

## **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 katering. Untuk tempat Angkringan Joglo Panjahitan ini terjangkau dan nyaman untuk berkumpul dengan keluarga serta teman sebayanya. Angkringan berada di jalan 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](http://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](http://www.ellislab.com) ke [www.codeigniter.com](http://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 : *Windows 8.1*
- 2) Editor Web : *Adobe Dreamweaver CS6*
- 3) Web Server : Bahasa Pemograman PHP
- 4) Desaign : *Corel DRAW 7*
- 5) Database Server : MySQL
- 6) Perngelola Database : PHP MyAdmin

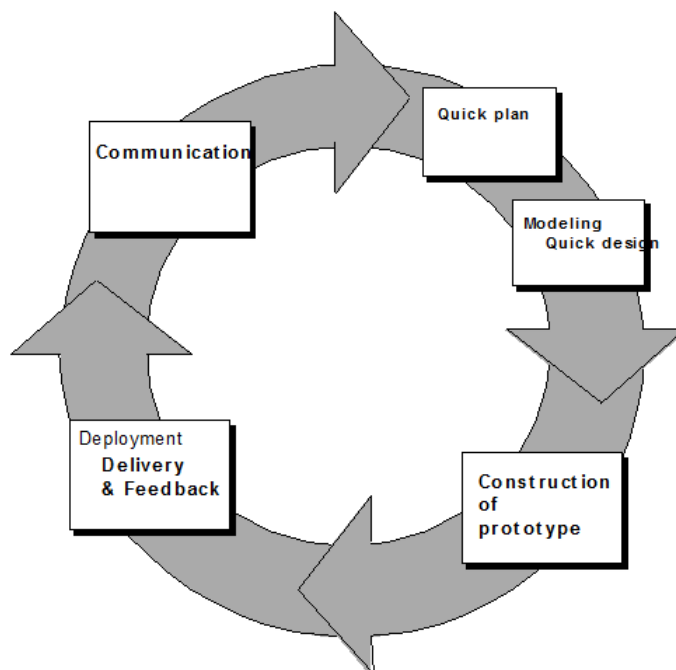
- 7) Pengelola DFD : *Power Designer*
- 8) Browser : *Google Chrome*
- 9) Software Pendukung : *Microsoft Office*

### 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 metode prototype.



Gambar 3.1 Metode Prototype *Presman 2012*

***a. 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.

***b. Quick Plan***

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

***c. 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.

#### ***d. 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 sebelumnya.

#### ***e. 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 mengoreksi kekurangan-kekurangan yang ada pada system yang telah dibuat sehingga akan dilakukan proses maintenance (perbaikan/pemeliharaan) system sampai system tersebut dapat diterima oleh pengguna.