwa sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan (McLeod, 2001). Bisa diartikan bahwa sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan Sedangkan informasi adalah data sederhana yang memiliki arti tertentu di

dalam keadaan tertentu. Informasi bisa juga berarti data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti (McLeod, 2001).

Informasi juga merupakan data yang sudah dibentuk menjadi bentuk yang berarti dan berguna bagi manusia. Jadi yang dimaksud dengan informasi adalah data sederhana yang telah dibentuk sehingga mempunyai arti dan berguna di dalam keadaan tertentu. Dengan demikian system informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan (mendapatkan kembali), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi.

Pendapat lain tentang sistem informasi adalah suatu kerangka kerja dari seluruh kegiatan transaksi penjualan yang dikoordinasikan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan untuk manajemen. Komponen utama sistem informasi terdiri dari enam blok atau disebut dengan information system building block: masukan, model, keluaran, teknologi, basis data, dan pengendalian (Mulyadi, 2001). Penjualan merupakan sumber pendapatan pokok bagi perusahaan dimana hasil pendapatan yang diperoleh dalam membiayai kelangsungan hidup produksinya.

Kegiatan penjualan dapat berupa penjualan produk kepada konsumen yang disertai dengan penyerahan imbalan dari pihak penerima barang atau jasa sebagai timbal balik atas penyerahan tersebut. (Sadeli dan Ukas, 2000) mendefinisikan bahwa penjualan adalah suatu proses yang dapat memenuhi kebutuhan dan untuk memenuhi kebutuhan itu harus mengeluarkan uang dengan tidak menimbulkan ketidakpuasan, sehingga kita perlu menyesuaikan hasil dari pelayanan dengan kebutuhan itu dengan tidak merugikan dan keuntungan akan kita raih setelah setiap masalah terjawab dan setiap keberatan telah teratasi yang mengakibatkan terjadinya pesanan.

## **2.3 Unsur-unsur dalam Perancangan Website**

### **2.3.1 PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

Menurut Sidik (2012:4) PHP adalah bahasa pemrograman script script yang membuat dokumen HTML secara on the fly yang dieksekusi di server web,

dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML.

Menurut Hakim (2014:2) PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat Aplikasi Web.

Menurut Oktavian (2010:31) PHP adalah suatu bahasa pemrograman yang berbasis kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode HTML. Kode php mempunyai ciri khusus yaitu:

- a. Hanya dapat dijalankan dengan menggunakan, misal: Apache. *web server*.
- b. Kode PHP diletakkan dan dijalankan di *web server*.
- c. Kode PHP dapat digunakan untuk mengakses database, seperti: MySQL, PostgreSQL, Oracle, dan lain-lain.
- d. Merupakan *software* yang bersifat *opensource*.
- e. Gratis untuk *download* dan digunakan.
- f. Memiliki sifat *multiplatform*, artinya dapat dijalankan dengan menggunakan sistem operasi apapun: Linux, Windows, Unix, dan lain-lain.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian *Hypertext Preprocessor* adalah suatu bahasa pemrograman berupa skrip kode yang diletakkan dalam *server* dan dikirim ke *web browser*.

### **2.3.2 Database**

Menurut Enterprise (2014:1) *Database* adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data. Setiap *database* mempunyai API tertentu untuk membuat, mengakses, mengatur, mencari dan menyalin data yang ada di dalamnya.

Menurut Oktavian (2010:62) *Database* adalah sekumpulan data dan prosedur yang memiliki struktur sedemikian rupa sehingga mudah dalam menyimpan, mengatur, dan menampilkan data. Banyak program *database* yang tersedia, diantaranya adalah: Oracle, MySQL, MSSQL, PostgreSQL, Paradox, Foxpro, dan lain-lain. *Database* terbentuk dari beberapa komponen. Berikut adalah komponen pembentuk *database* yaitu *table*, *record*, *field*.

Menurut Kadir (2008:13) Basis data berarti koleksi data yang saling terkait. Secara praktis, basis data dapat dianggap sebagai suatu penyusunan data yang terstruktur yang disimpan dalam media pengingat (*hard disk*) yang tujuannya adalah agar data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat.

### **2.3.3 Xampp**

Menurut Richard (2014) *Xampp* merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi merupakan kompilasi dari beberapa program. Menurut Herny Februariyanti (2012) *Xampp* adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database *server* MySQL dan dapat mendukung pemrograman PHP.

Maka dapat disimpulkan bahwa *Xampp* adalah sebuah media untuk membantu pembuatan *website* dengan berbagai macam peralatan pembantu didalamnya.

### **2.3.4 MySQL**

Menurut Raharjo (2011:21) MySQL adalah *software* RDBMS (atau *server database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan (*multi-threaded*)

Menurut Oktavian (2010:63) MySQL adalah sebuah program *database client server* yang berbasis *console*, berupa kode-kode/teks.

Menurut Kadir (2008:2), MySQL adalah *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*.

### **2.3.5 Client Server**

Menurut Budhi Irawan (2005), *Server* adalah komputer *database* yang berada di pusat, dimana informasinya dapat digunakan bersama-sama oleh beberapa user yang menjalankan aplikasi di dalam computer lokalnya yang disebut dengan *Client*.

*Client-server* juga merupakan sebuah paradigma dalam teknologi informasi yang merujuk kepada cara untuk mendistribusikan aplikasi ke dalam dua pihak, pihak klien dan pihak server.

Dalam model *client-server*, sebuah aplikasi dibagi menjadi dua bagian yang terpisah, tapi masih merupakan sebuah kesatuan yakni komponen klien dan komponen server. Komponen klien juga sering disebut sebagai *front-end*, sementara komponen server disebut sebagai *back-end*. Komponen klien dari aplikasi tersebut dijalankan dalam sebuah *workstation* dan menerima masukan data dari pengguna. Komponen klien tersebut akan menyiapkan data yang dimasukkan oleh pengguna dengan menggunakan teknologi pemrosesan tertentu dan mengirimkannya kepada komponen server yang dijalankan di atas mesin server, umumnya dalam bentuk request terhadap beberapa layanan yang dimiliki oleh server. Komponen server akan menerima request dari klien, dan langsung memprosesnya dan mengembalikan hasil pemrosesan tersebut kepada klien. Klien pun menerima informasi hasil pemrosesan data yang dilakukan server dan menampilkannya kepada pengguna, dengan menggunakan aplikasi yang berinteraksi dengan pengguna. (Wikipedia, Mei 2018)

Maka dapat disimpulkan bahwa *Client Server* adalah komputer *database* yang dikhususkan untuk pengguna yang menggunakannya.

### **2.3.6 Android**

*Android* adalah sebuah sistem operasi telepon selular atau perangkat *mobile* dan komputer tablet layar sentuh berbasis linux. (Kasman, 2013). *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup *sistem operasi*, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Safaat, 2014).

Maka dapat disimpulkan bahwa android adalah sebuah sistem operasi yang memiliki *platform* terbuka bagi setiap pengembangnya dalam hal membangun perangkat lunak.

### **2.3.7 Java Development Kit (JDK)**

*Java Development Kit* atau yang disingkat JDK merupakan program yang digunakan untuk membantu para pengembang aplikasi dalam merancang dan membuat program. (Yosef, 2014).

Maka dapat disimpulkan bahwa *Java Development Kit (JDK)* berisi sekumpulan kaskas baris perintah (*command-line tool*) untuk menciptakan program *Java*.

### **2.3.8 Android Software Development Kit (SDK)**

*Android SDK* adalah *tools API (Application Programming Interface)* yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada *platform Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*. *Android* merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci yang di release oleh Google. (Kasman, 2013).

*Android SDK* adalah alat yang akan memudahkan pembuatan program *android* karena sudah ada fungsi-fungsi dasar yang diperlukan dalam membuat program berbasis *android*. (Yosef, 2014).

### **2.3.9 Java**

*Java* adalah sebuah bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP) Object Oriented Programming adalah suatu pendekatan yang memungkinkan suatu kode yang digunakan untuk menyusun program menjadi lebih mudah untuk digunakan kembali (istilah aslinya reusability), lebih handal, dan lebih mudah dipahami. Salah satu fitur dalam OOP adalah pewarisan. (Kadir, 2012).

Maka dapat disimpulkan bahwa *java* adalah pemrograman berorientasi objek yang mempermudah penyusunan program secara mudah.

### **2.3.10 Eclipse**

*Eclipse* adalah *software* atau IDE (*Integrated Development Environment*) yang dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak yang dapat dijalankan disemua *platform* (Sadeli, 2014:30).



*Eclipse* adalah IDE (*Integrated Development Environment*) dalam membuat program *Android* (Kasman, 2013:21).

Berdasarkan pengertian diatas peneliti memberikan kesimpulan bahwa *Eclipse* merupakan editor yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

## 2.4 Pemodelan Sistem

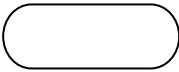


### 2.4.1 Flowchart

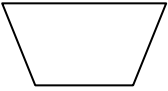

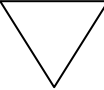

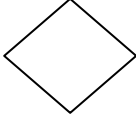


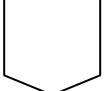
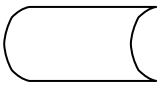
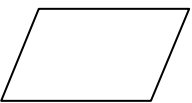

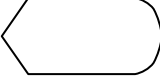
Menurut Pressman (2012) Diagram Alir (*Flowchart*) adalah aktifitas untuk mempresentasikan perintah-perintah berurutan (*sequence*), kondisional (*condition*), dan perulangan (*repetition*). Serta digunakan untuk mengindikasikan langkah-langkah pemrosesan yang dihubungkan oleh garis (tanda panah) kendali. Sedangkan menurut Murhada dan Yo Ceng Giap (2011) *Flowchart* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah, merupakan cara penyajian dari suatu algoritma.

Maka dapat disimpulkan bahwa *flowchart* merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing masing langkah tersebut menggunakan tanda panah.

Berikut simbol-simbol (*flowchart*) dapat dilihat pada tabel 2.1 :

**Tabel 2.1** Simbol *Flowchart*

| Simbol  | Nama        | Fungsi                                      |
|---|-------------|---|
| <b>Processing Symbols (Simbol Proses)</b>   |             |   |
|  | Terminator  | Permulaan / akhir program                   |
|  | Preparation | Proses Inisialisasi / Pemberian harga awal  |
|  | Proses      | Proses Perhitungan / proses pengolahan data |

|   |                                 |   |
|---|---------------------------------|---|
|    | Manual                          | Menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer                       |
|    | Predefined Proses (Sub Program) | Permulaan Sub Program / Proses menjalankan Sub Program                                      |
|    | Offline-storage                 | Menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu               |
|    | Manual input                    | Memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard                            |
|    | Decision                        | Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah sebelumnya |
| <b>Flow Direction Symbols</b>   |                                 |   |
|  | Garis Alir (Flow Line)          | Arah aliran program   |
|  | On page Connector               | Penghubungan bagian flowchart yang berada pada satu halaman                                 |
|  | Off Page Connector              | Penghubungan bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda                       |
| <b>Input / Output Symbols</b>   |                                 |   |
|  | disk storage                    | Menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk                             |
|  | Input / Output                  | Proses Input / Output data, Parameter, Informasi  |
|  | Document                        | Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)                                    |
|  | Display                         | Mencetak keluaran dalam layar monitor   |

(Sumber : Murhada dan Yo Ceng Giap, 2011)

### 2.4.2 UML (*Unified Modelling Language*)

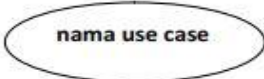
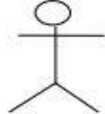
Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language*(UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dokumentasi dari suatu perangkat lunak. UML salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Rosa dan Shalahuddin, 2013).

Untuk membangun aplikasi ini dibutuhkan lima diagram UML, yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*. Berikut merupakan penjelasan mengenai masing-masing diagram tersebut:




#### 2.4.2.1 *Use Case Diagram*

*Use case* diagram bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. Notasi-notasi yang digunakan dalam *use case* diagram dapat dilihat pada Tabel 2.2.

**Tabel 2.2** *Use Case Diagram*

| No. | Nama/Simbol  | Keterangan  |
|-----|--|---|
| 1   | <i>Use Case</i><br>                             | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .        |
| 2   | Aktor ( <i>actor</i> )<br><br>nama <i>actor</i> | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. |

**Tabel 2.2** Use Case Diagram Lanjutan



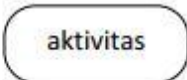
|   |   |   |
|---|---|---|
| 3 | Asosiasi ( <i>association</i> )<br>        | Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.                    |
| 4 | Ekstensi ( <i>extend</i> )<br>             | Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan. |
| 5 | Generalisasi ( <i>generalization</i> )<br> | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.      |

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2013)



#### 2.4.2.2 Activity Diagram

*Activity* Diagram bersifat dinamis. Diagram aktivitas ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Notasi-notasi yang digunakan dalam *activity* diagram dapat dilihat pada Tabel 2.3.

**Tabel 2.3** Activity Diagram

| No | Nama/Symbol   | Keterangan   |
|----|---|--|
| 1  | Status Awal<br>  | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.        |
| 2  | Status Akhir<br> | Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| 3  | Aktivitas<br>    | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.             |

**Tabel 2.3** Activity Diagram Lanjutan

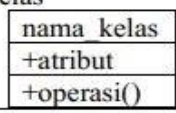





|   |   |  |
|---|---|--|
| 4 | Percabangan<br>( <i>decision</i> )<br> | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.          |
| 5 | Penggabungan<br>( <i>join</i> )<br>    | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu. |

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2013)

### 2.4.2.3 Class Diagram

*Class* Diagram bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meskipun bersifat statis, sering pula diagram kelas memuat kelas-kelas aktif. Notasi-notasi pada *class* diagram dapat dilihat pada Tabel 2.4

**Tabel 2.4** Class Diagram





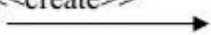

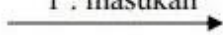
| No. | Nama/Symbol   | Keterangan   |
|-----|---|--|
| 1   | Kelas<br>  | Kelas pada struktur sistem.  |
| 2   | Antarmuka<br>( <i>interface</i> ) <br>nama interface | Samadengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.                           |
| 3   | Asosiasi<br>( <i>association</i> )<br>               | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 4   | Generalisasi<br>( <i>generalization</i> )<br>        | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum-khusus).                           |
| 5   | Kebergantungan<br>( <i>dependency</i> )<br>          | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.  |
| 6   | Agregasi<br>( <i>aggregation</i> )<br>               | Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole-part</i> ).                                |

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2013)

### 2.4.2.4 Sequence Diagram

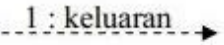
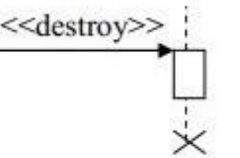
*Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message*(pesan) yang diletakkan diantara objek-objek ini di dalam *usecase*. Tabel 2.5. menjelaskan simbol-simbol atau aspek yang digunakan pada *sequence diagram*.

**Tabel 2.5** *Sequence Diagram*

| No | Nama/Simbol  | Keterangan  |
|----|--|---|
| 1  | Aktor<br>   | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. |
| 2  | Objek<br>   | Objek adalah menyatakan objek yang berinteraksi dengan pesan.   |
| 3  | Garis Hidup<br>( <i>Lifeline</i> )<br>                        | Garis hidup ( <i>lifeline</i> ) adalah menyatakan kehidupan suatu objek.  |
| 4  | Waktu Aktif<br>   | Waktu aktif yaitu menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.                                   |
| 5  | Pesan tipe <i>create</i><br><i>&lt;&lt;create&gt;&gt;</i><br> | Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.   |
| 6  | Pesan tipe <i>call</i><br><i>l:nama_metode()</i><br>          | Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.  |
| 7  | Pesan tipe <i>send</i><br><i>l : masukan</i><br>              | Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah megarah pada objek yang dikirim.   |



Tabel 2.5 Sequence Diagram Lanjutan

|   |  |   |
|---|--|---|
| 8 | Pesan tipe <i>return</i><br><br>  | Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian. |
| 9 | Pesan tipe <i>destroy</i><br><br> | Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada <i>destroy</i> .                            |

(Sumber: Rosa dan Shalahuddin, 2013)

## 2.5 Pengujian

Pengujian merupakan proses eksekusi suatu program dengan tujuan menemukan kesalahan - kesalahan yang ada di dalamnya. Kasus pengujian yang baik adalah pengujian yang memiliki kemungkinan yang tinggi untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang tidak ditemukan sebelumnya. Pengujian yang berhasil adalah pengujian yang mampu menyingkapkan kesalahan yang tidak ditemukan sebelumnya (Pressman, 2012:132). .

Pada penelitian kali ini pengujian yang digunakan adalah *black box testing* yang hanya berfokus pada pengujian fungsionalnya saja atau pengujian yang berfokus pada keluaran hasil dari respon masukan. *Black box testing* atau pengujian kotak hitam juga disebut pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya teknik pengujian kotak hitam memungkinkan anda untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program. (Pressman, 2012:597).

Pada pengujian *black box testing* ini berupaya menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut ;

1. Fungsi yang salah atau hilang.
2. Kesalahan antarmuka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal.

4. Kesalahan perilaku atau kinerja.
5. Kesalahan inisialisai dan penghentian.

## 2.7 Tinjauan Pustaka

Penelitian oleh Dony Saputra, *dkk* (2015) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Restoran”. Hasil penelitian tersebut dengan adanya sistem ini dapat meningkatkan kinerja dalam hal pengelolaan sistem penjualan. Selain itu proses pendataan, perhitungan, pembuatan laporan dan penyajian informasi yang dibutuhkan dalam kegiatan pengambilan keputusan dapat diproses dengan cepat serta dapat mengurangi tingkat kesalahan (human eror).

Penelitian yang dilakukan oleh Busran, *dkk* (2016) yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Sistem Operasi Android”. Hasil penelitian yaitu adanya sistem ini akan mempermudah pelayanan pemesanan makanan dan minuman, Aplikasi ini berjalan pada android dengan versi minimal 2.2(Froyo).

Penelitian oleh Steven Yurie Frediyatma (2014) yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud dengan Platform Android”. Hasil penelitian tersebut yaitu aplikasi ini berbasis cloud dapat membaca data dari database MySQL dengan parsing menggunakan JSON, serta proses yang terjadi pada client selalu mengakses server(internet).

Penelitian oleh Rini Agustina, *dkk* (2017) yang berjudul “Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu aplikasi ini memberikan pelayanan secara cepat serta efisien, hal ini dapat diketahui melalui prosentase hasil dari kuesioner yang telah diberikan kepada pengunjung yang menunjukkan bahwa 86,2% mengatakan respon yang sangat positif.

Penelitian oleh Kusnawi (2014) berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Meja dan Makanan”. Hasil penelitian dengan adanya sistem ini mempermudah dalam meminimalisir jumlah antrian pelanggan yang melakukan pemesanan makanan di restoran, dan meningkatkan pelayanan restoran karena



koki dapat memperkirakan kapan harus menyiapkan pesanan makanan pelanggan agar pelanggan tidak perlu menunggu terlalu lama pesanannya.

Penelitian oleh Imam Chairul Arifin, *dkk* (2014) berjudul “Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Client Server Smartphone Android Dan Komputer”. Hasil penelitian dengan menggunakan sistem ini pelayan tidak perlu menulis daftar menu makanan yang dipesan oleh pelanggan. Hanya dengan memilih menu yang ada pada smartphone maka pesanan sudah tersampaikan pada server yang kemudian pada server akan merespon pesanan dan akan langsung mencetak daftar pesanan pelanggan. Daftar pesanan akan diantar ke bagian dapur untuk dibuat. Teknik ini mempercepat proses pemesanan dan pelayan lebih memfokuskan diri pada pelayanan pelanggan.

Penelitian oleh Anggun Desrivawany, *dkk* (2015) berjudul “Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasi Pemesanan Makanan di Kafe Berbasis Android”. Hasil penelitian ini dapat memfasilitasi manajemen permintaan pelanggan dan efisiensi waktu dan tenaga kerja. Karena semuanya akan terorganisir dengan baik, pada akhirnya tujuan Kafe dapat dicapai. Aplikasi ini akan memudahkan pengguna untuk menerima pemesanan dari pelanggan. Aplikasi pemesanan makanan ini dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis mobile yang ditujukan kepada sistem operasi mobile android.

Penelitian oleh Anggia Kusumawati (2012) berjudul “Aplikasi Pemesanan Makan Pada Restoran Berbasis Android Dan PHP Menggunakan Protocol JSON”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk membangun system yang dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan dan mempercepat proses penyampaian daftar pesanan pengunjung.

Penelitian oleh Jos Forman Tompoh, *dkk* (2016) berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun suatu aplikasi pemesanan menu makanan restoran untuk membantu pihak restoran dalam menangani pemesanan menu makanan. Dengan menggunakan web-service aplikasi pemesanan menu disisi pelanggan berbasis android (client) dapat terintegrasi dengan aplikasi web admin di pihak restoran untuk mengatur pemesanan (server).

Penelitian Oleh Andreas Williams Moritz, dkk (2015) berjudul "Aplikasi Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android". Hasil Penelitian ini mengurangi kesalahan dalam memilih dan mencatat pesanan, meningkatkan efisiensi proses pemesanan serta dapat memberi ciri khas kepada restoran yang menerapkan.

Penelitian-penelitian diatas menjelaskan tentang perbandingan dari beberapa penelitian mengenai Sistem Informasi Pemesanan, maka perbedaan yang dimiliki dari judul sistem informasi pemesanan menu berbasis *client server* dengan *platform android* pada La Vita Bella Cafe Palembang dengan penelitian-penelitian diatas adalah dengan memodelkan sistem informasi pemesanan dengan 4 aktor *login* sekaligus yang mempunyai fungsi dan perannya masing-masing, dan yang paling membedakannya lagi dilengkapi dengan terhubungnya hasil pemesanan dengan dapur dan kasir. Bahasa pemrograman *MySQL* dan *php*, dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Prototype*.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *research and development*. Menurut Sugiono (2015) *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Didalam metode *Research and Development* (R&D) terdapat beberapa Langkah –langkah yaitu:

1. Potensi dan masalah, Penelitian ini dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki suatu nilai tambah pada produk yang diteliti. Pemberdayaan akan berakibat pada peningkatan mutu dan akan meningkatkan pendapatan atau keuntungan dari produk yang diteliti. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila kita dapat mendayagunakannya. Sebagai contoh sampah dapat dijadikan potensi jika kita dapat merubahnya sebagai sesuatu yang lebih bermanfaat.
2. Mengumpulkan Informasi dan Studi Literatur, Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain produk, Produk yang dihasilkan dalam produk penelitian *research and development* bermacam-macam. Sebagai contoh dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ergonomis, dan bermanfaat ganda. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya serta memudahkan pihak lain untuk memulainya. Desain sistem ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

4. Validasi desain, Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak.
5. Perbaiki desain, desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.
6. Uji coba produk, Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan produk tersebut yang diujicoba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.
7. Revisi produk, Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan.
8. Uji coba pemakaian, Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.
9. Revisi produk, Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam perbaikan kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.
10. Pembuatan produk massal, Pembuatan produk massal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal. Sebagai contoh pembuatan mesin untuk mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, akan diproduksi massal apabila berdasarkan studi

kelayakan baik dari aspek teknologi, ekonomi dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi pengusaha dan peneliti harus bekerja sama.

### **3.2 Waktu Dan Tempat**

Waktu dilakukan pada tanggal 20 Februari sampai 28 Maret 2018. Tempat Penelitian ini dilakukan penulis di La Vita Bella Cafe Jalan Akbp Cek Agus No. 284, 8 Ilir, Ilir Timur III, Kelurahan Duku, Kota Palembang

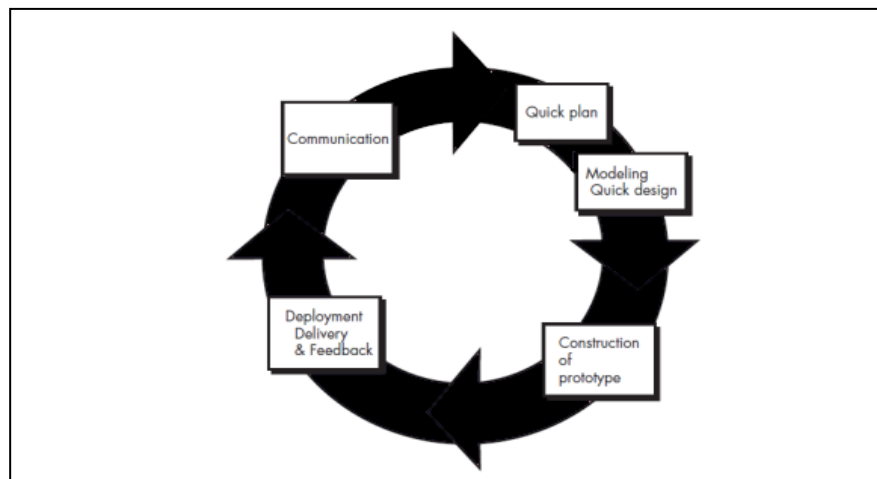
### **3.3 Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Observasi. Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya (Jogiyanto, 2008). Penulis melakukan observasi lapangan dengan melakukan pengamatan langsung di La Vita Bella Cafe Palembang, untuk memperoleh data maupun informasi yang nantinya akan diolah ke dalam Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis *Client Server* dengan *Platform Android*.
2. Wawancara. Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden (Jogiyanto, 2008). Penulis melakukan wawancara untuk mencari dan mengumpulkan data dengan cara langsung berbicara dengan pemilik/karyawan dari La Vita Bella Cafe Palembang yang ada hubungannya dengan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis *Client Server* dengan *Platform Android*.
3. Kepustakaan. Salah satu jenis penelitian bila dilihat dari tempat pengambilan data adalah penelitian kepustakaan (*library research*) (Hadi, 1990) Disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya.

### 3.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *Prototype (prototyping)*. Menurut Pressman (2012) Metode *Prototype (prototyping)* adalah salah satu model sederhana pembuatan *software* yang dimana mengijinkan pengguna memiliki suatu gambaran awal/dasar tentang program serta melakukan pengujian awal yang didasarkan pada konsep model kerja (*working model*). Tahapan-tahapan Metode *Prototype (prototyping)* komunikasi (*communication*), perencanaan secara cepat (*quick plan*), pemodelan perancangan secara cepat (*modeling quick design*), pembentukan *prototype (construction of prototype)*, serta penyerahan sistem/ perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna dan umpan balik (*deployment delivery & feedback*). Tahapan-tahapan yang terdapat di dalam metode *Prototype* dapat dilihat dari Gambar 3.1.



(Sumber: Pressman, 2010:51)

**Gambar 3.1** Metode *Prototype*

Berikut adalah penjelasan dari tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode *Prototype* yaitu :

1. Komunikasi (*communication*). Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan *software* dan tahap untuk melakukan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan pemilik usaha dari La Vita Bella Cafe.

2. Perencanaan secara cepat (*quick plan*) adalah sebuah perencanaan yang akan dilakukan secara cepat dalam pembuatan sebuah rancangan cepat yang sesuai dengan keinginan pengguna.
3. Pemodelan perancangan secara cepat (*modeling quick design*) yaitu menggambarkan model sistem yang akan dikembangkan seperti proses dengan perancangan menggunakan *Flow Chart* dan *UML*, relasi antar-entitas yang diperlukan, dan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dikembangkan.
4. Pembentukan *Prototipe (construction of prototipe)*, tahapan ini digunakan untuk membangun, menguji coba system yang dikembangkan. Proses instalasi dan penyediaan *user-support* juga dilakukan agar sistem dapat berjalan dengan sesuai.
5. Penyerahan sistem/perangkat lunak ke pengguna pengiriman dan umpan balik (*deployment delivery and feedback*). Pada tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Komunikasi (*Communication*)**

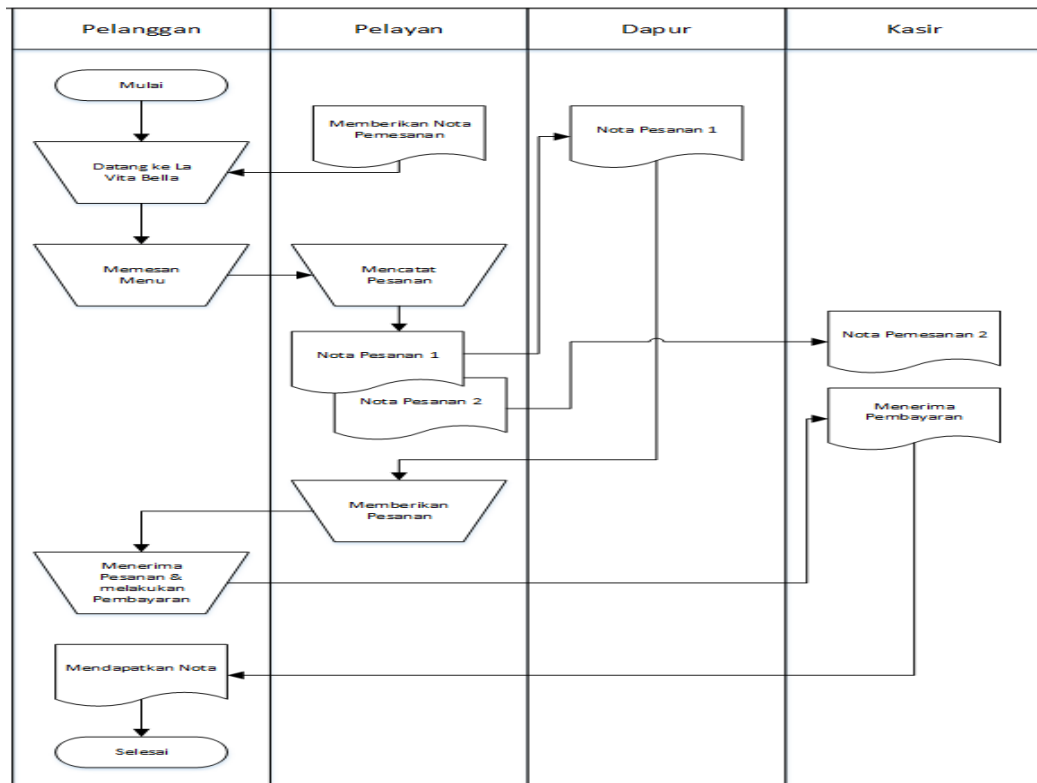
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada, yaitu mengidentifikasi masalah dari pengguna, masalah dari sistem, membatasi masalah dan mendapatkan data yang terkait yaitu sistem informasi pemesanan menu pada La Vita Bella Palembang. Komunikasi dilakukan dengan wawancara terhadap pemilik dari La Vita Bella Palembang, agar mendapatkan gambaran umum dalam membuat suatu sistem. Wawancara dimulai dengan bagaimana proses pelayanan yang sedang berjalan di La Vita Bella Palembang mulai dari pelanggan dalam melakukan pemesanan menu, booking meja, informasi transaksi, dan laporan transaksi

##### **4.1.1 Analisis Sistem yang Berjalan**

Berdasarkan wawancara bersama pemilik dari La Vita Bella Palembang. Saat ini pelayanan yang berada di La Vita Bella Palembang masih menggunakan cara konvensional, keberadaan sistem yang digunakan selama ini belum dapat dijadikan sarana yang baik karena masih menggunakan cara konvensional dan belum adanya suatu program komputer khusus contoh proses pendataan dan laporan terlebih dahulu dicatat secara manual dan disimpan dibuku besar hal ini menyebabkan ketidakakuratan data saat akan dilakukan pendataan ulang dan juga tidak tersusun rapi.

Untuk mendapatkan pemahaman terhadap aktifitas suatu sistem, maka diperlukan uraian beberapa aktifitas sistem yang berhubungan dengan sistem yang sedang berjalan digambarkan melalui *flowchart* sistem yang sedang berjalan.





(Sumber : Wawancara dengan pemilik La Vita Bella Palembang)

**Gambar 4.1** Flowchart Sistem yang Berjalan

## 4.2 Perencanaan (*Planning*)

Tahapan ini dikerjakan dengan kegiatan penentuan sumber daya spesifikasi untuk pengembangan berdasarkan kebutuhan sistem, dan tujuan berdasarkan sistem perencanaan sementara pada hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai dengan yang diharapkan atau masih dievaluasi kembali

### 4.2.1 Identifikasi Masalah

Masalah yang telah ditemukan dari hasil observasi maka dilakukan analisis permasalahan yaitu menentukan masing-masing masalah yang telah teridentifikasi.

**Tabel 4.1** Identifikasi Permasalahan

| No | Masalah  | Penyebab Masalah   |
|----|--|--|
| 1  | Antrian pesanan yang banyak sehingga membuat pelayanan kepada pelanggan menjadi buruk karena pelanggan harus menunggu terlalu lama.                              | Pesanan menu makanan hanya melalui satu tempat sehingga antrian menjadi panjang.   |
| 2  | Pelanggan <i>booking</i> dan pelanggan pemesanan makanan menjadi satu sehingga membuat petugas sering kesibukan.   | Pelayanan <i>booking</i> dan pemesanan menu makanan hanya melalui satu tempat sehingga petugas sering kerepotan.   |
| 3  | Khusus bagian <i>booking</i> terkadang pelanggan menelpon sering terjadi sambungan telepon sibuk karena padatnya jalur komunikasi di sambungan telepon tersebut. | Untuk <i>booking</i> hanya melalui line telepon, terkadang juga line telepon bukan dipakai untuk <i>booking</i> akan tetapi juga pemesanan menu makanan dari pelanggan diluar. |

#### 4.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan merupakan analisis untuk memenuhi kebutuhan sistem yang dibangun, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

##### 4.2.2.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan oleh sistem untuk pengguna, berikut penjelasan kebutuhan fungsional sistem yang akan dibangun :

1. Sistem yang dibangun pada bagian *website* Admin meliputi data pengelolaan *user*, data pengelolaan menu makanan dan harga, data pengelolaan tempat atau meja, data transaksi pemesanan dan *booking*, serta data laporan.
2. Sistem yang dibangun pada *Android* meliputi data pemesanan dan *booking*.

##### 4.2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan sistem. Kebutuhan non fungsional dipenuhi karena berperan penting dalam menentukan apakah sistem dapat digunakan oleh user atau tidak.

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini yaitu terdiri dari :

1. PC (*Personal Computer*) atau Laptop.

2. *Processor Core i3*
3. *RAM 2 GB Memory DDR3*
4. *Harddisk 500 GB HDD*
5. *Monitor, Spesifikasi layar 14 inc”*
6. *Keyboard dan Mouse*

Kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini yaitu:

1. *Windows 8 Professional*
2. *Eclipse*
3. *XAMPP, terdiri atas Apache, MySQL, dan phpMyAdmin*
4. *Bahasa Pemrograman Java*
5. *Bahasa Pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor)*
6. *Browser (Google Chrome/Mozilla Firefox)*
7. *Smartphone Android*

#### **4.2.2.3 Jadwal Perencanaan**

Penjadwalan yang jelas diperlukan dalam perencanaan membuat sistem, sehingga tahapan proses pembuatan sistem yang dapat berjalan dengan baik dan lancar, tidak hanya itu penjadwalan juga mempengaruhi lamanya waktu proses pengerjaan dan kebutuhan biaya, penjadwalan disusun secara detail, mulai dari tahap komunikasi, tahap perencanaan, tahap pemodelan, tahap konstruksi, hingga tahap penyerahan dijelaskan pada **Lampiran**.

#### **4.3 Pemodelan (Modeling)**

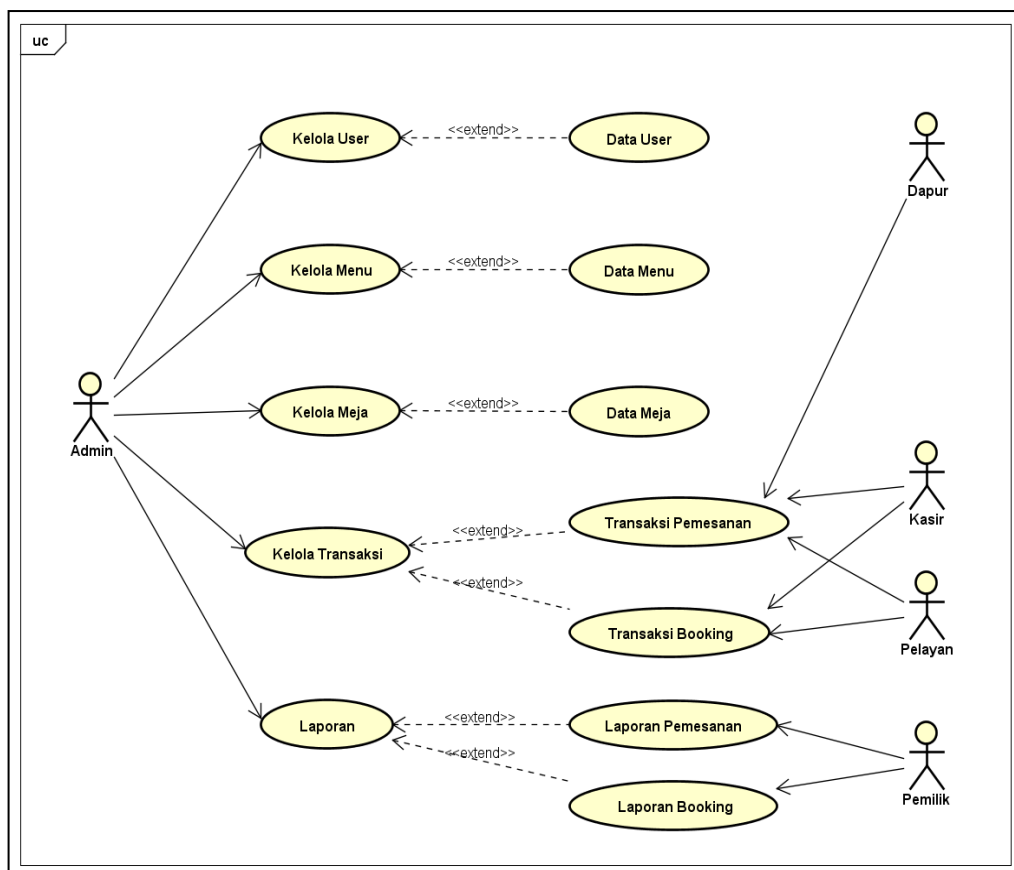
Setelah melakukan tahapan perencanaan, tahap selanjutnya adalah tahapan permodelan. Adapun permodelan yang dipakai adalah *unified modeling language* (UML). Tahapan pemodelan atau desain sistem yang dibangun dibagi menjadi 4 (empat) bagian antara lain, *Use case diagram*, *Activity diagram*, *Sequence diagram* dan *Class diagram*. serta perancangan *database*, yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem, berikut usulan sistem yang akan dibuat.

### 4.3.1 Perancangan *Unified Modeling Language (UML)*

*Unified Modeling Language (UML)* merupakan bahasa visual untuk permodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung, berikut adalah *Unified Modeling Language* yang diusulkan :

#### 4.3.1.1 *Usecase Diagram*

*Usecase* adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun, berikut adalah *usecase diagram* yang diusulkan :



**Gambar 4.2** *UseCase Diagram* Sistem yang diusulkan

Berikut akan dijabarkan Identifikasi Aktor dalam *Use case* yang diusulkan dapat dilihat pada **Tabel 4.2** dibawah ini :

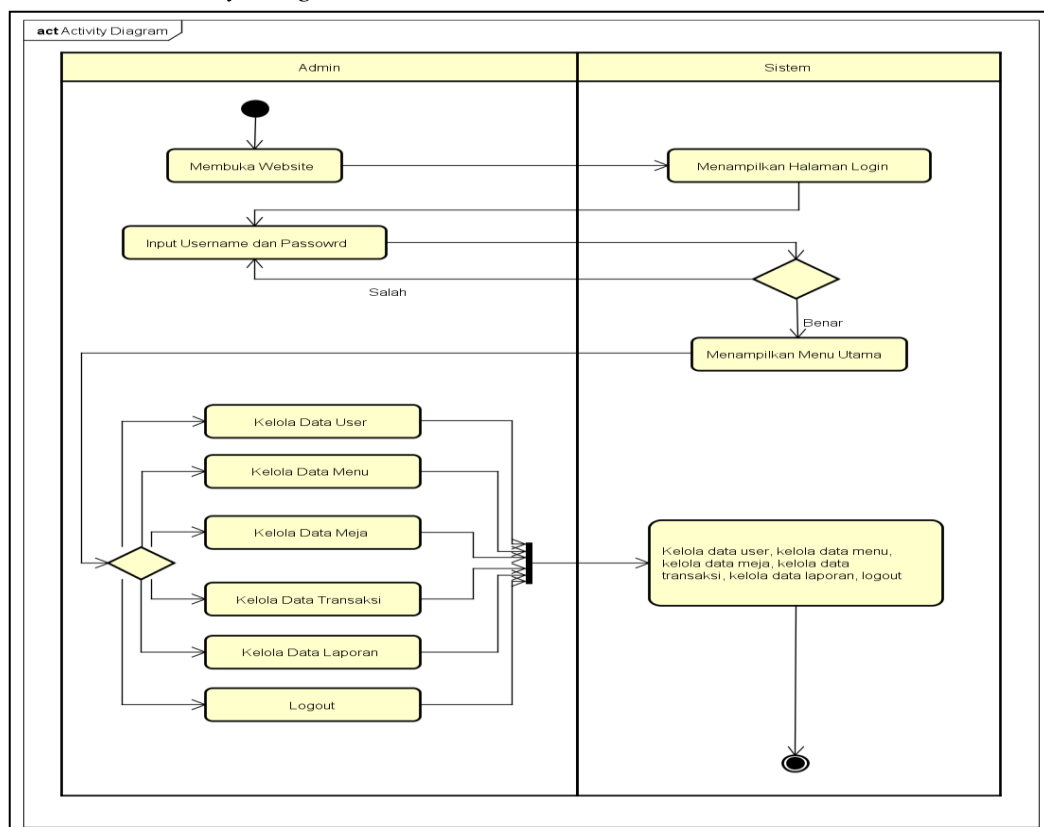
**Tabel 4.2** Aktor *UseCase Diagram*

| No | Aktor   | Deskripsi  |
|----|---------|--|
| 1  | Admin   | Orang yang mempunyai hak akses atas sistem, <i>Login/logout</i> , mengelola data <i>user</i> , mengelola data menu, mengelola data meja, mengelola data transaksi, serta mengelola laporan |
| 2  | Pemilik | Orang yang mempunyai hak akses atas sistem dalam <i>Login/logout</i> , melihat laporan transaksi pemesanan dan laporan transaksi <i>booking</i>  |
| 3  | Kasir   | Orang yang mempunyai hak akses atas sistem dalam <i>Login/logout</i> , mengelola transaksi pemesanan dan transaksi <i>booking</i>  |
| 4  | Pelayan | Orang yang mempunyai hak akses atas sistem dalam <i>Login/logout</i> , mengelola transaksi pemesanan dan transaksi <i>booking</i>  |
| 5  | Dapur   | Orang yang mempunyai hak akses atas sistem dalam <i>Login/logout</i> , melihat transaksi pemesanan   |

#### 4.3.1.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan alur kerja dari setiap aktor. Berikut *activity diagram* sistem informasi yang diusulkan :

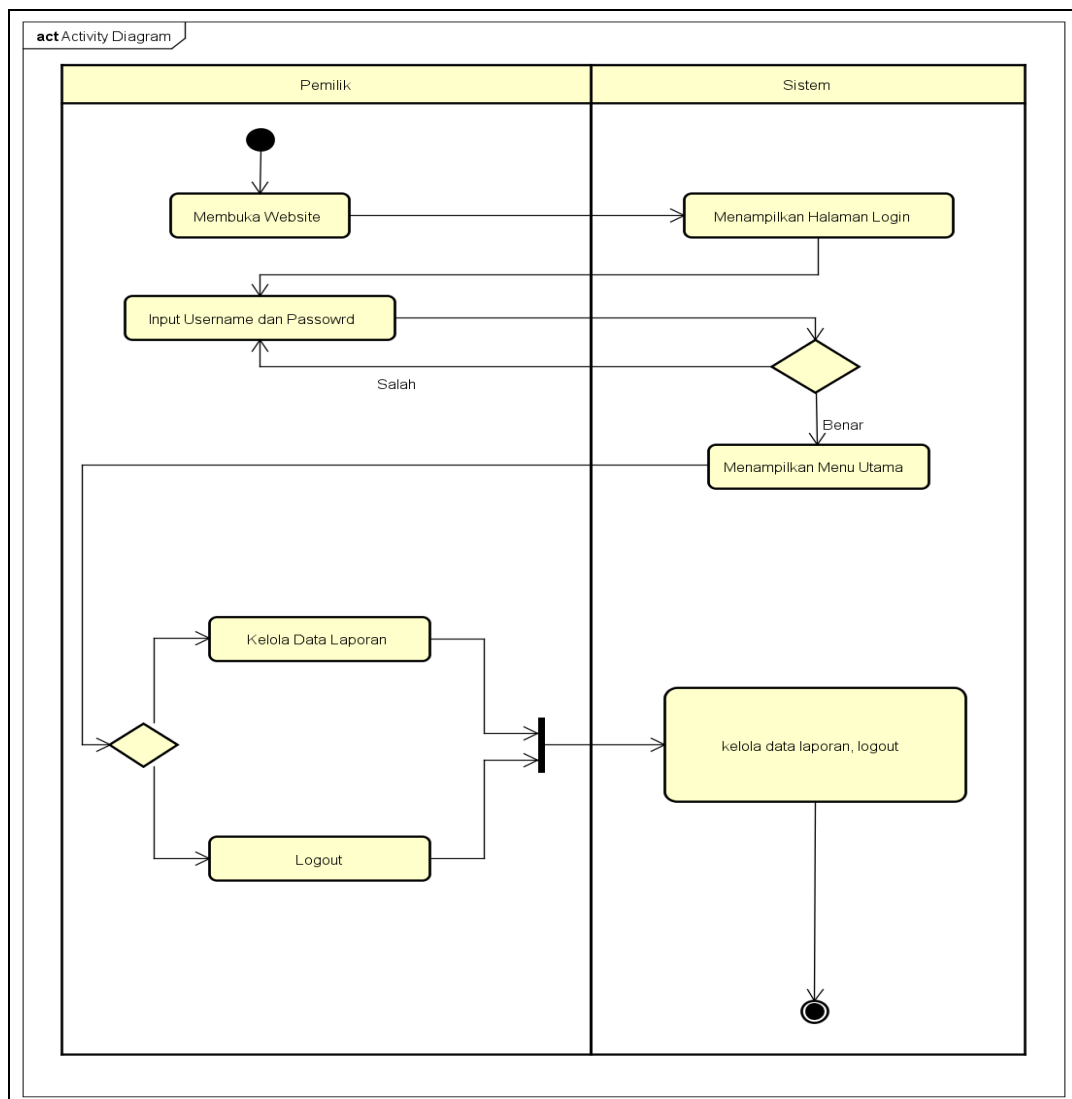
##### a. *Activity Diagram Admin*



**Gambar 4.3** Diagram Activity Admin

Dari **Gambar 4.3** diatas dapat di lihat admin membuka sistem lalu sistem menampilkan halaman *login*, admin menginputkan *username* dan *password* kemudian sistem memeriksa jika benar menampilkan menu utama jika salah sistem akan kembali ke menu *login*, dalam menu utama terdapat banyak menu diantaranya kelola data *user*, kelola data menu, kelola data meja, kelola data transaksi, kelola data laporan kemudian melakukan *logout*.

b. *Activity Diagram* Pemilik

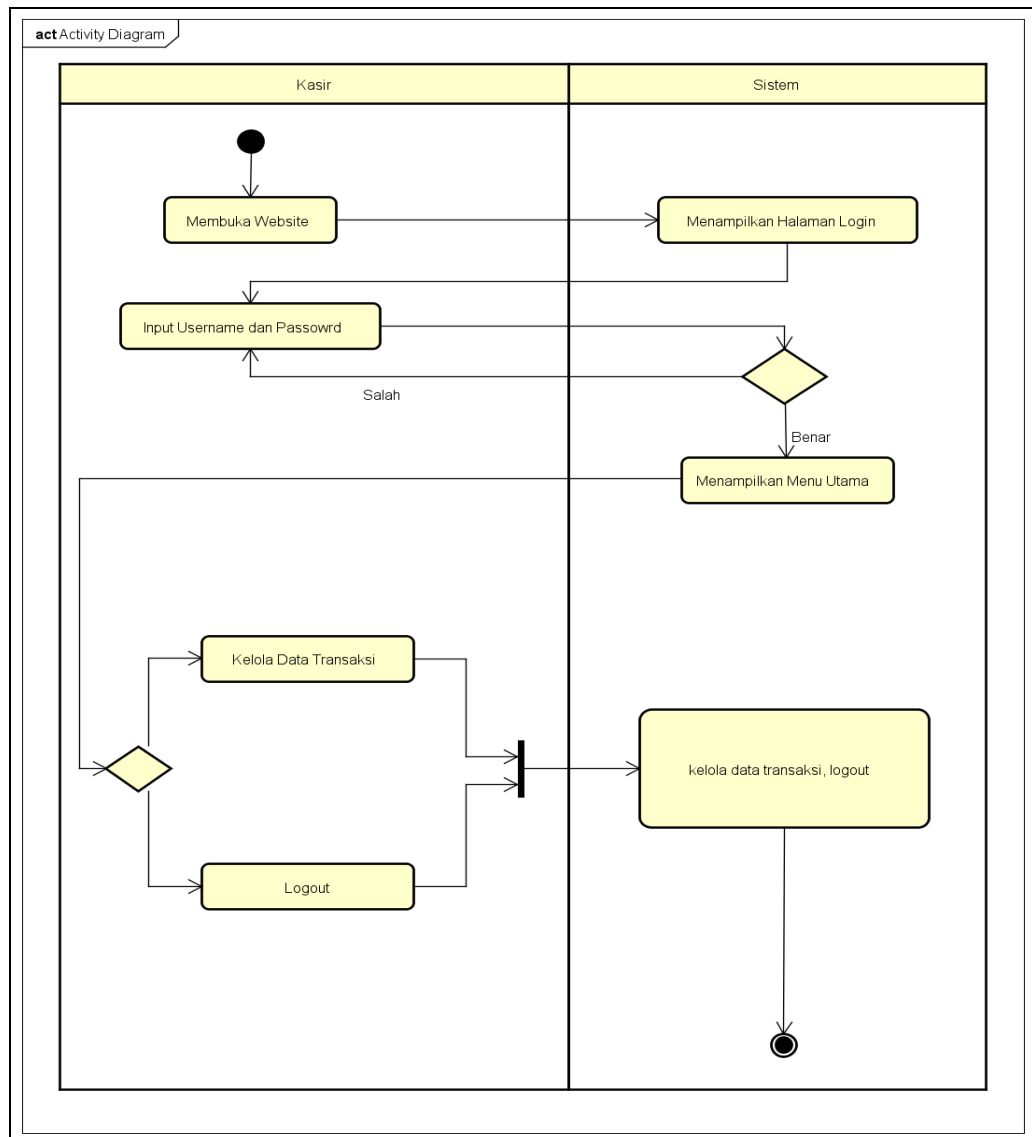


**Gambar 4.4** *Activity Diagram* Pemilik

Dari **Gambar 4.4** *Activity Diagram* Pemilik, pemilik membuka sistem lalu sistem menampilkan halaman *login*, pemilik menginputkan *username* dan *password* kemudian sistem memeriksa jika benar menampilkan menu utama jika

salah sistem akan kembali ke menu *login*, dalam menu utama terdapat menu data laporan yang dapat dilihat oleh pemilik kemudian melakukan *logout*.

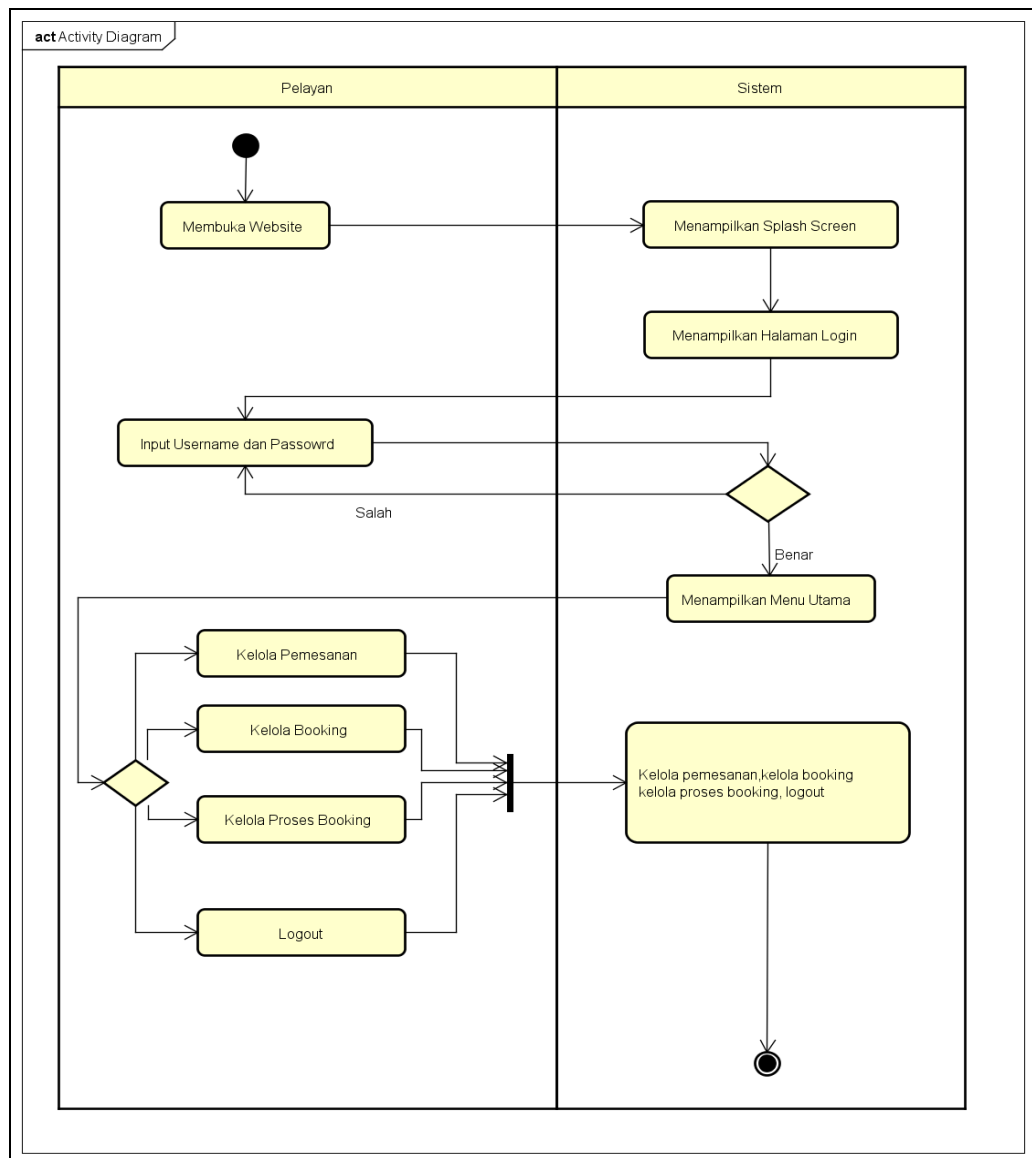
c. *Activity Diagram Kasir*



**Gambar 4.5** *Diagram Activity Kasir*

Dari **Gambar 4.5** diatas dapat di lihat bahwa kasir membuka halaman *website*, kemudian sistem menampilkan halaman awal *login*, setelah kasir memasukan *username* dan *password* sistem akan memeriksa jika benar maka akan tampil ke halaman utama jika salah sistem kembali ke menu *login*, dalam menu utama terdapat menu data transaksi dan juga *logout*.

d. *Activity Diagram Pelayan*

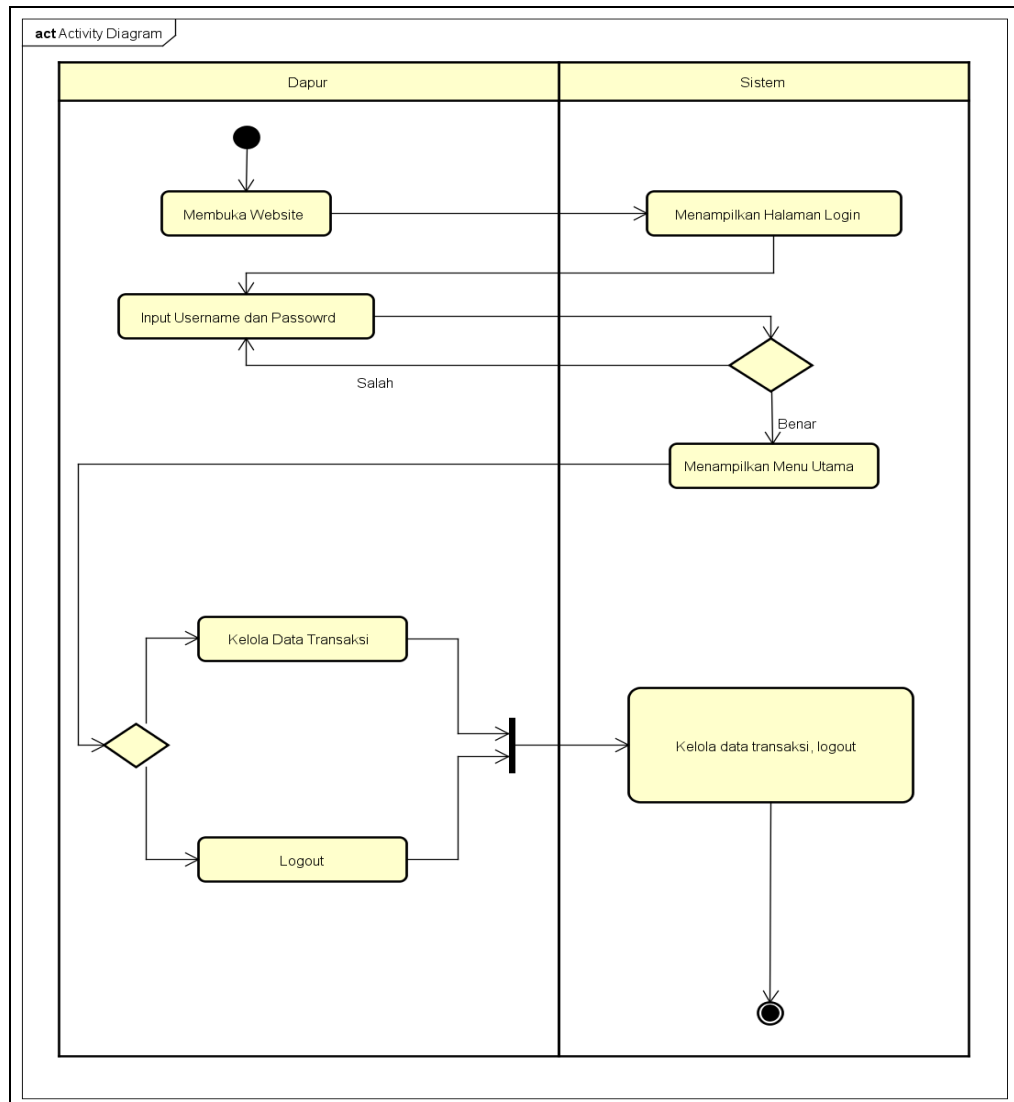


**Gambar 4.6** *Activity Diagram Pelayan*

Dari **Gambar 4.6** diatas dapat di lihat bahwa pelayan membuka aplikasi kemudian sistem menampilkan halaman awal *splash screen* lalu masuk ke halaman *login*, setelah pelayan memasukan *username* dan *password* sistem akan memeriksa jika benar maka akan tampil ke halaman utama tampil jika salah sistem akan kembali ke menu *login*, didalam menu utama terdapat menu kelola pemesanan, kelola *booking*, kelola proses *booking* dan juga *logout*.



e. *Activity Diagram Dapur*



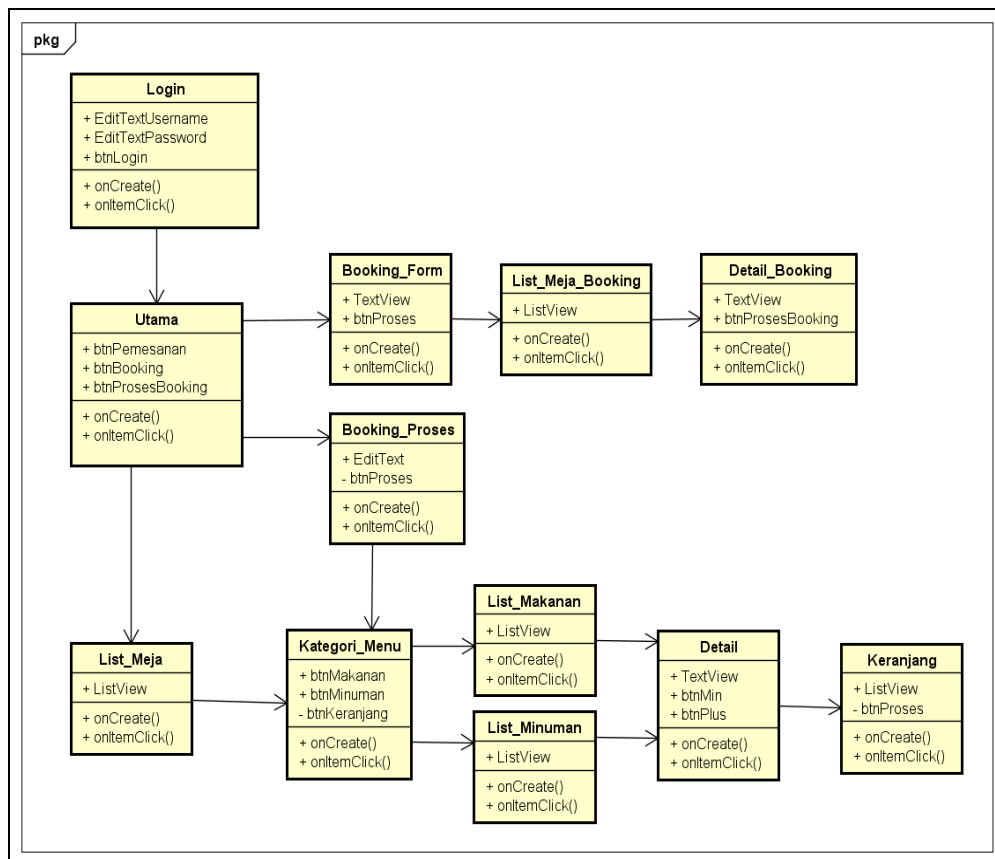
**Gambar 4.7** *Activity Diagram Dapur*

Dari **Gambar 4.7** diatas dapat di lihat bahwa dapur membuka halaman *website*, kemudian sistem menampilkan halaman awal *login*, setelah dapur memasukan *username* dan *password* sistem akan memeriksa jika benar maka akan tampil ke halaman utama jika salah sistem kembali ke menu *login*, dalam menu utama terdapat menu data transaksi dan juga *logout*.

#### 4.3.1.3 *Class Diagram*

*Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek yang saling terhubung. *Class diagram* yang dijelaskan pada analisa ini

adalah *class diagram* sistem yang diusulkan untuk proses pemesanan menu untuk pelayan dapat dilihat pada **Gambar 4.8** dibawah ini :



**Gambar 4.8** *Class Diagram* Sistem yang diusulkan

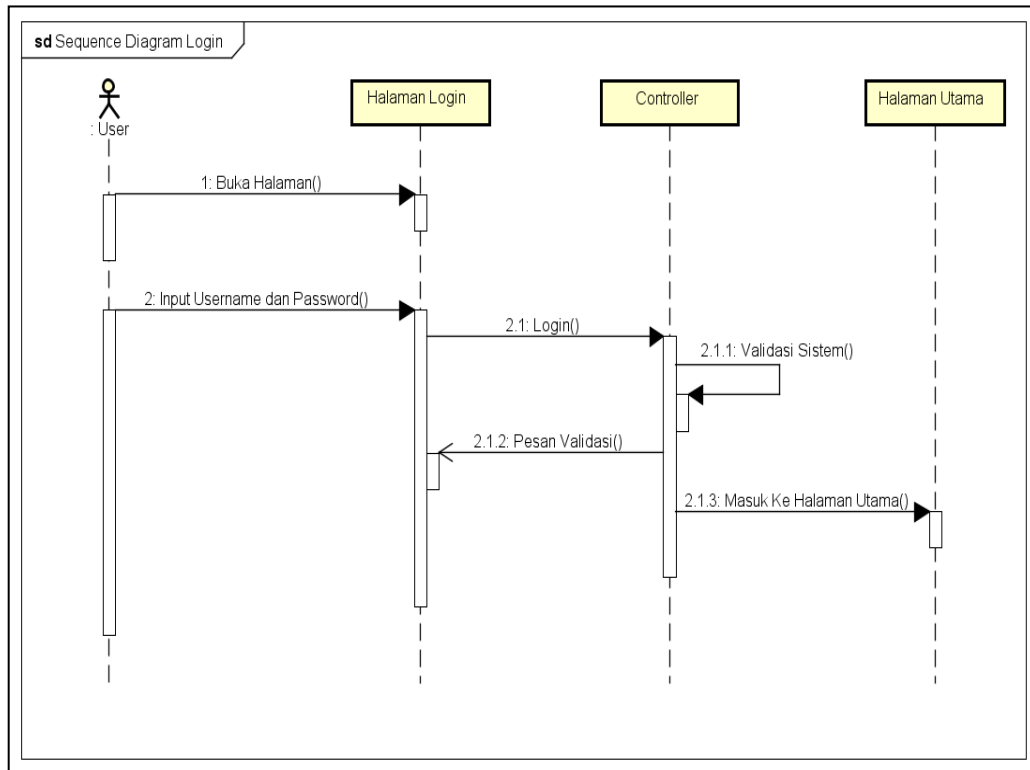
#### 4.3.1.4 *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* digunakan untuk menggambarkan arus pekerjaan, pesan yang disampaikan dan bagaimana elemen-elemen di dalamnya bekerja sama dari waktu ke waktu untuk mencapai suatu hasil. Masing-masing urutan elemen diatur di dalam suatu urutan horizontal, dengan pesan yang disampaikan dibelakang dan didepan diantara elemen-elemen. Untuk *Sequence Diagram* dapat dilihat pada rancangan berikut ini :

##### a. *Sequence Diagram Login*

*Sequence diagram* ini menggambarkan proses *user* melakukan *login* pada halaman *website* untuk masuk ke halaman utama. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) *User* mengakses *website*.
- 2) *User* mengisi *Username* dan *Password*.
- 3) *User* menekan tombol *login*.
- 4) Sistem melakukan validasi *username* dan *password*.
- 5) *User* masuk pada halaman utama *website*.

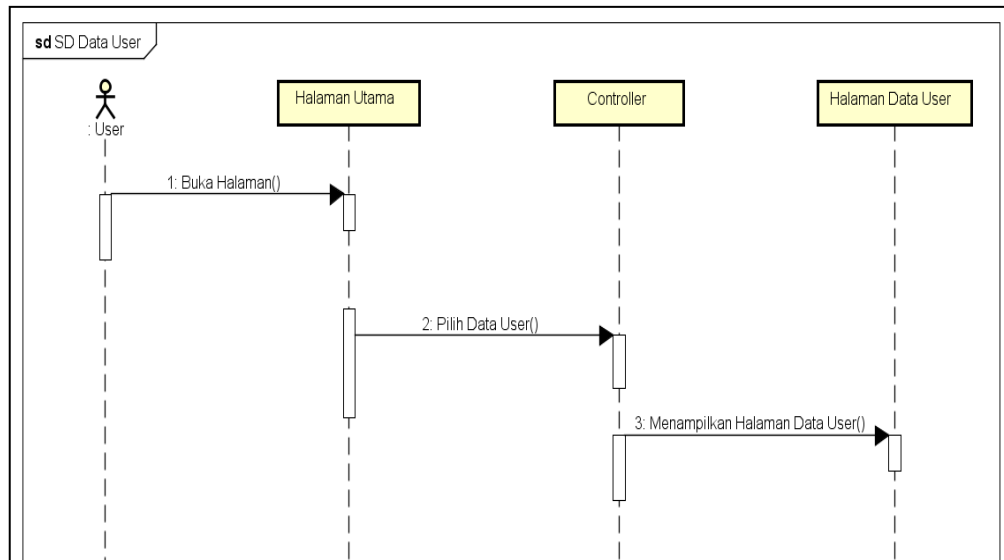


**Gambar 4.9** *Sequence Diagram Login*

b. *Sequence Diagram Kelola Data User*

*Sequence diagram* ini menggambarkan proses *user* setelah *login* dan masuk ke halaman utama dan ingin menampilkan halaman data *user*. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) *User* mengakses *website*.
- 2) *User* memilih menu data *user*.
- 3) *User* masuk pada halaman data *user*.

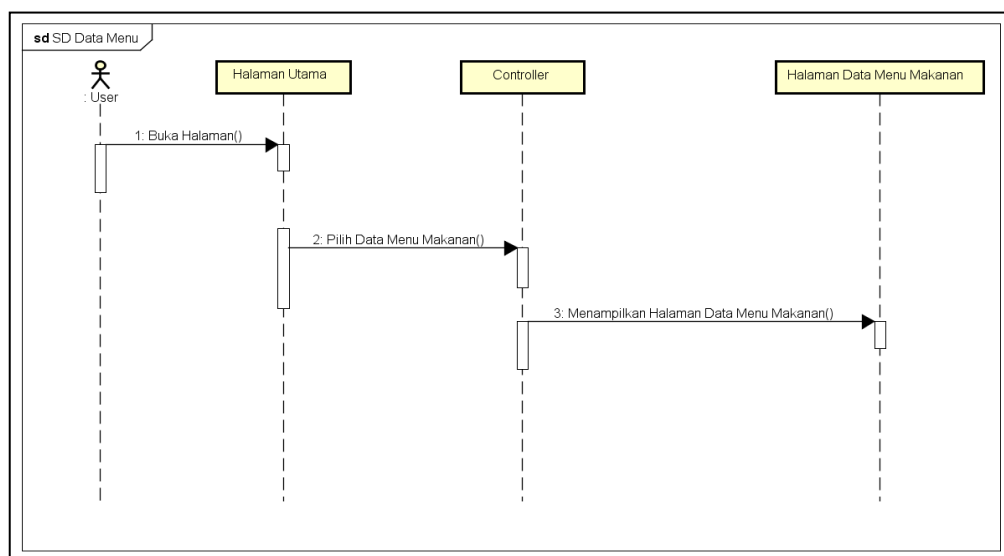


**Gambar 4.10** *Sequence Diagram Data User*

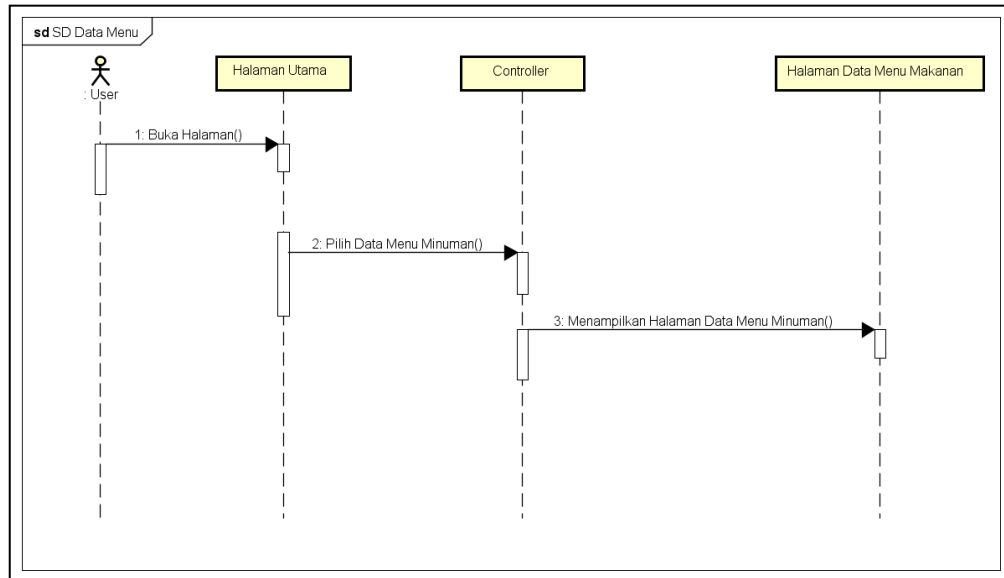
c. *Sequence Diagram Kelola Data Menu*

*Sequence diagram* ini menggambarkan proses *user* setelah *login* dan masuk ke halaman utama dan ingin menampilkan halaman data menu (makanan/minuman). Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) *User* mengakses *website*.
- 2) *User* memilih menu data menu (makanan/minuman).
- 3) *User* masuk pada halaman data menu (makanan/minuman).



**Gambar 4.11** *Sequence Diagram Data Menu Makanan*

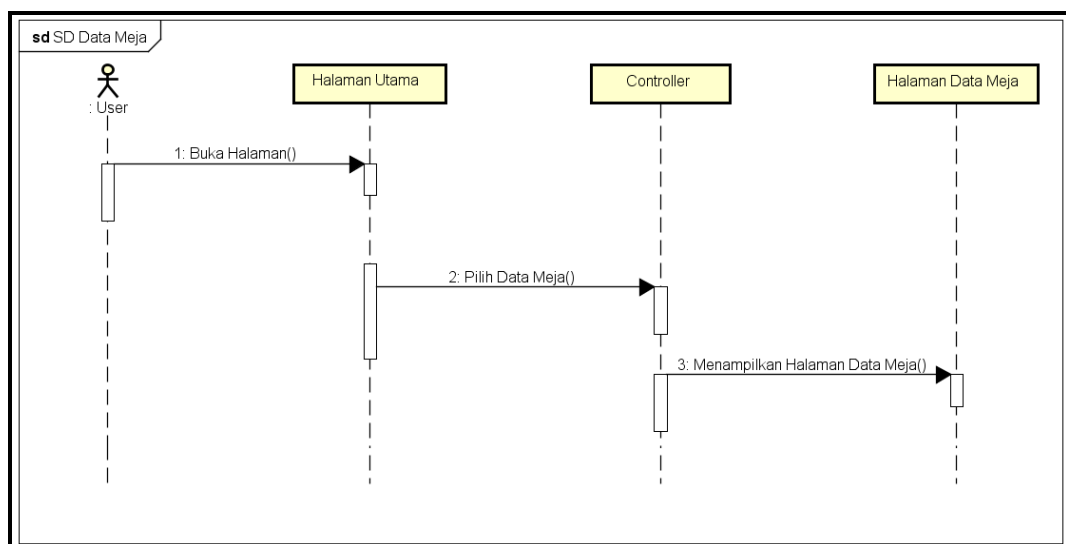


**Gambar 4.12** *Sequence Diagram* Data Menu Minuman

d. *Sequence Diagram* Halaman Data Meja

*Sequence diagram* ini menggambarkan proses *user* setelah *login* dan masuk ke halaman utama dan ingin menampilkan halaman data meja. Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) *User* mengakses *website*.
- 2) *User* memilih menu data meja.
- 3) *User* masuk pada halaman data meja.

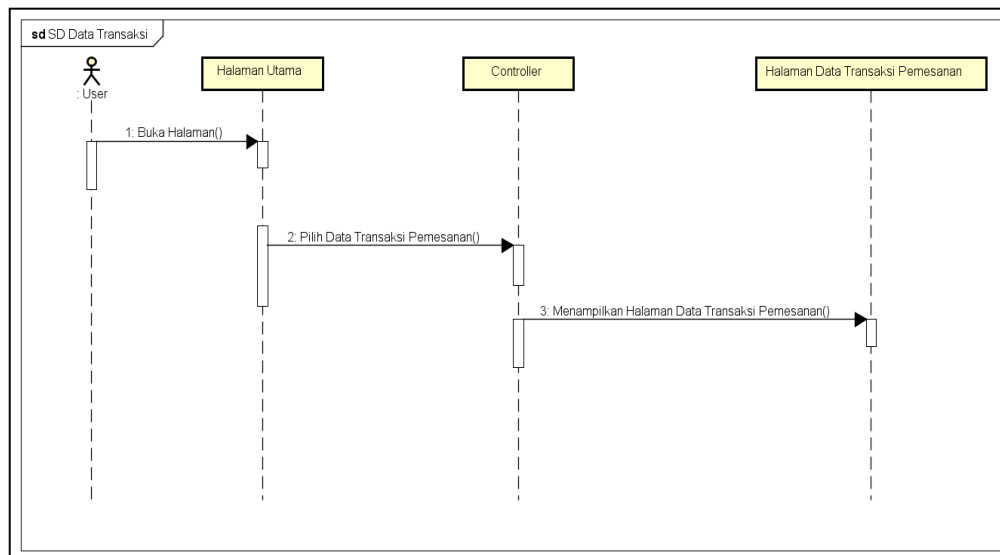


**Gambar 4.13** *Sequence Diagram* Data Meja

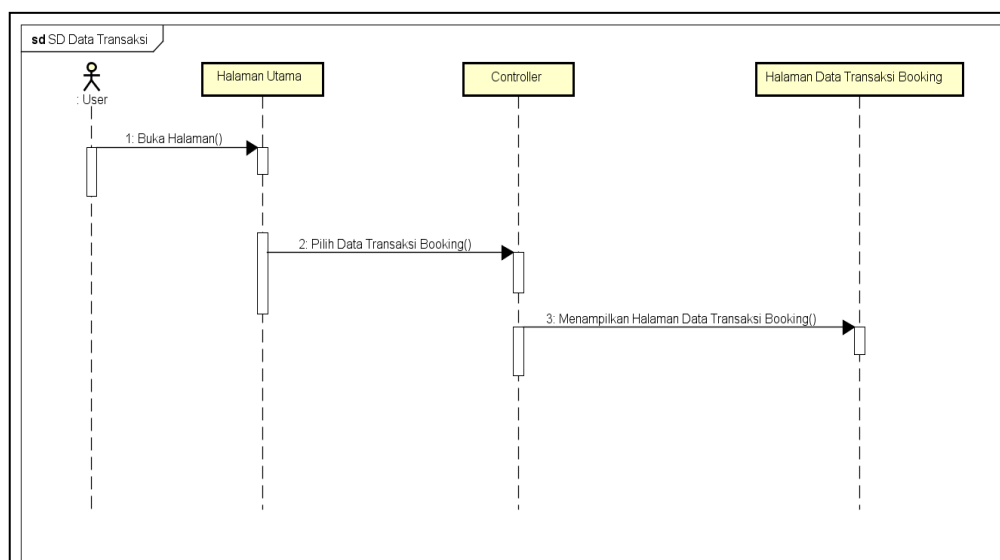
e. *Sequence Diagram* Halaman Data Transaksi

*Sequence diagram* ini menggambarkan proses *user* setelah *login* dan masuk ke halaman utama dan ingin menampilkan halaman data transaksi (pemesanan/*booking*). Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) *User* mengakses *website*.
- 2) *User* memilih menu data transaksi (pemesanan/*booking*).
- 3) *User* masuk pada halaman data transaksi (pemesanan/*booking*).



**Gambar 4.14** *Sequence Diagram* Data Transaksi Pemesanan

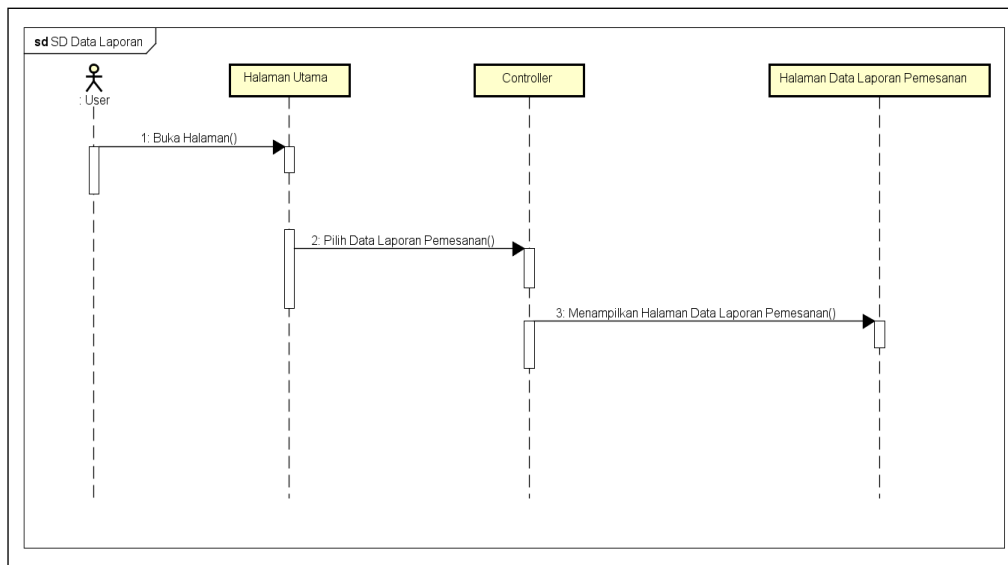


**Gambar 4.15** *Sequence Diagram* Data Transaksi Booking

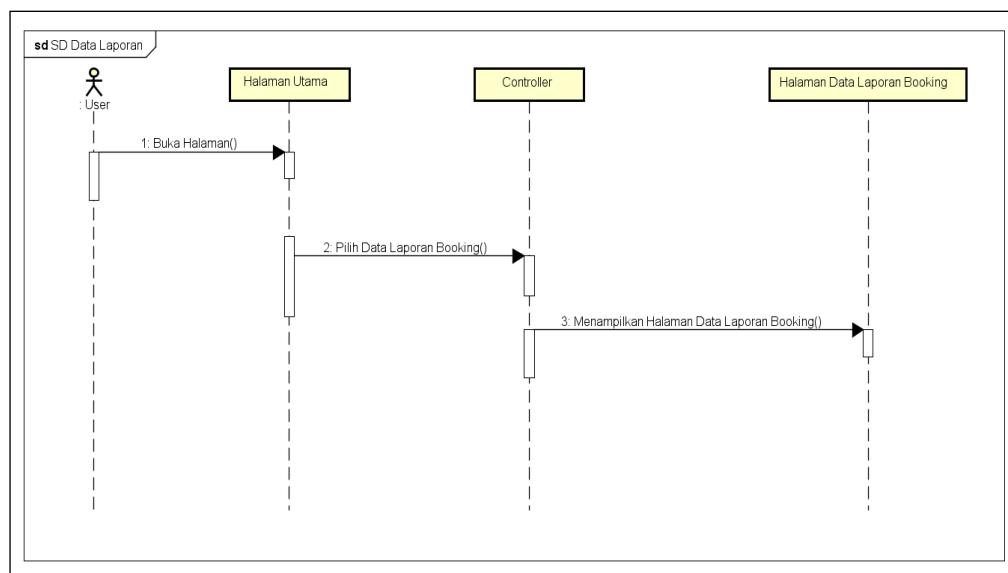
f. *Sequence Diagram* Halaman Data Laporan

*Sequence diagram* ini menggambarkan proses *user* setelah *login* dan masuk ke halaman utama dan ingin menampilkan halaman data laporan (pemesanan/*booking*). Berikut ini adalah proses yang terjadi :

- 1) *User* mengakses *website*.
- 2) *User* memilih menu data transaksi (pemesanan/*booking*).
- 3) *User* masuk pada halaman data transaksi (pemesanan/*booking*).



**Gambar 4.16** *Sequence Diagram* Data Laporan Pemesanan



**Gambar 4.17** *Sequence Diagram* Data Laporan Booking

### 4.3.2 Perancangan Tabel *Database*

*Database* merupakan hal penting yang takkan terpisahkan di dalam sebuah sistem informasi karena akan menjadi sebuah wadah yang menampung sekumpulan data agar bisa disajikan di dalam sistem informasi, berikut desain tabel yang diusulkan :

#### 4.3.2.1 Tabel Admin

Nama File : tbladmin

Primary Key : id\_admin

Foreign Key : -

**Tabel 4.3** Tabel Admin

| Field     | Tipe         | Keterangan                          |
|-----------|--------------|-------------------------------------|
| id_admin  | Integer (9)  | Id admin sebagai <i>Primary Key</i> |
| Nama_User | Varchar (30) | Nama user                           |
| Username  | Varchar (90) | <i>Username</i>                     |
| Password  | Varchar (90) | <i>Password</i>                     |
| Level     | Varchar (90) | <i>Level</i> tingkatan              |

#### 4.3.2.2 Tabel Booking

Nama File : tblbooking

*Primary Key* : id\_booking

*Foreign Key* : -

**Tabel 4.4** Tabel Booking

| Field       | Tipe         | Keterangan                            |
|-------------|--------------|---------------------------------------|
| id_booking  | Integer (9)  | Id booking sebagai <i>Primary Key</i> |
| id_admin    | Integer (9)  | Id admin                              |
| tgl_booking | date         | Tanggal booking                       |
| jam_booking | time         | Waktu booking                         |
| id_meja     | Integer (11) | Id meja                               |
| status      | Varchar (15) | Status booking                        |



#### 4.3.2.3 Tabel Kategori

Nama File : tblkategori

*Primary Key* : id\_kategori

*Foreign Key* : -

**Tabel 4.5** Tabel Kategori

| Field         | Tipe         | Keterangan                             |
|---------------|--------------|--|
| id_kategori   | Integer (9)  | Id kategori sebagai <i>Primary Key</i> |
| nama_kategori | Varchar (15) | Nama kategori                          |

#### 4.3.2.4 Tabel Meja

Nama File : tblmeja

*Primary Key* : id\_meja

*Foreign key* : -

**Tabel 4.6** Tabel Meja

| Field     | Tipe         | Keterangan                         |
|-----------|--------------|------------------------------------|
| id_meja   | Integer (11) | Id meja sebagai <i>Primary Key</i> |
| nama_meja | Varchar (15) | Nama meja                          |
| ket_meja  | Varchar (15) | Keterangan meja                    |
| status    | Varchar (15) | Status meja                        |

#### 4.3.2.5 Tabel Menu

Nama File : tblmenu

*Primary Key* : id\_menu

*Foreign key* : -

**Tabel 4.7** Tabel Menu

| Field       | Tipe         | Keterangan                         |
|-------------|--------------|------------------------------------|
| id_menu     | Integer (9)  | Id menu sebagai <i>Primary Key</i> |
| nama_menu   | Varchar (35) | Nama menu                          |
| id_kategori | Integer (9)  | Id kategori                        |
| deskripsi   | text         | Deskripsi menu                     |

|             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|
| harga       | Integer (9) | Harga menu  |
| stock       | Integer (9) | Stock menu  |
| gambar_menu | text        | Gambar menu |
| id_admin    | Integer (9) | Id admin    |

#### 4.3.2.6 Tabel Pesan

Nama File : tblpesan

*Primary Key* : NoTR

*Foreign key* : -

**Tabel 4.8** Tabel Pesan

| Field      | Tipe        | Keterangan                      |
|------------|-------------|---------------------------------|
| NoTR       | Integer (9) | NoTR sebagai <i>Primary Key</i> |
| Tanggal    | date        | Tanggal pesan                   |
| id_admin   | Integer (9) | Id admin                        |
| id_booking | Integer (9) | Id booking                      |

#### 4.3.2.7 Tabel Detail Pesan

Nama File : tblpesan\_detail

*Primary Key* : IDDT

*Foreign key* : -

**Tabel 4.9** Tabel Detail Pesan

| Field   | Tipe         | Keterangan                      |
|---------|--------------|---------------------------------|
| IDDT    | Integer (9)  | IDDT sebagai <i>Primary Key</i> |
| NoTR    | Varchar (90) | NoTR                            |
| id_menu | Integer (9)  | Id menu                         |
| jumlah  | Varchar (90) | Jumlah transaksi                |
| Total   | Varchar (90) | Total transaksi                 |

### 4.3.3 Perancangan Antarmuka (*Desain Interface*)

Rancangan *interface* program merupakan desain untuk membuat rancangan tampilan program yang akan dibuat sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi, berikut rancangan *interface* program yang diusulkan :

#### 4.3.3.1 Perancangan Antarmuka *Website*

##### 1. Halaman Login

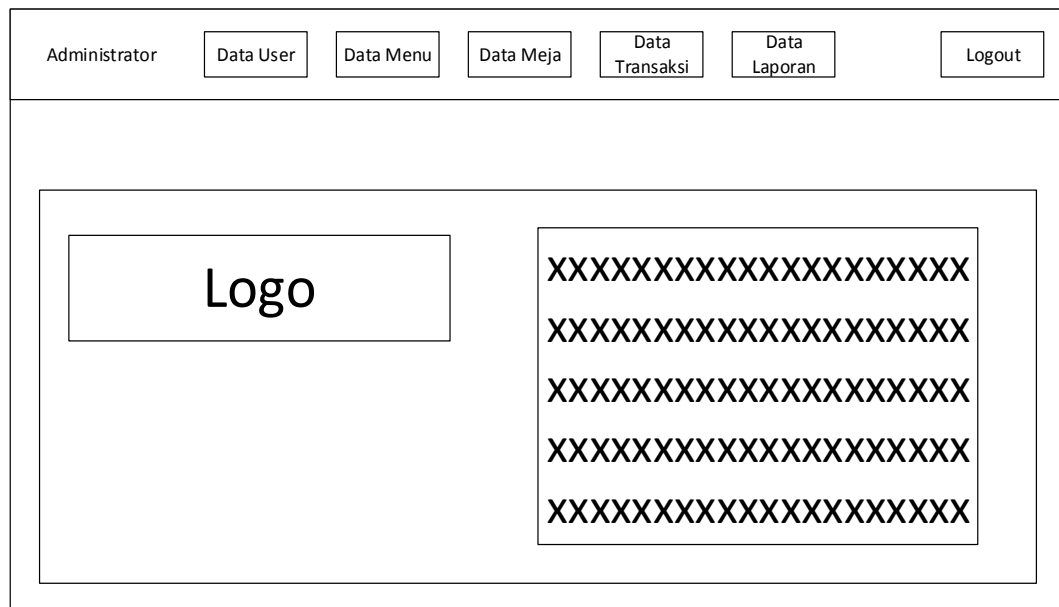
Pada halaman ini merupakan rancangan halaman *login* yang akan digunakan admin untuk masuk ke sistem, berikut adalah rancangan halaman *login* :

|   |
|---|
| <div data-bbox="624 909 735 1005" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Logo</div> <div data-bbox="778 920 1015 958" style="margin-left: 10px;">Halaman Login</div> |
| <div data-bbox="624 1041 1062 1099" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Username</div>  |
| <div data-bbox="624 1115 1062 1173" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Password</div>  |
| <div data-bbox="624 1189 1062 1247" style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Login</div>   |
|   |

**Gambar 4.18** Halaman *Login*

##### 2. Halaman Utama

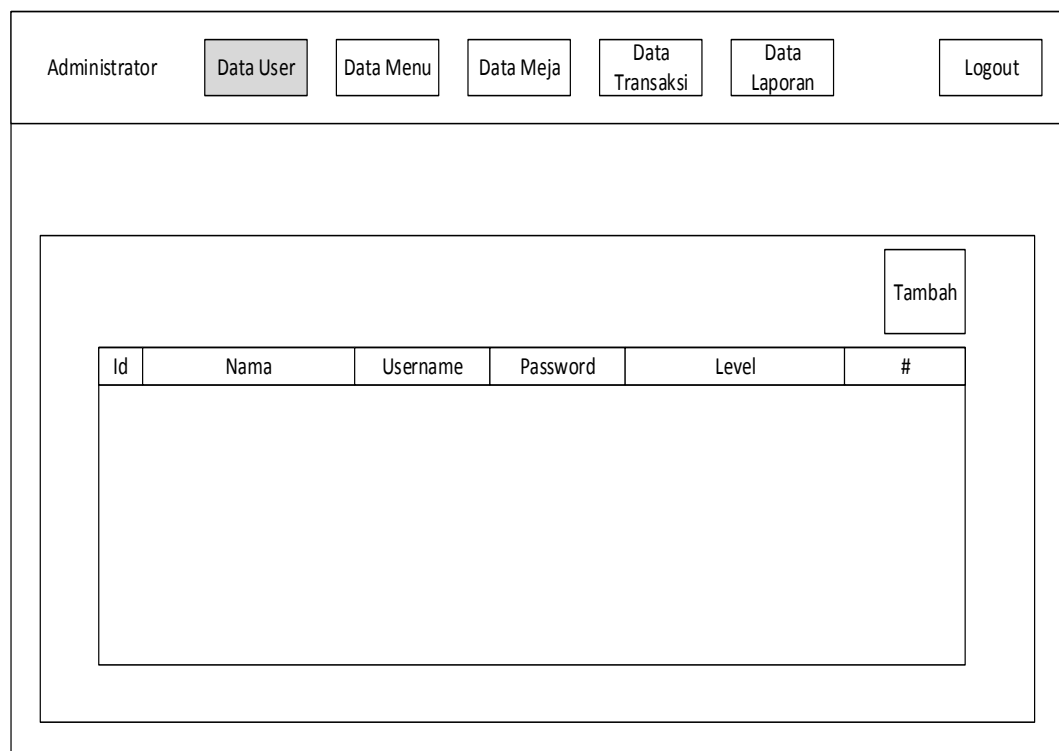
Perancangan *interface* ini menampilkan halaman utama dengan hak akses admin yang memiliki menu-menu sebagai berikut : data *user*, data menu, data meja, data transaksi, data laporan dan juga terdapat akses untuk *logout*. Berikut rancangan halaman utama :



**Gambar 4.19** Halaman Utama

### 3. Halaman Data User

Perancangan *interface* data *user* memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menampilkan data *user*. Berikut rancangan halaman data *user* :



**Gambar 4.20** Halaman Data User

#### 4. Halaman Data Menu

Perancangan *interface* data menu memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menampilkan data menu. Berikut rancangan halaman data menu :

| Id | Nama Menu | Deskripsi | Harga | Stock Barang | Kategori | # |
|----|-----------|-----------|-------|--------------|----------|---|
|    |           |           |       |              |          |   |

**Gambar 4.21** Halaman Data Menu

#### 5. Halaman Data Meja

Perancangan *interface* data meja memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menampilkan data meja. Berikut rancangan data meja :

| Id | Nama Meja | Keterangan | Status | # |
|----|-----------|------------|--------|---|
|    |           |            |        |   |

**Gambar 4.22** Halaman Data Meja

## 6. Halaman Data Transaksi

Perancangan *interface* data transaksi memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menampilkan data transaksi. Berikut rancangan data transaksi :

| NoTR | Nama Pelayan | Tanggal | Meja | Total | # |
|------|--------------|---------|------|-------|---|
|      |              |         |      |       |   |

**Gambar 4.23** Halaman Data Transaksi

## 7. Halaman Data Laporan

Perancangan *interface* data laporan memiliki *form* yang dapat digunakan admin untuk menampilkan data laporan. Berikut rancangan data laporan :

Tanggal Awal:

Tanggal Akhir:

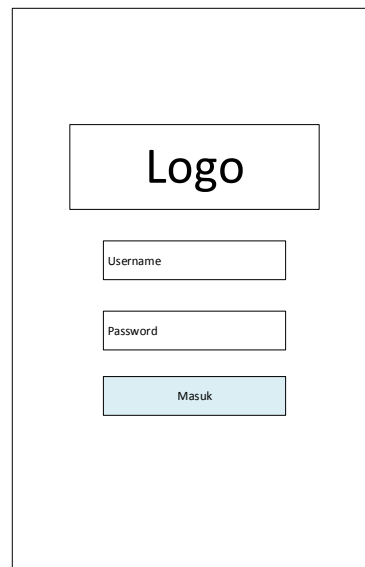
**Gambar 4.24** Halaman Data Laporan

#### 4.3.3.2 Perancangan Antarmuka *Android*

##### 1. Halaman Login

Pada halaman ini merupakan rancangan halaman *login* yang akan digunakan admin untuk masuk ke sistem, berikut adalah rancangan halaman *login*

:

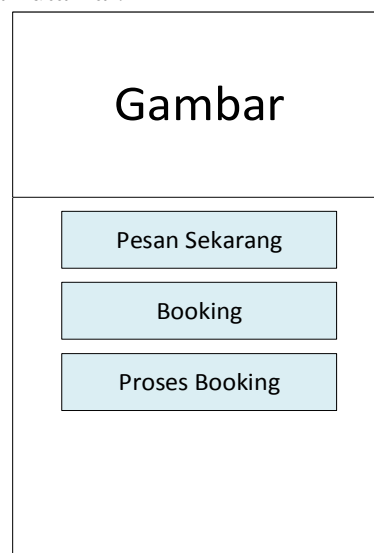


The wireframe shows a vertical layout. At the top is a rectangular box containing the word "Logo". Below this are three stacked rectangular boxes: the first is labeled "Username", the second is labeled "Password", and the third is a light blue button labeled "Masuk".

**Gambar 4.25** Halaman *Login*

##### 2. Halaman Utama

Perancangan *interface* ini menampilkan halaman utama yang memiliki menu-menu sebagai berikut : pesan sekarang, *booking* dan proses *booking*. Berikut rancangan halaman utama :

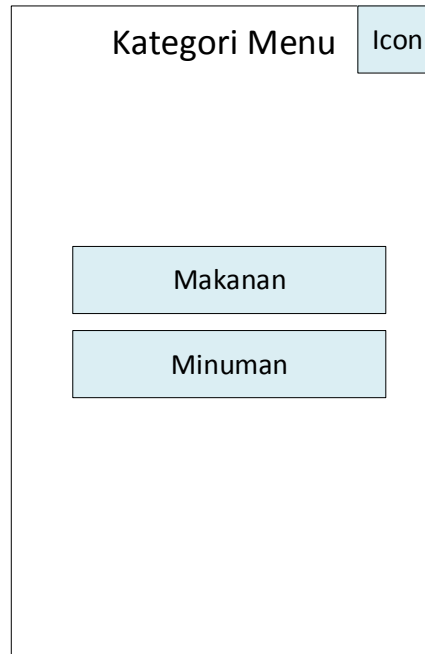


The wireframe shows a vertical layout. At the top is a large rectangular box containing the word "Gambar". Below this are three stacked rectangular buttons: the first is labeled "Pesan Sekarang", the second is labeled "Booking", and the third is labeled "Proses Booking".

**Gambar 4.26** Halaman Utama

### 3. Halaman Kategori Menu

Perancangan *interface* kategori menu memiliki *form* untuk menampilkan kategori makanan dan minuman. Berikut rancangan halaman menu :



**Gambar 4.27** Halaman Kategori Menu

### 4. Halaman Menu Makanan

Perancangan *interface* menu makanan memiliki *form* untuk menampilkan menu makanan. Berikut rancangan halaman menu makanan :

| List Makanan     |
|------------------|
| Xxxx x<br>Xxxx x |
| Xxxx x<br>Xxxx x |
| Xxxx x<br>Xxxx x |
| Xxxx x<br>Xxxx x |
| Xxxx x<br>Xxxx x |
| Xxxx x<br>Xxxx x |
| Xxxx x<br>Xxxx x |
|                  |

**Gambar 4.28** Halaman Menu Makanan



## 5. Halaman Detail Menu

Perancangan *interface* detail menu memiliki *form* untuk menampilkan detail menu. Berikut rancangan halaman detail menu :

**Gambar 4.29** Halaman Detail Menu

## 6. Halaman Keranjang

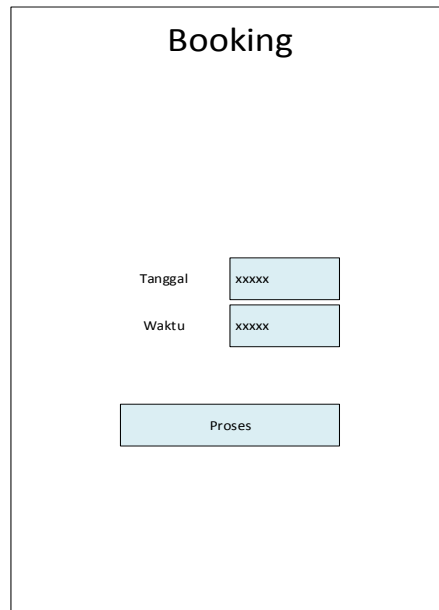
Perancangan *interface* keranjang memiliki *form* untuk menampilkan daftar pesanan yang telah dipesan. Berikut rancangan halaman keranjang :

| Keranjang Meja x |  | Proses |
|------------------|--|--------|
| Xxxx x           |  | x      |
| Xxxx x           |  |        |
| Xxxx x           |  | x      |
| Xxxx x           |  |        |
| Xxxx x           |  | x      |
| Xxxx x           |  |        |
| Xxxx x           |  | x      |
| Xxxx x           |  |        |
|                  |  |        |

**Gambar 4.30** Halaman Keranjang

## 7. Halaman *Booking*

Perancangan *interface* booking memiliki *form* untuk menampilkan daftar *booking*. Berikut rancangan halaman *booking* :

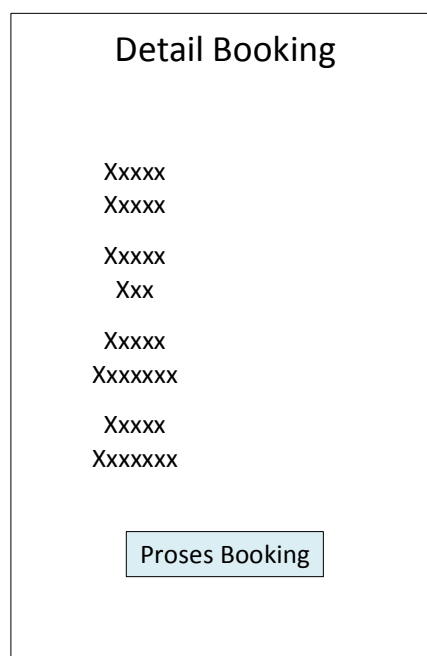


The image shows a wireframe for a 'Booking' page. At the top center is the title 'Booking'. Below it, there are two input fields: one labeled 'Tanggal' (Date) and one labeled 'Waktu' (Time), both containing 'xxxxx'. Below these fields is a single button labeled 'Proses'.

**Gambar 4.31** Halaman *Booking*

## 8. Halaman *Detail Booking*

Perancangan *interface* detail *booking* memiliki *form* untuk menampilkan detail *booking*. Berikut rancangan halaman detail *booking* :



The image shows a wireframe for a 'Detail Booking' page. At the top center is the title 'Detail Booking'. Below it, there are several lines of placeholder text: 'Xxxxx', 'Xxxxx', 'Xxxxx', 'Xxx', 'Xxxxx', 'XXXXXXXX', 'Xxxxx', and 'XXXXXXXX'. At the bottom center is a button labeled 'Proses Booking'.

**Gambar 4.32** Halaman *Detail Booking*

## 9. Halaman Detail Booking

Perancangan *interface* proses booking memiliki *form* untuk menampilkan proses *booking*. Berikut rancangan halaman proses *booking* :

The image shows a rectangular window titled "Proses Booking". Inside the window, there is a text input field labeled "Kode Booking" and a light blue button labeled "Proses" positioned below it.

**Gambar 4.33** Halaman Proses *Booking*

### 4.4 Kontruksi (*Construction*)

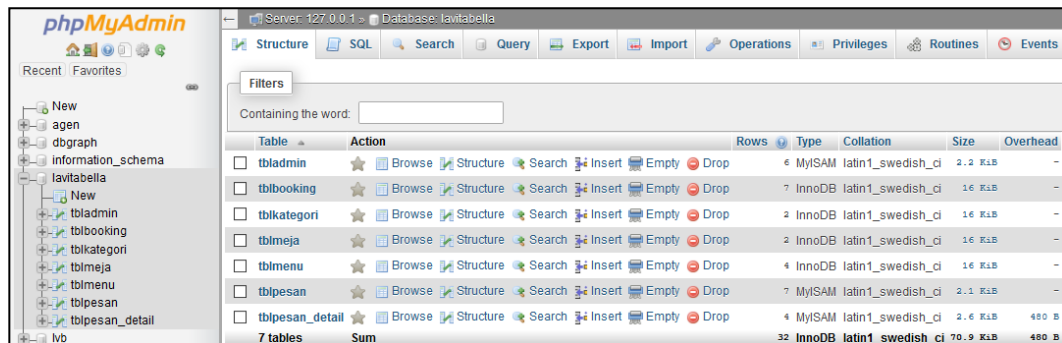
Setelah dilakukan perancangan, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan *source code* program dan pengujian sistem. Proses ini dilakukan dengan mengkodekan hasil sistem yang dilakukan sebelumnya, untuk melakukan pemrograman digunakan bahasa pemrograman PHP, pemrograman *Java* dan MySQL sebagai *database*, serta melakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode pengujian yang dipakai oleh peneliti.

### 4.5 Implementasi

Implementasi sistem pada tahap ini melanjutkan kontruksi aplikasi (*Construction*) dari metode pengembangan *prototype* yaitu implementasi dari perancangan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya. Tampilan program akan digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak yang dibangun. Implementasi sistem digunakan sebagai tolak ukur atau pengujian dari hasil program yang sudah dibuat untuk pengembangan sistem selanjutnya.

### 4.5.1 Implementasi *Database*

*Database* sistem informasi pemesanan menu pada La Vita Bella Palembang, dengan penamaan lavitabella yang terdiri dari 7 tabel yang berisi : tabel tbladmin, tabel tblbooking, tabel tblkategori, tabel tblmeja, tabel tblmenu, tabel tblpesan dan tabel tblpesan\_detail. Berikut tampilan tabelnya :

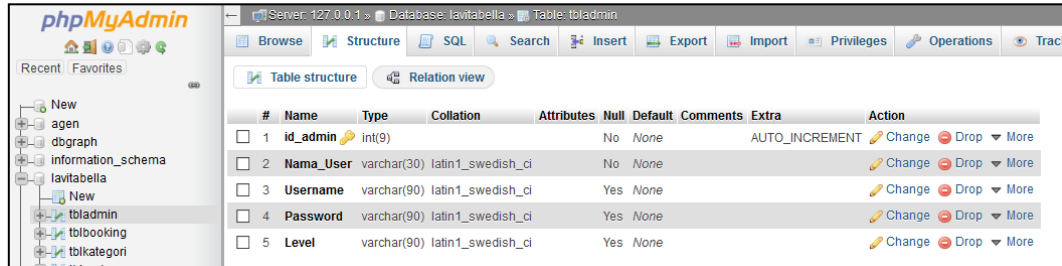


| Table           | Action                                    | Rows | Type   | Collation         | Size     | Overhead |
|-----------------|---|------|--------|-------------------|----------|----------|
| tbladmin        | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 6    | MyISAM | latin1_swedish_ci | 2.2 K.B  | -        |
| tblbooking      | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 7    | InnoDB | latin1_swedish_ci | 1.6 K.B  | -        |
| tblkategori     | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 2    | InnoDB | latin1_swedish_ci | 1.6 K.B  | -        |
| tblmeja         | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 2    | InnoDB | latin1_swedish_ci | 1.6 K.B  | -        |
| tblmenu         | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 4    | InnoDB | latin1_swedish_ci | 1.6 K.B  | -        |
| tblpesan        | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 7    | MyISAM | latin1_swedish_ci | 2.1 K.B  | -        |
| tblpesan_detail | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 4    | MyISAM | latin1_swedish_ci | 2.6 K.B  | 480 B    |
| 7 tables        | Sum                                       | 32   | InnoDB | latin1_swedish_ci | 70.9 K.B | 480 B    |

**Gambar 4.34** Table Database SI Pemesanan Menu Pada La Vita Bella

#### 4.5.1.1 Tabel tbladmin

Implementasi tabel tbladmin pada *database* sistem informasi pemesanan menu dapat dilihat pada gambar 4.35 di bawah ini :

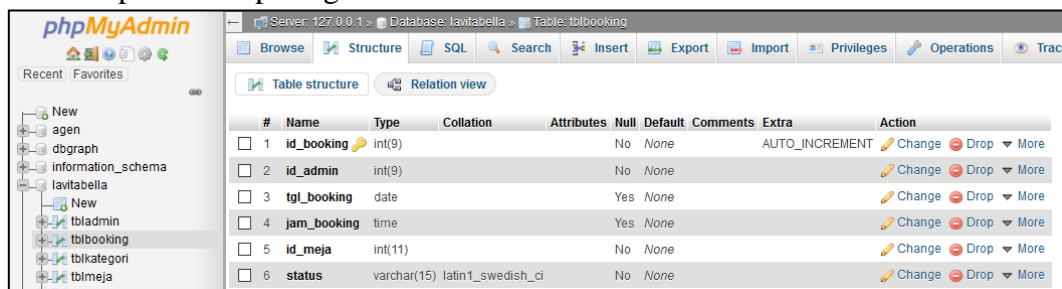


| # | Name      | Type        | Collation         | Attributes | Null | Default | Comments | Extra          | Action           |
|---|-----------|-------------|-------------------|------------|------|---------|----------|----------------|------------------|
| 1 | id_admin  | int(9)      |                   |            | No   | None    |          | AUTO_INCREMENT | Change Drop More |
| 2 | Nama_User | varchar(30) | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 3 | Username  | varchar(90) | latin1_swedish_ci |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |
| 4 | Password  | varchar(90) | latin1_swedish_ci |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |
| 5 | Level     | varchar(90) | latin1_swedish_ci |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |

**Gambar 4.35** Table tbladmin

#### 4.5.1.2 Tabel tblbooking

Implementasi tabel tblbooking pada *database* sistem informasi pemesanan menu dapat dilihat pada gambar 4.36 di bawah ini :

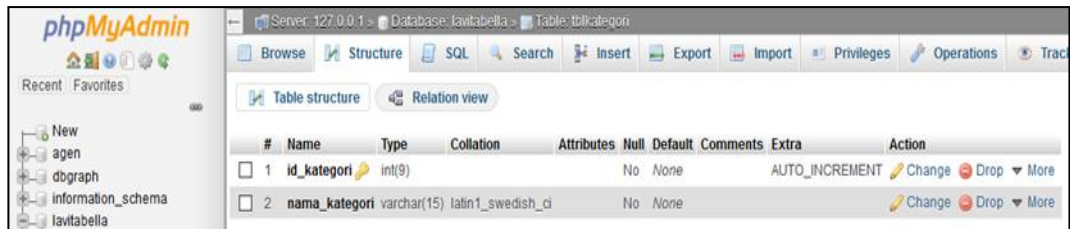


| # | Name        | Type        | Collation         | Attributes | Null | Default | Comments | Extra          | Action           |
|---|-------------|-------------|-------------------|------------|------|---------|----------|----------------|------------------|
| 1 | id_booking  | int(9)      |                   |            | No   | None    |          | AUTO_INCREMENT | Change Drop More |
| 2 | id_admin    | int(9)      |                   |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 3 | tgl_booking | date        |                   |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |
| 4 | jam_booking | time        |                   |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |
| 5 | id_meja     | int(11)     |                   |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 6 | status      | varchar(15) | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |

**Gambar 4.36** Table tblbooking

#### 4.5.1.3 Tabel tblkategori

Implementasi tabel tblkategori pada *database* sistem informasi pemesanan menu dapat dilihat pada gambar 4.37 di bawah ini :

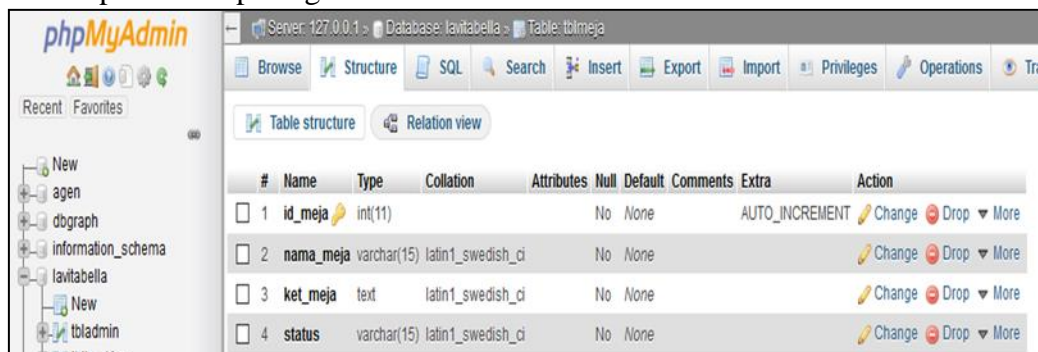


| # | Name          | Type        | Collation         | Attributes | Null | Default | Comments | Extra          | Action           |
|---|---------------|-------------|-------------------|------------|------|---------|----------|----------------|------------------|
| 1 | id_kategori   | int(9)      |                   |            | No   | None    |          | AUTO_INCREMENT | Change Drop More |
| 2 | nama_kategori | varchar(15) | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |

**Gambar 4.37** Table tblkategori

#### 4.5.1.4 Tabel tblmeja

Implementasi tabel tblmeja pada *database* sistem informasi pemesanan menu dapat dilihat pada gambar 4.38 di bawah ini :

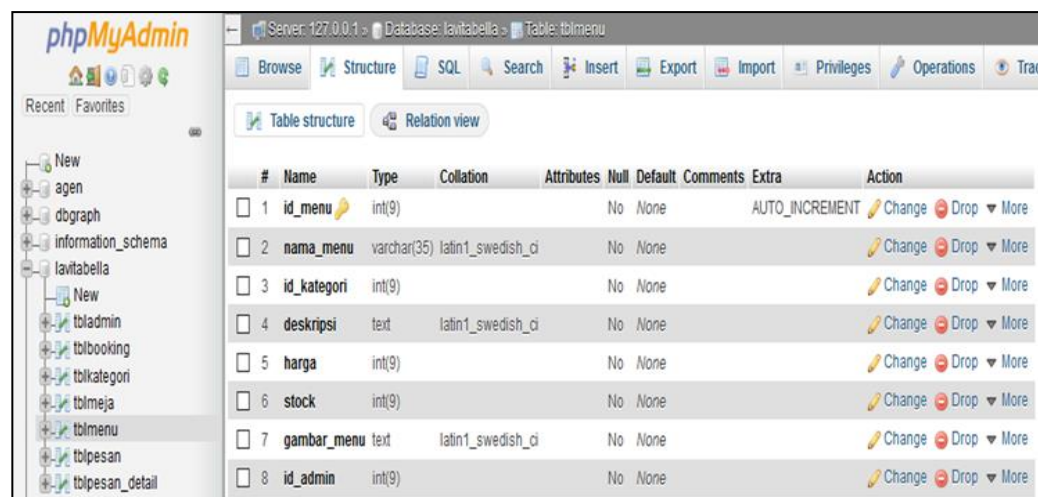


| # | Name      | Type        | Collation         | Attributes | Null | Default | Comments | Extra          | Action           |
|---|-----------|-------------|-------------------|------------|------|---------|----------|----------------|------------------|
| 1 | id_meja   | int(11)     |                   |            | No   | None    |          | AUTO_INCREMENT | Change Drop More |
| 2 | nama_meja | varchar(15) | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 3 | ket_meja  | text        | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 4 | status    | varchar(15) | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |

**Gambar 4.38** Table tblmeja

#### 4.5.1.5 Tabel tblmenu

Implementasi tabel tblmenu pada *database* sistem informasi pemesanan menu dapat dilihat pada gambar 4.39 di bawah ini :



| # | Name        | Type        | Collation         | Attributes | Null | Default | Comments | Extra          | Action           |
|---|-------------|-------------|-------------------|------------|------|---------|----------|----------------|------------------|
| 1 | id_menu     | int(9)      |                   |            | No   | None    |          | AUTO_INCREMENT | Change Drop More |
| 2 | nama_menu   | varchar(35) | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 3 | id_kategori | int(9)      |                   |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 4 | deskripsi   | text        | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 5 | harga       | int(9)      |                   |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 6 | stock       | int(9)      |                   |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 7 | gambar_menu | text        | latin1_swedish_ci |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |
| 8 | id_admin    | int(9)      |                   |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |

**Gambar 4.39** Table tblmenu

#### 4.5.1.6 Tabel tblpesan

Implementasi tabel tblpesan pada *database* sistem informasi pemesanan menu dapat dilihat pada gambar 4.40 di bawah ini :

| #                        | Name         | Type   | Collation | Attributes | Null | Default | Comments | Extra          | Action           |
|--------------------------|--------------|--------|-----------|------------|------|---------|----------|----------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | 1 NoTR       | int(9) |           |            | No   | None    |          | AUTO_INCREMENT | Change Drop More |
| <input type="checkbox"/> | 2 Tanggal    | date   |           |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |
| <input type="checkbox"/> | 3 id_admin   | int(9) |           |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |
| <input type="checkbox"/> | 4 id_booking | int(9) |           |            | No   | None    |          |                | Change Drop More |

Gambar 4.40 Table tblpesan

#### 4.5.1.7 Tabel tblpesan\_detail

Implementasi tabel tblpesan\_detail pada *database* sistem informasi pemesanan menu dapat dilihat pada gambar 4.41 di bawah ini :

| #                        | Name      | Type        | Collation         | Attributes | Null | Default | Comments | Extra          | Action           |
|--------------------------|-----------|-------------|-------------------|------------|------|---------|----------|----------------|------------------|
| <input type="checkbox"/> | 1 IDDT    | int(9)      |                   |            | No   | None    |          | AUTO_INCREMENT | Change Drop More |
| <input type="checkbox"/> | 2 NoTR    | varchar(90) | latin1_swedish_ci |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |
| <input type="checkbox"/> | 3 id_menu | int(9)      |                   |            | Yes  | 0       |          |                | Change Drop More |
| <input type="checkbox"/> | 4 Jumlah  | varchar(90) | latin1_swedish_ci |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |
| <input type="checkbox"/> | 5 Total   | varchar(90) | latin1_swedish_ci |            | Yes  | None    |          |                | Change Drop More |

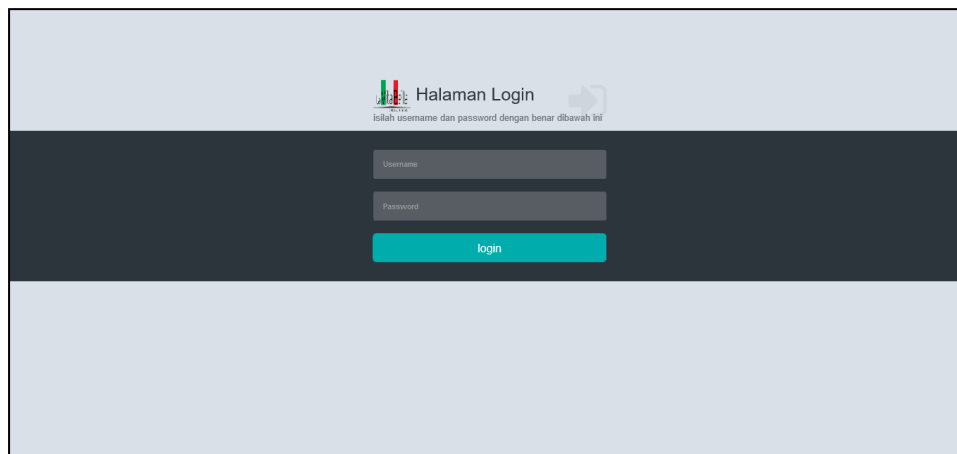
Gambar 4.41 Table tblpesan\_detail

## 4.5.2 Implementasi *Interface Website*

### 4.5.2.1 Implementasi *Interface Website Admin*

#### 1. *Interface Halaman Login*

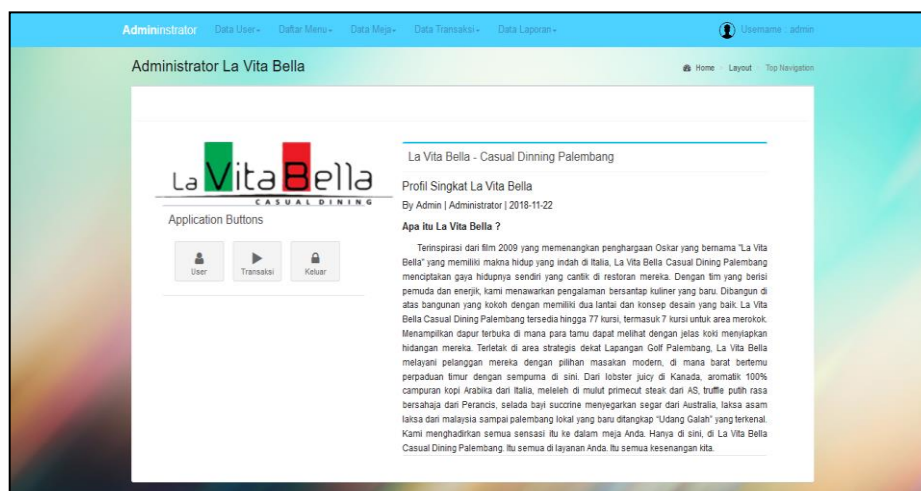
Tampilan halaman *login website* ini adalah halaman pertama yang dilihat oleh admin ketika mengakses situs ini. Disini admin dapat mengakses halaman berikutnya jika berhasil *login* . Berikut adalah halaman *login admin* :



**Gambar 4.42** Halaman *Login Admin*

#### 2. *Interface Halaman Utama*

Tampilan halaman utama ini adalah halaman pertama yang dilihat oleh admin ketika mengakses situs ini. Disini admin dapat mengakses data *user*, data menu, data meja, data transaksi serta data laporan. Berikut adalah halaman utama admin :

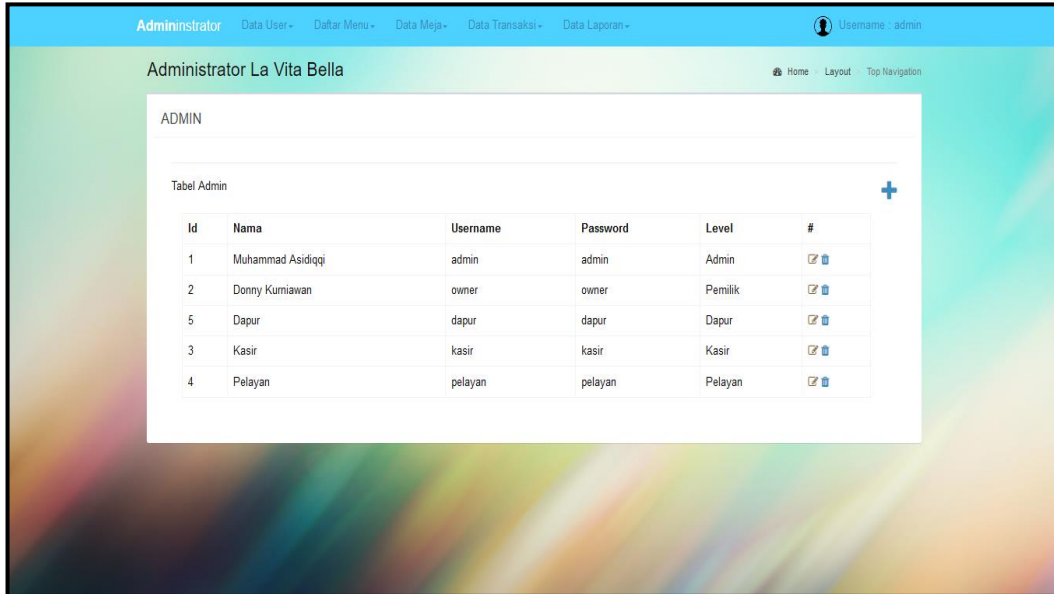


**Gambar 4.43** Halaman *Utama Admin*



### 3. Interface Halaman Data User

Pada halaman ini admin dapat melihat, menambah, mengubah, serta menghapus data *user*. Berikut adalah halaman data *user* :



Administrator La Vita Bella

ADMIN

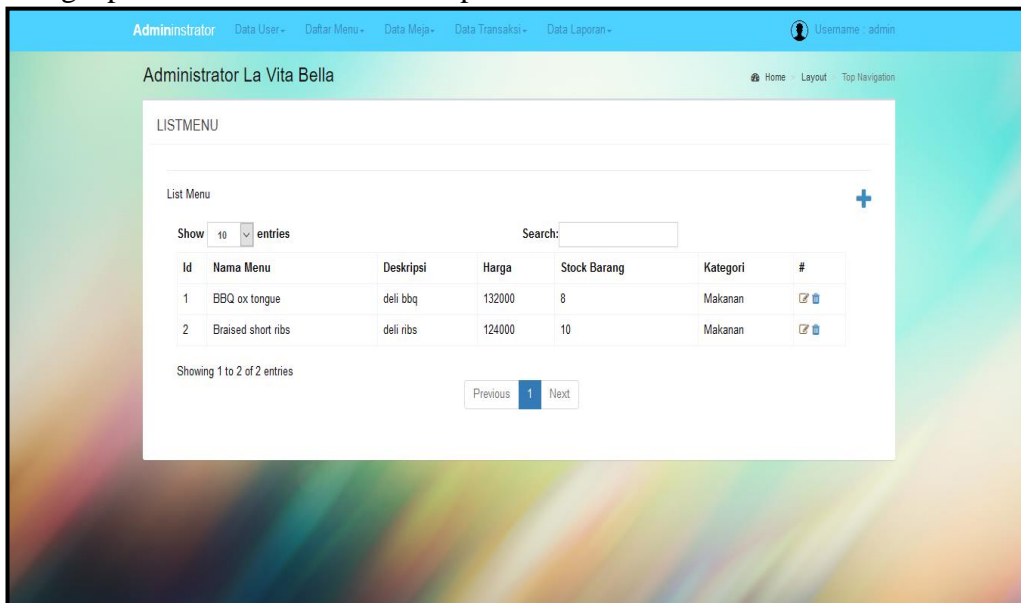
Tabel Admin

| Id | Nama              | Username | Password | Level   | #                                   |
|----|-------------------|----------|----------|---------|-------------------------------------|
| 1  | Muhammad Asidiqqi | admin    | admin    | Admin   | <a href="#">✎</a> <a href="#">✕</a> |
| 2  | Donny Kurniawan   | owner    | owner    | Pemilik | <a href="#">✎</a> <a href="#">✕</a> |
| 5  | Dapur             | dapur    | dapur    | Dapur   | <a href="#">✎</a> <a href="#">✕</a> |
| 3  | Kasir             | kasir    | kasir    | Kasir   | <a href="#">✎</a> <a href="#">✕</a> |
| 4  | Pelayan           | pelayan  | pelayan  | Pelayan | <a href="#">✎</a> <a href="#">✕</a> |

**Gambar 4.44** Halaman Data *User*

### 4. Interface Halaman Data Menu

Pada halaman ini admin dapat melihat, menambah, mengubah, serta menghapus data menu. Berikut tampilan halaman data menu makanan :



Administrator La Vita Bella

LISTMENU

List Menu

Show  entries

Search:

| Id | Nama Menu          | Deskripsi | Harga  | Stock Barang | Kategori | #                                   |
|----|--------------------|-----------|--------|--------------|----------|-------------------------------------|
| 1  | BBQ ox tongue      | deli bbq  | 132000 | 8            | Makanan  | <a href="#">✎</a> <a href="#">✕</a> |
| 2  | Braised short ribs | deli ribs | 124000 | 10           | Makanan  | <a href="#">✎</a> <a href="#">✕</a> |

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous **1** Next

**Gambar 4.45** Halaman Data Menu Makanan



Dan berikut tampilan halaman data menu minuman :

Administrator La Vita Bella

LISTMENU

List Menu

Show 10 entries Search:

| Id | Nama Menu  | Deskripsi   | Harga | Stock Barang | Kategori | # |
|----|------------|-------------|-------|--------------|----------|---|
| 3  | lychee tea | deli lychee | 24000 | 10           | Minuman  |   |
| 4  | Taro creme | deli taro   | 27000 | 10           | Minuman  |   |

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

**Gambar 4.46** Halaman Data Menu Minuman

### 5. *Interface* Halaman Data Meja

Pada halaman ini admin dapat melihat, menambah, mengubah, serta menghapus data meja. Berikut tampilan halaman data menu makanan. Berikut tampilan halaman data meja :

Administrator La Vita Bella

MEJA

List Meja

Show 10 entries Search:

| No | Nama Meja | Keterangan | Status | # |
|----|-----------|------------|--------|---|
| 1  | Meja 1    | Lantai 1   | Kosong |   |
| 2  | Meja 2    | Lantai 2   | Kosong |   |

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

**Gambar 4.47** Halaman Data Meja

## 6. *Interface* Halaman Data Transaksi

Halaman Data Transaksi ada dua, yaitu transaksi pemesanan dan transaksi *booking*. Admin dapat mengubah, menghapus, serta melihat detail data transaksi. Berikut ini tampilan halaman data transaksi pemesanan :

| NoTR | Nama Pelayan | Tanggal    | Meja   | Total       | #  |
|------|--------------|------------|--------|-------------|--|
| 1    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 264.000,-   | <a href="#">🔍</a> <a href="#">🗑️</a> <a href="#">📄</a> |
| 2    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 1.320.000,- | <a href="#">🔍</a> <a href="#">🗑️</a> <a href="#">📄</a> |
| 4    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 528.000,-   | <a href="#">🔍</a> <a href="#">🗑️</a> <a href="#">📄</a> |
| 5    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 264.000,-   | <a href="#">🔍</a> <a href="#">🗑️</a> <a href="#">📄</a> |

**Gambar 4.48** Halaman Data Transaksi Pemesanan

Dan berikut tampilan halaman data transaksi *booking* :

| ID Booking | Nama Pelayan | Tanggal Booking | Jam Booking | ID Meja | Status  | #                 |
|------------|--------------|-----------------|-------------|---------|---------|-------------------|
| 1          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:13:39    | 1       | Dipesan | <a href="#">🔍</a> |
| 2          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:27:38    | 1       | Dipesan | <a href="#">🔍</a> |
| 3          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:43:42    | 1       | Dipesan | <a href="#">🔍</a> |
| 4          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:46:03    | 1       | Dipesan | <a href="#">🔍</a> |
| 5          | Pelayan      | 2018-11-04      | 17:12:10    | 1       | Booking | <a href="#">🔍</a> |
| 6          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:58:08    | 1       | Dipesan | <a href="#">🔍</a> |
| 7          | Pelayan      | 2018-11-04      | 17:02:05    | 1       | Dipesan | <a href="#">🔍</a> |

**Gambar 4.49** Halaman Data Transaksi *Booking*

## 7. *Interface* Halaman Data Laporan

Halaman data laporan ada dua, yaitu laporan pemesanan dan laporan *booking*. Admin dapat melihat data transaksi pemesanan dan *booking*. Berikut ini tampilan halaman data transaksi pemesanan :

The screenshot shows the 'Administrator La Vita Bella' interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Administrator', 'Data User', 'Data Menu', 'Data Meja', 'Data Transaksi', and 'Data Laporan'. The user is logged in as 'admin'. The main content area is titled 'Administrator La Vita Bella' and contains a section for 'PERIODE' under the heading 'Laporan Pemesanan'. This section includes two date input fields: 'Tanggal Awal' and 'Tanggal Akhir', both with a placeholder 'mm/dd/yyyy'. A blue 'Cetak' button is located below the input fields.

**Gambar 4.50** Halaman Data Laporan Pemesanan

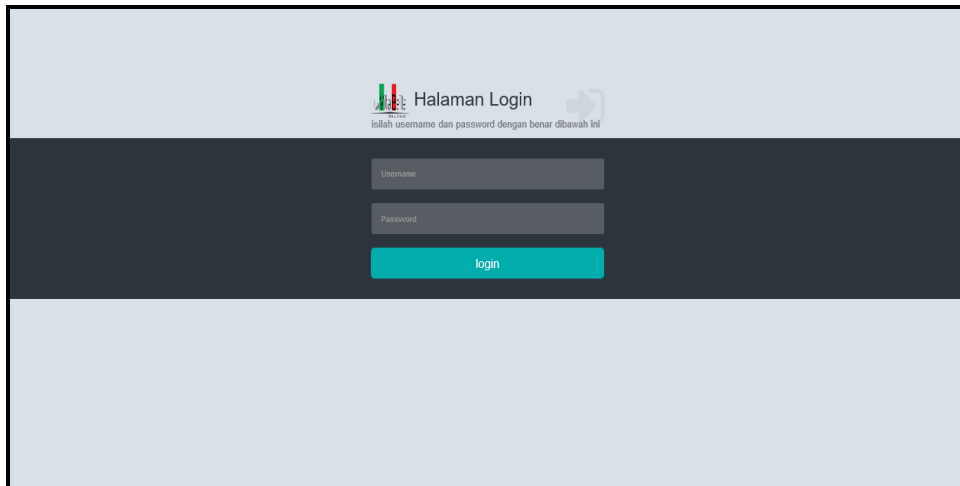
The screenshot shows the 'Administrator La Vita Bella' interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'Administrator', 'Data User', 'Data Menu', 'Data Meja', 'Data Transaksi', and 'Data Laporan'. The user is logged in as 'admin'. The main content area is titled 'Administrator La Vita Bella' and contains a section for 'PERIODE BK' under the heading 'Laporan Booking'. This section includes two date input fields: 'Tanggal Awal' and 'Tanggal Akhir', both with a placeholder 'mm/dd/yyyy'. A blue 'Cetak' button is located below the input fields.

**Gambar 4.51** Halaman Data Laporan *Booking*

#### 4.5.2.2 Implementasi *Interface Website Pemilik*

##### 1. *Interface Halaman Login Pemilik*

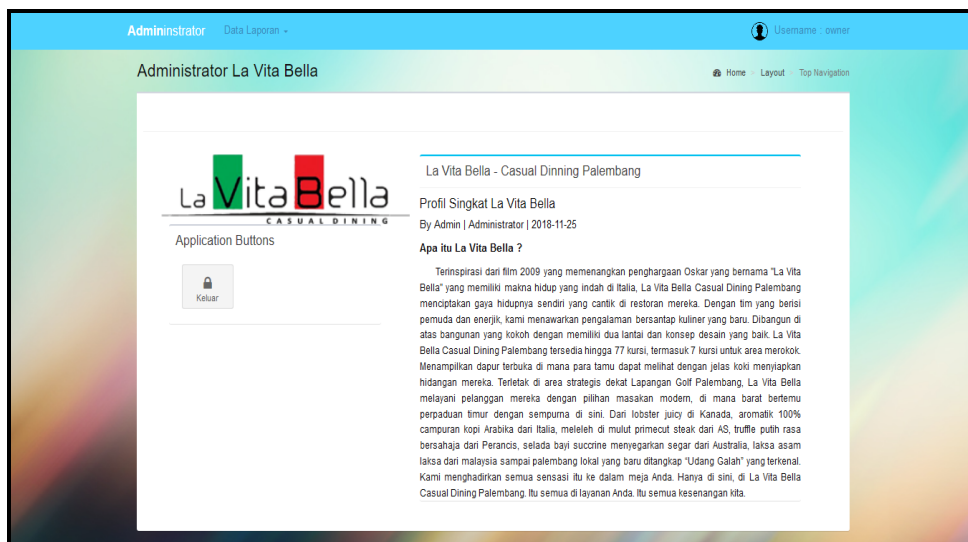
Tampilan halaman *login* ini adalah halaman pertama yang dilihat oleh pemilik ketika mengakses situs ini. Disini pemilik dapat mengakses halaman berikutnya jika berhasil *login*. Berikut adalah halaman *login* pemilik :



**Gambar 4.52** Halaman *Login* Pemilik

## 2. *Interface* Halaman Utama Pemilik

Tampilan halaman utama pemilik merupakan halaman yang muncul ketika pemilik berhasil *login* dan masuk kedalam sistem. Berikut tampilan menu utama pemilik :



**Gambar 4.53** Halaman Utama Pemilik

## 3. *Interface* Halaman Data Laporan

Pada halaman ini pemilik dapat melihat laporan pemesanan dan laporan *booking*. Berikut tampilan menu laporan pemesanan :

The screenshot shows a web application interface for an administrator. At the top, there is a navigation bar with the text 'Administrator Data Laporan' and a user profile icon labeled 'Username : owner'. Below this, the main header reads 'Administrator La Vita Bella' with navigation links for 'Home', 'Layout', and 'Top Navigation'. The central content area is titled 'PERIODE' and contains a sub-section 'Laporan Pemesanan'. This section includes two date input fields: 'Tanggal Awal' and 'Tanggal Akhir', both with a placeholder 'mm / dd / yyyy'. A blue 'Cetak' button is positioned below the date fields.

**Gambar 4.54** Halaman Data Laporan Pemesanan

Berikut tampilan menu laporan *booking* :

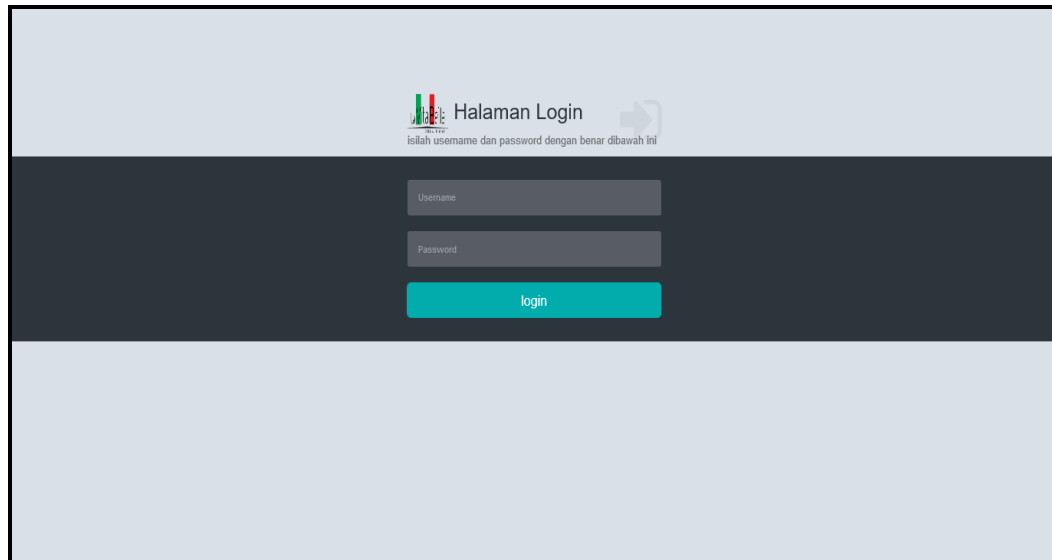
This screenshot is identical to the one above, showing the 'Data Laporan Pemesanan' page. It displays the same navigation elements, header, and the 'PERIODE' form with 'Tanggal Awal', 'Tanggal Akhir' input fields, and a 'Cetak' button.

**Gambar 4.55** Halaman Data Laporan *Booking*

#### 4.5.2.3 Implementasi *Interface Website Kasir*

##### 1. *Interface* Halaman Login Kasir

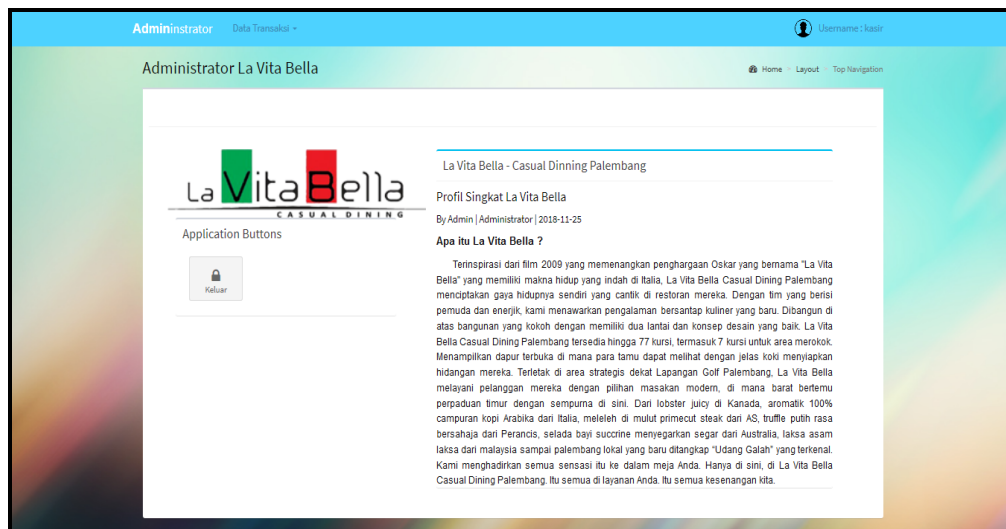
Tampilan halaman *login* ini adalah halaman pertama yang dilihat oleh karyawan kasir ketika mengakses situs ini. Disini kasir dapat mengakses halaman berikutnya jika berhasil *login*. Berikut adalah halaman *login* kasir :



**Gambar 4.56** Halaman *Login* Kasir

## 2. *Interface* Halaman Utama Kasir

Tampilan halaman utama kasir merupakan halaman yang muncul ketika kasir berhasil *login* dan masuk kedalam sistem. Berikut tampilan menu utama kasir :



**Gambar 4.57** Halaman Utama Kasir

## 3. *Interface* Halaman Data Transaksi

Pada halaman ini kasir dapat mengubah, menghapus, serta melihat detail data transaksi. Berikut ini tampilan halaman data transaksi pemesanan :

Administrator Data Transaksi - Username : kasir

Administrator La Vita Bella Home Layout Top Navigation

PEMESANAN

Show 10 entries Search:

| NoTR | Nama Pelayan | Tanggal    | Meja   | Total       | #                                   |
|------|--------------|------------|--------|-------------|-------------------------------------|
| 1    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 264.000,-   | <a href="#">✎</a> <a href="#">🗑</a> |
| 2    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 1.320.000,- | <a href="#">✎</a> <a href="#">🗑</a> |
| 4    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 528.000,-   | <a href="#">✎</a> <a href="#">🗑</a> |
| 5    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 264.000,-   | <a href="#">✎</a> <a href="#">🗑</a> |

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

**Gambar 4.58** Halaman Transaksi Pemesanan

Berikut ini tampilan halaman data transaksi *booking* :

Administrator Data Transaksi - Username : kasir

Administrator La Vita Bella Home Layout Top Navigation

BOOKING

tblpesan +

Show 10 entries Search:

| ID Booking | Nama Pelayan | Tanggal Booking | Jam Booking | ID Meja | Status  | #                 |
|------------|--------------|-----------------|-------------|---------|---------|-------------------|
| 1          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:13:39    | 1       | Dipesan | <a href="#">✎</a> |
| 2          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:27:30    | 1       | Dipesan | <a href="#">✎</a> |
| 3          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:43:42    | 1       | Dipesan | <a href="#">✎</a> |
| 4          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:46:03    | 1       | Dipesan | <a href="#">✎</a> |
| 5          | Pelayan      | 2018-11-04      | 17:12:10    | 1       | Booking | <a href="#">✎</a> |
| 6          | Pelayan      | 2018-11-04      | 16:58:08    | 1       | Dipesan | <a href="#">✎</a> |
| 7          | Pelayan      | 2018-11-04      | 17:02:05    | 1       | Dipesan | <a href="#">✎</a> |

Showing 1 to 7 of 7 entries

Previous 1 Next

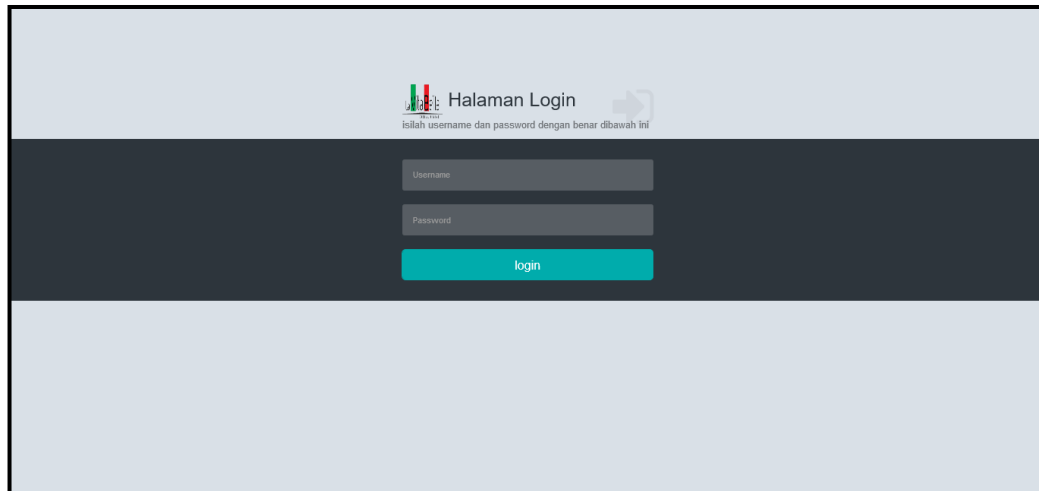
**Gambar 4.59** Halaman Transaksi *Booking*

#### 4.5.2.4 Implementasi *Interface Website Dapur*

##### 1. *Interface Halaman Login Dapur*

Tampilan halaman *login* ini adalah halaman pertama yang dilihat oleh karyawan dapur ketika mengakses situs ini. Disini karyawan dapur dapat

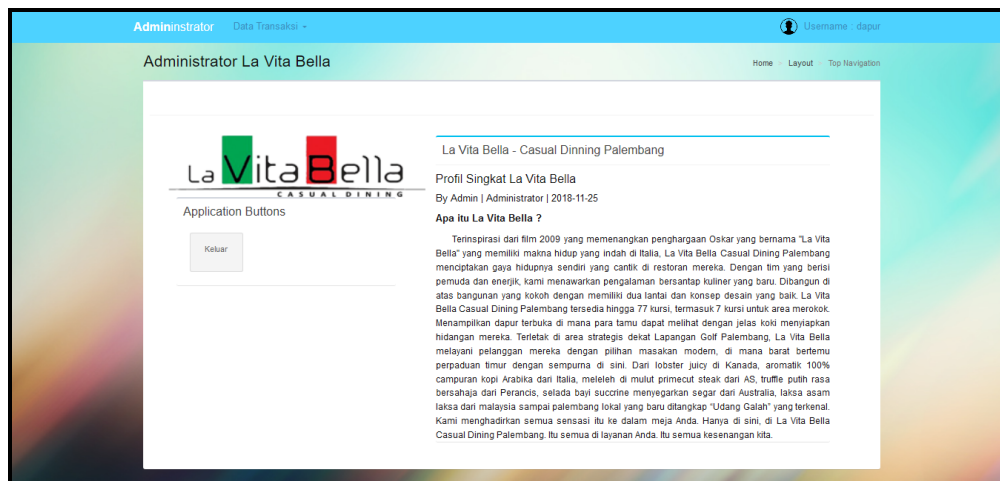
mengakses halaman berikutnya jika berhasil *login* . Berikut adalah halaman *login* dapur :



**Gambar 4.60** Halaman *Login* Dapur

## 2. *Interface* Halaman Utama Dapur

Tampilan halaman utama dapur merupakan halaman yang muncul ketika dapur berhasil *login* dan masuk kedalam sistem. Berikut tampilan menu utama dapur :

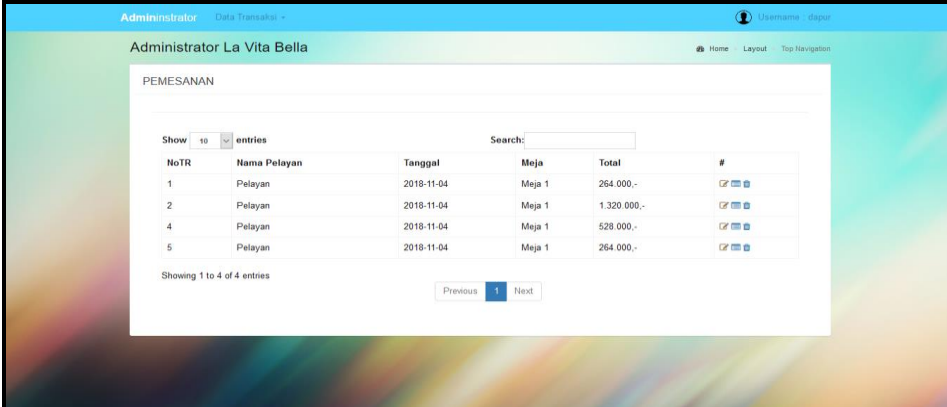


**Gambar 4.61** Halaman Utama Dapur

## 3. *Interface* Halaman Data Transaksi

Pada halaman ini kasir dapat mengubah, menghapus, serta melihat detail data transaksi. Berikut ini tampilan halaman data transaksi pemesanan :





The screenshot shows a web interface for an administrator. At the top, it says 'Administrator La Vita Bella'. Below that, there's a section titled 'PEMESANAN' (Orders). It features a table with columns: NoTR, Nama Pelayan, Tanggal, Meja, Total, and #. There are also search and pagination controls.

| NoTR | Nama Pelayan | Tanggal    | Meja   | Total       | #                    |
|------|--------------|------------|--------|-------------|----------------------|
| 1    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 264.000,-   | [icon] [icon] [icon] |
| 2    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 1.320.000,- | [icon] [icon] [icon] |
| 4    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 528.000,-   | [icon] [icon] [icon] |
| 5    | Pelayan      | 2018-11-04 | Meja 1 | 264.000,-   | [icon] [icon] [icon] |

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

**Gambar 4.62** Halaman Transaksi Pemesanan

### 4.5.3 Implementasi Interface *Android*

#### 1. *Interface* Halaman *Login*

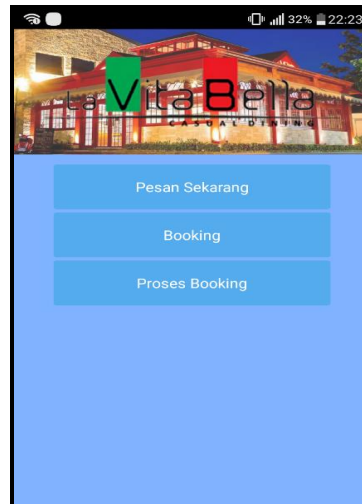
Tampilan halaman *login* ini adalah halaman pertama yang dilihat oleh pelayan ketika mengakses aplikasi ini. Disini pelayan dapat mengakses halaman berikutnya jika berhasil *login*. Berikut adalah halaman *login* :



**Gambar 4.63** Halaman *Login Android*

#### 2. *Interface* Halaman Utama

Tampilan halaman utama merupakan halaman yang muncul ketika pelayan berhasil *login*. Berikut tampilan menu utama :



**Gambar 4.64** Halaman Utama *Android*

### 3. *Interface* Halaman Kategori Menu

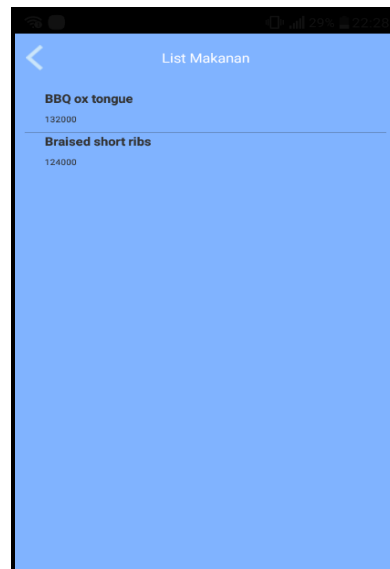
Halaman ini menampilkan 2 kategori menu yaitu makanan dan minuman yang akan dipilih oleh pelayan. Berikut tampilan halaman kategori menu :



**Gambar 4.65** Halaman Kategori Menu

### 4. *Interface* Halaman Menu Makanan

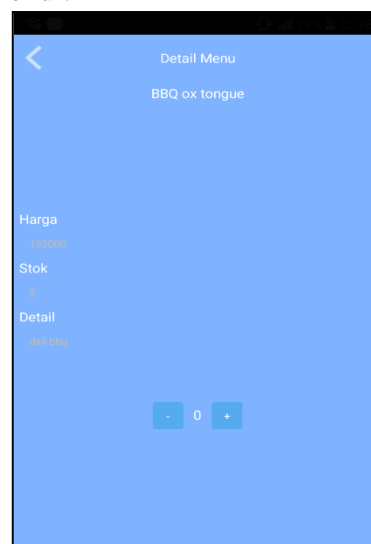
Halaman ini menampilkan menu makanan yang akan dipilih oleh pelayan. Berikut tampilan halaman menu makanan :



**Gambar 4.66** Halaman Menu Makanan

#### 5. *Interface* Halaman Detail Menu

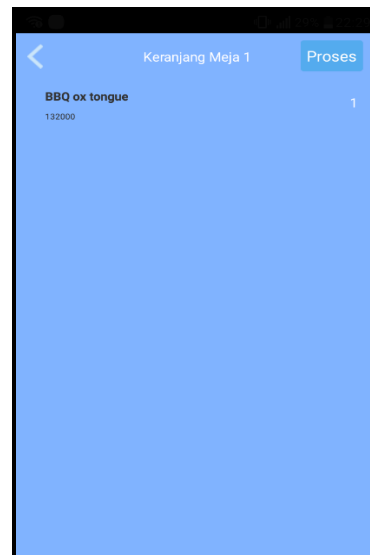
Halaman ini menampilkan detail menu yang dipilih oleh pelayan. Berikut tampilan halaman detail menu :



**Gambar 4.67** Halaman Detail Menu

#### 6. *Interface* Halaman Keranjang

Halaman ini menampilkan hasil dari makanan maupun minuman yang telah dipilih. Berikut tampilan halaman keranjang :



**Gambar 4.68** Halaman Keranjang

#### 7. *Interface* Halaman *Booking*

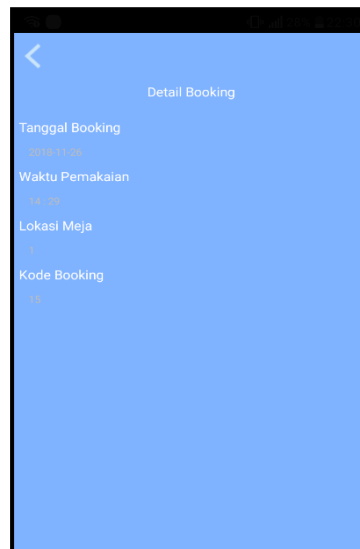
Halaman ini menampilkan tanggal beserta jam dalam *booking*. Berikut tampilan halaman *booking* :



**Gambar 4.69** Halaman *Booking*

#### 8. *Interface* Halaman *Detail Booking*

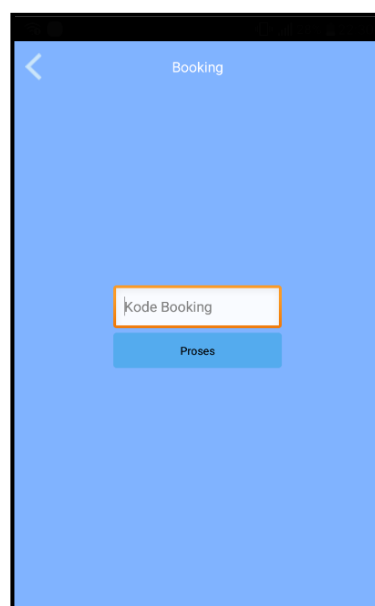
Halaman ini menampilkan detail dari *booking* dimana pelayan akan mendapatkan kode *booking* untuk memproses *booking*. Berikut tampilan halaman detail *booking* :



**Gambar 4.70** Halaman Detail *Booking*

#### 9. *Interface* Halaman Proses *Booking*

Halaman ini menampilkan proses *booking* dimana pelayan akan memasukkan kode *booking* untuk melanjutkan ke pemesanan. Berikut tampilan halaman proses *booking* :



**Gambar 4.71** Halaman Proses *Booking*

#### 4.6 Pengujian (*Testing*)

Pada tahap selanjutnya adalah *testing* atau pengujian yang bertujuan untuk memastikan setiap fungsi dapat berjalan dengan baik. Pada tahap ini pengujian yang digunakan yaitu *blackbox testing*, penulis melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibangun dengan hasil sebagai berikut.

##### 4.6.1 Pengujian Halaman Admin

**Tabel 4.10** Hasil Pengujian yang dilakukan oleh Admin

| No | Fungsi yang diuji                      | Cara Pengujian                                      | Halaman yang diharapkan                                      | Hasil Pengujian   |
|----|--|---|--|---|
| 1. | <i>Login</i>                           | Admin memasukkan <i>user id</i> dan <i>password</i> | Admin berhasil masuk kedalam sistem / halaman admin          | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 2. | Data <i>user</i>                       | Klik menu data <i>user</i>                          | Admin dapat melihat data <i>user</i>                         | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 3. | Tambah data <i>user</i>                | Klik icon tambah                                    | Admin dapat menambahkan satu <i>user</i> baru                | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 4  | Ubah data <i>user</i>                  | Klik icon ubah                                      | Admin dapat mengubah data <i>user</i>                        | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 5  | Hapus data <i>user</i>                 | Klik icon hapus                                     | Admin dapat menghapus data <i>user</i>                       | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 6  | Data menu                              | Klik menu data menu                                 | <i>Submenu</i> kategori menu tampil                          | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 7  | Kategori menu (Makanan/Minuman)        | Klik menu kategori (Makanan/Minuman)                | Menu kategori (Makanan/Minuman) tampil                       | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 8  | Tambah kategori (Makanan/Minuman) menu | Klik icon tambah                                    | Admin dapat menambahkan kategori (Makanan/Minuman) menu baru | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 9  | Ubah kategori (Makanan/Minuman) menu   | Klik icon ubah                                      | Admin dapat mengubah data kategori (Makanan/Minuman) menu    | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 10 | Hapus kategori (Makanan/Minuman) menu  | Klik icon hapus                                     | Admin dapat menghapus data kategori (Makanan/Minuman)        | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |

|    |   |  |   |   |
|----|---|--|---|---|
|    |   |  | menu  |   |
| 11 | Data meja                                       | Klik menu data meja                                  | Admin dapat melihat daftar meja                             | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 12 | Tambah data meja                                | Klik icon tambah                                     | Admin dapat menambah data meja                              | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 13 | Ubah data meja                                  | Klik icon hapus                                      | Admin dapat mengubah data meja                              | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 14 | Hapus data meja                                 | Klik icon hapus pemesanan                            | Admin dapat menghapus data meja                             | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 15 | Data transaksi                                  | Klik menu data transaksi                             | <i>Submenu</i> transaksi tampil                             | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 16 | Kategori transaksi (Pemesanan/ <i>Booking</i> ) | Klik kategori transaksi (Pemesanan/ <i>Booking</i> ) | Menu data transaksi (Pemesanan/ <i>Booking</i> ) tampil     | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 17 | Ubah data transaksi pemesanan                   | Klik tombol ubah                                     | Admin dapat mengubah data pemesanan                         | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 18 | Detail data transaksi pemesanan                 | Klik tombol detail                                   | Admin dapat melihat detail dari pemesanan                   | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 19 | Hapus data transaksi pemesanan                  | Klik tombol hapus                                    | Admin dapat menghapus data pemesanan                        | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 20 | Ubah data transaksi <i>booking</i>              | Klik tombol ubah                                     | Admin dapat mengubah data pemesanan                         | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 21 | Data laporan                                    | Klik menu data laporan                               | <i>Submenu</i> laporan pemesanan dan laporan <i>booking</i> | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 22 | Kategori laporan (Pemesanan/ <i>Booking</i> )   | Klik kategori laporan (Pemesanan/ <i>Booking</i> )   | Menu data laporan (Pemesanan/ <i>Booking</i> ) tampil       | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 23 | Data laporan pemesanan                          | Klik <i>submenu</i> laporan pemesanan                | Admin dapat melihat laporan dengan memilih tanggal          | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 24 | Cetak laporan pemesanan                         | Klik tombol <i>submit</i>                            | Laporan pemesanan dapat dicetak                             | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 25 | Data laporan <i>booking</i>                     | Klik <i>submenu</i> laporan <i>booking</i>           | Admin dapat melihat laporan dengan memilih tanggal          | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 26 | Cetak laporan <i>booking</i>                    | Klik tombol <i>submit</i>                            | Laporan <i>booking</i> dapat dicetak                        | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |

#### 4.6.2 Pengujian Halaman Pemilik

Tabel 4.11 Hasil Pengujian yang dilakukan oleh pemilik

| No | Fungsi yang diuji            | Cara Pengujian  | Halaman yang diharapkan                                     | Hasil Pengujian   |
|----|------------------------------|---|---|---|
| 1  | <i>Login</i>                 | Pemilik memasukkan <i>user id</i> dan <i>password</i> | Pemilik berhasil masuk kedalam sistem / halaman pemilik     | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 2  | Data laporan                 | Klik menu data laporan                                | <i>Submenu</i> laporan pemesanan dan laporan <i>booking</i> | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 3  | Data laporan pemesanan       | Klik <i>submenu</i> laporan pemesanan                 | Pemilik dapat melihat laporan dengan memilih tanggal        | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 4  | Cetak laporan pemesanan      | Klik tombol <i>submit</i>                             | Laporan pemesanan dapat dicetak                             | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 5  | Data laporan <i>booking</i>  | Klik <i>submenu</i> laporan <i>booking</i>            | Pemilik dapat melihat laporan dengan memilih tanggal        | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 6  | Cetak laporan <i>booking</i> | Klik tombol <i>submit</i>                             | Laporan <i>booking</i> dapat dicetak                        | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |

#### 4.6.3 Pengujian Halaman Kasir

Tabel 4.12 Hasil Pengujian yang dilakukan oleh kasir

| No | Fungsi yang diuji                               | Cara Pengujian                                       | Halaman yang diharapkan                                 | Hasil Pengujian   |
|----|---|--|---|---|
| 1  | <i>Login</i>                                    | Kasir memasukkan <i>user id</i> dan <i>password</i>  | Kasir berhasil masuk kedalam sistem / halaman pemilik   | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 2  | Data transaksi                                  | Klik menu data transaksi                             | <i>Submenu</i> transaksi tampil                         | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 3  | Kategori transaksi (Pemesanan/ <i>Booking</i> ) | Klik kategori transaksi (Pemesanan/ <i>Booking</i> ) | Menu data transaksi (Pemesanan/ <i>Booking</i> ) tampil | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 4  | Ubah data transaksi pemesanan                   | Klik tombol ubah                                     | Kasir dapat mengubah data pemesanan                     | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |



|   |                                    |                    |   |   |
|---|------------------------------------|--------------------|---|---|
| 5 | Detail data transaksi pemesanan    | Klik tombol detail | Kasir dapat melihat detail dari pemesanan | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 6 | Hapus data transaksi pemesanan     | Klik tombol hapus  | Kasir dapat menghapus data pemesanan      | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 7 | Ubah data transaksi <i>booking</i> | Klik tombol ubah   | Kasir dapat mengubah data pemesanan       | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |

#### 4.6.4 Pengujian Halaman Dapur

Tabel 4.13 Hasil Pengujian yang dilakukan oleh dapur

| No | Fungsi yang diuji               | Cara Pengujian                                      | Halaman yang diharapkan                               | Hasil Pengujian   |
|----|---------------------------------|---|---|---|
| 1  | <i>Login</i>                    | Dapur memasukkan <i>user id</i> dan <i>password</i> | Dapur berhasil masuk kedalam sistem / halaman pemilik | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 2  | Data transaksi                  | Klik menu data transaksi                            | <i>Submenu</i> transaksi tampil                       | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 3  | Kategori transaksi pemesanan    | Klik kategori transaksi pemesanan                   | Menu data transaksi pemesanan tampil                  | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 4  | Ubah data transaksi pemesanan   | Klik tombol ubah                                    | Dapur dapat mengubah data pemesanan                   | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 5  | Detail data transaksi pemesanan | Klik tombol detail                                  | Dapur dapat melihat detail dari pemesanan             | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 6  | Hapus data transaksi pemesanan  | Klik tombol hapus                                   | Dapur dapat menghapus data pemesanan                  | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |

#### 4.6.5 Pengujian Halaman Pelayan

Tabel 4.14 Hasil Pengujian yang dilakukan oleh pelayan

| No | Fungsi yang diuji | Cara Pengujian                 | Halaman yang diharapkan                 | Hasil Pengujian   |
|----|-------------------|--------------------------------|---|---|
| 1  | <i>Login</i>      | Pelayan memasukkan <i>user</i> | Pelayan berhasil masuk kedalam sistem / | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |

|   |                            |                                   |   |   |
|---|----------------------------|-----------------------------------|---|---|
|   |                            | <i>id</i> dan <i>password</i>     | halaman pemilik   |   |
| 2 | Menu pesan sekarang        | Klik tombol pesan sekarang        | Proses pemesanan tampil                                     | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 3 | Menu <i>booking</i>        | Klik tombol <i>booking</i>        | Tahapan untuk memproses <i>booking</i> tampil               | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |
| 4 | Menu proses <i>booking</i> | Klik tombol proses <i>booking</i> | Proses <i>booking</i> tampil untuk dilanjutkan ke pemesanan | <input checked="" type="checkbox"/> Berhasil<br><input type="checkbox"/> Tidak Berhasil |

#### 4.7 Penyerahan (*Deployment*)

Tahap terakhir dari pemodelan sistem *prototype* yaitu penyerahan. Tahapan ini dibutuhkan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna, sebagai hasil evaluasi dari tahapan sebelumnya dan implementasi dari sistem yang dikembangkan. Sistem yang telah melalui tahapan pengujian selanjutnya akan diserahkan agar dapat diimplementasikan dan digunakan oleh pengguna. Tahapan penyerahan dilakukan secara langsung ke pihak La Vita Bella Palembang dalam hal ini selaku pemilik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis *Client Server* dengan Platform *Android* sebagai berikut;

1. Sistem yang dibangun ini menggunakan model *Web Service* sebagai pertukaran data antara *mobile* untuk pelayan dengan website sebagai pengolah data.
2. Sistem yang dibangun ini juga dapat mempermudah dalam melakukan transaksi pemesanan makanan dan menu sesuai dengan website.
3. Sistem ini juga dapat mempermudah dalam melakukan transaksi *booking*.
4. Sistem aplikasi ini layak untuk digunakan sebagai aplikasi yang dapat memesan makanan dan melakukan *booking* tempat.

#### **5.2 Saran**

Sistem yang dibangun masih memiliki beberapa kekurangan, oleh sebab itu beberapa hal yang dapat dikembangkan untuk peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Perbaikan fitur-fitur yang sudah ada dapat dilakukan untuk membuat sistem ini menjadi lebih baik, misalnya dari sisi navigasinya atau peningkatan fasilitas kebutuhan lainnya sebagai pelengkap.
2. Tampilan yang ada dapat dibuat lebih menarik dan interaktif untuk dapat meningkatkan minat pelanggan dan kenyamanan dalam bertransaksi. Menambahkan informasi yang dibutuhkan pelanggan, seperti sistem *order* dan *booking*.
3. Penambahan fitur-fitur akan meningkatkan nilai jual dari sistem ini, misalnya penambahan fasilitas *monitoring* pesanan, informasi promo-promo produk yang ditawarkan, serta informasi lainnya yang bisa meningkatkan minat pelanggan dalam bertransaksi pada La Vita Bella Palembang.

### Daftar Pustaka

- A Rosa S dan Shalahuddin M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.
- Hanif Al Fatta. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi.
- Hartono, Bambang., “*Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*”., Jakarta: Rineka Cipta., hal.15-20, 2013.
- Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari “*Pemrograman Web*”., Bandung : Penerbit Informatika Bandung., 2014.
- Jogiyanto, MH. 2008. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- Kotler, Philip. 1999. *Kotler on Marketing: How to Create, Win, and Dominate Markets*. New York, NY: Free Press.
- Nugroho, Eko., “*Sistem Informasi Manajemen: Konsep Aplikasi dan Perkembangannya*”., Yogyakarta: Penerbit ANDI, hal. 16-142, 2010.
- Pressman Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. diterjemahkan oleh : Adi Nugroho, et al. Yogyakarta: Andi.
- Siagian, Sondang P., “*Sistem Informasi Manajemen*”., Jakarta: PT Bumi Aksara., hal.22, 2014.
- Sutabri Tata. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- Saputra, Dony. dkk., “*Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Restoran*”., Tangerang : STMIK Rahaja. 2015
- Busran dan Wina., “*Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Sistem Operasi Android*”., Padang .2016
- Yurie Frediyatma, Steve., “*Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud dengan Platform Android*”., Bali .2014
- Agustina, Rini. dkk., “*Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android*”., Malang .2017

- Kusnawi., *“Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Meja dan Makanan”*., Yogyakarta .2014
- Imam dan Sutariyani., *“Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Client Server Smartphone Android Dan Komputer”*., Surakarta .2014
- Desrivawany, Anggun. dkk., *“Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasi Pemesanan Makanan di Kafe Berbasis Android”*., Padang .2015
- Kusumawati, Anggia., *“Aplikasi Pemesanan Makan Pada Restoran Berbasis Android Dan PHP Menggunakan Protocol JSON”*., Depok .2012
- Forman Tompoh, Jos. dkk., *“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android”*., Manado .2016
- Williams Moritz, Andreas. dkk., *“Aplikasi Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Android”*., Bandung .2015