

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN DI ANGKRINGAN
JOGLO PANJAHITAN BERBASIS WEBSITE**

LAPORAN AKHIR



Oleh
Zahrotun Nisak
NIM E31140091

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2017**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN DI ANGKRINGAN
JOGLO PANJAHITAN BERBASIS WEBSITE**

LAPORAN AKHIR



Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.)
Di Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

oleh

Zahrotun Nisak

NIM E31140091

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2017**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER

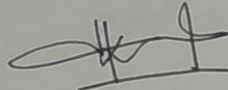
SISTEM INFORMASI PEMESANAN DI ANGKRINGAN
JOGLO PANJAHITAN
BERBASIS WEBSITE

Telah diuji pada tanggal 21 Juli 2017
Telah dinyatakan Memenuhi Syarat

HALAMAN PENGESAHAN

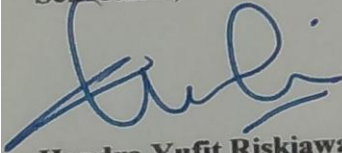
Tim Penguji:

Ketua,



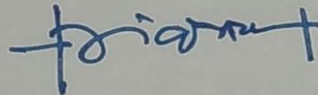
Ika Widiastuti, S.ST, MT
NIP. 19780819 200502 2 001

Sekretaris,



Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom, M.cs
NIP. 19830203 200604 1 003


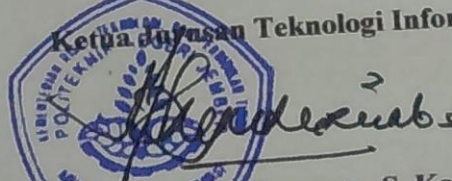
Anggota,



Moch. Munih D W, S.Kom, M.T.
NIP. 19700831 199803 1 001

Mengetahui,

Ketua Yayasan Teknologi Informasi



Wahyu Kurnia Dewanto, S. Kom, M.T
NIP. 19710408 200112 1 003

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN DI ANGKRINGAN
JOGLO PANJAHITAN
BERBASIS WEBSITE**

Oleh

**Zahrotun Nisak
NIM E31140091**

Diuji pada tanggal : 21 Juli 2017

Pembimbing 1,



**Ika Widiastuti S.ST, MT
NIP. 19780819 200502 2 001**

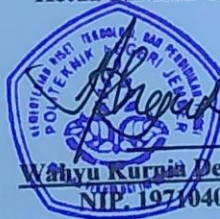
Pembimbing II,



**Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom, M.cs
NIP. 19830203 200604 1 003**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknologi Informasi



**Wahyu Kurnia Dewanto, S. Kom, M.T
NIP. 19740408 200112 1 003**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Allah SWT, karena hanya dengan Rahmat dan hidayahmulah hamba dapat menyelesaikan Laporan Akhir ini. Engkau juga telah tunjukan betapa besar Karuniamu kepada ku, kau buat yang tak mungkin menjadi mungkin dengan kebesaranmu. Banyak ujian dan cobaan yang datang itu semata – semata caramu untuk membuat hamba semakin besar hati, semakin kuat, semakin sabar, semakin Tegar, semakin berkuliatas dan bernilai dihadapanmu ya Robb. Ku ingin Selalu dan terus dekat denganMU ya Allah, Bertaqwa dan berserah diri kepadamu. Terimakasih untuk semua yang telah engkau berikan, rasa syukur ini tak ada gantinya.

Sholawat dan salam selalu ku limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Saya persembahkan laporan Akhir ini kepada :

1. Ayahanda H.Nur fuad dan Mama saya (Alm) Hj. Mas'udah yang telah susah payah berjuang untuk pendidikan putrinya ini, serta menjadi teladan dan panutan yang baik, selalu menanamkan nilai baik serta motivator terhebat. Terimakasih (Ayah dan Alm Mama). Saya tidak akan lupa dengan keinginan Alm Mama yang ingin menjadi perempuan kuat seperti beliau. Tanpa doa Beliau Zahrotun Nisak tidak akan menjadi perempuan yang kuat.
2. Terimakasih buat kakak Ku Tercinta Amri Taufik (Alm), Amrina Dwi Ningrum dan Nur Triani Azizah buat segala kasih sayangnya selama ini sebagai pengganti Alm Mama juga. Semoga kita selalu menjadi saudara yang bahagia dan adek kecilmu ini bisa belajar menjadi perempuan yang dewasa dan tangguh. Buat kakak Ipar saya Ali Wardana, Adrian Cahyadi dan juga buat keponakan adek Alvaro Darmawan serta calon keponakan baru semoga kalian menjadi keponakan yang sholeh dan bisa menjaga nama baik keluarga.
3. Terimakasih Bu Ika Widiastuti, S.ST, MT selaku Dosen Pembimbing 1, Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom, M.cs Selaku Dosen Pembimbing 2 yang sudah membimbing saya dan Moch. Munih Dian W, S.Kom, M.T. Selaku Penguji Tugas Akhir saya.
4. Teman Angkatan 2014 Manajemen Informatika yang telah memberi saya motivasi dan semoga kita semua tetap dijaga kebersamaanya. Serta semua keluarga besar Jurusan Teknologi Informasi.

5. Terimakasih Buat Nurul Fajar Rahman atas semangatnya selama ini serta sudah menjadi teman spesialku, terimakasih sudah menjadi pribadi yang penyabar, tetaplah menjadi dirimu sendiri dan sukses selalu.
6. Terimakasih buat keluarga besar dan sahabat ku yang sudah mendukung serta mendoakan.
7. Terimakasih Almamater Tercinta POLITEKNIK NEGERI JEMBER

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri dan kejarlah impiannmu diiringi doa terbaik disetiap sujudmu”

“Hiduplah seolah-olah setiap hari adalah hari terakhirmu, maka kamu akan menghargai setiap waktu yang tersisa dalam hidupmu”

“Janganlah kau takut dan janganlah kau bersedih, sesungguhnya Allah selalu bersama kita”

“Sesungguhnya setiap kesulitan selalu ada kemudahan”

“Bicarah sedikit namun menyentuh hati, jangan bicara banyak tapi menyakiti hati”

“Bersabarlah maka kesabaran itu akan membawamu melangkah menjadi lebih baik”

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zahrotun Nisak

NIM : E31140091

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa segala pernyataan dalam laporan akhir saya yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” merupakan gagasan dan hasil karya saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing, dan belum pernah diajukan dalam bentuk apa pun pada perguruan tinggi manapun.

Semua data dan informasi yang digunakan telah dinyatakan secara jelas dan dapat diperiksa kebenarannya. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam naskah dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir Laporan Akhir ini.

Jember, 7 Agustus 2017

Zahrotun Nisak
NIM E31140091

RINGKASAN

Zahrotun Nisak, Nim E31140091, Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember. **Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website**. Ika Widiastuti, S.ST,MT (Pembimbing I), Hendra Yufit Riskiawan S.Kom. M.cs (Pembimbing II).

Angkringan berasal dari kata angkring atau nangkring yang artinya duduk santai, nangkring dalam bahasa jawa berarti duduk dengan posisi nyaman. Angkringan sendiri menjadi istimewa karena interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Namun konsumen harus datang langsung ketempat angkringan joglo panjahitan dan untuk mengetahui menu makanan juga konsumen juga harus ke tempat Angkringan Joglo Panjahitan. Saat pemasaran dalam sosial media hanya beberapa menu makanan dan minuman yang di *upload* di sosial media tersebut. Selain itu, Angkringan Joglo Panjahitan ini hanya memasarkan tentang menu makanan dan minuman, tidak ada pemberitahuan tentang tempat yang di Angkringan Joglo Panjahitan itu sudah ada yang *booking* atau belum.

Dengan Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang terjadi di angkringan joglo ini.

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini untuk membangun suatu sistem informasi yang dapat membantu konsumen untuk melakukan pemesanan tempat dan membantu pemasaran pada Angkringan Joglo Panjahitan dimana nantinya dapat digunakan sebagai sarana penunjang bisnis dan mempermudah user dalam mencari informasi pemesanan tempat dan menu makanan secara online.

Kesimpulan yang dapat di ambil dari pembuatan Sistem Informasi Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Webiste dapat menyajikan informasi data angkringan dalam bentuk *website*, sekaligus konsumen tidak kesulitan dalam mencari informasi tentang kuliner.

**Sistem Informasi Pemesanan Di Angkringan Joglo Panjahitan
Berbasis Website**

***(Information System Ordering In Angkringan Joglo Panjahitan
Based Website)***

Zahrotun Nisak

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknologi Informasi

ABSTRACT

Angkringan comes from the Java language is Angkring which means sitting relaxed. Angkringan is also interpreted as a tent that sells various kinds of food and beverages are usually sold at every side of the road in Central Java, such as Yogyakarta. Joglo style house is not covered with walls so it can enjoy a typical dish of angkringan with a cool breeze, so that place angkringan made outdoor and sitting chair can, then in the yard with a small lamp decoration. Therefore the owner has an inspiration for his business with the name Angkringan Joglo 130. Angkringan Joglo Panjahitan has a problem that is for reservations where consumers must come directly to the place of Angkringan Joglo Panjahitan and to know the food also consumers must also to place Angkringan Joglo Panjahitan. When marketing in social media only some food and beverage menu that is uploaded in social media. In addition, Angkringan Joglo Panjahitan is only marketing about the food and beverage, there is no notification about the place in Angkringan Joglo Panjahitan it was already booked or not. Recommended system created using Prototyping method, Prototyping Method is method that has characteristic of listening customer. The research was conducted using prototyping methodology. The system used to review the design of the Power Designer tool to review that is DFD (Data Flow Diagram), DFD level 0, DFD level 1, DFD level 2. In the preparation of the system used tools Adobe Dreamweaver and XAMPP with PHP programming language.

Keywords: *Prototyping, Data Flow Diagram, code igniter*

ABSTRAK

ZAHROTUN NISAK, Sistem Informasi Pemesanan Di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website, Dibimbing Oleh, Ibu Ika Widiastuti, S.ST, MT (Pembimbing I) dan Bapak Hendra Yufit Riskiawan S.Kom, M.Cs (Pembimbing II).

Angkringan berasal dari bahasa Jawa yaitu Angkring yang berarti duduk santai. Angkringan juga diartikan sebagai sebuah tenda yang menjual berbagai macam makanan dan minuman yang biasa diujakan di setiap pinggir ruas jalan di Jawa Tengah, seperti Yogyakarta. Rumah bergaya Joglo ini tidak dilapisi dinding sehingga dapat menikmati sajian khas angkringan dengan semilir sejuk, sehingga tempat angkringan dibuat *outdoor* dan duduk kursi bisa, maka di halaman dengan hiasan lampu kecil. Maka dari itu pemilik memiliki inspirasi buat usahanya dengan nama Angkringan Joglo 130. Angkringan Joglo Panjahitan mempunyai permasalahan yaitu untuk pemesanan tempat konsumen harus datang langsung ketempat Angkringan Joglo Panjahitan dan untuk mengetahui menu makanan juga konsumen juga harus ke tempat Angkringan Joglo Panjahitan. Saat pemasaran dalam sosial media hanya beberapa menu makanan dan minuman yang di *upload* di sosial media tersebut. Selain itu, Angkringan Joglo Panjahitan ini hanya memasarkan tentang menu makanan dan minuman, tidak ada pemberitahuan tentang tempat yang di Angkringan Joglo Panjahitan itu sudah ada yang *booking* atau belum. Rekomendasi sistem yang dibuat menggunakan metode Prototyping, Metode Prototyping adalah metode yang memiliki karakteristik mendengarkan pelanggan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metodologi prototyping. Sistem yang digunakan untuk review desain alat Power Designer untuk meninjau Yaitu DFD (Data Flow Diagram), DFD level 0, DFD level 1, DFD level 2. Dalam persiapan sistem digunakan alat Adobe Dreamweaver dan XAMPP dengan bahasa pemrograman PHP.

Kata Kunci : *Prototyping, Data Flow Diagram, code igniter*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, maka penulisan Laporan Akhir yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Direktur Politeknik Negeri Jember,
2. Ketua Jurusan Teknologi Informasi,
3. Ketua Program Studi Manajemen Informatika,
4. Seluruh staf pengajar di Program Studi Manajemen Informatika
5. Ika Widiastuti, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing I,
6. Hendra Yufit Riski Awan S.Kom, M.CS selaku pembimbing II,
7. Moch. Munih Dian S.Kom, M.T. Selaku Penguji,
8. Rekan – rekan dan semua pihak yang telah ikut memotivasi dan membantu dalam proses penyelesaian Laporan Akhir ini.

Laporan Akhir ini masih kurang dari kata sempurna, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Jember, 7 Agustus 2017

Penulis



**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Zahrotun Nisak
NIM : E31140091
Program Studi : Manajemen Informatika
Jurusan : Teknologi Informasi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas Karya Ilmiah berupa **Laporan Tugas Akhir yang berjudul:**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN DI ANGKRINGAN JOGLO
PANJAHITAN BERBASIS WEBSITE**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT. Perpustakaan Politeknik Negeri Jember berhak menyimpan, mengalihkan media atau format, mengelola dalam bentuk Pangkalan Data (DataBase), mendistribusikan karya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Jember, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas Pelanggaran Hak Cipta dalam Karya Ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jember
Pada Tanggal : 7 Agustus 2017
Yang menyatakan,

Nama : ZAHROTUN NISAK
NIM : E31140091

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
RINGKASAN	ix
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xi
PRAKATA	xii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Sistem	4
2.2 Informasi.....	4
2.3 Sistem Informasi	4
2.4 <i>Booking Online</i>	4
2.5 Katering	4

2.6 Angkringan.....	5
2.7 <i>MYSQL</i>	5
2.8 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	6
2.9 <i>Code Igniter</i>	6
2.10 <i>DFD (Data Flow Diagram)</i>	7
2.11 Karya Tulis Ilmiah	7
2.12 State Of The Art	8
 BAB 3. METODE KEGIATAN	 10
3.1 Tempat Dan Waktu Kegiatan	10
3.2 Alat dan Bahan	10
3.3 Tahap Metode Kegiatan	11
 BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	 14
4.1 Perencanaan dan Pembangunan Sistem	14
4.2 Analisis Kebutuhan	14
4.3 Tahapan Prototype	14
 BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN	 43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
 DAFTAR PUSTAKA	 44
 LAMPIRAN	 45

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Tabel <i>State of The Art</i>	9
4.1 Tabulasi DFD level 1	16
4.2 Tabel User	19
4.3 Tahap Pengujian Iterasi I Modul Login	20
4.4 Tabel Pesanan.....	25
4.5 Tabel Pengujian Iterasi II Modul Daftar Menu.....	27
4.6 Tabel Katering.....	30
4.7 Tabel Detail Order	30
4.8 Tabel Pengujian Iterasi III.....	33
4.9 Tabel Booking.....	35
4.10 Tabel Detail Booking	36
4.11 Tabel Pengujian Iterasi IV Modul Booking Online	38
4.12 Tabel Pengujian Iterasi V Modul Memantau	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Model Prototype.....	13
4.1 DFD Level 0	15
4.2 DFD Level 1	15
4.3 Proses Daftar Akun Konsumen	18
4.4 DFD Level 2 Modul Login	18
4.5 Mockup Halaman Login	20
4.6 Mockup Halaman Daftar Login	20
4.7 Halaman Login	21
4.8 Halaman Daftar Login.....	21
4.9 Proses Daftar Menu.....	23
4.10 DFD Level 2 Modul Daftar Menu	24
4.11 Mockup Daftar Menu	26
4.12 Halaman Tambah Menu.....	26
4.13 Proses Katering	28
4.14 DFD Level 2 Modul Katering	29
4.15 Mockup Modul Katering.....	31
4.16 Mockup Pesanan Makanan	31
4.17 Halaman Pemesanan Katering	32
4.18 Halaman Daftar Pesanan Makanan	32
4.19 Proses Booking Online.....	34
4.20 DFD Level 2 Modul Booking Online	34
4.21 Mockup Halaman Booking Online	36
4.22 Halaman Tabel Booking Scedule.....	37
4.23 Halaman Menu Makanan	38
4.24 Proses Memantau	39
4.25 Modul Memantau	40
4.26 Mockup Halaman Memantau	40
4.27 Menu Edit Data	41

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Biodata	45

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Angkringan berasal dari bahasa Jawa yaitu Angkring yang berarti duduk santai. Angkringan juga diartikan sebagai sebuah tenda yang menjual berbagai macam makanan dan minuman yang biasa diujakan di setiap pinggir ruas jalan di Jawa Tengah, seperti Yogyakarta. Joglo yaitu bangunan bergaya Jawa dengan halaman yang cukup luas. Tempat ini banyak menyajikan aneka makanan khas angkringan mulai dari makanan hingga minuman. Rumah bergaya Joglo ini tidak dilapisi dinding sehingga dapat menikmati sajian khas angkringan dengan semilir sejuk, sehingga tempat angkringan dibuat *outdoor* dan duduk kursi bisa, maka di halaman dengan hiasan lampu kecil. Maka dari itu pemilik memiliki inspirasi buat usahanya dengan nama Angkringan Joglo 130. Soal hidangan sama seperti angkringan pada umumnya, menu utamanya yaitu nasi yang dibungkus dalam ukuran kecil atau biasa disebut nasi kucing lengkap dengan isian orek tempe atau ikan teri. Sate-satean seperti satu telur puyuh, sate usus, sate ati ampela, sate kikil, sate ayam. Konsumen bisa mengambil sendiri nasi dan lauk yang mereka inginkan. Untuk menu minumannya beragam minuman khas Jawa seperti jawa teh poci, teh jahe, wedang jahe, wedang uwuh, hingga minuman dingin. Selain itu, Angkringan Joglo Panjahitan juga menerima pesanan catering. Untuk tempat Angkringan Joglo Panjahitan ini terjangkau dan nyaman untuk berkumpul dengan keluarga serta teman sebayanya. Angkringan berada dijalan Panjahitan Sumbersari Jember.

Angkringan Joglo Panjahitan mempunyai permasalahan yaitu konsumen harus mendatangi lokasi angkringan joglo untuk memesan, mengetahui menu (makanan dan minuman) dan pemesanan tempat meja. Saat pemasaran dalam sosial media hanya beberapa menu makanan dan minuman yang di *upload* di sosial media tersebut. Selain itu, Angkringan Joglo Panjahitan ini hanya memasarkan tentang menu makanan dan minuman, tidak ada pemberitahuan tentang tempat yang di Angkringan Joglo Panjahitan itu sudah ada yang *booking* atau belum.

Berdasarkan permasalahan diatas maka akan dibuat system informasi yang dinamakan “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan joglo panjahitan berbasis website” yang dapat menampilkan semua daftar menu makanan dan minuman yang ada di Angkringan Joglo Panjahitan beserta harganya, selain daftar menu makanan dan minuman juga ada katering dan system *booking online*. Agar memudahkan konsumen dalam mengetahui informasi tentang Angkringan dan dapat melancarkan usaha pemilik Angkringan Joglo Panjahitan.

1.2 Rumusan Masalah

Berkenaan dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan diambil adalah :

- a. Bagaimana cara konsumen dapat mengetahui menu makanan dan minuman tanpa menuju ke tempat lokasi ?
- b. Bagaimana cara mengatasi pemesanan meja atau *booking online* di Angkringan Joglo Panjahitan ?
- c. Bagaimana cara pemilik bisa mengawasi dari jauh tanpa harus datang langsung ke lokasi?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas agar pembuatan tugas akhir ini sesuai dengan masalah maka dibuat batasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem Informasi Angkringan Joglo Panjahitan meliputi (katering dan *booking online*) dan memantau situasi.
- b. Modul *Booking online* berisi memesan tempat dan menu makanan.
- c. Modul katering berisi memesan makanan ketika dalam acara semisal pernikahan atau acara besar.
- d. Asumsi makanan dan minuman untuk stok dibatasi hanya 10 maksimal untuk *booking online*.
- e. Proses penggajian tidak termasuk dalam proses karya ilmiah ini.

1.4 Tujuan

Adapun manfaat dari pengerjaan tugas akhir ini, adalah sebagai berikut:

- a. Terbangunnya suatu sistem informasi yang dapat membantu konsumen untuk melakukan (*booking online* dan katering) pada Angkringan Joglo Panjahitan.
- b. Digunakan sebagai sarana penunjang bisnis.
- c. Mempermudah konsumen dalam mencari informasi pemesanan tempat dan menu makanan secara online.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pengerjaan tugas akhir ini, adalah sebagai berikut :

- a. Angkringan lebih dikenal oleh masyarakat luas dan mendatangkan keuntungan yang besar bagi rumah makan.
- b. Memberikan pelayanan informasi tempat dan menu makanan secara online sehingga pembeli bisa mengetahui informasi apa saja yang disediakan pihak Angkringan Joglo Panjahitan tanpa perlu datang ke lokasi.
- c. Memudahkan penjualan dalam melayani pembeli sehingga tidak susah payah mencari informasi tempat dan menu makanan yang di inginkan pembeli sehingga proses pelayanan lebih cepat dan efisien.
- d. Mengatasi jarak atau waktu ketika konsumen berada di luar jember.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Definisi sederhana yang diterjemahkan bebas dari James A Hall, menjelaskan sistem adalah sekelompok dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berhubungan untuk melayani tujuan umum. (Hall,2013).

2.2 Informasi

Gordon B. Davis mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. (Mulyanto,2009).

2.3 Sistem Informasi

Suatu sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai suatu rangkaian yang komponen-komponennya saling terkait yang mengumpulkan (dan mengambil kembali), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan mengendalikan perusahaan. (Laudon,2014 dalam Krismiaji, 2010).

2.4 Booking Online

Menurut O'Brien DAN Marakas (2010), mendefinisikan *eCommerce* “*is changing the shape of competition, the speed of action, and streaming of interaction, and payment from customer to companies, and from companies to suppliers*” dan perampangan interaksi dan transaksi dari konsumen ke perusahaan dan dari perusahaan ke pemasok. (O'Brien,2010)

2.5 Katering

Menurut Rusda, dan Enstien Basuki. (2016) Katering merupakan usaha yang paling populer di bidang boga. Usaha ini dapat memberikan kemudahan pada setiap konsumen karena usaha katering dapat memberikan pelayanan apa saja sesuai permintaan konsumen yang tentunya berkaitan dengan sajian makanan.

Permintaan dari pelanggan yang semakin banyak mendorong kinerja karyawan usaha katering harus lebih maksimal dalam memberikan pelayanan.

2.6 Angkringan

Menurut Azizah (2015) Angkringan merupakan kaki lima makanan khas di Yogyakarta. Tempat seperti ini sangat banyak ditemui di daerah Solo dan Yogyakarta karena merupakan daerah asalnya. Tempat berjualan yang unik serta waktu bergadang dimulai dari malam hari hingga menjelang subuh.

2.7 MYSQL

MYSQL dikembangkan oleh perusahaan Sweedia bernama MySQL AB yang pada saat ini diberi nama Tcx Data Konsult AB sekitar tahun 1994 – 1995. MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan software pembangun aplikasi web yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasi ini menggunakan script PHP.

Pada tahun 2000, platform MySQL berubah menjadi sumber terbuka (*open source*) dan mengikuti ketentuan GPL. Pada Januari 2008, MySQL diakui sisi oleh Sun Microsystems. Kemudian pada April 2009, terjadi pencapaian kesepakatan antara Sun Microsystems dan Oracle Corporation terkait pembelian Sun Microsystems dan hak cipta (*copyright*) dan merek dagang (*trademark*) MySQL oleh Oracle. Namun baru pada Januari 2010, MySQL secara resmi diakui sisi oleh Oracle. Setelah akuisisi resmi MySQL oleh Oracle Corporation, muncul kekhawatiran bahwa suatu saat nanti MySQL akan diakhiri atau pengembangannya sengaja akan dihambat. Kekhawatiran ini wajar karena Oracle Corporation sudah memiliki database sendiri yaitu Oracle DB, sebuah database komersial untuk kelas enterprise.

Ada kekhawatiran bahwa MySQL akan menjadi pesaing utama atau bahkan bisa melampaui Oracle DB karena kepopulerannya yang terus meningkat dan cakupan penggunaannya yang semakin luas. Karena adanya kekhawatiran dan

anggapan seperti inilah (walaupun pada kenyataannya tidak sepenuhnya benar sampai saat ini) akhirnya banyak bermunculan fork (versi lain) dari MySQL.

Menurut arief (2011:152) “Mysql adalah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengolahan datanya.”

Dari kesimpulan diatas MySQL adalah jenis database server yang sudah terkenal dan banyak digunakan untuk pengembangan sebuah web dengan menggunakan script PHP namun MySQL ini tidak bisa disebut dengan bahasa pemograman karena pada dasarnya MySQL bukanlah bahasa pemograman namun sebagai database server.

2.8 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah salah satu bahasa peromgraman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*. Ketika dipanggil dari web browser, program yang ditulis dengan PHP akan di-6 parsing di dalam web server oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke web server, PHP dikatakan sebgaai bahasa sisi server (server-side). Oleh sebab itu, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, kode PHP tidak akan terlihat pada saat user memilih perintah “*View Source*” pada web Browser yang mereka gunakan. (Budi Raharjo, dkk. 2010).

2.9 Code Igniter

Code Igniter adalah framework web untuk bahasa pemograman PHP, yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab (www.ellislab.com). EllisLab adalah suatu tim kerja berdiri pada tahun 2002 dan bergerak di bidang pembuatan software dan tools untuk para pengembangan web. Sejak tahun 2014 sampai sekarang, EllisLab telah menyerahkan hakkepemilikan CodeIgniter ke British Columbia Institute of Technology (BCIT) untuk proses pengembangan lebih lanjut. Saat ini, situs web resmi dari CodeIgniter telah berubah dari www.ellislab.com ke www.codeigniter.com.

CodeIgniter memiliki banyak fitur (fasilitas yang membantu para pengembang (developer) PHP untuk dapat membuat aplikasi web secara mudah dan tepat. (Budi Raharjo, 2015).

2.10 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Syam Widarda, dan Nur Hakim. (2014) Diagram aliran data (DFD) adalah suatu diagram yang memperlihatkan gambaran tentang masukan-proses-keluaran dari suatu sistem/perangkat lunak. Objek-objek data akan ditransformasi oleh elemen-elemen pemrosesan, dan objek-objek data hasilnya akan mengalir keluar dari sistem/perangkat lunak. Objek-objek data dalam penggambaran DFD direpresentasikan menggunakan tanda panah berlabel dan transformasi-transformasi direpresentasikan menggunakan lingkaran.

2.11 Karya Tulis Ilmiah yang Mendahului

2.11.1 DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI RESERVASI TEMPAT PADA CAFE TAHU BERBASIS WEB

Proses pemesanan tempat di Cafe Tahu yang masih menggunakan metode sederhana yang sering menghambat aktivitas di situs. Mengakibatkan kesalahan informasi yang diterima baik dari Cafe Tahu atau dari konsumen. Dari hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi menempatkan pemesanan berbasis web ini sangat membantu untuk Cafe Tahu, dan juga untuk pelanggan sendiri di tempat proses pemesanan lebih mudah untuk menempatkan pemesanan. Dengan aplikasi yang dapat diakses secara luas, maka ini pemesanan tempat sistem akan memberikan pelayanan yang lebih baik yang disediakan terhadap pelanggan.

2.11.2 APLIKASI SISTEM INFORMASI DAN PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB HERITAGE CAFE MENGGUNAKAN JQUERY

Heritage Cafe adalah perusahaan komersial bergerak di bidang penjualan dan memesan makanan dan minum pasokan dari tempe. Dalam proses penjualan Heritage Cafe masih menggunakan panduan sistem, penjualan masih dilakukan cara-cara lama dan tidak memaksimalkan penggunaan modern teknologi. Website atau Aplikasi Web Perkembangan saat ini bisa menjadi sesuatu menjanjikan. Dimana website ini dapat membantu pengguna untuk berinteraksi dan mencari yang dibutuhkan informasi. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya pengguna internet faktor tumbuh. Dengan menggunakan website atau web aplikasi pengunjung atau calon pembeli dapat menemukan info tentang produk detail, dan produk pesanan kapan saja, di mana saja. Kemudian situs aplikasi dibuat untuk memudahkan layanan kepada konsumen dalam hal pemesanan makanan dan minuman yang dalam hal ini lebih disukai dalam hal layanan pengiriman layanan. Berdasarkan realitas ini lahir dari konsep dan penyedia informasi ini transaksi Heritage Cafe mengenai produk yang bertujuan untuk menyederhanakan seseorang dalam mengenal Cafe.

2.12 State Of The Art

Berdasarkan isi dari kedua karya tulis diatas maka tugas akhir yang berjudul “Sistem Infomasi Pemesanan di Angkringan Joglo Berbasis Website” ini memiliki persamaan dan perbedaan seperti pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 State Of The Art

Penulis	Zahrotun Nisak (2017)	Andre Kurniawan, Mochamad Husni (2012)	Abhindharma Manggala Carana (2012)
Judul	SISTEM INFORMASI ANGKRINGAN JOGLO PANJAHITAN BERBASIS WEBSITE	DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI RESERVASI TEMPAT PADA CAFE TAHU BERBASIS WEB	APLIKASI SITEM INFORMASI DAN PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB PADA HERITAGE CAFE MENGUNAKAN JQUERY
Topik/Tema	SISTEM INFORMASI	SISTEM INFORMASI	SISTEM INFORMASI
Objek	Angkringan Joglo	Cafe Tahu	Heitage Cafe
Metode	Observasi dan wawancara	-	-
Aplikasi	Adobe Dreamweaver, PHP, MySQL, CodeIgniter	Dreamweaver,HTML, PHP, MySQL	PHP, MySQL, Website, Information
Manfaat	Memudahkan konsumen dalam proses katering, <i>booking</i> <i>online</i> dan informasi tentang Angkringan	Terbangunnya suatu sistem informasi yang dapat membantu customer untuk melakukan pemesanan tempat dan membantu pemasaran pada CAFE TAHU melalui web	Dengan biaya yang besar maka manfaat yang dihasilkan menjadi kurang optimal.

BAB 3. METODE KEGIATAN

3.1 Tempat dan Waktu Kegiatan

Pembuatan Tugas Akhir ini yang berjudul Sistem Informasi Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website dilaksanakan selama 6 bulan dan dari bulan Desember 2016 sampai dengan bulan Mei 2017 bertempat di Politeknik Negeri Jember.

3.2 Alat dan Bahan

3.2.1 Alat

Adapun alat-alat yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website ini adalah terdiri dari perangkat kertas dan perangkat lunak.

a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan adalah satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Laptop Asus A45V
- 2) Asus Processor *Intel® Core(TM) i3-2370M @ 2.40GHz* 2.40 GHz
- 3) Installed Memory (RAM) 2,00 GB (1,88 GB usable)
- 4) *Monitor* Asus 14 inchi
- 5) Hardisk 500 GB
- 6) DVD/RW
- 7) *Mouse dan Keyboard*

b. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| 1) Sistem Operasi | : <i>Windows 8.1</i> |
| 2) Editor Web | : <i>Adobe Dreamweaver CS6</i> |
| 3) Web Server | : Bahasa Pemograman PHP |
| 4) Desaign | : <i>Corel DRAW 7</i> |
| 5) Database Server | : MySQL |
| 6) Perngelola Database | : PHP MyAdmin |

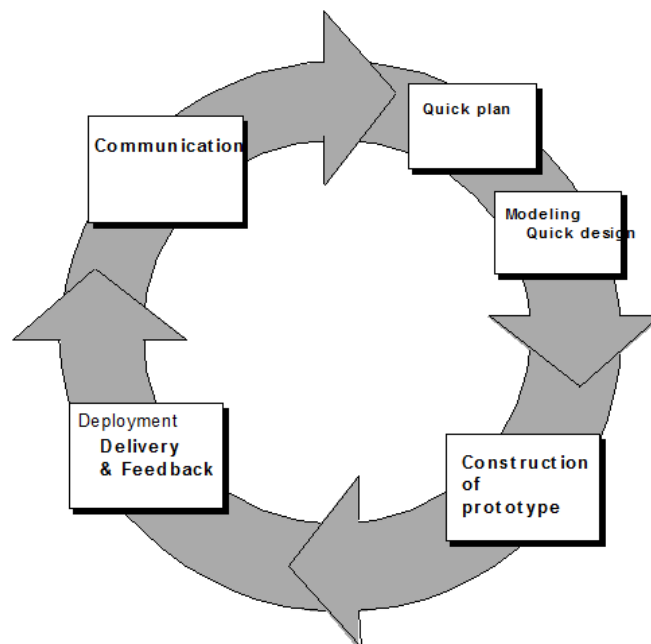
- 7) Pengelola DFD : *Power Desaigner*
- 8) Browser : *Google Chrome*
- 9) Software Pendukung : *Microsoft Office*

3.2.2 Bahan

Bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan tugas akhir ini adalah data-data dari menu yang tersedia di Angkringan Joglo yang akan menjadi acuan untuk membuat Sistem Informasi Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website.

3.3 Tahap Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang dipakai adalah metode Prototyping menurut referensi Roger S. Pressman (2012). Prototyping adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama pembuatan system, sehingga dapat mengurangi terjadinya salah data atau miss komunikasi antar pengembang dan pelanggan. Gambar 3.1 ini merupakan gambaran metode prototype.



Gambar 3.1 Metode Prototype *Presman 2012*

3.3.1 *Communication (mendengarkan pelanggan)*

Tahap dimana mendengarkan keluhan atau permintaan dari pelanggan. Ini merupakan tahapan pertama dalam model prototyping. Untuk membuat suatu sistem informasi Angkringan Joglo Panjahitan yang sesuai kebutuhan, sehingga sistem informasi dapat berjalan dengan harapan.

Setelah mendengarkan pelanggan berbicara dan observasi, maka akan dilakukan analisa kebutuhan, yaitu menentukan kebutuhan apa saja yang akan digunakan dalam membangun sistem dan sistem manakah yang perlu dikembangkan dengan tidak mengubah sistem dan sistem manakah yang perlu dikembangkan dengan tidak mengubah standart operating prosedur yang sudah ada sebelumnya.

3.3.2 *Quick Plan*

Setelah melakukan tahap pertama, maka akan dilanjutkan ke proses Quick Plan atau perencanaan, dimana developer mulai merencanakan proses pembuatan prototyping. Manajemen waktu dan biaya akan sangat di perhitungkan di tahapan ini. Semua kebutuhan yang telah terkumpul akan di manajemen dengan baik hingga proses selanjutnya.

3.3.3 *Modeling Quick Design*

Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek software yang diketahui. Rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototyping. Dalam perancangan ini developer bertugas untuk mendesign prodak yang akan di buat sehingga prodak tersebut dapat digunakan oleh pengguna. Pada tahapan ini dilakukan setelah tahap kebutuhan data selesai dikumpulkan secara lengkap dari alur manual, alur proses pencarian hingga alur komputerisasi dari seorang pengguna. Maka penulis melakukan pembuatan desain sistem yang akan digunakan meliputi:

- 1) Desain alur sistem, menggunakan flowchart dan Data Flow Diagram.
- 2) Desain basis data.
- 3) Desain Mockup.

4) Desain tampilan (interface).

Desain basis data yang diaplikasikan harus sesuai dengan alur sistem yang telah dibuat dan desain dari tampilan yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam penggunaan aplikasi sistem yang telah dibuat.

3.3.4 *Construction Of Prototyping*

Setelah tahap design selesai, maka tahap selanjutnya adalah membuat atau membangun prototyping. Dari yang semula hanya berupa design, akan dilakukan proses implementasi menterjemahkan design tadi kedalam bahan coding, bahasa yang dapat dipahami oleh komputer sehingga produk yang diinginkan tadi bisa berjalan sesuai dengan keinginan pelanggan. Proses pembuatan atau pembangunan ini akan memakan waktu yang lama, lebih lama dari tahapan tahapan sebelumnya.

3.3.5 *Deployment Delivery and Feedback*

Dalam tahap ini pelanggan mengevaluasi prototyping yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan software. Selain itu juga agar pelanggan mengetahui benar fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem yang sudah dibuat tadi sehingga akan dilakukan proses perbaikan sampai pelanggan tadi puas dengan sistem yang sudah dibuat. Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. Prototyping-prototyping dibuat untuk memuaskan kebutuhan pelanggan dan untuk memahami kebutuhan pelanggan lebih baik. Jadi proses evaluasi ini merupakan proses adu pendapat antara developer dan pengguna system untuk mengkoreksi kekurangan-kekurangan yang ada pada system yang telah dibuat sehingga akan dilakukan proses maintenance (perbaikan/pemeliharaan) system sampai system tersebut dapat diterima oleh pengguna.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perencanaan dan pembangunan Sistem

Ada beberapa iterasi yang dilakukan dalam perencanaan dan pembangunan “Sistem Informasi Pemesanan Di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website”. Iterasi terdiri dari pembangunan modul login, modul menu makanan, modul katering, modul booking online, dan modul memantau.

Iterasi setiap modul meliputi *communication* (komunikasi), *quick plan*(perencanaan cepat), *quick design* (desain cepat), *contruction of prototype* (pembentukan prototipe), *development delivery & feedback* (penyerahan sistem kepada pelanggan & umpan balik).

4.2 Analisis Kebutuhan

4.2.1 Petugas Angkringan Joglo (Admin)

Admin memiliki hak akses penuh dalam penggunaan sistem, yakni login, mengelola data seperti menambah data dan mengubah data. Admin dapat memproses data transaksi apabila pengguna telah menyelesaikan proses transaksi serta dapat memantau keadaan yang terjadi pada angkringan joglo panjahitan.

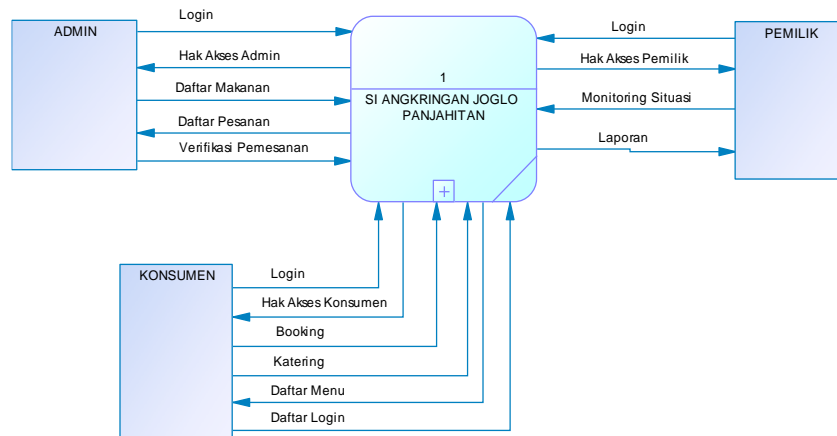
4.2.2 Pengguna

Pengguna yang telah terdaftar pada Angkringan Joglo otomatis akan mempunyai *username* dan *password* untuk membuka halaman khusus pengguna. Namun, bagi pengguna yang belum mempunyai akun harus daftar terlebih dahulu dengan menuliskan nama, no telp, username , password dan alamat. Pada halaman tersebut, pengguna dapat melakukan pemesanan, mengecek histori pesanan.

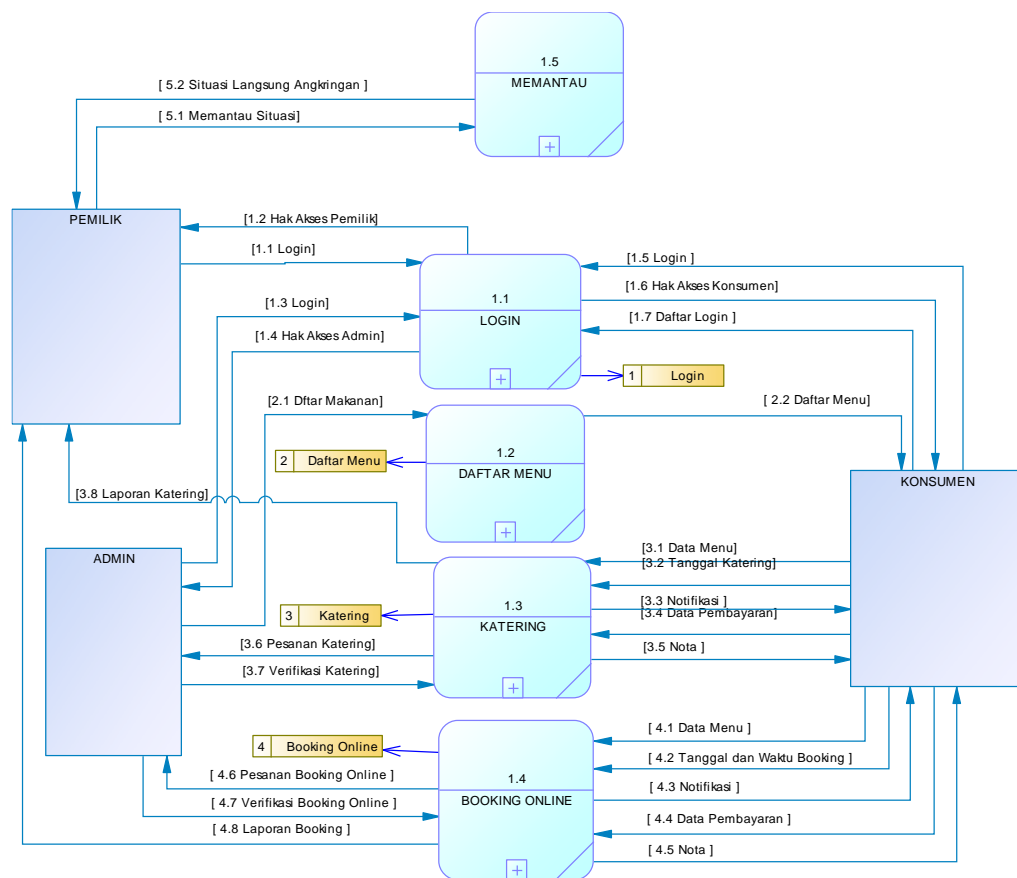
4.3 Tahapan Prototype

Pada gambar 4.1 merupakan diagram DFD level 0 yang menjelaskan gambaran secara umum “Sistem Informasi Pemesanan Di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” Ada tiga entitas yang berinteraksi terhadap proses sistem informasi angkringan, yakni (1) admin angkringan selaku pemegang dan orang kepercayaan untuk bisa handle di tempat angkringan. Tugas admin

yaitu memproses transaksi dan menginputkan website yang sudah ada, (2) pemilik disini bertugas menerima laporan dari admin dan memantau dari jauh proses yang terjadi di angkringan, (3) konsumen yaitu orang melakukan pemesanan dan proses transaksi.



Gambar 4.1 DFD Level 0



Gambar 4.2 DFD Level 1

Pada gambar 4.2 merupakan diagram DFD Level 1 yang menjelaskan penjabaran dari DFD Level 0 “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” ada 5 proses yakni, (1) Login, (2) Daftar Menu, (3) Katering, (4) Booking Online, (5) Memantau.

Berikut tabulasi dari DFD Level 1 yang ditunjukkan oleh Tabel 4.1

Tabel 4.1 Tabulasi DFD Level 1

No	Nama Aliran Data	Asal	Tujuan
1.1	Login	(E) Pemilik	(P) login
1.2	Hak Akses Pemilik	(P) Login	(E) Pemilik
1.3	Login	(E) Admin	(P) Login
1.4	Hak Akses Admin	(P) Login	(E) Admin
1.5	Login	(P) Konsumen	(E) Login
1.6	Hak Akses Konsumen	(P) Login	(E) Konsumen
1.7	Daftar Login	(E) Konsumen	(P) Login
2.1	Daftar Makanan	(E) Admin	(P) Daftar Menu
2.2	Daftar Menu	(P) Daftar Menu	(E) Konsumen
3.1	Daftar Menu	(E) Konsumen	(P) Katering
3.2	Tanggal Katering	(E) Konsumen	(P) Booking Online
3.3	Notifikasi	(P) Katering	(E) Konsumen
3.4	Data Pembayaran	(E) Konsumen	(P) Katering
3.5	Nota	(P) Katering	(E) Konsumen
3.6	Pesanan Katering	(P) Katering	(E) Admin
3.7	Verifikasi Katering	(E) Admin	(P) Katering
3.8	Laporan Katering	(P) Katering	(E) Pemilik
4.1	Data Menu	(E) Konsumen	(P) Booking Online
4.2	Tanggal dan Waktu Booking	(E) Konsumen	(P) Booking online
4.3	Notifikasi	(P) Booking Online	(E) Konsumen
4.4	Data Pembayaran	(E) Konsumen	(P) Booking Online
4.5	Nota	(P) Booking Online	(E) Konsumen
4.6	PesananBooking Online	(P) Booking Online	(E) Admin
4.7	Verifikasi Booking Online	(E) Admin	(P) Booking Online
4.8	Laporan Booking	(P) Booking Online	(E) Admin
5.1	Situasi Langsung Angkringan	(P) Monitoring	(E) Pemilik
5.2	Monitoring Situasi	(E) Pemilik	(P) Monitoring

4.3.1 Iterasi I Modul Login

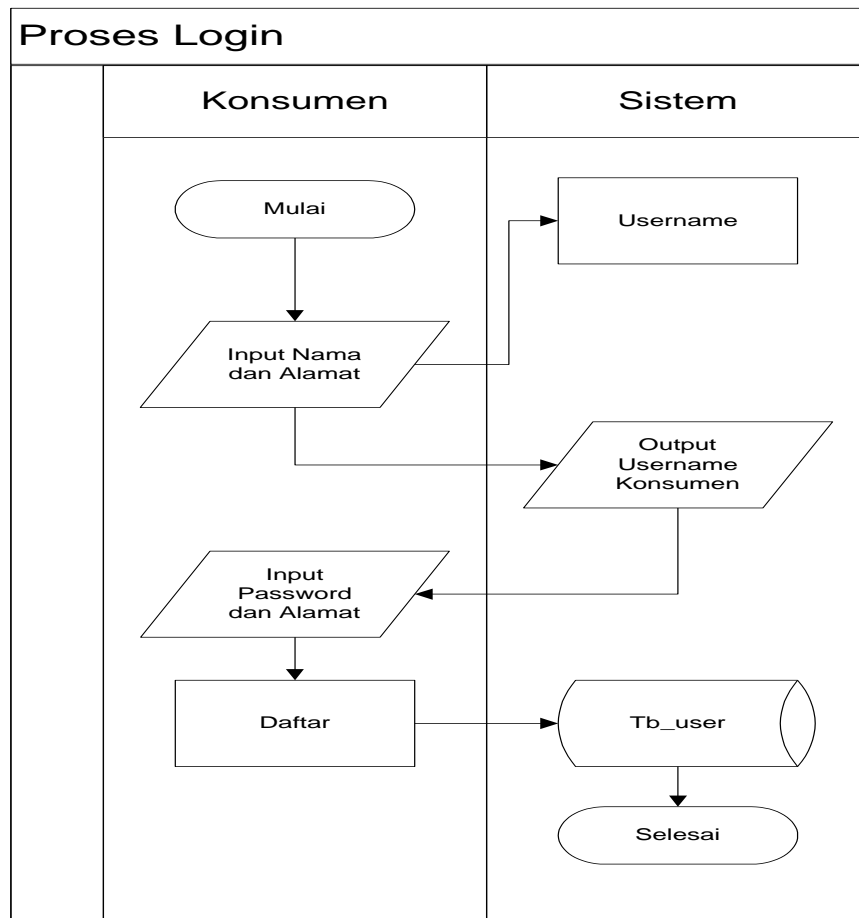
a. *Communication (komunikasi)*

Tahap dimana mendengarkan keluhan atau permintaan dari pelanggan akan menghasilkan data mengenai modul login sebagai berikut:

- 1) Ada 3 hak akses untuk masuk dalam “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” diantaranya, pemilik, admin, dan konsumen.
- 2) Pemilik dapat mengelola akun admin, mempunyai hak akses penuh pada sistem serta memonitoring keadaan angkringan joglo panjahitan
- 3) Admin dapat melakukan mengelola menu makanan, mengelola data meja, mengelola booking online dan mengelola katering.
- 4) Konsumen mendaftarkan akun login untuk memasuki sistem.
- 5) Konsumen dapat melakukan pemesanan katering dan booking online.

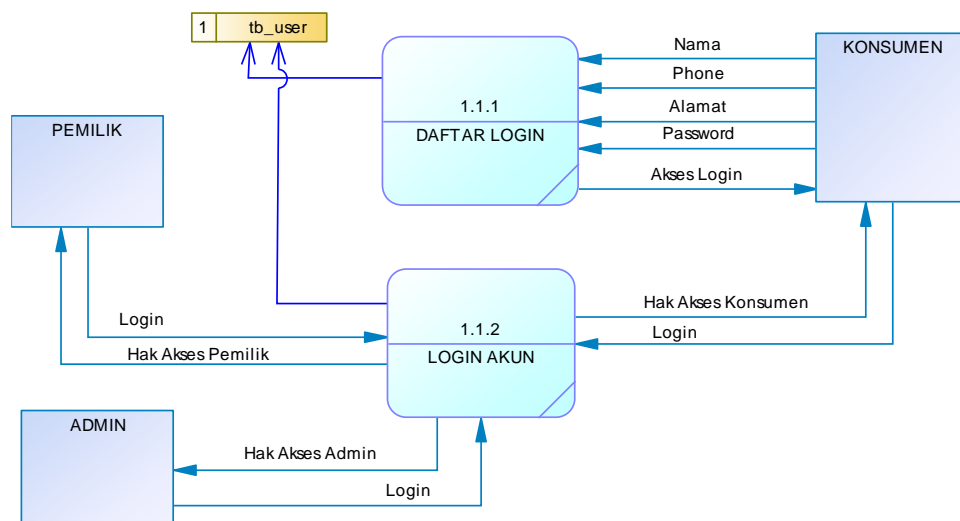
b. *Quick Plan*

Dalam modul login, ada beberapa prosedur bagi konsumen untuk dapat mengakses kepada sistem. Untuk mendaftar akun, konsumen harus menginputkan nama dan telepon kemudian secara otomatis akan keluar username bagi konsumen, selanjutnya konsumen menginputkan password dan alamat. Pada gambar 4.3 seperti dibawah ini :



Gambar 4.3 Proses Daftar Akun Konsumen

c. *Modeling Quick Design*



Gambar 4.4 DFD Level 2 Modul Login

Pada gambar 4.4 DFD Level 2 Modul Login dapat dijelaskan sebagai berikut :

Proses 1.1.1 Daftar Login dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas konsumen menginputkan nama, phone, alamat, password, akses login
- 2) Output : Akses Login
- 3) Process : Konsumen setelah menginputkan data daftar login, kemudian konsumen dapat mengakses ke sistem.

Proses 1.1.2 Login Akun dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas konsumen, admin, pemilik menginputkan username dan password untuk login ke sistem.
- 2) Output : Hak akses ke sistem
- 3) Process : Entitas konsumen, admin, pemilik dapat melakukan akses ke sistem sesuai ketentuannya.

d. *Contruction of Prototyping*

1) Pembuatan Database

Setelah rancangan sistem dibuat, dan kebutuhan sistem sudah terpenuhi dibuatlah database yang terdiri dari Tabel user.

Tabel 4.2 Tabel User

Atribut	Type	Length	Null	Primary	AI	Deskripsi
id	int	11	-	YES	YES	Kode Login
user	varchar	50	-	-	-	Username
Pass	varchar	50	-	-	-	Password
Status	varchar	30	-	-	-	Status

Tabel user digunakan untuk menyimpan data akses untuk masuk kepada sistem.

2) Mockup Interface Prototype

Setelah membuat database modul login, dibuatlah mockup interface prototype modul login “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” .

Gambar 4.5 Mockup Halaman Login

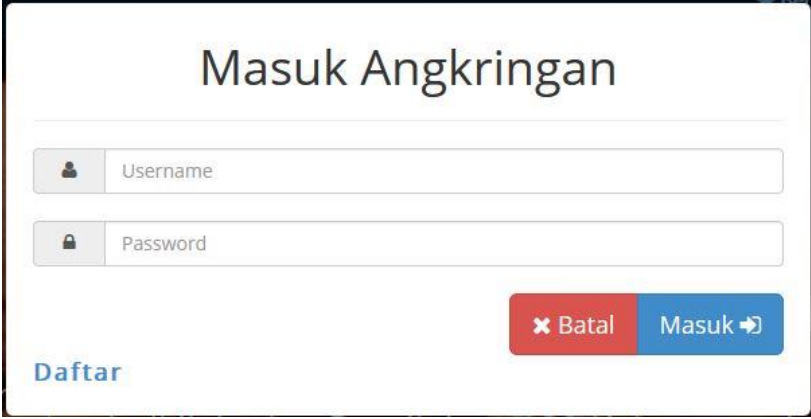
Pada gambar 4.5 merupakan mockup halaman login yang nantinya digunakan untuk masuk akun pada sistem.

Gambar 4.6 Mockup Halaman Daftar login

Pada gambar 4.6 Mockup halaman daftar login merupakan halaman daftar login yang digunakan untuk membuat akun baru.

3) Desain Interface

Setelah dilakukan pembuatan mockup, maka dilakukan pengkodean dari iterasi modul login.



Masuk Angkringan

Username

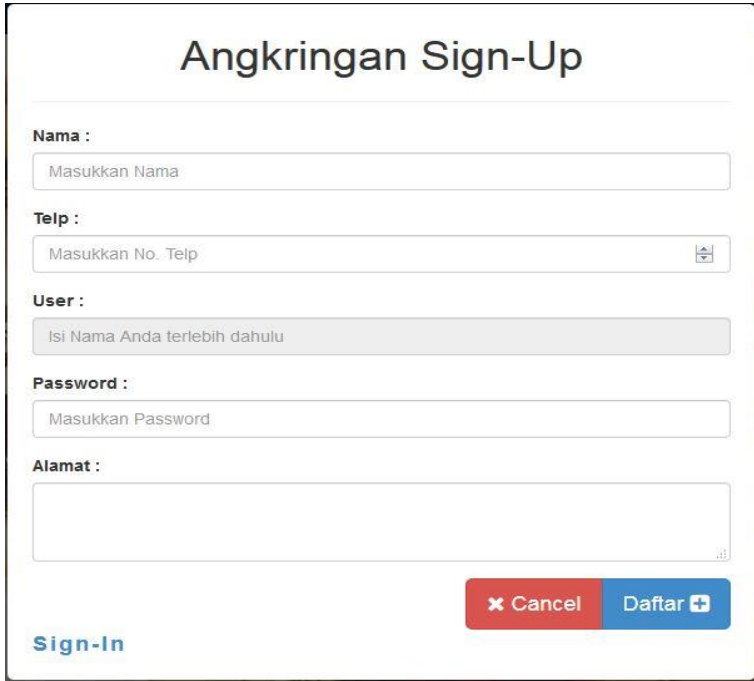
Password

Daftar

Batal Masuk

Gambar 4.7 Halaman Login

Pada gambar 4.7 Halaman Login merupakan halaman yang akan digunakan untuk pemilik, admin, dan konsumen untuk masuk kepada sistem dengan mengisi username dan password.



Angkringan Sign-Up

Nama :
Masukkan Nama

Telp :
Masukkan No. Telp

User :
Isi Nama Anda terlebih dahulu

Password :
Masukkan Password

Alamat :

Sign-In

Cancel Daftar

Gambar 4.8 Halaman Daftar Login

Pada gambar 4.8 merupakan Halaman daftar login digunakan untuk membuat akun baru bagi konsumen yang tidak memiliki akun untuk bisa masuk ke sistem.

e. Development Delivery & Feedback

Setelah iterasi I modul login selesai dibuat, kemudian dilakukan pengujian sistem. Pengujian menggunakan *black box* kepada sistem. Berikut hasil pengujian iterasi I modul login dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Pengujian Iterasi I Modul Login

Tanggal	Nama	Unit	Butir Uji	Hasil Uji
06 Mei 2017	Adit Prayoga	Pemilik Angkringan Joglo	Data login berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Muhammad Fajar	Admin Angkringan Joglo	Data login berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Denistya Rani	Konsumen Angkringan Joglo	Data login berhasil masuk pada sistem	Berhasil

4.3.2 Iterasi II Modul Daftar Menu

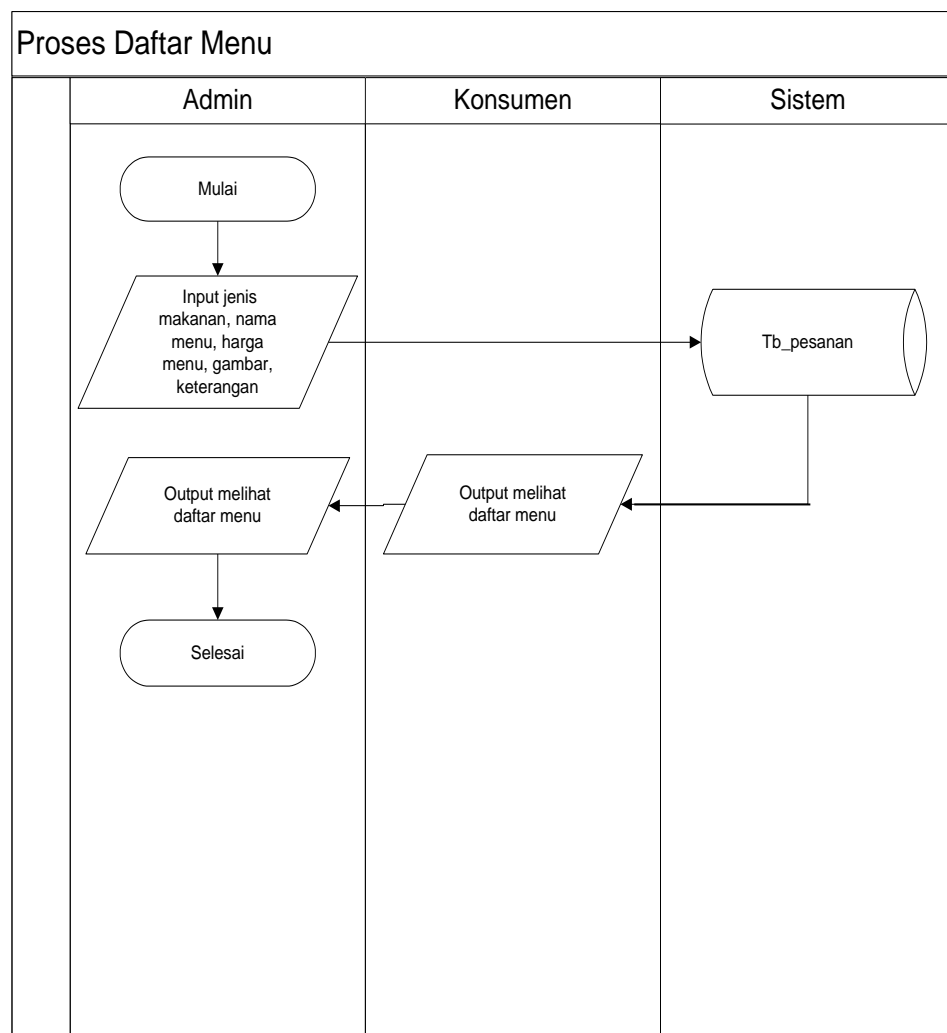
a. Communication (komunikasi)

Dari hasil interview terhadap pemilik angkringan joglo menghasilkan data mengenai modul daftar menu sebagai berikut:

- 1) Daftar menu merupakan menu yang menyediakan menu makanan dan menu minuman.
- 2) Admin memberikan daftar makanan apa saja yang akan ditampilkan di sistem.
- 3) Konsumen bisa melihat dan memilih daftar makanan yang ada di sistem.

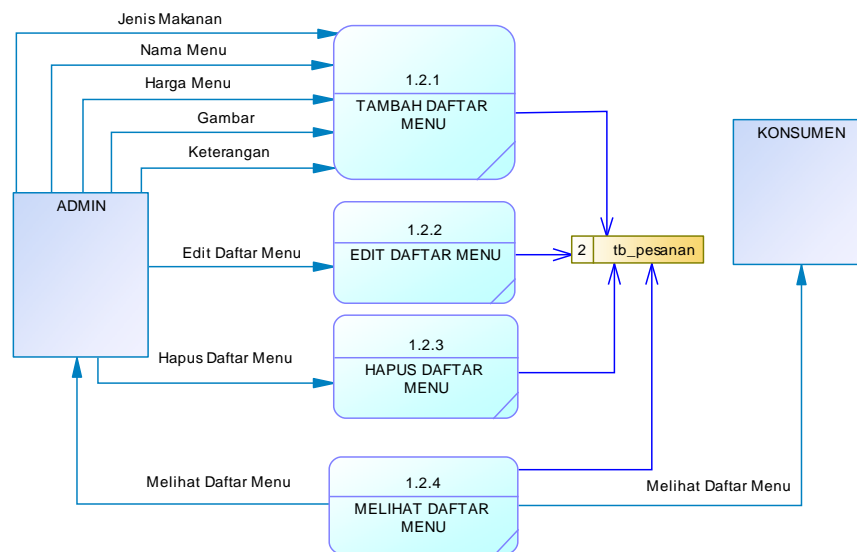
b. Quick Plan

Dalam modul daftar menu, ada beberapa prosedur bagi konsumen untuk mengakses kepada sistem. Untuk admin dapat menginputkan input jenis makanan, nama menu, harga menu, harga menu, gambar, keterangan yang akan dimasukkan di sistem dan konsumen dapat melihat daftar menu makanan yang diinginkan. Pada gambar 4.9 seperti dibawah ini :



Gambar 4.9 Proses Daftar Menu

c. Modeling Quick Design



Gambar 4.10 DFD Level 2 Modul Daftar Menu

Pada gambar 4.10 DFD Level Modul Menu dapat dijelaskan sebagai berikut :

Proses 1.1.1 Daftar Menu dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas Admin menginputkan jenis makanan, Nama Menu, Harga Menu, Gambar, Keterangan
- 2) Output : Daftar Menu
- 3) Process : Admin setelah menverifikasi bisa menambahkan tambah menu, kemudian dapat masuk ke sistem.

Process 1.1.2 Edit Daftar Menu dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas Admin dapat melakukan Edit Daftar Menu
- 2) Output : Edit Daftar Menu
- 3) Process : Admin setelah menginputkan edit daftar menu, kemudian dapat mengakses ke sistem.

Process 1.1.3 Hapus Daftar Menu dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas Admin menginputkan Hapus Daftar Menu
- 2) Output : Menghapus Daftar Menu

- 3) Process : Admin setelah menginputkan data daftar menu, kemudian admin dapat mengakses ke sistem.

Process 1.1.4 Melihat Daftar Menu

- 1) Input : Entitas admin menginputkan melihat daftar menu
 2) Output : Lihat Daftar Menu
 3) Process : Admin setelah menginputkan data melihat daftar menu, kemudian konsumen dapat mengakses ke sistem.

d. Contruction of Prototyping

1) Pembuatan Database

Setelah rancangan sistem dibuat, dan kebutuhan sistem sudah terpenuhi dibuatlah database yang terdiri dari Tabel 4.4.

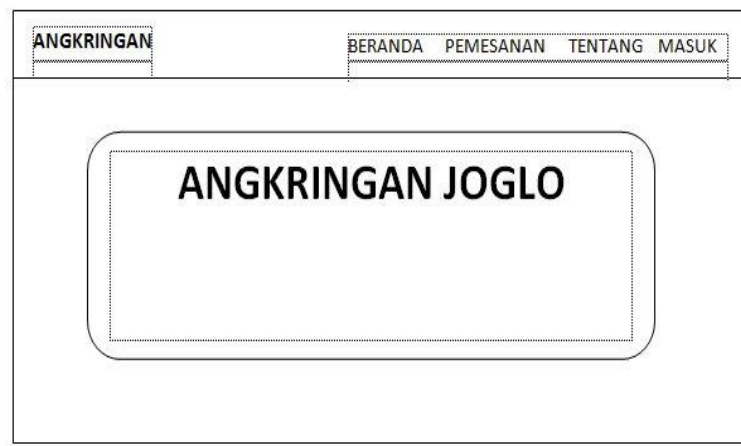
Tabel 4.4 Tabel Pesanan

Atribut	Type	Length	Null	Primary	AI	Deskripsi
id_pesanan	Int	11	-	YES	YES	Kode Pesan
Waktu	datetime	-	-	-	-	Waktu
Meja	Int	11	-	-	-	Meja
id_trans	Varchar	50	-	-	-	Id_transaksi
Status	Int	11	-	-	-	Status

Tabel pesanan digunakan untuk menyimpan data pesanan untuk masuk kepada sistem.

2) Mockup Interface Prototype

Setelah membuat database modul daftar menu, dibuatlah mockup interface prototype modul daftar menu “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website”.



Gambar 4.11 Mockup Daftar Menu

Pada gambar 4.11 Mockup daftar menu yang digunakan untuk melihat daftar menu yang ada di sistem.

3) Desain Interface

Setelah dilakukan pembuatan mockup, maka dilakukan pengkodean dari iterasi modul daftar menu.

 A screenshot of a web application interface. The top header shows 'Angkringan Joglo' with a clock displaying '22:33:33'. A dark sidebar on the left contains a menu with options: Dashboard, Menu (expanded), Tambah Menu, Makanan, Minuman, Data Meja, Daftar Booking, Daftar Order, and Log Out. The main content area is titled 'Form Tambah Menu' and contains several input fields: 'Jenis Menu' (a dropdown menu with 'Makanan' selected), 'Nama Menu' (a text input), 'Harga Menu : @Rp.' (a text input with a currency icon), 'Keterangan' (a large text area), and 'Image' (a small image upload box). A blue 'Simpan' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.12 Halaman Tambah Menu

Pada gambar 4.12 Halaman tambah menu yang digunakan untuk menambahkan menu yang ingin dipesan oleh konsumen.

e. *development Delivery & Feedback*

Setelah iterasi II modul daftar menu dibuat, kemudian dilakukan pengujian sistem. Pengujian menggunakan black box kepada sistem. Berikut hasil pengujian iterasi II modul login dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Tabel Pengujian Iterasi II Modul Daftar Menu

Tanggal	Nama	Unit	Butir Uji	Hasil Uji
06 Mei 2017	Adit Prayoga	Pemilik Angkringan Joglo	Data katering berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Muhammad Fajar	Admin Angkringan Joglo	Data login berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Eni Widya	Konsumen Angkringan Joglo	Data login berhasil masuk pada sistem	Berhasil

4.3.3 Iterasi III Modul Katering

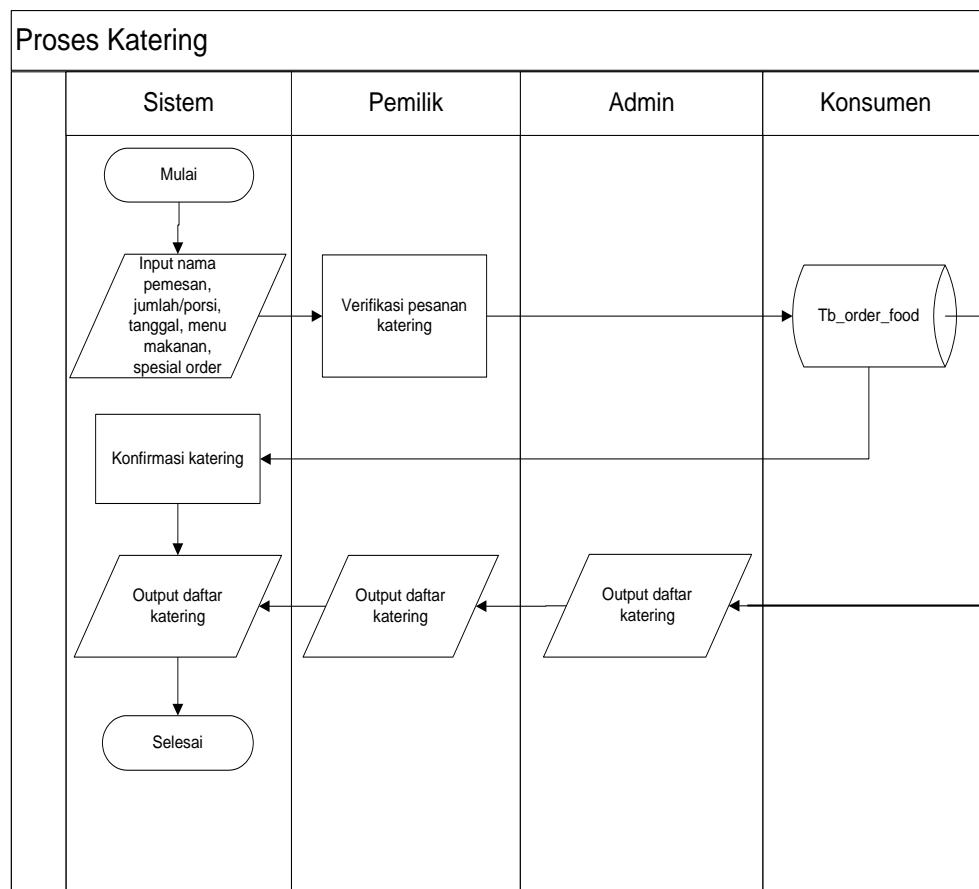
a. *Communication (komunikasi)*

Dari hasil interview terhadap pemilik angkringan joglo panjahitan menghasilkan data mengenai modul katering sebagai berikut :

- 1) Ada 3 hak akses yang dapat masuk dalam “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” diantaranya admin, pemilik, dan konsumen.
- 2) Pemilik dapat mengelola akun admin dan dapat melihat report dari pemasukan katering di sistem.
- 3) Admin dapat mengelola dan menverifikasi hasil yang sudah masuk ke admin.
- 4) Konsumen melakukan pemesanan katering, sebelum itu konsumen harus masuk akun terlebih dahulu.

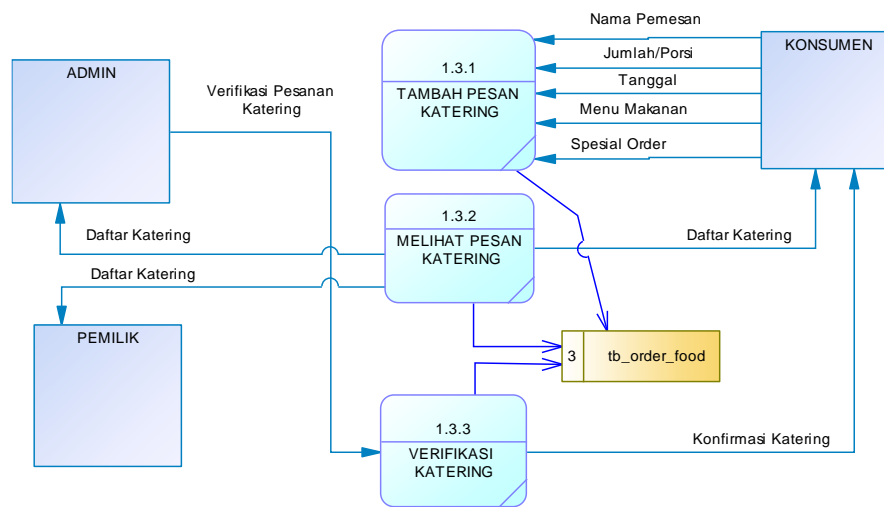
b. Quick Plan

Dalam modul katering, konsumen dapat menginputkan nama pesanan, jumlah/porsi, tanggal, menu makanan, spesial order. Dan admin dapat memverifikasi pemesanan yang sudah masuk serta sistem dapat mengkonfirmasi ke konsumen bahwa pesanan sudah masuk ke sistem. Pada gambar 4.13 seperti dibawah ini :



Gambar 4.13 Proses Katering

c. Modeling Quick Design



Gambar 4.14 DFD 3 Level 2 Modul Katering

Pada gambar 4.14 DFD Level 2 Modul Tambah Pesan Katering dapat dijelaskan sebagai berikut :

Proses 1.1.1 Tambah Pesan Katering dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas konsumen menginputkan nama pemesan, jumlah/porsi, tanggal, menu makanan, spesial order.
- 2) Output : Tambah Katering
- 3) Process : Konsumen setelah mengisi data tambah pesan katering, kemudian konsumen dapat menunggu konfirmasi dari admin

Proses 1.1.2 Modul Lihat Pesan Katering dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas admin, konsumen, pemilik menginputkan data katering
- 2) Output : Verifikasi Katering
- 3) Process : admin, pemilik, konsumen dapat melihat data katering, kemudian dapat masuk ke sistem.

Proses 1.1.3 Modul Verifikasi Katering dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas admin menginputkan verifikasi pesanan dan konsumen mendapatkan konfirmasi katering
- 2) Output : Verifikasi katering

- 3) Process : admin dapat melakukan akses verifikasi pesanan dari sistem dan konsumen mendapatkan konfirmasi katering.

d. Contruction of Prototype

1) Pembuatan Database

Setelah rancangan sistem dibuat, dan kebutuhan sistem sudah terpenuhi dibuatlah database yang terdiri dari Tabel 4.6, Tabel 4.7.

Tabel 4.6 Tabel Katering

Atribut	Type	Length	Null	Primary	AI	Deskripsi
id	Varchar	50	-	YES	YES	Kode login
id_pel	Int	11	-	-	-	Id_makanan
tanggal_masuk	Date	-	-	-	-	Tanggal masuk
Status	Varchar	20	-	-	-	Status

Tabel katering digunakan untuk menyimpan data yang sudah memesan makanan dan minuman.

Tabel 4.7 Tabel Detail order

Atribut	Type	Length	Null	Primary	AI	Deskripsi
order_id	Varchar	50	-	YES	YES	Kode login
food_id	Int	11	-	-	-	Id_makanan
Jumlah	int	11	-	-	-	Jumlah
date_order	date	-	-	-	-	Waktu pesanan
Ket	Text	-	-	-	-	Keterangan

Tabel detail order digunakan untuk menyimpan data detail yang sudah memesan.

2) Mockup Interface Prototype

Setelah membuat database modul katering, dibuatlah mockup interface prototype modul katering “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website”.



Gambar 4.15 Mockup Modul Katering

Pada gambar 4.15 merupakan mockup modul katering yang nantinya digunakan untuk melihat dan memilih menu makanan dan minuman di sistem.



Gambar 4.16 Mockup Pesanan Makanan

Pada gambar 4.16 Mockup pesanan makanan digunakan untuk menyimpan data akses yang sudah masuk untuk pemesanan katering.

3) Desain Interface

Setelah dilakukan pembuatan mockup, maka dilakukan pengkodean dari iterasi modul katering :

Lunch Ayam Lombok Ijo @Rp.20.000,-

Nama Pemesan: Akurapopo

Jumlah: 3 Porsi

Tanggal: 2017-07-11

Special Order: lombok ijo pedas

Total yang harus di bayar Rp. 60000,-

Kirim Batal

Gambar 4.17 Halaman Pemesanan Katering

Pada gambar 4.17 Halaman Pemesanan Katering merupakan halaman yang akan digunakan untuk konsumen untuk memesan katering dengan mengisi form diatas.

Angkringan Joglo

00:34:27

Daftar Order Makanan

No	Pelanggan	Date Order	Menu	Status
1	yyyyyeee	2017-05-09	Enak ei	Kadaluasa
2	yyyyyeee	2017-05-09	Enak ei	Kadaluasa
3	aku sopo	2017-04-09	Enak ei	Kadaluasa
4	aku sopo	2017-04-08		Kadaluasa
5	aku sopo	2017-04-08		Kadaluasa
6	sopo aku	2017-04-07		Kadaluasa
7	sopo aku	2017-04-07		Kadaluasa

Gambar 4.18 Halaman Daftar Pesanan Makanan

Pada gambar 4.18 Halaman Pemesanan Makanan merupakan digunakan halaman yang akan digunakan untuk pemilik dan admin untuk dapat melihat data yang sudah masuk dalam pemesanan katering.

e. development Delivery & Feedback

Setelah iterasi III modul katering dibuat, kemudian pengujian sistem. Pengujian menggunakan black box kepada sistem. Berikut hasil pengujian iterasi III modul katering dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8 Tabel Pengujian Iterasi III Modul Katering

Tanggal	Nama	Unit	Butir Uji	Hasil Uji
06 Mei 2017	Adit Prayoga	Pemilik Angkringan Joglo	Data katering berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Muhammad Fajar	Admin Angkringan Joglo	Data login berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Eni Widya	Konsumen Angkringan Joglo	Data login berhasil masuk pada sistem	Berhasil

4.3.4 Iterasi IV Modul Booking Online

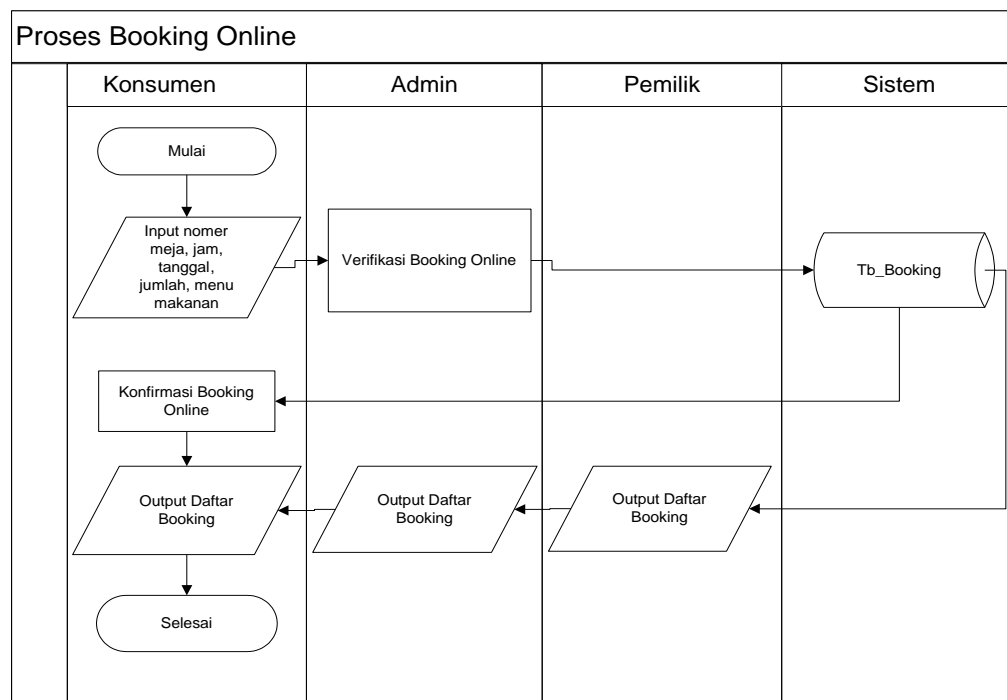
a. Communication (komunikasi)

Dari hasil interview terhadap pemilik angkringan joglo panjahitan menghasilkan data mengenai modul booking online sebagai berikut :

- 1) Ada 3 hak akses untuk masuk dalam “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” diantaranya pemilik, admin, dan konsumen.
- 2) Pemilik dan admin mempunyai hak akses penuh pada sistem serta memonitoring keadaan angkringan joglo panjahitan.
- 3) Admin dan pemilik dapat melihat report dalam pemesanan booking online

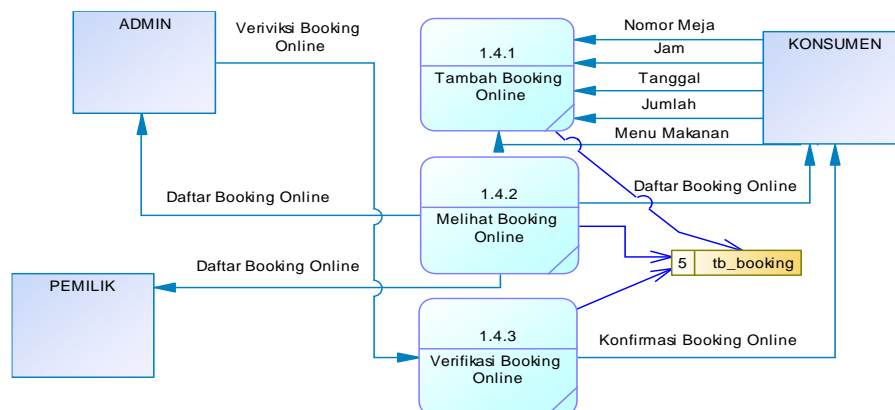
b. Quick Plan

Dalam modul booking online, ada beberapa prosedur bagi konsumen untuk dapat mengakses kepada sistem. Konsumen dapat memasukkan input nomor meja, jam, tanggal, jumlah, menu makanan. Admin akan memverifikasi booking online ke sistem dan konsumen akan mendapatkan konfirmasi. Pada gambar 4.19 seperti dibawah ini :



Gambar 4.19 Proses Booking Online

c. Modeling Quick Design



Gambar 4.20 DFD Level 2 Modul Booking Online

Pada gambar 4.20 Modul Booking Online dapat dijelaskan sebagai berikut :

Proses 1.1.1 Tambah Booking Online dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas konsumen menginputkan data nomer meja, jam, tanggal, jumlah, menu makanan
- 2) Output : Tambah Booking Online
- 3) Process : Konsumen setelah menginputkan data tambah login booking online, kemudian dapat menunggu verifikasi dari admin

Process 1.1.2 Melihat Booking Online dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas konsumen,admin,pemilik menginputkan daftar booking online untuk dapat melihat booking online
- 2) Output : Melihat booking online
- 3) Process : Entitas konsumen,admin, pemilik dapat melakukan akses ke sistem dengan melihat booking online.

Proses 1.1.3 Verifikasi Booking Online dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Input : Entitas admin menginputkan data verifikasi booking online dan konsumen konfirmasi booking online
- 2) Output : Verifikasi booking online
- 3) Process : Entitasadmin dapat melakukan verifikasi booking online dan konsumen menerima konfirmasi booking online.

d. Contruction of Prototyping

1) Pembuatan Database

Setelah rancangan sistem dibuat, dan kebutuhan sistem sudah terpenuhi dibuatlah database yang terdiri dari Tabel booking 4.9, Tabel 4.10

Tabel 4.9 Tabel Booking

Atribut	Type	Length	Null	Primary	AI	Deskripsi
Id	Varchar	50	-	YES	YES	Kode Login
id_pel	Int	11	-	-	-	Id Pelanggan
no_meja	Int	11	-	-	-	No Meja
date_in	Date	-	-	-	-	Waktu Datang
date_book	Datetime	-	-	-	-	Waktu Booking
time_booking	Varchar	20	-	-	-	Waktu Booking
Status	Int	11	-	-	-	Status

Tabel booking digunakan untuk menyimpan data konsumen yang melakukan pemesanan booking online

Tabel 4.10 Tabel Detail Booking

Atribut	Type	Length	Null	Primary	AI	Deskripsi
Id	Varchar	50	-	YES	YES	Kode id
id_food	Int	11	-	-	-	Id makanan
Qty	Int	11	-	-	-	Qty

Tabel detail booking digunakan untuk menyimpan lebih detail dari pemesanan booking online.

2) Mockup Interface Prototype

Setelah membuat database modul booking online, dibuatlah mockup interface prototype modul booking online “Sistem informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website”

Table Booking Scedule

silahkan pilih tanggal untuk mencari meja kosong, kemudian pilih jam yang ada dalam tabel dibawahnya

Tanggal	2017-05-09	Find						
Mulai Jam	10.00	11.00	12.00	13.00	14.00	15.00	16.00	17.00
Meja No. 1 Kursi 4								
Meja No. 2 Kursi 6								
Meja No. 3 Kursi 7								
Meja No. 4 Kursi 5								
Booking		Free						

Gambar 4.21 Mockup Halaman Booking Online

Pada gambar 4.21 Halaman booking online yang nantinya digunakan untuk masuk pemesanan booking online dengan meng-klik jam yang ingin dipesan.

3) Desain Interface

Setelah dilakukan pembuatan mockup, maka dilakukan pengkodean dari iterasi modul booking online

Table Booking Schedule

Silakan pilih tanggal untuk mencari meja kosong, kemudian pilih jam yang ada dalam tabel dibawahnya

Tanggal	2017-06-04	Q Find													
Meja Jam	10:00	11:00	12:00	13:00	14:00	15:00	16:00	17:00	18:00	19:00	20:00	21:00	22:00	23:00	24:00
Meja No. 1 Kursi 10															
Meja No. 2 Kursi 100															
Meja No. 3 Kursi 35															
Booking		Free													

Gambar 4.22 Halaman Tabel Booking Scedule

Pada gambar 4.22 Halaman tabel booking scedule merupakan halaman yang akan digunakan untuk konsumen mengisi pemesanan booking online sesuai keinginan dengan mengklik jam yang dibutuhkan.

Form Booking

Anda akan mem-booking **Meja No 1** pada **Tanggal 11, Jul 2017 Jam 19:00** atas Nama **Akurapopo**. Anda diharuskan datang pada jam tersebut atau **sebelum jam 19:30**. Jika anda **tidak datang sampai 20:00** maka dengan berat hati kami menganggap anda membatalkan booking meja tersebut.

Menu Makanan			
	Jumlah	Menu	Harga/porsi
<input type="checkbox"/>	1	Lunch Ayam Lombok Ijo	Rp,20.000,-
<input type="checkbox"/>	1	Lunch Ayam Kecap Kayu Manis	Rp,25.000,-
<input type="checkbox"/>	1	Bakmi Joglo 130	Rp,12.000,-

Menu Minuman			
	Jumlah	Menu	Harga/porsi
<input type="checkbox"/>	1	Amsle	Rp,10.000,-
<input type="checkbox"/>	1	Ronde Joglo 130	Rp,10.000,-
<input type="checkbox"/>	1	Teh Mint Joglo 130	Rp,8.000,-
<input type="checkbox"/>	1	Teh Apel Joglo 130	Rp,7.500,-

☐ Saya setuju

Kirim

Batal

Gambar 4.23 Halaman Menu Makanan

Pada gambar 4.23 Halaman menu makanan merupakan halaman dimana konsumen setelah mengklik jam, lalu mengisi form diatas untuk memilih makanan yang diinginkan.

e. *Development Delivery & Feedback*

Setelah iterasi IV modul booking online selesai dibuat, kemudian dilakukan pengujian sistem. Pengujian menggunakan *black box* kepada sistem.

Berikut hasil pengujian iterasi IV modul booking online dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.11 Tabel Pengujian Iterasi IV Modul Booking Online

Tanggal	Nama	Unit	Butir Uji	Hasil Uji
06 Mei 2017	Adit Prayoga	Pemilik Angkringan Joglo	Data booking online berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Muhammad Fajar	Admin Angkringan Joglo	Data booking online berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Dini Aminarti	Konsumen Angkringan Joglo	Data booking online berhasil masuk pada sistem	Berhasil

4.3.5 Iterasi V Modul Memantau

a. *Communication* (komunikasi)

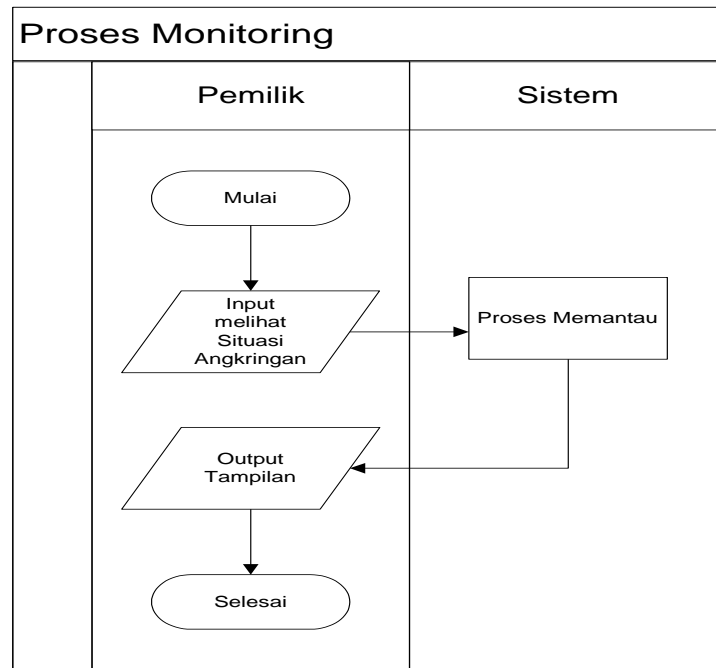
Dari hasil interview terhadap pemilik angkringan joglo panjahitan menghasilkan data mengenai modul memantau sebagai berikut :

- 1) Pemilik berhak untuk memantau keadaan di tempat angkringan.
- 2) Admin dapat mengelola hasil memantaunya.

b. *Quick Plan*

Dalam modul memantau, ada beberapa prosedur bagi konsumen untuk dapat mengakses kepada sistem. untuk memantau admin menyiapkan alat yaitu

camera yang disediakan di angkringan untuk membantu proses memantau. Pemilik tinggal melihat situasi di angkringan dengan proses memantau tersebut. Pada gambar 4.24 seperti dibawah ini :



Gambar 4.24 Proses Memantau

c. *Modeling Quick Design*



Gambar 4.25 Modul Memantau

Pada gambar 4.25 DFD Level 2 Modul Memantau dapat dijelaskan sebagai berikut :

Proses 1.1.1 Memantau Situasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

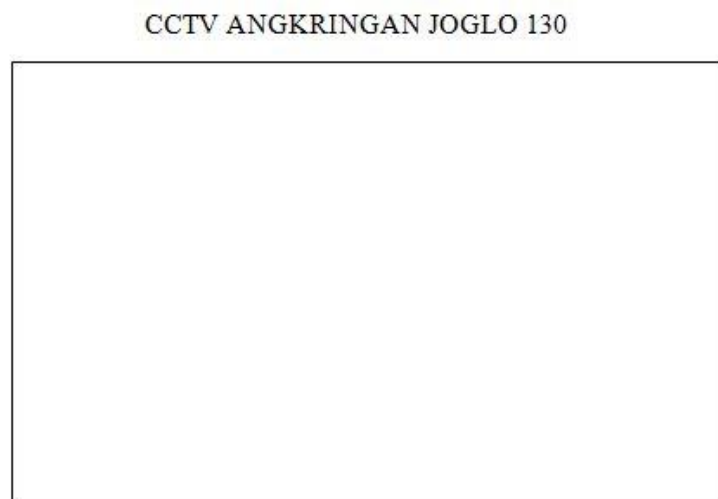
- 1) Input : Entitas pemilik menginputkan situasi angkringan
- 2) Output : Memantau

- 3) Process : Pemilik setelah menginputkan data melihat situasi angkringan, kemudian pemilik dapat menilai keadaan di angkringan bagaimana.

d. Contruction of Prototype

1) Mockup Interface Prototype

Setelah membuat database modul monitoring, dibuatlah mockup interface prototype modul memantau “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website”



Gambar 4.26 Mockup Halaman Memantau

Pada gambar 4.26 merupakan mockup halaman memantau yang digunakan untuk memantau situasi di angkringan.

2) Desain Interface

Setelah dilakukan pembuatan mockup, maka dilakukan pengkodean dari iterasi modul memantau.



Gambar 4.27 Halaman Memantau

Pada gambar 4.27 Halaman memantau digunakan untuk memantau situasi di angkringan dengan menggunakan *webcame*.

e. Development Delivery & Feedback

Setelah iterasi V modul Memantau selesai dibuat, kemudian dilakukan pengujian sistem. Pengujian menggunakan *black box* kepada sistem. Berikut hasil pengujian iterasi V modul memantau dapat dilihat pada Tabel 4.12.

Tabel 4.12 Tabel Pengujian Iterasi V Modul Memantau

Tanggal	Nama	Unit	Butir Uji	Hasil Uji
06 Mei 2017	Adit Prayoga	Pemilik Angkringan Joglo	Data memantau berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Muhammad Fajar	Admin Angkringan Joglo	Data memantau berhasil masuk pada sistem	Berhasil
06 Mei 2017	Doni Rahmatullah	Konsumen Angkringan Joglo	Data memantau berhasil masuk pada sistem	Berhasil

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penyusunan tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Berbasis Website” dapat diambil kesimpulan, yaitu :

- a. Konsumen yang awalnya untuk mengetahui menu makanan yang terdapat di angkringan harus datang ke angkringan, sekarang dapat melihat pada website sistem informasi angkringan joglo panjahitan secara langsung.
- b. Konsumen dapat melakukan pemesanan (booking online dan katering) melalui sistem informasi pelayanan sehingga dapat melakukan transaksi pemesanan secara berkala.
- c. Pemilik dapat sistem memantau untuk memudahkan pemilik dalam melihat dan memantau situasi di angkringan

5.2 Saran

Adapun saran untuk dilakukan pengembangan pada “Sistem Informasi Pemesanan di Angkringan Joglo Panjahitan Berbasis Website” antara lain :

1. Diharapkan sistem informasi angkringan joglo dapat melakukan kemajuan dalam pembuatan aplikasi yang berbasis android guna menunjang dalam proses pemasaran dari angkringan joglo panjahitan itu sendiri.
2. Diharapkan fitur-fiturnya dapat diperbarui yang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M Rudianto. 2011. *Pemograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. Yogyakarta: ANDI.
- Azizah, Risdya. 2015. *Angkringan Sebagai Unsur Tradisional Tempat Interaksi Sosial Masyarakat Perkotaan*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/30217/1/RISYDA%20AZIZAH-FITK.pdf>. Akses 25 Februari 2017
- Hall, 2013. *Sistem Informasi Akutansi*. Yogyakarta: UMP YKPN
- Krismiaji, 2010. *Sistem Informasi Akutansi*. Yogyakarta: UMP YKPN.
- Munir, Rinaldi. 2014. *Pemanfaatan Graph Data Flow Diagram pada perancangan Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung.Indonesia
- Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- O'Brien James A, dan Marakas George Marakas. (2010). *Management Information Systems, 9th ed*. McGraw Hill.
- Pressman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan kemampuan Pemahaman Peserta Didik Pada Standar Kompetensi Memelihara Transmisi Di SMK Negeri 8 Bandung Universitas Pendidikan Indonesia*. Akses 25 Februari 2017
- Raharjo, Budi. 2015. *Belajar Otodidak Framework CodeIgniter Teknik Pemograman Web Dengan PHP dan Framework CodeIgniter 3*. Bandung: Informatika.
- Raharjo, Budi. Heryanto, Imam. R.K. Enjang. 2010. *Modul Pemrograman Web HTML, PHP, & MYSQL*. Bandung: Modula.
- Irawati, Rusda. dan Enstien Basuki. 2016. *Perancangan Standard Operating Procedure (SOP) Proses Pembelian Bahan Baku, Proses Produksi dan Pengemasan pada Industri Jasa Boga (Studi kasus pada PT.KSM Katering & Bakery Batam)*. Politeknik Negeri Batam : Administrasi Bisnis Terapan.
- Syam Widarda. dan Hakim,F. 2014. *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis Web (Studi Kasus : Coffe Toffe Tembalang Semarang)*. Semarang : Teknik Informatika

LAMPIRAN BIODATA

A. BIODATA

DATA PRIBADI



Nama : Zahrotun Nisak

Tempat Tanggal Lahir: Pasuruan, 11 September 1996

Alamat : Jl. Manggis No 09 RT/RW 005/002 Lumpang Bolong
Kel.Dermo,Kec.Bangil, Kab. Pasuruan

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

No Telepon : 089605370988

Email : zahrotunnisak8@gmail.com

Golongan Darah : A

RIWAYAT PENDIDIKAN

A. FORMAL

2000-2002 : TK Kidul Dalem

2002-2008 : SDN Pogar II

2008-2011 : SMPN 1 Bangil

2011-2014 : SMKN 1 Bangil