

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
APLIKASI E-MENU PADA RUMAH MAKAN CIGANEA BERBASIS  
ANDROID TERINTEGRASI DENGAN DESKTOP (CLIENT-SERVER)**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Bahan Pertimbangan Dalam Pengambilan Judul Skripsi  
Yang Akan Disusun Pada Tahapan Selanjutnya

Diajukan Oleh:

**ARIGO**  
2014804342



**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEM INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**INSAN PEMBANGUNAN TANGERANG**

**TAHUN 2017**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
APLIKASI E-MENU PADA RUMAH MAKAN CIGANEA BERBASIS  
ANDROID TERINTEGRASI DENGAN DESKTOP (CLIENT-SERVER)**

**PROPOSAL SKRIPSI**

Diajukan Kepada Ketua Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Insan Pembangunan  
Sebagai Bahan Pertimbangan Dalam Pengambilan Judul Skripsi  
Yang Akan Disusun Pada Tahapan Selanjutnya

Oleh:

Arigo  
NPM: 2014 804 342

Tangerang, 01 Maret 2017

Disetujui dan disahkan oleh:  
Ketua Jurusan Sistem Informasi

Nurasiah, S.Kom., MMSI.  
NIDN: 0418077801

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat dekstop based, web baseb hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan dalam mobile pada sistem platform android.

Rumah Makan Ciganea merupakan rumah makan yang menyediakan makanan dan minuman yang bervariasi. Saat ini Rumah Makan Ciganea masih menggunakan cara manual dalam proses pemesanan makanan dan minuman serta dalam proses perhitungan pembayarannya. Oleh karena itu sering terjadi masalah terkait pemesanan makanan dan minuman maupun saat Customer ingin melakukan pembayaran seperti kesalahan dalam pencatatan pesanan dan kesalahan dalam perhitungan pembayaran.

Berdasarkan latar belakang yang mengacu pada permasalahan di atas, Rumah Makan Ciganea memerlukan pembangunan dan perancangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman (E-Menu) yang dapat menangani masalah tersebut. Oleh karena itu penulis mengambil judul ***“Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Aplikasi E-Menu Pada Rumah Makan Ciganea Berbasis Android Terintegrasi dengan Desktop (Client-Server)”***.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikembangkan pada latar belakang masalah, maka penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan pemesanan makanan dan minuman kepada customer.
- b. Sering terjadi kesalahan dalam proses perhitungan pada saat customer melakukan pembayaran.
- c. Sulit untuk mencari tahu atau menyimpan dokumen-dokumen yang jumlahnya semakin banyak.
- d. Lambatnya pembuatan laporan hasil penjualan karena proses yang dilakukan masih secara manual.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana Sistem pemesanan makanan dan minuman yang sedang berjalan pada Rumah Makan Ciganea ?
- b. Bagaimana merancang suatu aplikasi sistem informasi pemesanan makan dan minuman (E-Menu) pada Rumah Makan Ciganea ?

#### **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a. Perancangan aplikasi Sistem Informasi pemesanan makanan dan minuman (E-Menu).
- b. Pelayan menggunakan Android untuk mencatat pemesanan makanan dan minuman.
- c. Kasir menggunakan desktop untuk melakukan proses pembayaran.
- d. Pembuatan laporan hasil penjualan makanan dan minuman.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui proses pemesanan makanan dan minuman yang sedang berjalan pada Rumah Makan Ciganea.
- b. Untuk merancang Aplikasi Sistem Informasi pemesanan makanan dan minuman (E-Menu) berbasis android yang terintegrasi desktop pada Rumah Makan Ciganea.

## **1.6. Manfaat Penelitian**

a. Bagi Rumah Makan Ciganea

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada untuk mengatasi masalah yang sering terjadi sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan pemasukan di Rumah Makan Ciganea.

b. Bagi STMIK Insan Pembangunan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi literatur yang bermanfaat dalam memperkaya ilmu yang berkaitan Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman (E-Menu) khususnya berbasis Android.

c. Bagi Penulis

- 1) Diharapkan dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari hasil penelitian dan berguna bagi kemajuan ilmu pengetahuan.
- 2) Penelitian ini diharapkan menjadi suatu bahan pustaka, referensi, serta dapat membantu penulis, untuk mengembangkan tentang Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman dikemudian hari.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Dapat menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan agar tercapainya suatu tujuan, dan sebagai referensi bacaan yang dapat memperkaya tentang dunia sistem informasi.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1. Pengertian Sistem**

Menurut Mustakini (2009:34), “Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu”.

Menurut Moekijat dalam Prasajo (2011:152), “Sistem adalah setiap sesuatu terdiri dari obyek-obyek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang bertata kaitan dan bertata hubungan satu sama lain, sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu”.

Menurut Tata Sutabri (2012:10), secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

Dari pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan atau kelompok dari elemen atau komponen yang saling berhubungan atau saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

### **2.1.2. Pengertian Informasi**

Informasi merupakan salah satu sumber daya terpenting yang dimiliki oleh suatu organisasi. Ketersediaan informasi akan mempermudah suatu organisasi untuk melaksanakan kegiatan operasionalnya. Informasi adalah pengetahuan dari hasil pengolahan data-data yang berhubungan menjadi sebuah kesimpulan. Informasi dapat dikatakan sebagai ringkasan data. Secara teknis, data merupakan sekumpulan fakta dan fenomena yang diproses menjadi suatu informasi. Beberapa data dapat dinyatakan sebagai informasi bila data tersebut dapat digunakan untuk menarik suatu kesimpulan. Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

Menurut Mustakini (2009:36), "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi pemakainya". Sedangkan Menurut McLeod dalam Yakub (2012:8), "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya".

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi.



### **2.1.3. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah satu kesatuan data olahan yang terintegrasi dan saling melengkapi yang menghasilkan output, baik dalam bentuk gambar, suara maupun tulisan. Secara umum sistem informasi yang diimplementasikan dalam suatu organisasi seharusnya memudahkan pemakai dalam mengidentifikasi data, mengakses data dan menginterpretasikan data.

Terdapat berbagai macam pengertian sistem informasi menurut beberapa ahli, diantaranya sebagai berikut:

Menurut Mulyanto (2009:29), “Sistem informasi adalah suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan”.

Menurut Jogiyanto HM (2009:33), “Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi.”

Dari pendapat yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah gabungan dari orang, hardware, software, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengumpulkan (mendapatkan kembali), memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan dan pengontrolan keputusan dalam suatu organisasi..

#### **2.1.4. Pengertian Analisa Sistem**

Menurut Nina Rahayu dalam Wahana Komputer (2013), “Analisa sistem adalah sebuah proses penelaahan sebuah sistem informasi dan membaginya kedalam komponen-komponen penyusunnya untuk kemudian dilakukan penelitian sehingga diketahui permasalahan-permasalahan serta kebutuhan-kebutuhan yang akan timbul, sehingga dapat dilaporkan secara lengkap serta diusulkan perbaikan-perbaikan pada sistem tersebut”.

Menurut Henderi , dkk dalam Jurnal CCIT Vol 4(2011), “Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasikan dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat dibuat rancangan sistem yang baru yang sesuai dengan kebutuhan”.

Dari kedua definisi diatas, maka dapat disimpulkan analisa sistem adalah maka dapat disimpulkan analisa sistem adalah proses penelaahan sistem informasi yang utuh untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi segala kekurangan yang terjadi agar yang diharapkan akan terpenuhi.

### **2.1.5. Pengertian Perancangan Sistem**

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisa sistem. Setelah mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang akan dikerjakan pada tahap analisa sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut.

Menurut Mulyanto dalam Selvy Eriani (2013:16), “Perancangan terdiri dari dua aktifitas utama, yaitu perancangan perangkat keras meliputi perancangan arsitektur serta perancangan perangkat lunak yang meliputi perancangan database yang berupa ERD (Entity Relationships Diagram) dan perancangan sistem yang dapat berupa DFD (Data Flow Diagram).”

Menurut Siti Aisyah dan Nawang Kalbuana dalam jurnal CCIT (2011:30) pada metode analisa sistem dan perancangan yang menggunakan metode yang dikenal dengan nama System Development Life Cycle (SDLC). SDLC merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan dari usaha analisa dan desain”.

Untuk mencapai tujuan ini maka perancangan sistem harus berguna, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan. Perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancang bangun yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi yang meliputi data dan informasi, simpanan data, metode-metode, prosedur-prosedur, orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak dan

pengendalian intern. Dalam tahap perancangan sistem, alat bantu yang digunakan dalam mendesain program komputer adalah bagan terstruktur. Adapun tujuan yang di capai dari tahapan perancangan sistem mempunyai maksud atau tujuan utama, yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem (user).
- 2) Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancang bangun yang lengkap kepada pemograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

#### **2.1.6. Pengertian Restoran**

Menurut Suarhana (2006:23) Restoran adalah: "tempat usaha yang komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan pelayanan makanan dan minuman untuk umum di tempat usahanya". Sedangkan menurut Sihite (2000:16) Cafe adalah: "suatu tempat dimana seseorang yang datang menjadi tamu yang akan mendapatkan pelayanan untuk menikmati makanan, baik pagi, siang, ataupun malam sesuai dengan jam bukanya dan oleh tamu yang menikmati hidangan itu harus membayar sesuai dengan harga yang ditentukan sesuai daftar yang disediakan di Restoran itu".

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Restoran merupakan tempat usaha yang ruang lingkup kegiatannya adalah menyediakan makanan dan minuman kepada tamu yang datang dan dikomersilkan.

### **2.1.7. Pengertian Android**

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Antarmuka pengguna Android umumnya berupa manipulasi langsung, menggunakan gerakan sentuh yang serupa dengan tindakan nyata, misalnya menggeser, mengetuk, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar, serta papan ketik virtual untuk menulis teks. Selain perangkat layar sentuh, Google juga telah mengembangkan Android TV untuk televisi, Android Auto untuk mobil, dan Android Wear untuk jam tangan, masing-masingnya memiliki antarmuka pengguna yang berbeda. Varian Android juga digunakan pada komputer jinjing, konsol permainan, kamera digital, dan peralatan elektronik lainnya.

Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan

sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu, Android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (apps) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java.

#### **2.1.8. Pengertian Client-Server**

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

Dalam model klien/server, sebuah aplikasi dibagi menjadi dua bagian yang terpisah, tetapi masih merupakan sebuah kesatuan yakni komponen klien dan komponen server. Komponen klien juga sering disebut sebagai front-end, sementara komponen server disebut sebagai back-end. Komponen klien dari aplikasi tersebut dijalankan dalam sebuah workstation dan menerima masukan data dari pengguna. Komponen klien tersebut akan menyiapkan data yang dimasukkan oleh pengguna dengan menggunakan teknologi pemrosesan tertentu dan mengirimkannya kepada komponen server yang dijalankan di atas mesin server, umumnya dalam bentuk request terhadap beberapa layanan yang dimiliki oleh server. Komponen server akan menerima request dari klien, dan langsung memprosesnya dan mengembalikan

hasil pemrosesan tersebut kepada klien. Klien pun menerima informasi hasil pemrosesan data yang dilakukan server dan menampilkannya kepada pengguna, dengan menggunakan aplikasi yang berinteraksi dengan pengguna.

Klien-server merupakan penyelesaian masalah pada software yang menggunakan database sehingga setiap komputer tidak perlu diinstall database, dengan metode klien-server database dapat diinstall pada suatu komputer sebagai server dan aplikasinya diinstall pada client.

## **2.2. TINJAUAN STUDY**

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rojak, 2014, Universitas Budi Luhur, yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman (e-Menu) Berbasis Platform Android pada Cafe Moca Cafe.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Galih Tegar, 2014, Unviersitas Dian Nuswantoro, yang berjudul Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Omahe Café dan Resto Berbasis Client-Server dengan Platform Android.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Abdi Abdillah Amin, 2015, Politeknik Negeri Ujung Pandang, yang berjudul Aplikasi Sistem Pelayanan Restoran Terintegrasi Berbasis Android.

## **2.3. Tools yang digunakan**

### **2.3.1.UML**

UML merupakan singkatan dari “Unified Modelling Language” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan blue print software. Adapun jenis-jenis diagram UML dan beberapa contoh diagramnya

a. Use case diagram

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, use case diagram juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya.

b. Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.

c. Sequence diagram

Sequence diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, sequence diagram juga dapat menggambarkan urutan atau



tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada use case diagram.

d. Class diagram

Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut.

### **2.3.2. Visual Basic .NET**

Microsoft Visual Basic .NET adalah sebuah alat untuk mengembangkan dan membangun aplikasi yang bergerak di atas sistem .NET Framework, dengan menggunakan bahasa BASIC. Dengan menggunakan alat ini, para *programmer* dapat membangun aplikasi Windows Forms, Aplikasi web berbasis ASP.NET, dan juga aplikasi *command-line*. Alat ini dapat diperoleh secara terpisah dari beberapa produk lainnya (seperti Microsoft Visual C++, Visual C#, atau Visual J#), atau juga dapat diperoleh secara terpadu dalam Microsoft Visual Studio .NET. Bahasa Visual Basic .NET sendiri menganut paradigma bahasa pemrograman berorientasi objek yang dapat dilihat sebagai evolusi dari Microsoft Visual Basic versi sebelumnya yang diimplementasikan di atas .NET Framework.

### 2.3.3. Android Studio

Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu - Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA . Selain merupakan editor kode IntelliJ dan alat pengembang yang berdaya guna, Android Studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi Android, misalnya:

- a. Sistem versi berbasis Gradle yang fleksibel.
- b. Emulator yang cepat dan kaya fitur.
- c. Lingkungan yang menyatu untuk pengembangan bagi semua perangkat Android
- d. Instant Run untuk mendorong perubahan ke aplikasi yang berjalan tanpa membuat APK baru.
- e. Template kode dan integrasi GitHub untuk membuat fitur aplikasi yang sama dan mengimpor kode contoh.
- f. Alat pengujian dan kerangka kerja yang ekstensif.
- g. Alat Lint untuk meningkatkan kinerja, kegunaan, kompatibilitas versi, dan masalah-masalah lain.
- h. Dukungan C++ dan NDK.
- i. Dukungan bawaan untuk Google Cloud Platform, mempermudah pengintegrasian Google Cloud Messaging dan App Engine.

#### **2.3.4. MySQL**

MySQL adalah sebuah perangkat lunak Database Management System (DBMS) yang multithread, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari system manajemen basis data relasional (RDBMS). MySQL dibuat oleh TcX dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris. MySQL AB merupakan perusahaan komersial Swedia yang mensponsori dan yang memiliki MySQL.

Pendiri MySQL AB adalah dua orang Swedia yang bernama David Axmark, Allan Larsson dan satu orang Finlan dia bernama Michael "Monty". Setiap pengguna MySQL dapat menggunakannya secara bebas yang didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (General Public License) namun tidak boleh menjadikan produk turunan yang bersifat komersial. Pada saat ini MySQL merupakan database server yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu SQL. SQL (Structured Query Language) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama system R.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Penelitian adalah suatu proses ilmiah yang di dalamnya mencakup sifat intensif dan formal. Karakter intensif dan formal tersebut dikarenakan adanya ikatan terkait dengan urutan, aturan dan juga cara penyajiannya supaya mendapatkan hasil yang bermanfaat serta diakui bagi kehidupan. Menerapkan ketepatan dan ketelitian dalam melakukan penelitian harus dilakukan secara intensif supaya hasilnya bisa dipertanggungjawabkan, bisa memecahkan masalah dengan hubungan sebab akibat, serta bisa diulang kembali dengan menggunakan cara sama dan juga hasil yang sama.

##### **3.1.1. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pembuatan penelitian ini penulis mengumpulkan beberapa metode pengumpulan data antara lain:

a. Studi Lapangan (Field Research)

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan (Observasi) dan tanya jawab (Interview) untuk mendapatkan informasi atau data-data dari sumbernya yang berhubungan dengan sistem informasi pengambilan data.

b. Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari macam-macam buku yang mendukung

dengan topik yang dibahas dalam penyusunan proposal ini. Selain itu penulis juga mengunjungi atau browsing situs-situs internet yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas.

### **3.2. Jenis Sumber Data**

#### **a. Sumber Data Primer**

Data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan dengan langsung meneliti ke objek penelitian yaitu Rumah Makan Ciganea. dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan beberapa teknik. Ada beberapa teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber data primer yaitu:

##### **1 Wawancara**

Mengadakan wawancara kepada pemilik dan karyawan Rumah Makan Ciganea mengenai masalah-masalah terkait, sebagai acuan dalam melakukan penelitian ini. Penulis menanyakan mulai dari seputar awal mulai dari seputar awal mulanya berdiri Rumah Makan Ciganea, sistem yang sedang berjalan di Rumah Makan Ciganea, permasalahan yang dihadapi, sampai dengan rencana dan perancangan sistem pemesanan makan dan minuman berbasis Android yang akan dikembangkan oleh penulis.

## 2 Observasi

Metode ini digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan customer. Seperti dokumen-dokumen dan proses pemesanan yang dilakukan oleh customer. Observasi dilaksanakan di Rumah Makan Ciganea.

b. Sumber Data Sekunder

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan sumber data sekunder adalah teknik kepustakaan. Dalam teknik kepustakaan penulis mengambil data dengan cara mencari bahan-bahan atau buku-buku bacaan, karya ilmiah dan sumber bacaan lainnya seperti internet. Untuk itu penulis mendapat dokumen beberapa jurnal atau penelitian yang berkaitan dengan materi yang diteliti.

### 3.3. Jadwal Pengembangan

[illegible]

## DAFTAR PUSTAKA

- Mustakini, Jogyanto Hartono. *Sistem Informasi Teknologi*, Yogyakarta: Andi Offset 2009.
- Mulyanto, Agus. *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2009.
- Moekijati. "*Sistem Infomasi*", Prasojo 2011.
- Sutabri, Tata. "*Konsep Dasar Informasi*". Yogyakarta: Andi 2012.
- Yakub. *Pengantar Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu 2012.
- Jogyanto, Hartono. *Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi III*. Yogyakarta: ANDI 2009.
- Jogyanto, HM. "*Perancangan Sistem Informasi Pengenalan Komputer*". Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2009.
- Suarthana. *Manajemen Perhotelan Edisi Kantor Depan*. Kuta Utara: Mapindo 2006.
- Sihite, Richard. *Hotel Management*. Surabaya : SIC. Lawson 2000.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)) . Diakses pada tanggal 23 Februari 2018.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Klien-server> . Diakses pada tanggal 23 Februari 2018.
- <https://developer.android.com/studio/intro/index.html> . Diakses pada tanggal 23 Februari 2018.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Visual\\_Basic\\_.NET](https://id.wikipedia.org/wiki/Visual_Basic_.NET) . Diakses pada tanggal 23 Februari 2018.
- Wahana Komputer. *Membuat Aplikasi Client Server dengan Visual Basic* 2008. Yogyakarta: ANDI 2008.
- Eriani , Selvy. " *Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Training Berbasis Web Pada LKP. Balaraja Cendekia Graha*", (Laporan Skripsi, STMIK Raharja, Tangerang), 2013.
- Siti Aisyah, Nawang Kalbuana. "*Perancangan Aplikasi Akademik Teknologi Mobile Menggunakan J2ME*". Journal CCIT Vol-4 No.2 Januari, 2011.