

**DPPL**

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**  
**SIKP**  
**(Sistem Informasi Kepuasan Pelanggan)**

**Untuk:**


**Warung Oyako**

**Dipersiapkan oleh:**

**Acharius maximilanus sumeisey/231712359**

**John Ferianto Sihaloho/231712687**

**Program Studi Sistem Informasi**  
**Fakultas Teknologi Informasi**  
**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Sistem Informasi	<b>Nomor Dokumen</b>	<b>Halaman</b>
	Fakultas Teknologi Industri	<i>DPPL-SI</i>	<i>1/88</i>

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	1/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

		Revisi	A	
--	--	--------	---	--

## DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TGL								
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	2/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

Disetujui oleh								
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

## Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi

## DAFTAR ISI

DAFTAR PERUBAHAN.....	2
Daftar Halaman Perubahan.....	3
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	5
1. Pendahuluan.....	5
1.1 Tujuan.....	5
1.2 Lingkup Masalah.....	5
1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan.....	5
1.4 Referensi.....	7

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	3/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

2. Perancangan Sistem.....	7
2.1 Perancangan Arsitektur.....	7
2.2 Perancangan Rinci.....	7
<b>2.2.1 Sequence Diagram.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2.2 Class Diagram.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2.3 Class Diagram Descriptions.....</b>	<b>7</b>
3. Perancangan Data.....	8
3.1 Dekomposisi Data.....	8
<b>3.1.1 Deskripsi Entitas Karyawan.....</b>	<b>8</b>
3.2 Physical Data Model.....	8
4. Deskripsi Perancangan Antarmuka.....	9
4.1 Login.....	9

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Rancangan Arsitektur SI	11
Gambar 2 Sequence Diagram: Fungsi Login	12
Gambar 27 Class Diagram SI	29
Gambar 28 Physical Data Model	41
Gambar 29 Login Page UI	42

# 1. Pendahuluan

## 1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

## 1.2 Lingkup Masalah

Lingkup masalah dalam proyek ini adalah:

1. Bagaimana sistem POS dapat dimanfaatkan atau dikembangkan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan di Oyako?
2. Faktor apa saja yang memengaruhi tingkat kepuasan pelanggan terhadap pelayanan dan produk Oyako?
3. Bagaimana rancangan sistem atau strategi evaluasi yang efektif untuk memantau tingkat kepuasan pelanggan secara berkala?

## 1.3 Definisi, Akronim, dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk / perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SIKP	Singkatan dari Sistem Informasi kepuasan pelanggan Warung Oyako, perangkat lunak dari Warung Oyako berbasis web

WEB	Web (singkatan dari World Wide web) adalah sistem informasi global yang memungkinkan pengguna untuk mengakses halaman-halaman web yang saling terhubung melalui internet
INTERNET	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e- mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
UAJY	UAJY merupakan singkatan dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Owner	Pengguna yang mengelola seluruh sistem yang ada di Toko Murah Meriah Jeans.
Stok	Barang-barang yang tersedia dan dimiliki oleh toko untuk dijual kepada pelanggan.
Database	Kumpulan data yang disimpan secara sistematis dan elektronik
Diagram	Representasi visual dari informasi atau data dalam bentuk geometri dua dimensi atau tiga dimensi.

## 1.4 Referensi

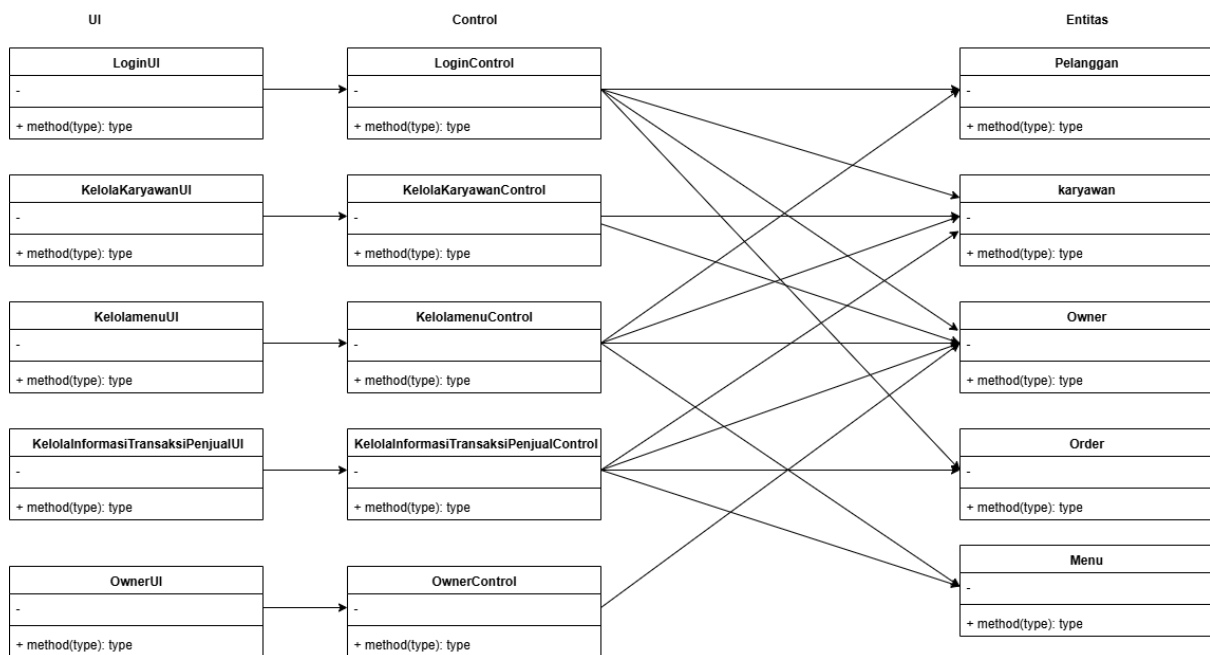
Referensi yang digunakan dalam pengembangan dokumen DPPL adalah:

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	7/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

- Hasil wawancara dengan Mas Robin selaku pemilik usaha Oyako, dilaksanakan pada tahun 2025 (terlampir dalam dokumen wawancara).

## 2. Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Arsitektur



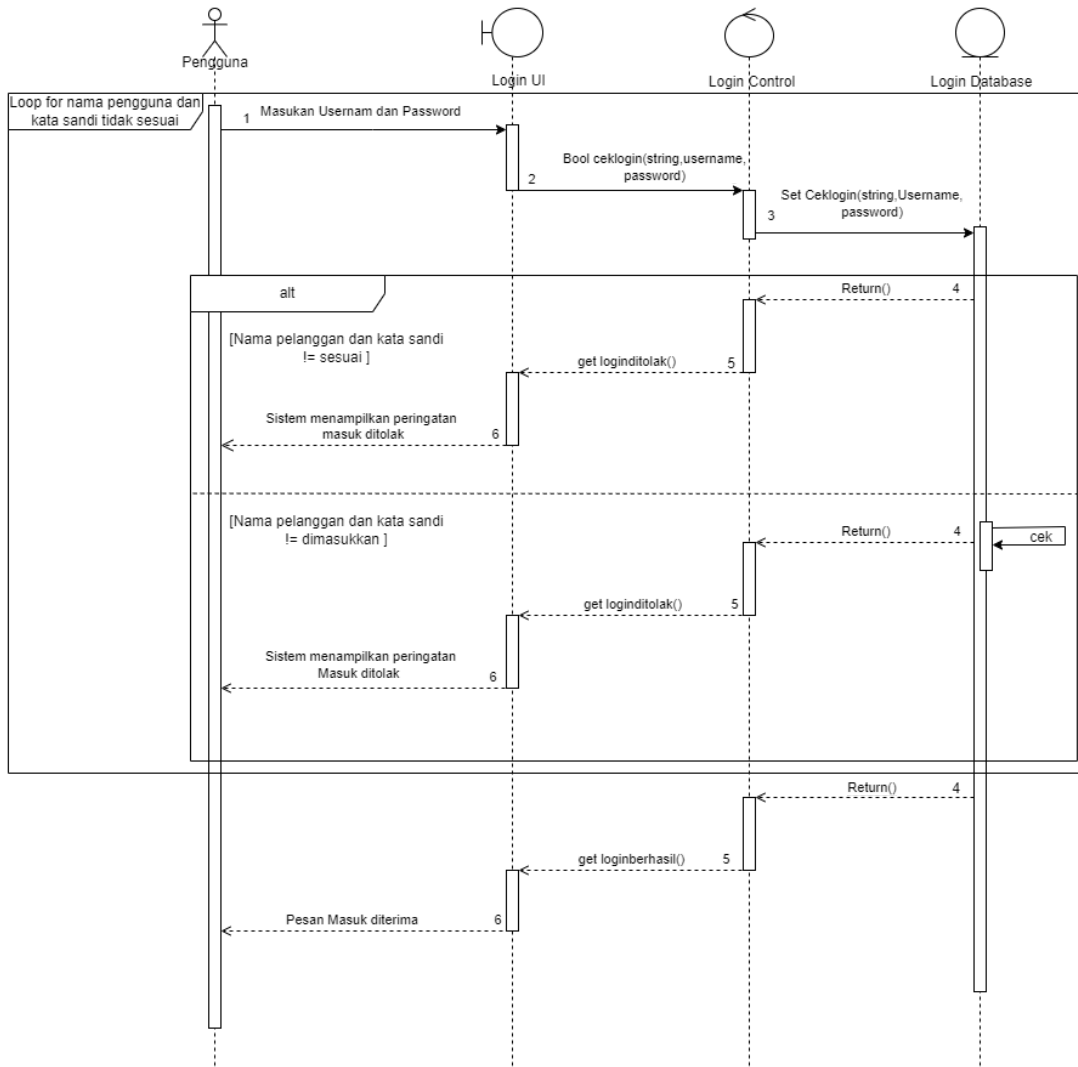
**Gambar 1 Rancangan Arsitektur SIKP**



## 2.2 Perancangan Rinci

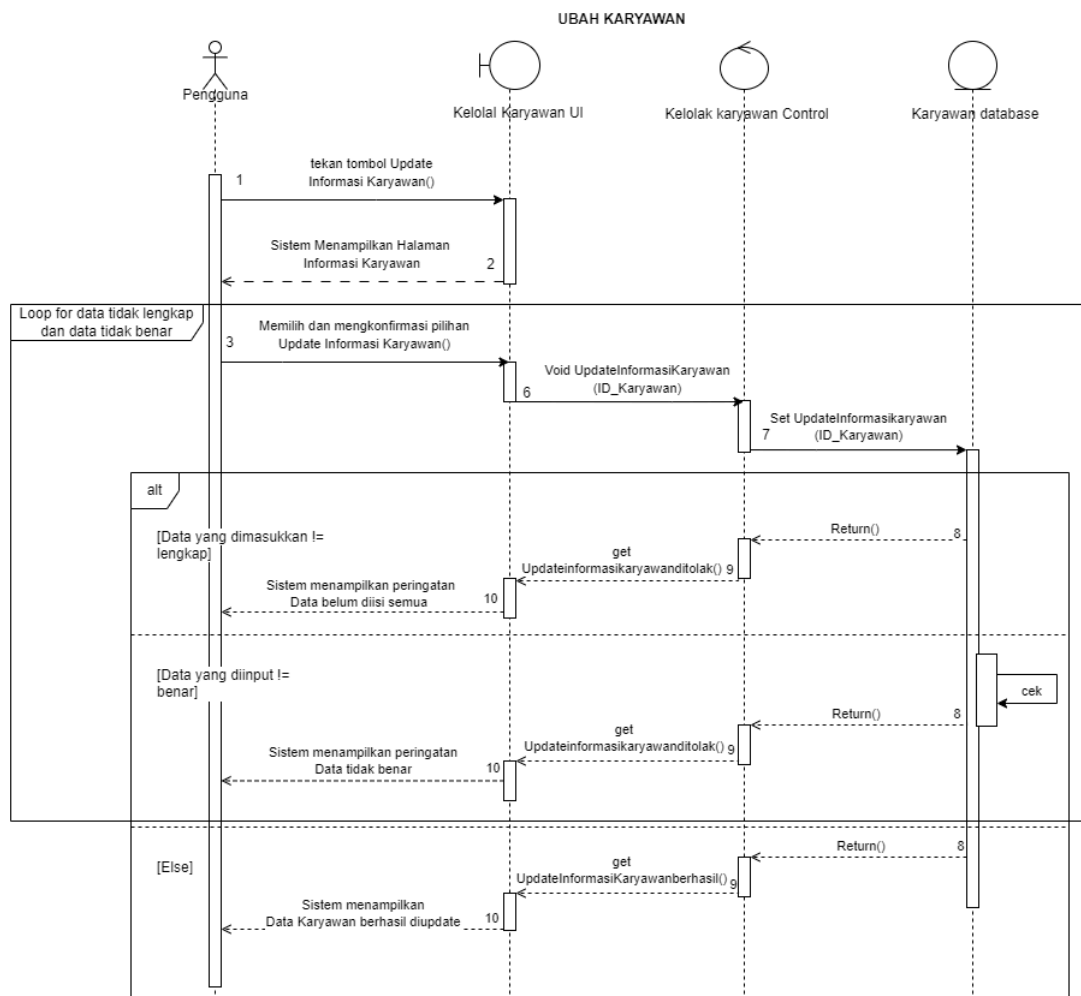
### 2.2.1 Sequence Diagram

#### 2.2.1.1 Fungsi Login

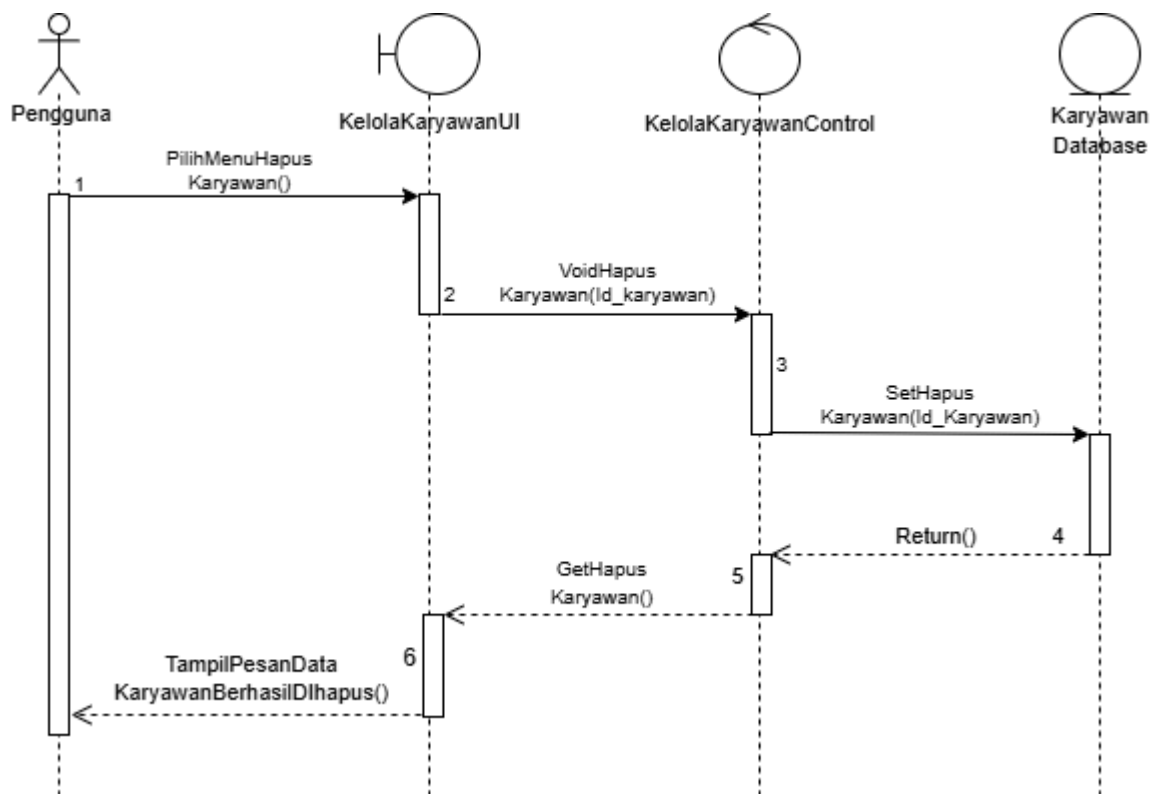


#### 2.2.1.2 Fungsi Tambah Karyawan

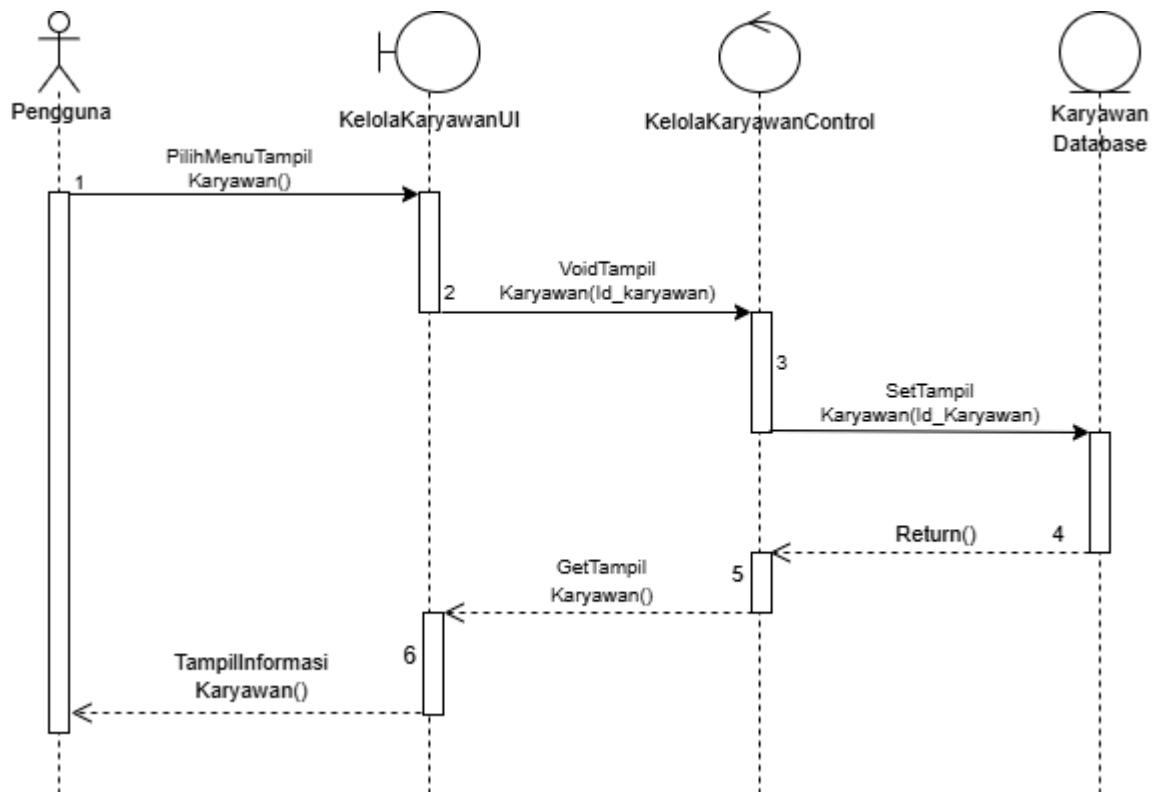




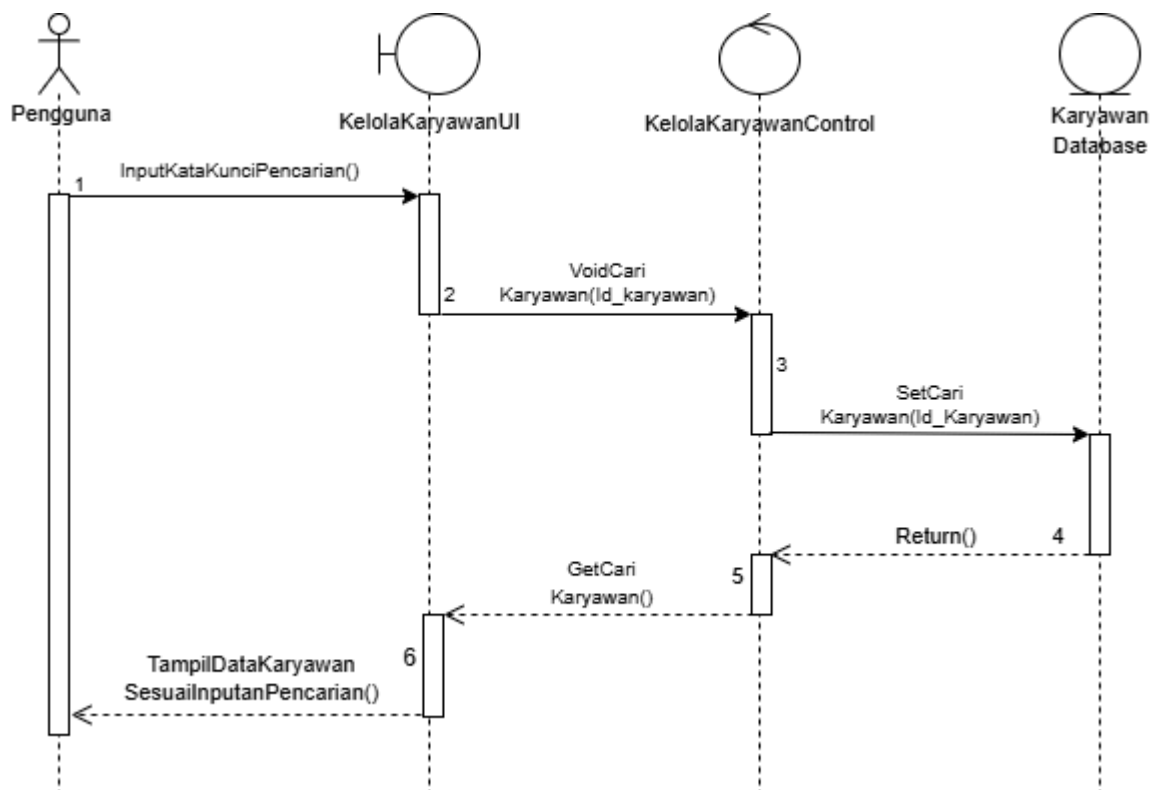
#### 2.2.1.4 Fungsi hapus data Karyawan



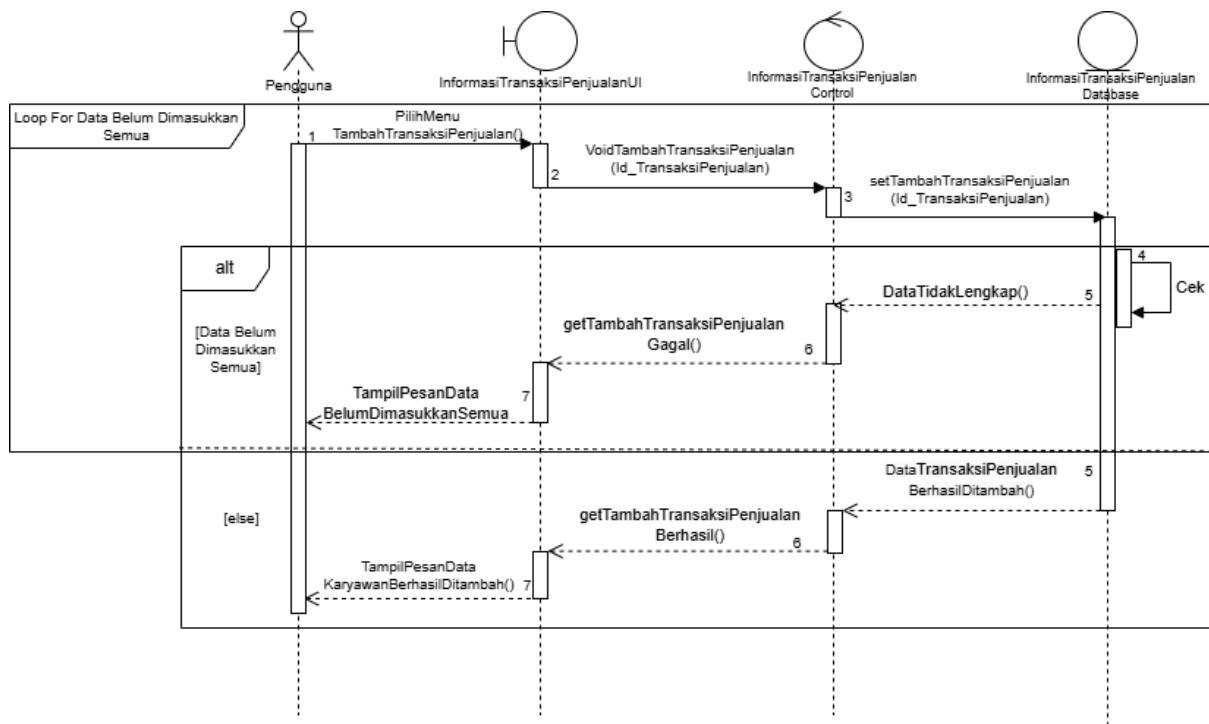
### 2.2.1.5 Fungsi Tampil Data Karyawan



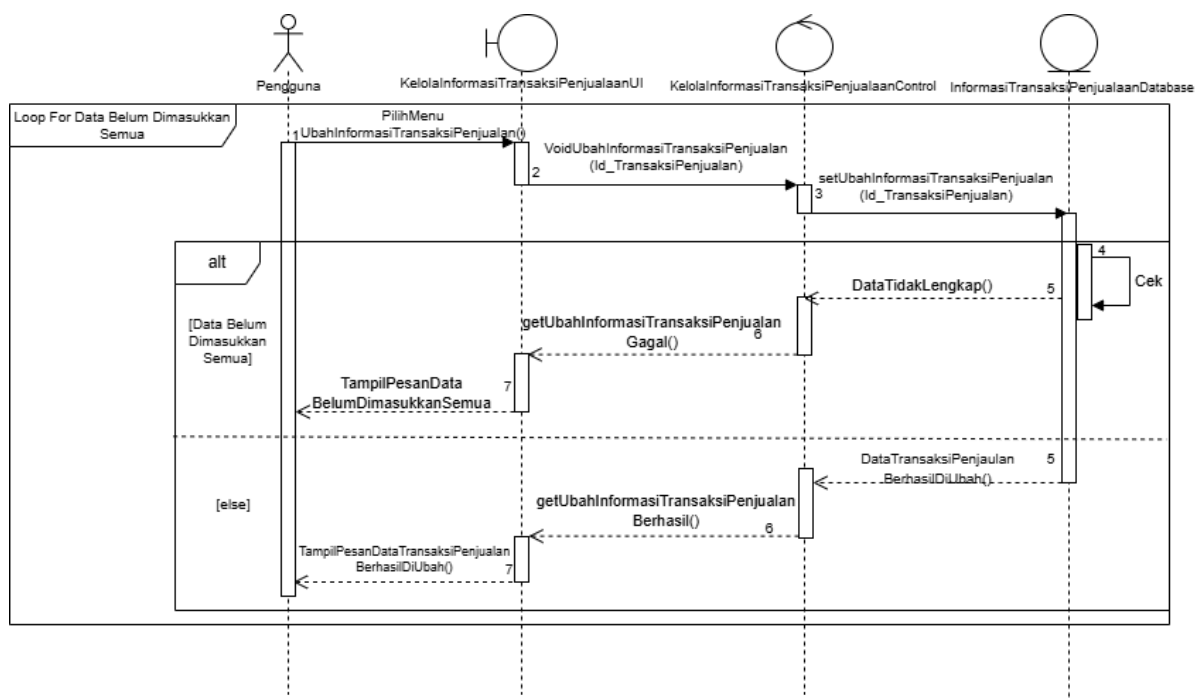
#### 2.2.1.6 Fungsi Cari Karyawan



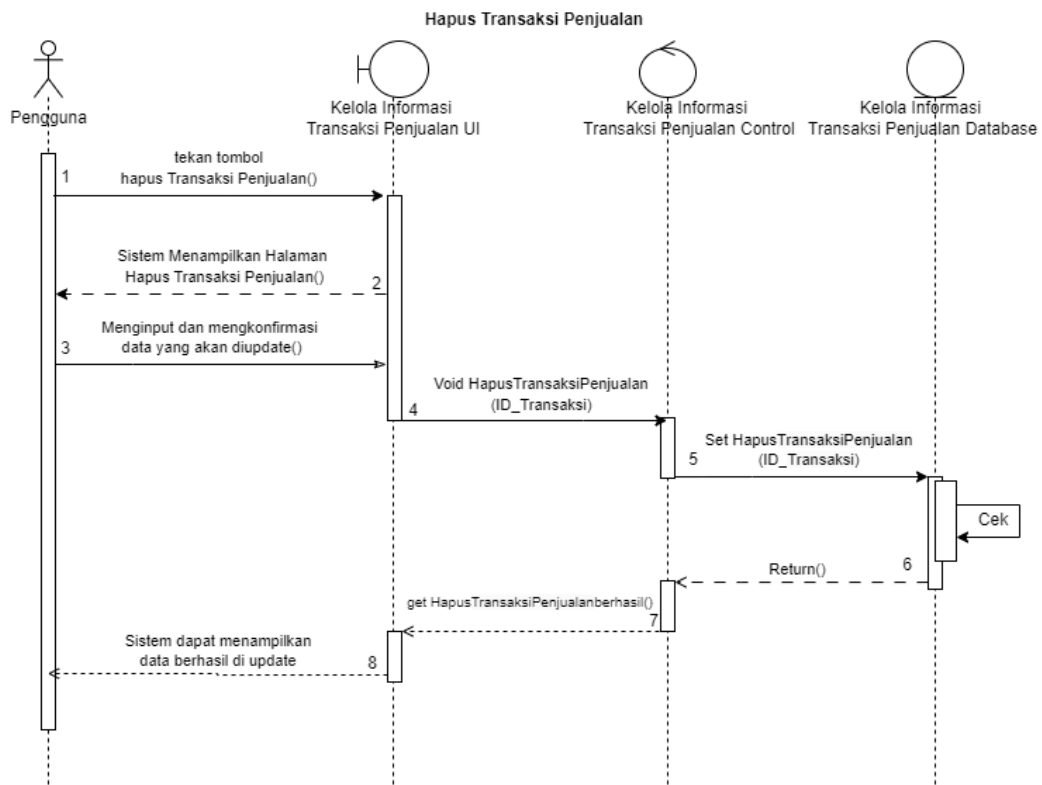
### 2.2.1.7 Fungsi Tambah transaksi penjualan



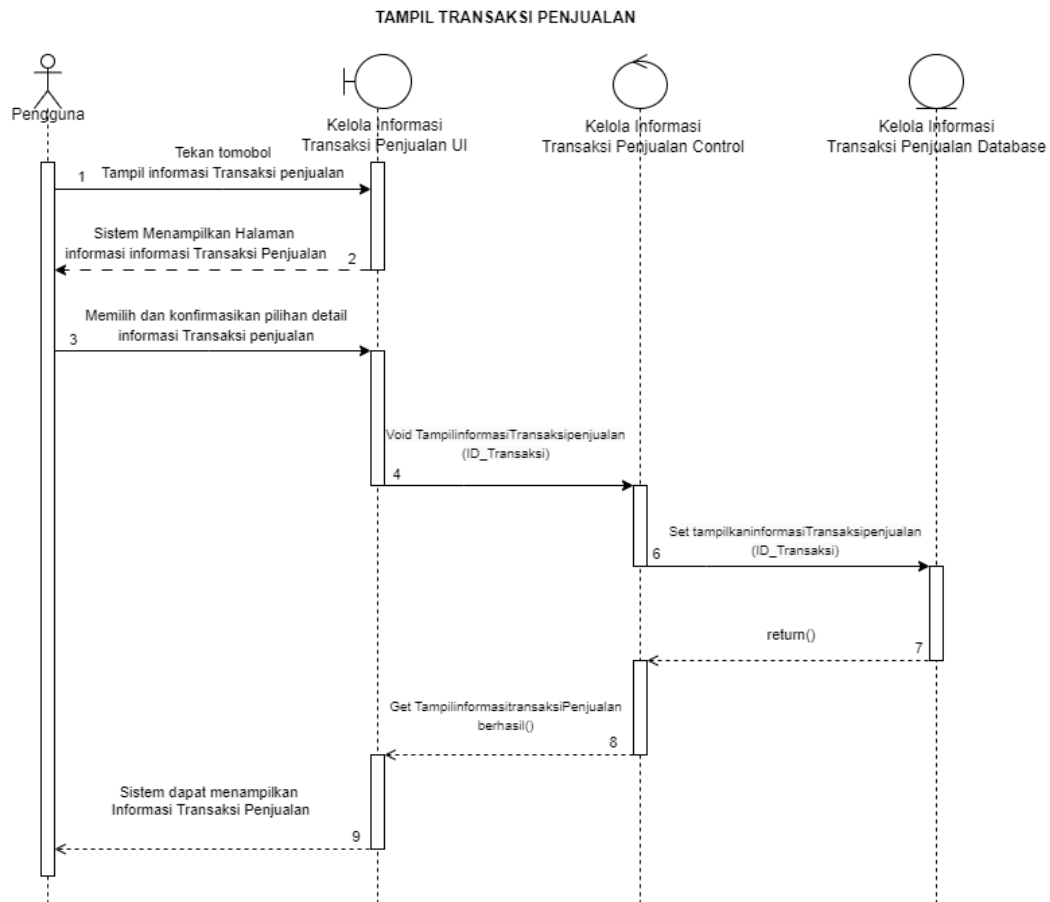
### 2.2.1.8 Fungsi Ubah Transaksi penjualan



### 2.2.1.9 Fungsi Hapus Transaksi penjualan

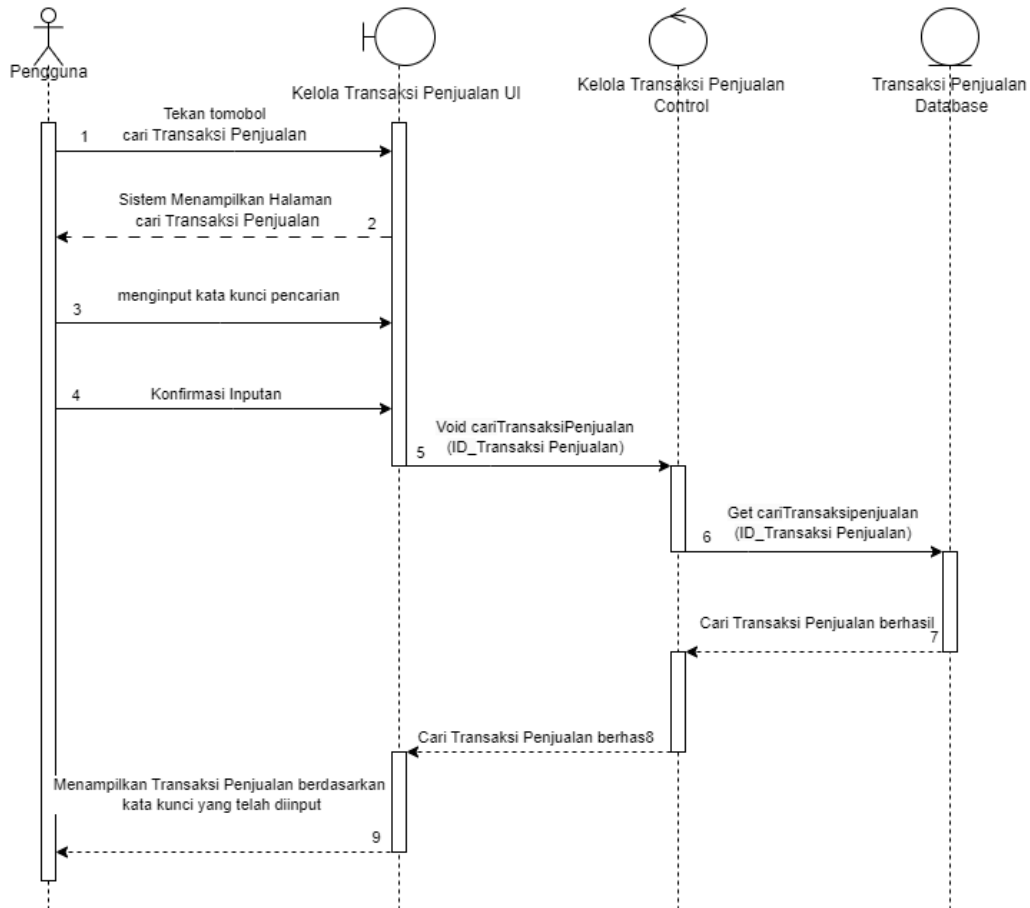


## 2.2.1.10 Fungsi Tampil Transaksi penjualan

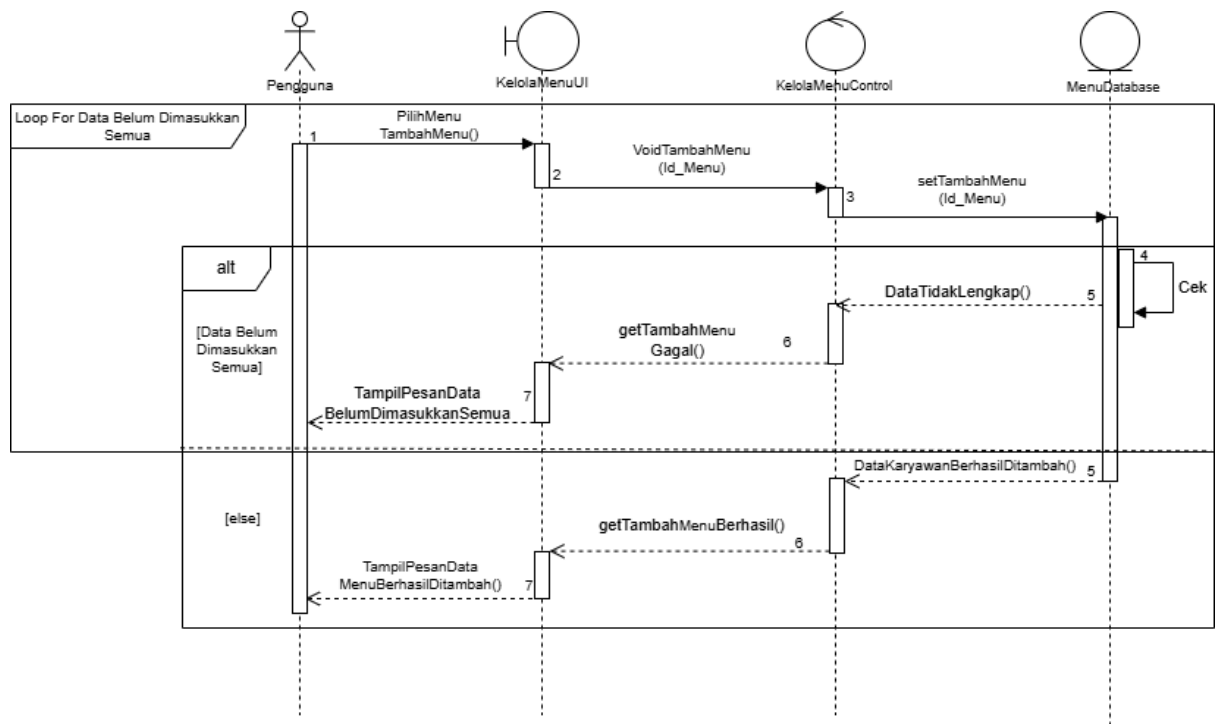




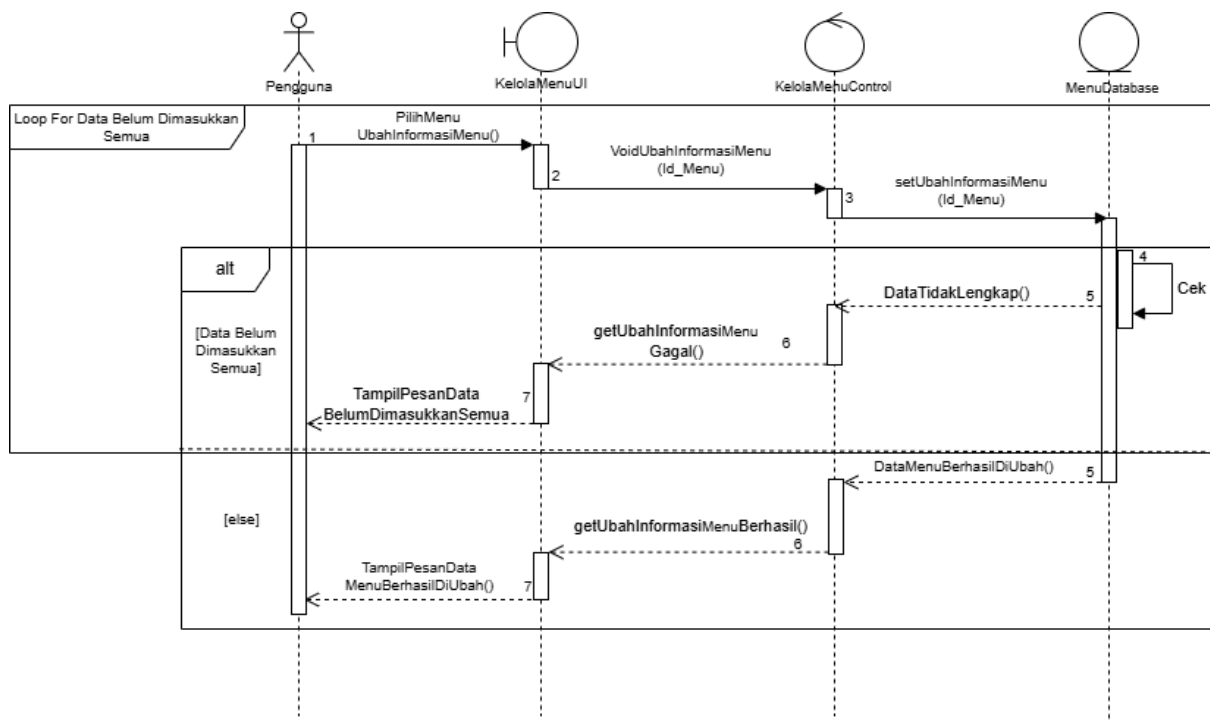
### 2.2.1.11 Fungsi Cari Transaksi penjualan



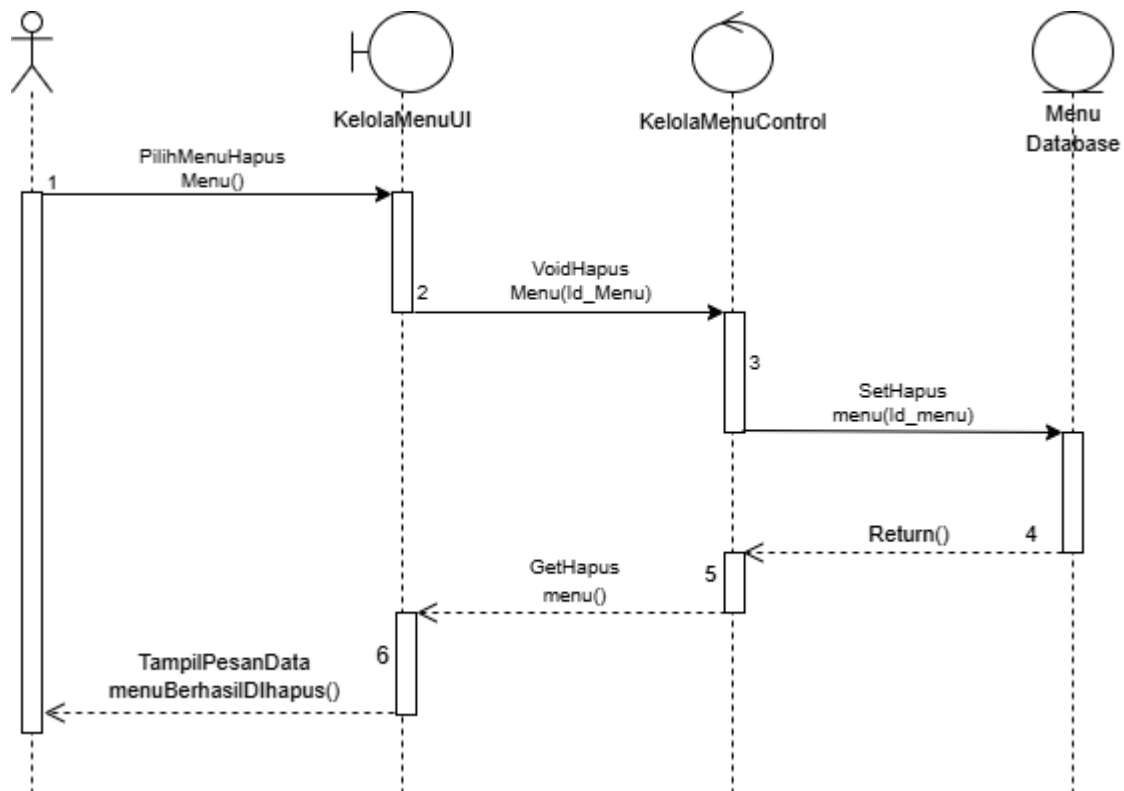
### 2.2.1.12 Fungsi Tambah Menu



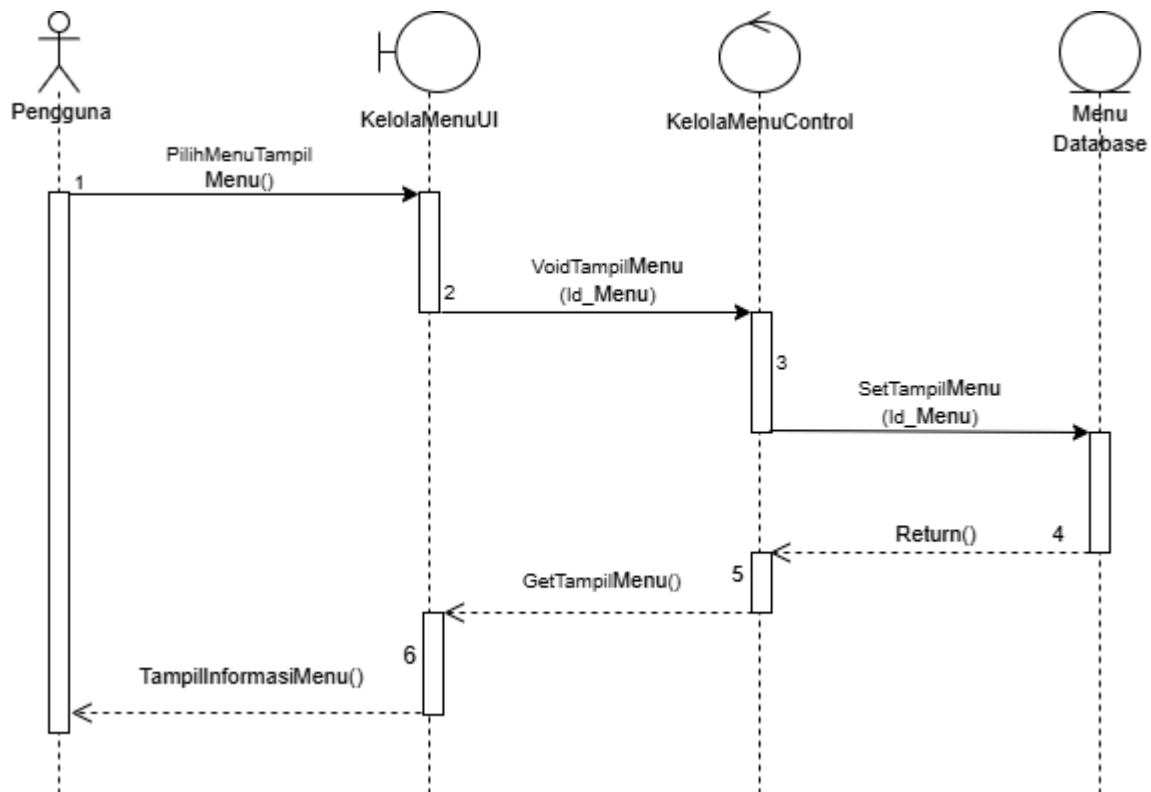
### 2.2.1.13 Fungsi Ubah Menu



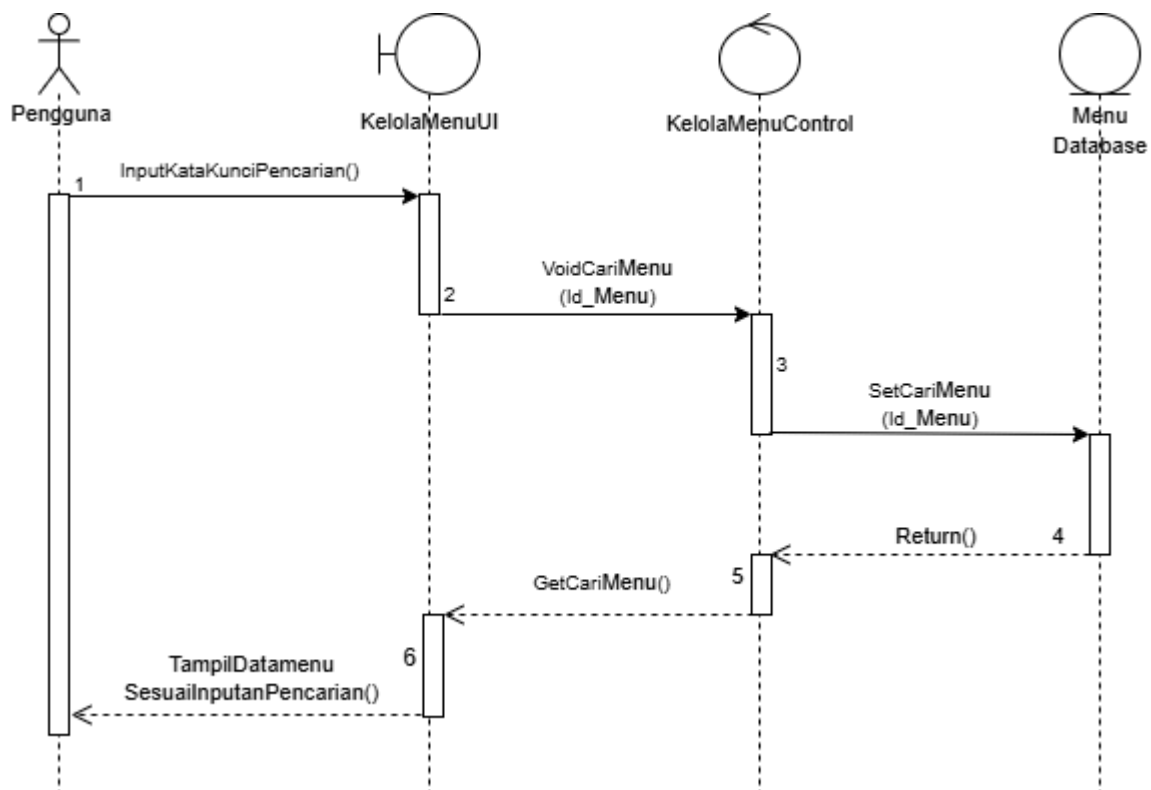
### 2.2.1.14 Fungsi Hapus Menu



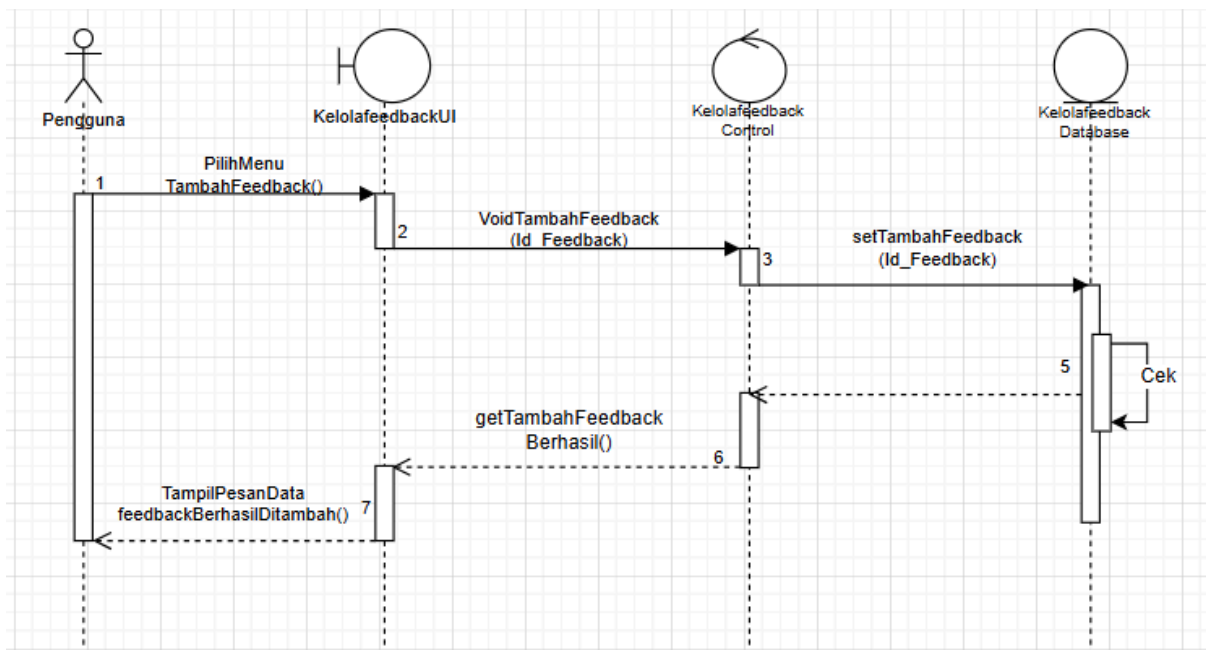
### 2.2.1.15 Fungsi Tampil Menu



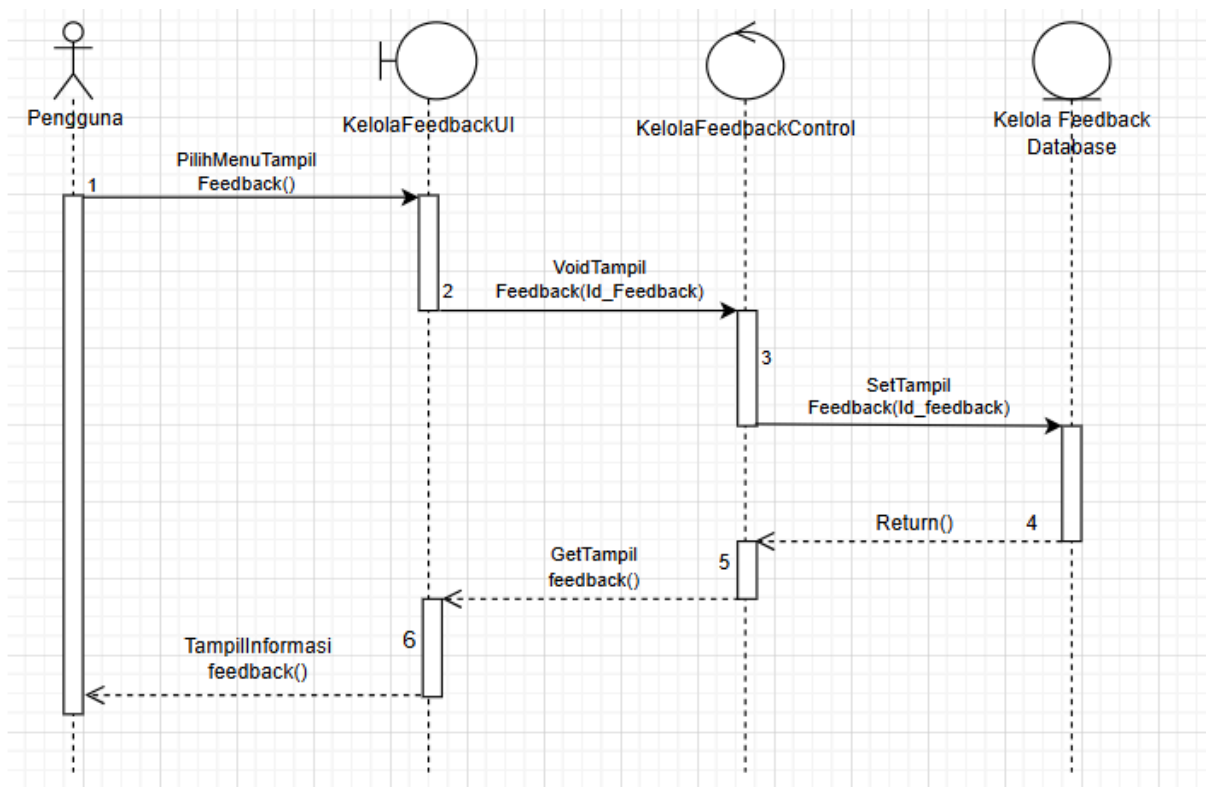
#### 2.2.1.16 fungsi Cari Menu



### 2.2.1.17 Fungsi Tambah Feedback

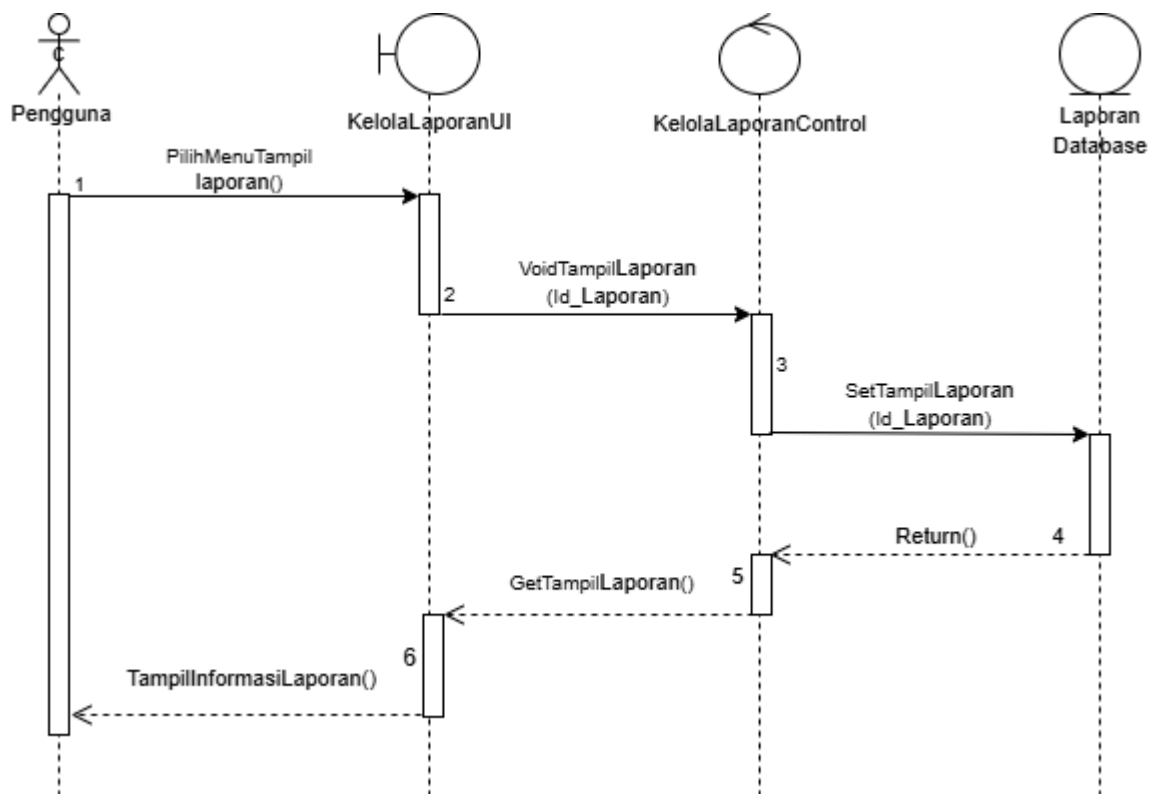


### 2.2.1.18 Fungsi Tampil Feedback

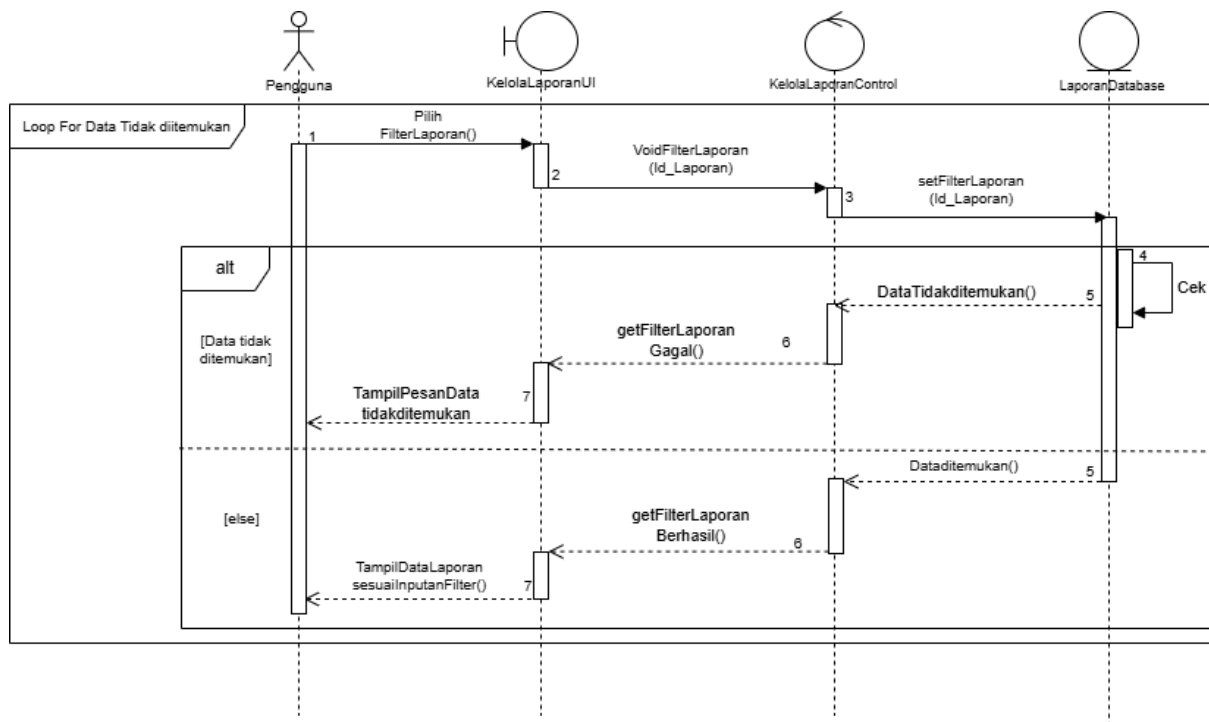


### 2.2.1.19 Fungsi Tampil data Laporan

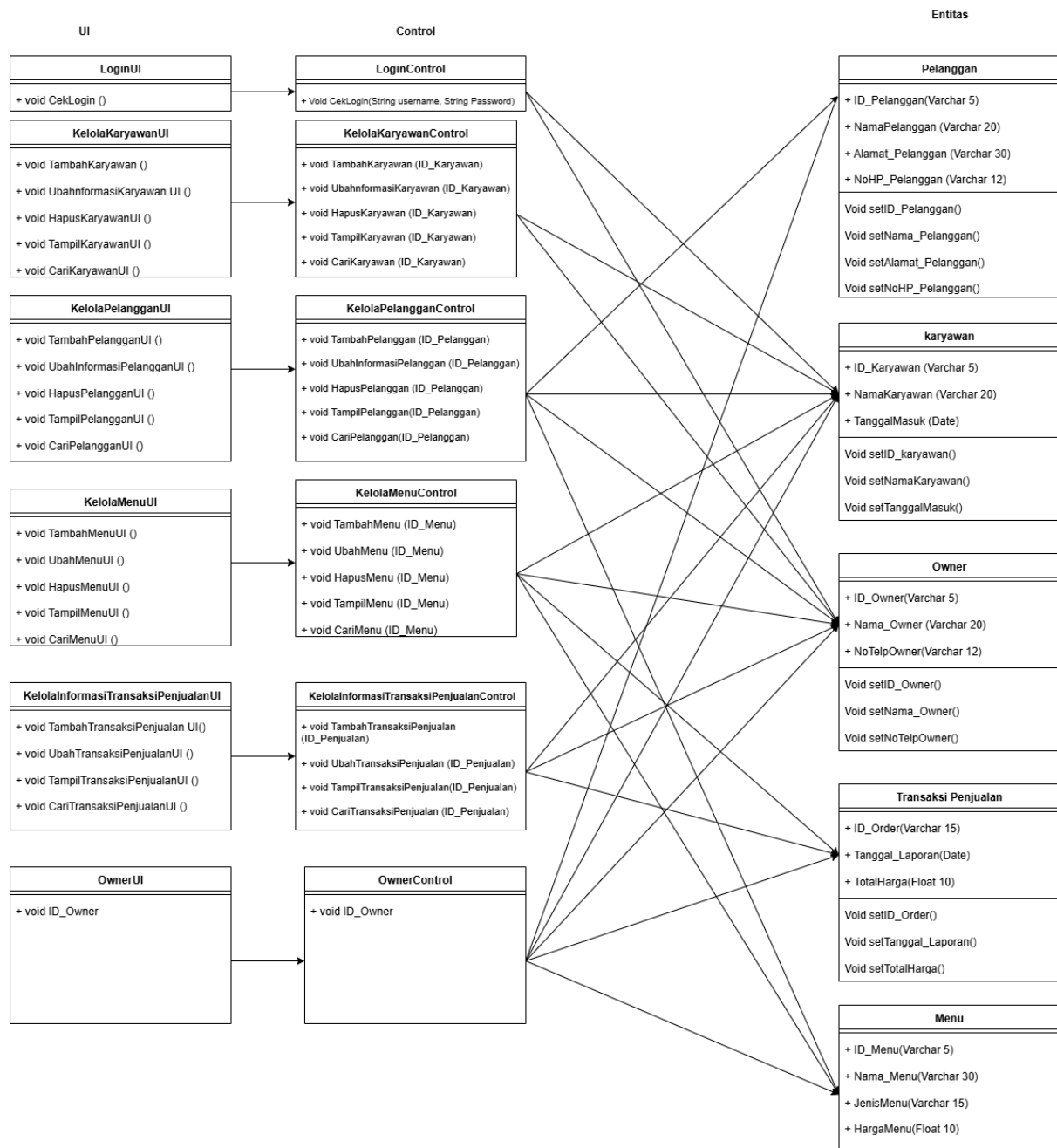
Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	21/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



### 2.2.1.20 Fungsi filter data Laporan



## 2.2.2 Class Diagram



Gambar 27 Class Diagram SI



## 2.2.3 Class Diagram Descriptions

### 2.2.3.1 Spesific Design LoginUI

LoginUI	<<Bondary>>
+void CekLogin() Operasi ini digunakan untuk mengecek data pengguna yang login apakah sudah sesuai dengan rolenya antara owner dengan pegawai.	

### 2.2.3.2 Kelola KaryawanUI

LoginUI	<<Bondary>>
+ TambahKaryawanUI() : void Operasi ini digunakan untuk menambah Karyawan +void UbahKaryawanUI() Operasi ini digunakan untuk Ubah Informasi Karyawan +void HapusKaryawaUI() Operasi ini digunakan untuk hapus data karyawan yang ada +void TampilKaryawanUI() Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail informasi karyawan yang ada +void CariKaryawanUI() Operasi ini digunakan untuk mencari karyawan yang dapat dipilih	

### 2.2.3.3 KelolaPelangganUI

KelolaPelangganUI	<<Bondary>>
+void TambahPelangganUI() Operasi ini digunakan untuk menambah Pelanggan +void UbahPelangganUI() Operasi ini digunakan untuk Ubah Informasi pelanggan +void HapusPelangganUI() Operasi ini digunakan untuk Menghapus data pelanggan yang ada +void TampiPelangganlUI() Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail informasi pelanggan +void CariPelangganUI() Operasi ini digunakan untuk mencari pelanggan yang dipilih	

### 2.2.3.4 Specific Design Class KelolaMenuUI

LoginUI	<<Bondary>>
+void TambahMenuUI() Operasi ini digunakan untuk menambah Menu +void UbahMenuUI() Operasi ini digunakan untuk Ubah Informasi menu +void HapusMenuUI() Operasi ini digunakan untuk Menghapus data menu yang ada +void TampilMenuUI() Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail informasi menu	

+void CariMenuUI() Operasi ini digunakan untuk mencari menu yang dipilih
--

### 2.2.3.5 Specific Design Class

#### KelolaInformasiTransaksiPenjualanUI

KelolaInformasiTransaksiPenjualanUI	<<Bondary>>
+void TambahInformasiTransaksiPenjualanUI() Operasi ini digunakan untuk menambah Informasi Transaksi Penjualan +void UbahInformasiTransaksiPenjualanUI() Operasi ini digunakan untuk UbahInformasi Transaksi Penjualan +void HapusInformasiTransaksiPenjualanUI() Operasi ini digunakan untuk Menghapus data Informasi Transaksi Penjualan yang ada +void TampilInformasiTransaksiPenjualanUI() Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail Informasi Transaksi Penjualan +void CariInformasiTransaksiPenjualanUI() Operasi ini digunakan untuk mencari Informasi Transaksi Penjualan yang dipilih	

### 2.2.3.6 Specific Design Class LaporanUI

LaporanUI	<<Bondary>>
+void TambahLaporanUI() Operasi ini digunakan untuk menambah Informasi Laporan +void UbahLaporanUI() Operasi ini digunakan untuk UbahInformasi Laporan +void HapusLaporanUI() Operasi ini digunakan untuk Menghapus data Informasi Laporan yang ada +void TampilLaporanUI() Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail Informasi Laporan +void CariLaporanUI() Operasi ini digunakan untuk mencari Informasi Laporan yang dipilih	

### 2.2.3.7 Specific Design Class LoginControl

LoginControl	<<control>>
+void CekLogin(String Username, String password) Operasi ini digunakan untuk mengecek login pengguna yaitu owner dan pegawai menggunakan username dan password	

### 2.2.3.8 Specific Design Class

#### KelolakaryawanControl

KelolaKaryawanControl	<<Control>>
+void TambahKaryawanControl(ID_Karyawan) Operasi ini digunakan untuk menambah karyawan +void UbahKaryawanControl(ID_Karyawan) Operasi ini digunakan untuk Ubah Informasi karyawan +void HapusKaryawaControl(ID_Karyawan) Operasi ini digunakan untuk Menghapus data Informasi karyawan yang ada +void TampilKaryawanControl(ID_Karyawan) Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail Informasi karyawan +void CariKaryawanControl(ID_Karyawan) Operasi ini digunakan untuk mencari Informasi karyawan yang dipilih	

#### 2.2.3.9 Specific Design Class

##### KelolaInformasiTransaksiPenjualanControl

KelolaInformasiTransaksiPenjualanControl	<<control>>
<p>+void TambahInformasiTransaksiPenjualan(ID_Penjualan) Operasi ini digunakan untuk menambah Informasi Transaksi Penjualan</p> <p>+void UbahInformasiTransaksiPenjualan(ID_Penjualan) Operasi ini digunakan untuk Ubah Informasi Transaksi Penjualan</p> <p>+void HapusInformasiTransaksiPenjualan(ID_Penjualan) Operasi ini digunakan untuk Menghapus data Informasi Transaksi Penjualan</p> <p>+void TampilInformasiTransaksiPenjualan(ID_Penjualan) Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail Informasi Transaksi Penjualan</p> <p>+void CariInformasiTransaksiPenjualan(ID_Penjualan) Operasi ini digunakan untuk mencari Informasi Transaksi Penjualan yang dipilih</p>	

#### 2.2.3.10 Specific Design Class

##### KelolaLaporanControl

KelolaLaporanControl	<<control>>
<p>+void TambahLaporan(ID_Laporan) Operasi ini digunakan untuk menambah Laporan</p> <p>+void UbahLaporan(ID_Laporan) Operasi ini digunakan untuk Ubah data Laporan Operasi ini digunakan untuk Menghapus data Laporan</p> <p>+void TampilLaporan(ID_Laporan) Operasi ini digunakan untuk menampilkan detail Informasi Laporan</p> <p>+void CariLaporan(ID_Laporan) Operasi ini digunakan untuk mencari Informasi Laporan yang dipilih</p>	

#### 2.2.3.11 Specific Design Class LoginEntitas

LoginEntitas	<<Entitas>>
<p>+void CekLogin() Atribut ini digunakan untuk menyimpan id karyawan</p>	

#### 2.2.3.12 Specific Design Class

##### KelolaKaryawanEntitas

KaryawanEntitas	<<Entitas>>
<p>+ id_karyawan: varchar 5 Atribut ini digunakan untuk menyimpan id karyawan</p> <p>+ nama_karyawan: varchar 20 Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama karyawan</p> <p>+ TanggalMasuk: Date Atribut ini digunakan untuk menyimpan jadwal karyawan</p>	

### 2.2.3.13 Specific Design Class OwnerEntitas

OwnerEntitas	<<Entitas>>
+ id_Owner: (varchar 5) Atribut ini digunakan untuk menyimpan id Owner + nama_Owner: (varchar 20) Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama Owner + NoHp_Owner: (Varchar 12) Atribut ini digunakan untuk menyimpan no hp Owner	

### 2.2.3.14 Specific Design Class

#### PelangganEntitas

PelangganEntitas	<<Entitas>>
+ id_Pelanggan: varchar 5 Atribut ini digunakan untuk menyimpan id Pelanggan + nama_Pelanggan: (varchar 20) Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama Pelanggan + Alamat_Pelanggan: (Varchar 30) Atribut ini digunakan untuk menyimpan alamat pelanggan + noHP_Pelanggan: (Varchar 12) Atribut ini digunakan untuk menyimpan no hp pelanggan	

### 2.2.3.15 Specific Design Class MenuEntitas

MenuEntitas	<<Entitas>>
+ ID_Menu: (Varhar 5) Atribut ini digunakan untuk menyimpan id menu + Nama_Menu: (Varchar 30) Atribut ini digunakan untuk menyimpan nama menu + JenisMenu: (Varchar 15) Atribut ini digunakan untuk menyimpan jenis menu	

### 2.2.3.16 Specific Design Class OrderEntitas

OrderEntitas	<<Entitas>>
+ ID_Order (Varchar 5) Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal pesannya + Total_Harga (Float 10) Atribut ini digunakan untuk menyimpan Total harga dari pesanan + Tanggal_Order: (Date) Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal pesannya	

### 2.2.3.17 Specific Design Class LaporanEntitas

LaporanEntitas	<<Entitas>>
+ ID_Laporan (Varchar 5) Atribut ini digunakan untuk menyimpan ID Pesanan + Tanggal_Laporan (Date) Atribut ini digunakan untuk menyimpan tanggal laporan + Isi_Laporan (Varchar 100) Atribut ini digunakan untuk menyimpan isi Laporan	

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	29/ 63
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia.  Dilarang  untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi</p>		

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	30/ 63
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia.  Dilarang  untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi</p>		

### 3. Perancangan Data

#### 3.1 Dekomposisi Data

##### 3.1.1 Deskripsi Entitas Karyawan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Karyawan	Varchar	5	Primary key, identitas unik karyawan
Nama_Karyawan	Varchar	20	Nama Lengkap Karyawan

TanggalMasuk	Date	-	Tanggal mulai bekerja
Username	Varchar	15	Username untuk login
Password	Varchar	15	Password login terenkrips i

### 3.1.2 Deskripsi Entitas Pelanggan

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Pelanggan	Integer	6	Id dari Pelanggan, primary key
Nama_Pelanggan	Variabel Character	50	Nama dari Pelanggan
Alamat_Pelanggan	Variabel Character	50	Alamat dari Pelanggan

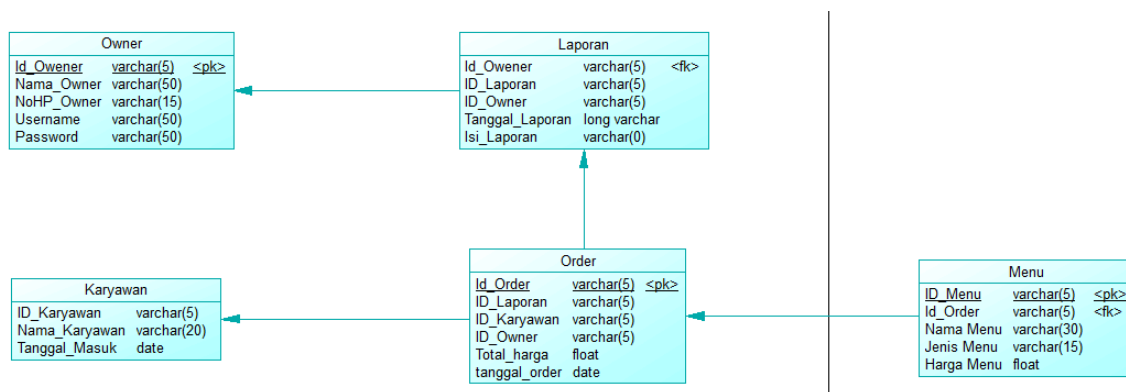


NoHP_Pelanggan	Variabel Character	12	Nomor Handphone Dari Pelanggan
----------------	-----------------------	----	-----------------------------------

### 3.1.3 Deskripsi Entitas Owner

<b>Nama</b>	<b><u>Tipe</u></b>	<b>Panjang</b>	<b><u>Keterangan</u></b>
<u>Id Owner</u>	Integer	8	Id <u>dari</u> Owner, primary key
<u>Nama Owner</u>	<u>Variabel</u> Character	50	Nama <u>dari</u> Owner
<u>Alamat Owner</u>	<u>Variabel</u> Character	50	Alamat <u>dari</u> owner
<u>NoHp Owner</u>	<u>Variabel</u> Character	12	<u>Nomor</u> Handphone <u>dari</u> Owner

## 3.2 Physical Data Model



Gambar 28 Physical Data Model

## 4. Deskripsi Perancangan Antarmuka

### 4.1 Login

Gambar 29 Login Page UI

## ← Login



Silahkan masukkan alamat email & password kamu di bawah ini.

Min. 8 karakter



Login

### a. Halaman Login (Gambar 29 Login Page UI)

Antarmuka halaman login dirancang dengan konsep sederhana, cepat diakses, dan mudah dipahami, sesuai kebutuhan pengguna UMKM seperti Warung Oyako. Elemen-elemen utama pada halaman login adalah:

-Logo Warung Oyako di bagian atas untuk memperkuat identitas merek.

-Judul "Warung Oyako - POS" yang menunjukkan sistem ini digunakan untuk keperluan transaksi penjualan.

-Kolom input "User ID" dan "Password" yang digunakan untuk otentikasi pengguna.

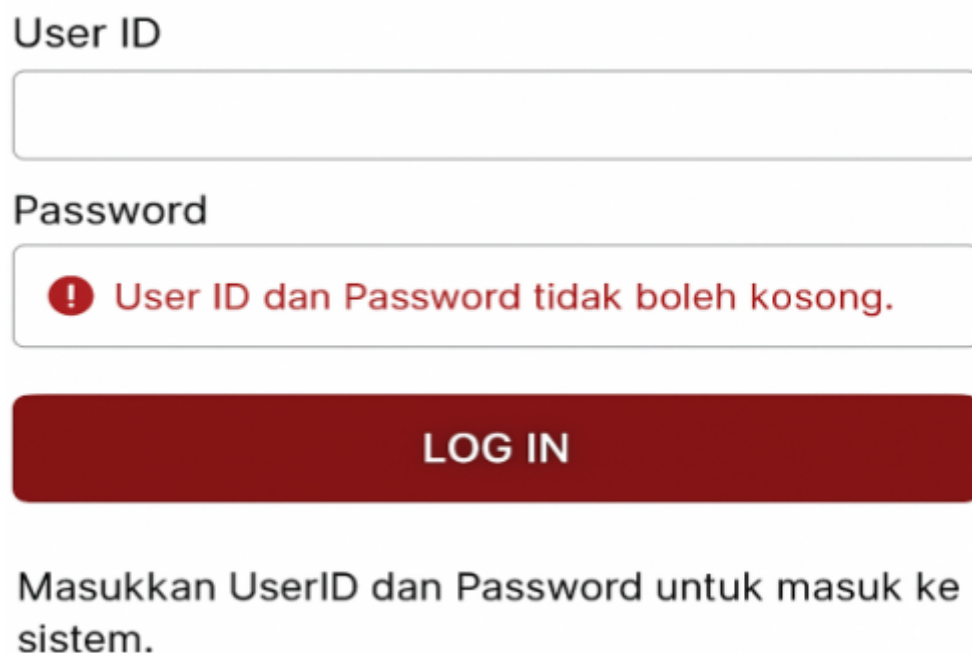
Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	35/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

-Tombol "LOG IN" berwarna merah tua yang melambangkan identitas warna Oyako dan menonjolkan tindakan utama yang harus dilakukan pengguna.

Keterangan singkat di bawah tombol login sebagai panduan pengguna.

Tampilan dibuat minimalis dengan dominasi warna putih dan merah-oranye agar kasir dapat fokus tanpa gangguan visual berlebihan.

**Gambar 30 Error 1 Login Page UI**



User ID

Password

! User ID dan Password tidak boleh kosong.

LOG IN

Masukkan UserID dan Password untuk masuk ke sistem.

b. Halaman Error 1 (Gambar 30 Error 1 Login Page UI)

Tampilan ini muncul ketika pengguna salah memasukkan User ID atau Password.

Pesan yang ditampilkan adalah:

"Username atau Password Salah. Silakan coba lagi."

Ciri tampilan:

-Pesan kesalahan muncul dengan warna merah di bawah kolom input.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	36/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

- Tombol login tetap aktif agar pengguna bisa langsung mencoba kembali.
- Desain tidak berubah signifikan agar pengguna tidak bingung.
- Tujuannya untuk memberikan umpan balik langsung kepada pengguna tanpa mengganggu alur login, sehingga proses menjadi lebih efisien dan tidak membuat frustrasi.

**Gambar 31 Error 2 Login Page UI**

User ID

Password

! User ID dan Password tidak boleh kosong.

**LOG IN**

Masukkan UserID dan Password untuk masuk ke sistem.

c. Halaman Error 2 (Gambar 31 Error 2 Login Page UI)

Tampilan ini digunakan jika terjadi gangguan koneksi jaringan atau sistem tidak dapat terhubung ke server.

Pesan yang ditampilkan adalah:

"Koneksi gagal. Periksa jaringan Anda."

Ciri tampilan:

- Warna pesan menggunakan kuning atau oranye agar menarik perhatian tanpa menimbulkan kesan negatif.
- Terdapat tombol "Coba Lagi" untuk mengulangi proses login.
- Jika masalah berlanjut, pengguna diarahkan untuk memeriksa koneksi Wi-Fi atau data.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	37/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

-Hal ini sesuai dengan kondisi Oyako yang disebutkan masih memiliki keterbatasan jaringan dan terkadang mengalami bug pada sistem sekunder (Majo POS).

## 4.2 Kelola Tambah Karyawan

9:41

← Tambah Karyawan

Silahkan isi data diri anda dengan mengisi form di bawah ini.

Nama Lengkap

Nama Panggilan

Alamat

Tanggal Lahir

Alamat Email

Posisi

☐ Saya memahami & menyetujui syarat & ketentuan yang berlaku

Daftar

### Page Tambah Karyawan

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	38/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

User interface ini menampilkan halaman Tambah Karyawan dari website berisikan Data Karyawan yang berisikan Nama Lengkap, Nama Panggilan, Alamat, Tanggal Lahir, Alamat Email, dan Posisi.

9:41

← Ubah Karyawan

Nama Lengkap :  
Armando Puertorico Tampubolon

Nama Panggilan :  
Bolon

Alamat :  
Babarsari no.67, Yogyakarta

Tanggal Lahir :  
5 Februari 1998

Alamat Email :  
ArmandoGanteng@gmail.com

Posisi :  
Head Chef

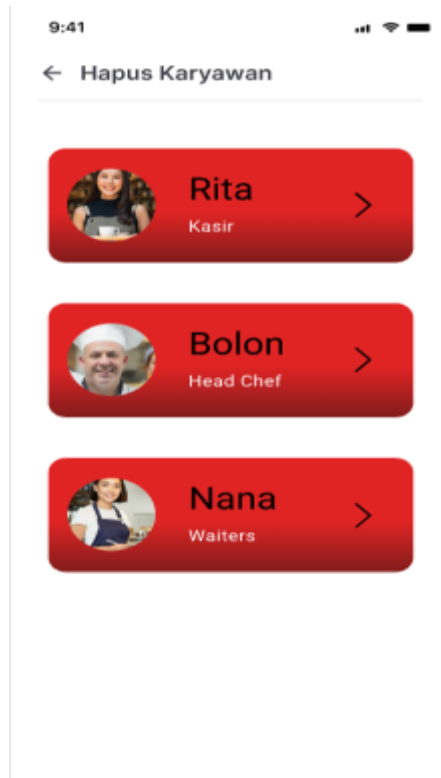
☐ Saya memahami & menyetujui syarat & ketentuan yang berlaku

Ubah Data

### Page Ubah Data Karyawan

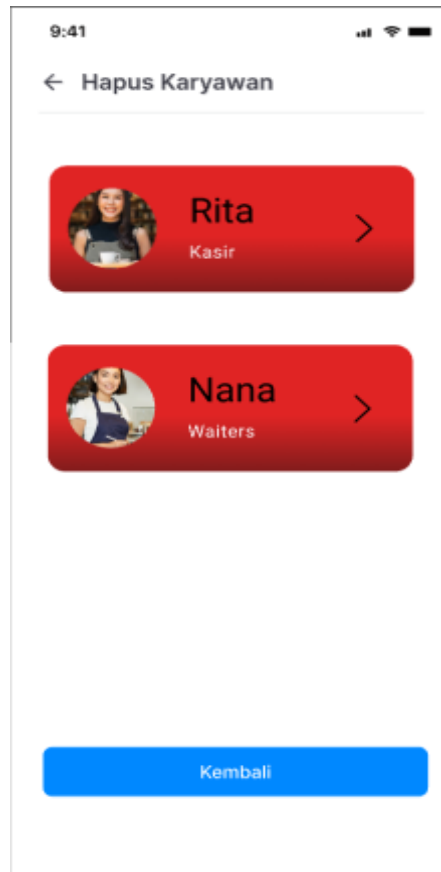
User interface ini menampilkan halaman Ubah Data Karyawan di Warung tersebut. Pemilik dapat mengeditnya didalam web tersebut dan Pemilik bila sudah menekan tombol ubah data nantinya akan otomatis tersimpan data Karyawan warung tersebut.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	39/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	40/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		





### Page Hapus Data Karyawan

User interface ini menampilkan halaman Hapus Data Karyawan di Warung tersebut. Pemilik dapat mengeditnya melalui web dengan memilih karyawan, Lalu di klik akan muncul detail data karyawan dan dipaling bawah terdapat tombol hapus karyawan. Di page ketiga gambaran bila hapus data sudah dilakukan oleh pemilik.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	41/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

9:41



← Karyawan



Tambah Karyawan



Cari Karyawan



Hapus Karyawan



Tampil Karyawan

9:41



← Tampil Karyawan



Rita

Kasir



Bolon

Head Chef



Nana

Waiters



9:41

←

Tampil Karyawan

Nama Lengkap :

Armando Puertorico Tampubolon

Nama Panggilan :

Bolon

Alamat :

Babarsari no.67, Yogyakarta

Tanggal Lahir :

5 Februari 1998

Alamat Email :

ArmandoGanteng@gmail.com

Posisi :

Head Chef

Simpan

## Page Tampil Data Karyawan

User interface ini menampilkan halaman Tampil Data Karyawan di Warung tersebut. Pemilik dapat memilih pilihan Tampil Karyawan, lalu akan muncul nama-nama Karyawan diwarung tersebut dan bila klik masuk akan memunculkan data pribadi karyawan warung tersebut.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	43/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

9:41



## ← Karyawan



Tambah Karyawan



Cari Karyawan



Hapus Karyawan



Tampil Karyawan

9:41



## ← Cari Karyawan

Cari Karyawan



Rita

Kasir



Bolon

Head Chef



Nana

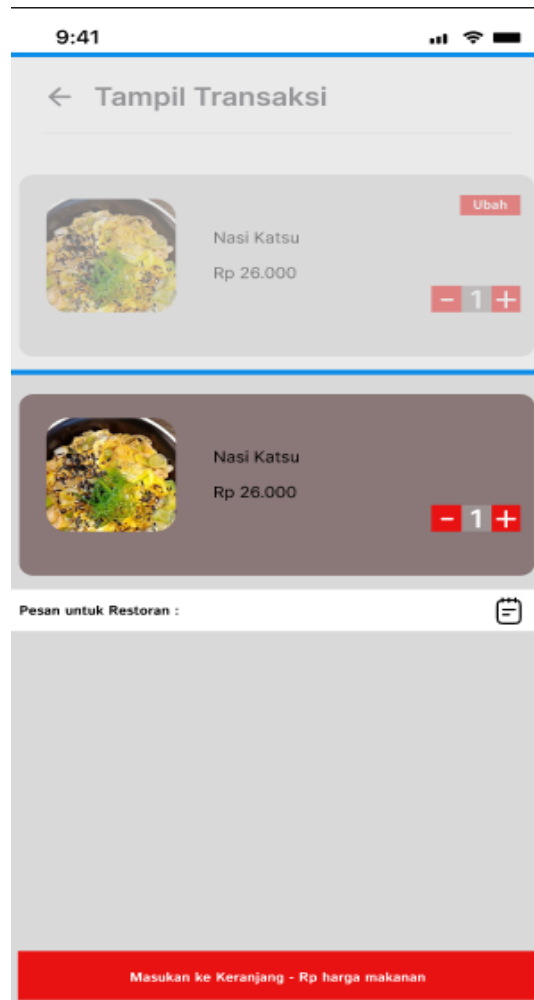
Waiters



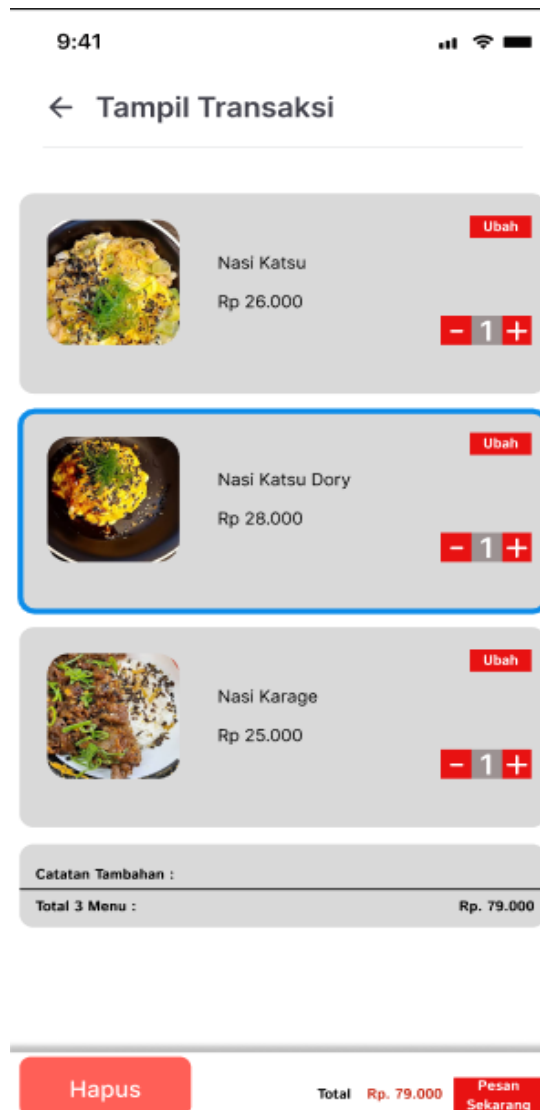
## Page Cari Karyawan

User interface ini digunakan untuk mencari Karyawan yang bekerja di warung tersebut. Pemilik dapat menklik cari karyawan lalu ada search lalu nama-nama karyawan akan muncul.

### 4.3 Kelola Tambah Transaksi Penjualan



Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	45/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



## Page Tambah Transaksi Penjualan




User interface ini digunakan untuk mengupdate tambah transaksi penjualan yang ada . Karyawan dapat mengubah jumlah item makanan yg dipesan, dan harga makanannya.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	46/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

9:41



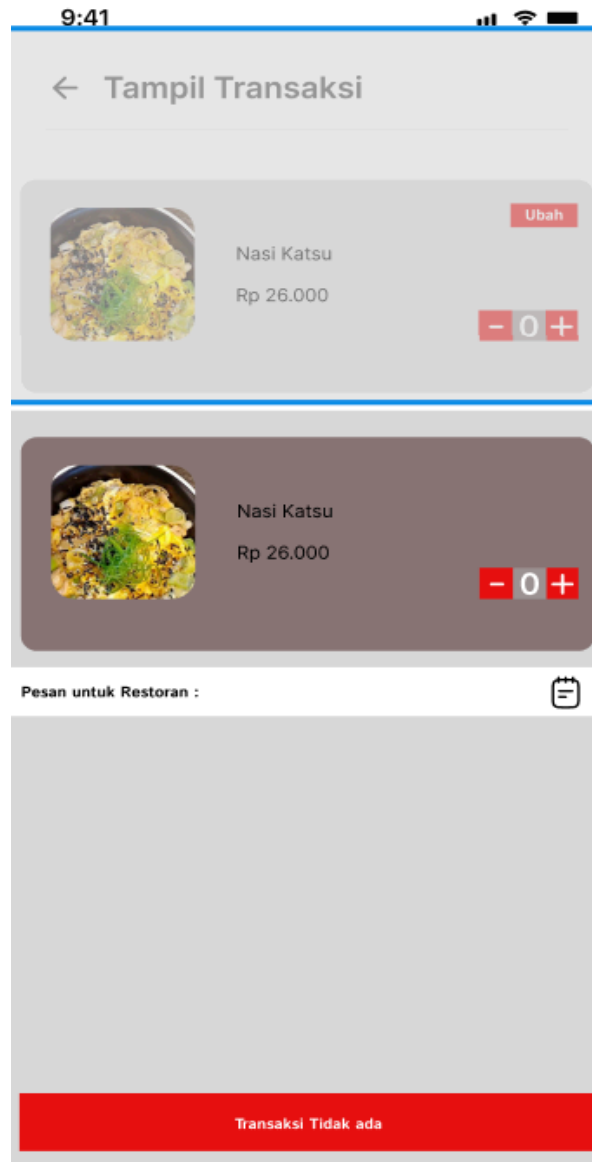
## ← Tampil Transaksi

	Nasi Katsu Rp 26.000	Ubah - 1 +
	Nasi Katsu Dory Rp 28.000	Ubah - 1 +
	Nasi Karage Rp 25.000	Ubah - 1 +
Catatan Tambahan :		
Total 3 Menu :		Rp. 79.000

Hapus

Total Rp. 79.000

Pesan Sekarang



### Page Ubah Transaksi Penjualan


User interface ini digunakan untuk mengubah transaksi penjualan yang ada dengan cara klik tombol ubah, lalu transaksi penjualan berhasil diubah dan transaksi menjadi tidak ada.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	48/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



9:41

← Tampil Transaksi



Ubah


Nasi Katsu

Rp 26.000

-

1

+



Ubah


Nasi Katsu Dory

Rp 28.000

-

1

+



Ubah

Nasi Karage

Rp 25.000

-

1

+

Catatan Tambahan :

Total 3 Menu :

Rp. 79.000

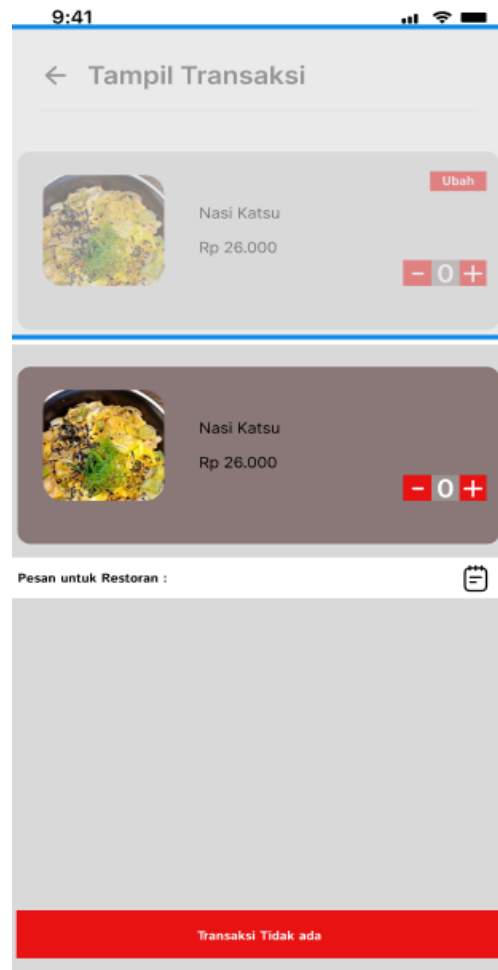
Hapus

Total

Rp. 79.000

Pesan Sekarang

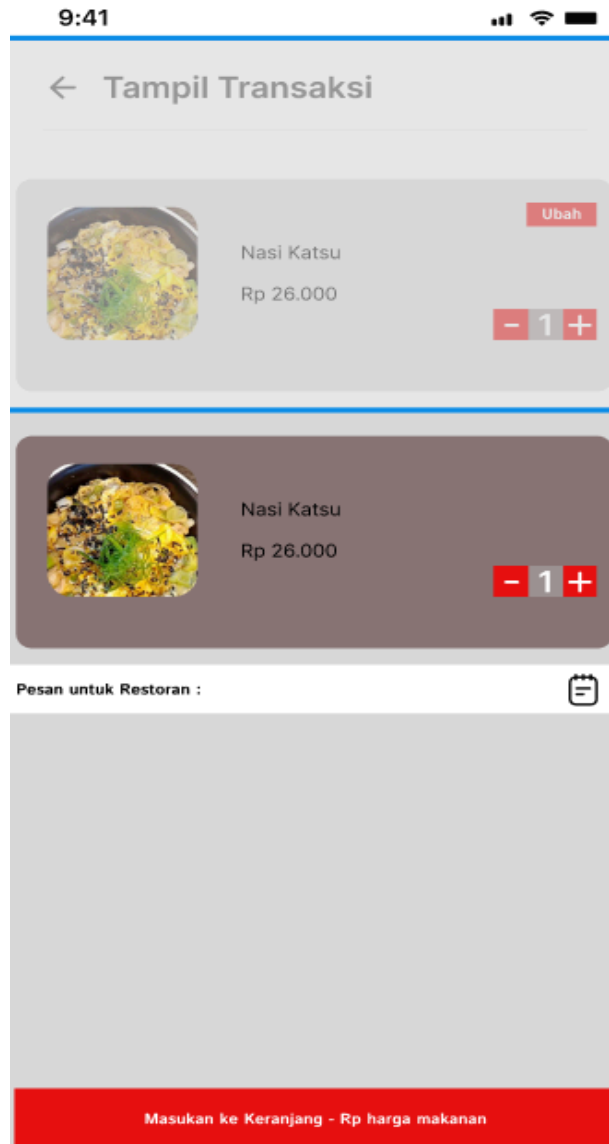
Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	49/ 63
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia.</p> <p>Dilarang</p> <p>untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi</p>		



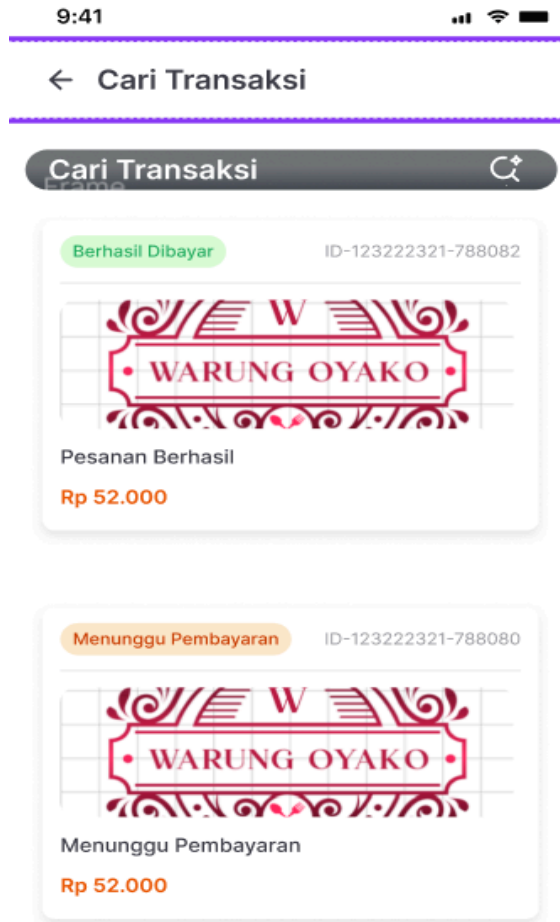
### Page Hapus Transaksi Penjualan

User interface ini digunakan untuk mengupdate Hapus transaksi penjualan yang ada. Karyawan dapat mengubah dengan cara klik tombol hapus yang berada dipojok sebelah bawah kiri, Lalu tampilan akan menampilkan Transaksi tidak ada.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	50/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	51/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



### Page Tampil Transaksi Penjualan

User interface ini digunakan untuk mengupdate tampil transaksi penjualan yang ada. Karyawan dapat menampilkan informasi Transaksi Penjualan.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	52/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

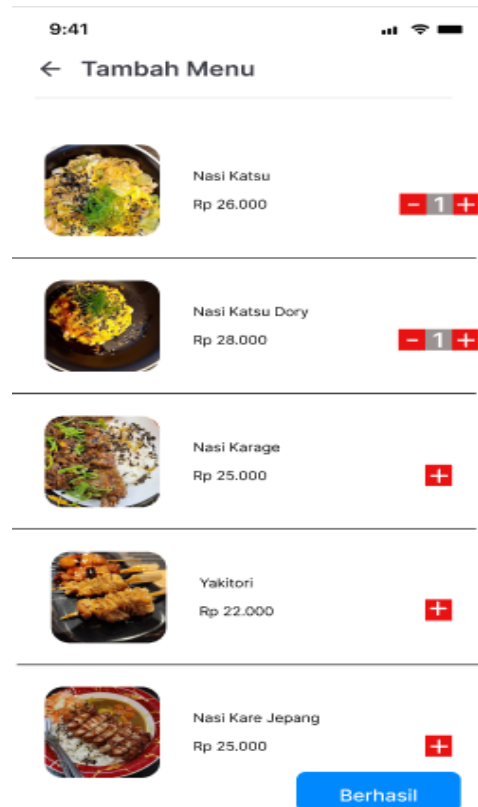
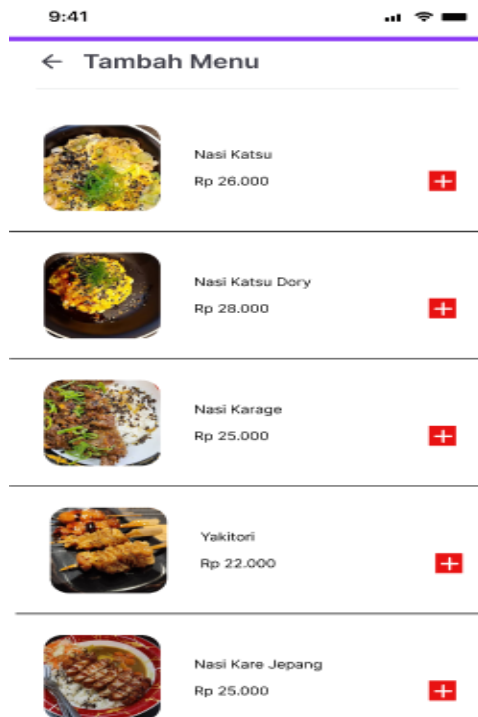


### Page Cari Transaksi Penjualan

User interface ini digunakan untuk mengupdate pencarian transaksi penjualan yang ada. Karyawan dapat menampilkan berdasarkan penjualan yang sudah diinput.

#### 4.4 Kelola Tambah Menu


Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	53/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



## Page Tambah Menu

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	54/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

User interface ini digunakan untuk mengupdate tambah menu yang ada dipenjualan. Fungsi dari tambah menu menampilkan pesanan menu makanan yang berhasil ditambahkan kedalam tambah menu.




Ubah

Nasi Katsu

Rp 26.000

- 1 +




Ubah

Nasi Katsu Dory

Rp 28.000

- 1 +



Ubah

Nasi Karage

Rp 25.000

- 1 +

Catatan Tambahan :

Total 3 Menu :

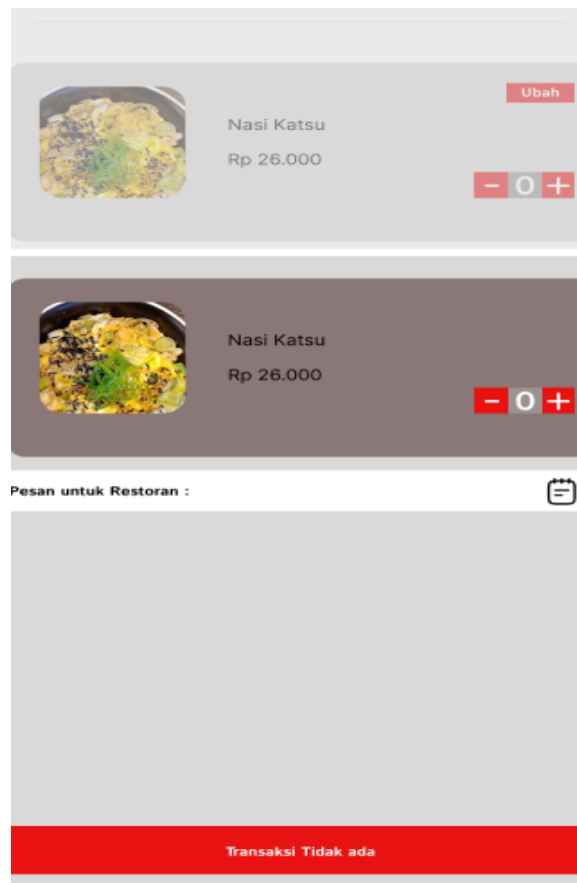
Rp. 79.000

Hapus

Total

Rp. 79.000

Pesan Sekarang



### Page Ubah Menu

User interface ini digunakan untuk mengupdat ubah menu penjualan yang ada. Karyawan dapat mengubah menu pesanan dan tampilan menjadi transaksi tidak ada dikarenakan ubah menu.


Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	56/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



9:41

←

Tampil Transaksi



Ubah


Nasi Katsu

Rp 26.000

-

1

+



Ubah


Nasi Katsu Dory

Rp 28.000

-

1

+



Ubah

Nasi Karage

Rp 25.000

-

1

+

Catatan Tambahan :

Total 3 Menu :

Rp. 79.000

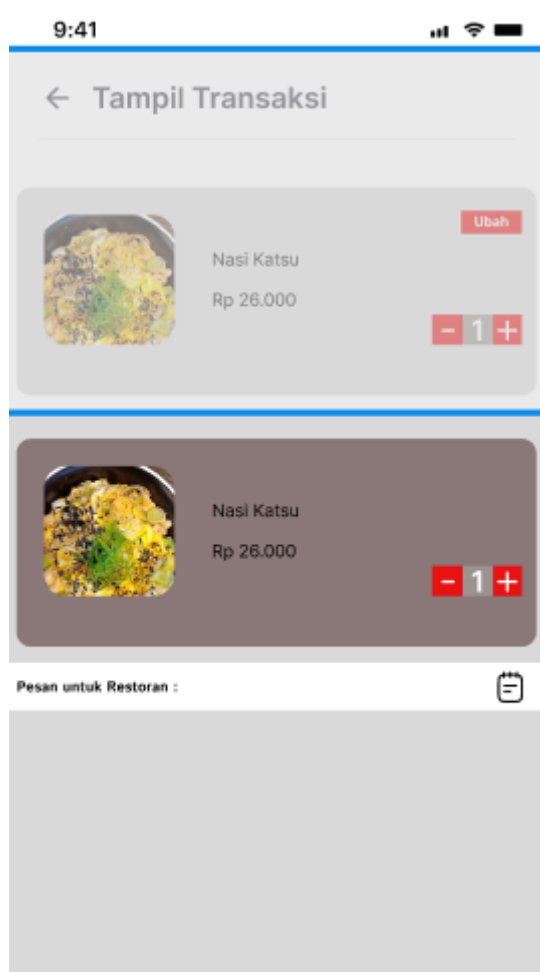
Hapus

Total

Rp. 79.000

Pesan Sekarang

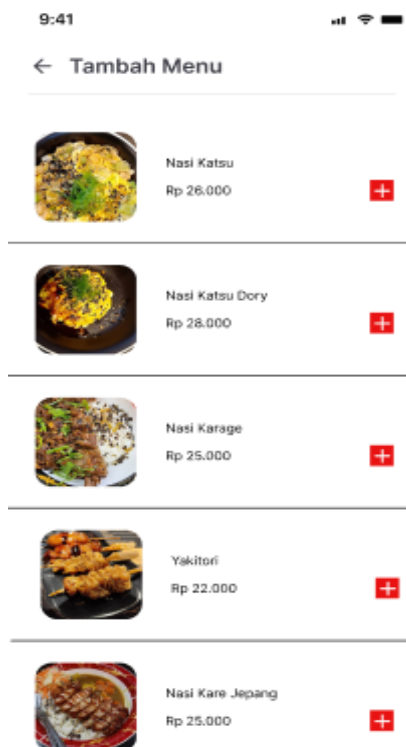
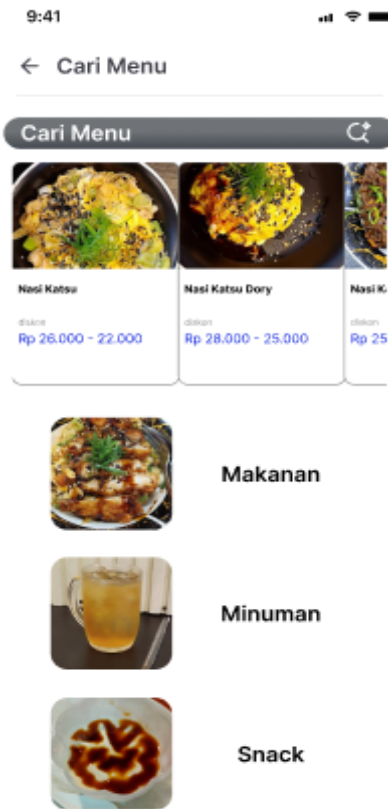
Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	57/ 63
<p>Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi</p>		



### Page Hapus Menu

User interface ini digunakan untuk mengupdate Hapus Menu makanan. Karyawan dapat klik tombol hapus tampilan pesanan menu makan yang dipesan oleh pelanggan.

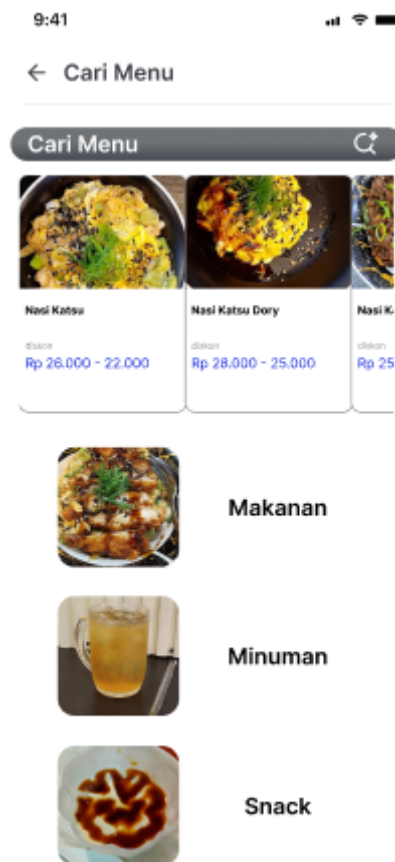
Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	58/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		



## Page Tampil Menu

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	59/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

User interface ini digunakan untuk Menampilkan Menu warung Oyako yang ada. Pelanggan dapat memilih pada saat pemesanan di kasir.



### Page Cari Menu

User interface ini digunakan untuk mencari menu yang ada di warung oyako. Karyawan dapat klik search untuk mencari dan memilih makanan / minuman yang dipesan oleh pelanggan.

## 4.5 Kelola Tambah Feedback

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	60/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

9:41

← Feedback

Nama :

Kesan Makanan :

Pelayanan :

Suasana :

Kesan tentang harga :

Pesan untuk kedepan :

Cetak PDF

## Page Tambah Feedback

User interface ini digunakan untuk pelanggan yang berkunjung ke warung oyako untuk mengetahui kesan-kesan selama berkunjung ke warung oyako.

### 4.6 Kelola Tampil Feedback

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	61/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

9:41

← Feedback

Nama :  
Michael Jesey Puerto

Kesan Makanan :  
Bintang 5

Pelayanan :  
Yang melayani cantik

Suasana :  
Cocok untuk nugas dan date

Kesan tentang harga :  
Bisa menjangkau dompet Mahasiswa

Pesan untuk kedepan :  
Semoga pelayanannya tetap terjaga

Cetak PDF

### Page Tampil Feedback

User interface ini digunakan untuk Pelanggan yang akan mengisi feedback untuk kesan-kesan di warung oyako.

### 4.7 Kelola Tampil Data Laporan Feedback

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	62/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		

9:41

## Feedback

Nama :  
Michael Jesey Puerto

Kesan Makanan :  
Bintang 5

Pelayanan :  
Yang melayani cantik

Suasana :  
Cocok untuk nugas dan date

Kesan tentang harga :  
Bisa menjangkau dompet Mahasiswa

Pesan untuk kedepan :  
Semoga pelayanannya tetap terjaga

### Page Tampil Data Laporan Feedback

User interface ini digunakan untuk menampilkan data laporan feedback dari Pelanggan yang berkunjung ke warung oyako dan feedback ini hanya bisa diakses oleh owner sendiri.

Program Studi Sistem Informasi	DPPL-SIKP	63/ 63
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Sistem Informasi - UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Sistem Informasi		