

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
(e-MENU) BERBASIS PLATFORM ANDROID PADA RESTORAN MOCA CAFÉ**

“Tugas Ujian Akhir Semester”

REKAYASA PERANGKAT LUNAK



Disusun Oleh :
Abdul Rojak (1311600058)



**UNIVERSITAS BUDI LUHUR
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER ILMU KOMPUTER
2014**

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan E-Menu Berbasis Platform Android Pada Restoran Moca Café

Abdul Rojak (1311600058@student.budiluhur.ac.id)

Magister Ilmu Komputer

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Abstrak : Penyusunan tugas ujian akhir semester ini dibuat dengan menggunakan metode waterfall dan analisis dilakukan dengan wawancara dan survei pada sistem yang berjalan serta dilakukan pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Metode perancangan proses berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan UML (*Unified Model Language*). Hasil analisis dan pengembangan aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini adalah untuk membantu perusahaan dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggan serta mempermudah dan mempercepat restoran Moca Cafe dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan.

Kata kunci : E,Menu *Mobile Android*, Waterfall, UML.

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini restoran Moca Cafe masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelayan menggunakan kertas dan pena/pensil sebagai media untuk mencatat dan memesan makanan dan minuman yang dipesan pelanggan. Di dalam sistem manual ini diketahui bahwa kertas dan pena/pensil untuk pemesanan makanan dan minuman menemui kendala-kendala antara lain adanya pemesanan yang rangkap (redudansi), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, pensil yang tumpul, dan pena atau kertas pemesanan yang habis.

Pemilihan *mobile android* untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam

pengoperasiannya, juga karena sifat dari *mobile* yang fleksibel menjadi salah satu alasan penulis memilih media ini untuk dikembangkan di restoran Moca Cafe.

1. Identifikasi Masalah

Pada sistem yang berjalan saat ini, kurang mendukung efektifitas dan efisiensi perusahaan. Adapun masalah-masalah yang timbul dari sistem yang berjalan ini :

- a. Kurang cepatnya proses pemesanan makanan karena jarak tempat makan jauh dari dapur;
- b. Seringnya terjadi kesalahan dalam proses perhitungan karena banyaknya data yang diolah;
- c. Masih adanya kerangkapan data;

- d. Sulit untuk mencari atau menyimpan dokumen-dokumen yang jumlahnya semakin banyak;
- e. Pembuatan laporan masih dilakukan secara manual sehingga sering terjadi keterlambatan, sedangkan laporan tersebut sangat berguna untuk pengontrolan dan pengawasan serta pengambilan keputusan.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk membantu Restoran Moca Cafe dalam sistem restoran adalah :

- a. Merancang sebuah sistem informasi restoran berorientasi obyek pada Restoran Moca Cafe guna menggantikan sistem manual yang ada.
- b. Memudahkan dalam mengontrol data masukan dan keluaran dalam penyajian informasi tentang proses pemesanan sehingga dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.
- c. Membahas permasalahan dan kekurangan yang ditemui pada sistem manual.
- d. Meningkatkan efektifitas dalam pengolahan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan.

3. Ruang Lingkup atau Batasan Masalah

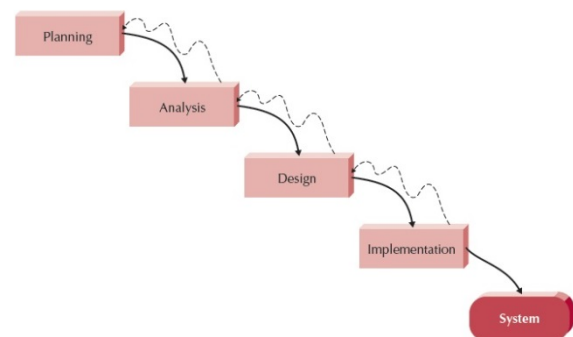
Di dalam penyusunan penelitian ini, penulis membatasi

permasalahan dengan hanya membahas mengenai pemesanan menu pada Restoran Moca Cafe. Ruang lingkup penjelasan masalah yang akan penulis jelaskan meliputi:

- a. Proses File Master
- b. Proses Pemesanan Menu
- c. Proses Cetak Laporan

4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah menggunakan metode Waterfall sebagai berikut :



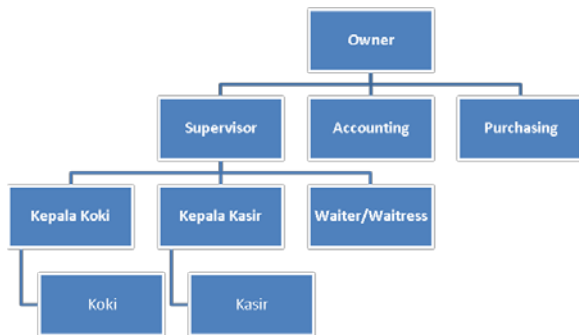
Gambar Waterfall Model

II. TINJAUAN ORGANISASI

a. Sejarah Organisasi

Restoran Moca Cafe yang bergerak dibidang Food and Beverage ini pertama kali memulai usahanya berada di kawasan Jl.Jalan Serpong pada tahun 2009, yang pada awal pendiriannya yang berkonsep Lesehan.

b. Struktur Organisasi



c. Proses Bisnis

Langkah dalam membuat urutan prosedur mengacu pada prosedur yang ada dalam Sistem Pembelian Secara Tunai, yaitu sebagai berikut:

1) Proses Check in Table

Pada Prosedur ini awal terjadinya interaksi dengan pelanggan, dimana pelanggan datang waiter menyiapkan meja untuk pelanggan dan memberikan tablet untuk memesan menu, di mana waiter terlebih dahulu menginput meja pada tablet yang dipakai pelanggan lalu memberikan tablet untuk memesan.

2) Proses Pemesanan Makanan

Pada Prosedur ini pelanggan memesan makanan dan minuman melalui perangkat tablet, dan selanjutnya kepala koki menerima pesanan dalam CO (captain order) selanjutnya akan di serahkan kepada koki dari captain order koki mengeluarkan list makanan dan

selanjutnya di serahkan ke waiter untuk disajikan kepada pelanggan, selanjutnya pelanggan menemui kasir untuk melakukan pembayaran, Karena dari proses tersebut akan terjadinya sistem Pembayaran.

3) Proses Pembayaran

Pada Proses ini dimana Pelanggan akan melakukan Pembayaran. Pada prosedur ini Pelanggan akan diberikan total tagihan dalam berupa Nota Bill, dan setelah melakukan transaksi pelanggan akan mendapatkan bukti dari pembayaran, dimana pembayaran dapat menggunakan uang tunai atau card (credit card, debit card) dan apabila menggunakan card pelanggan juga mendapatkan struk dari mesin edc dari bank yang bersangkutan. Pada proses inilah sistem pembayaran telah terjadi dengan menggunakan sistem komputerisasi.

4) Proses Pembelian

Pada Prosedur ini kepala koki melakukan pengecekan terhadap persediaan bahan baku yang sudah kadaluarsa maupun sudah habis, selanjutnya kepala koki melakukan pemesanan kepada supplier untuk melakukan pembelian bahan baku.

5) Proses Laporan

- ✓ Kasir akan melakukan pencatatan transaksi kedalam buku besar kasir dan guest book, serta pencatatan baik yang berupa diskon kartu, diskon member dan diskon promo lainnya. Serta melaporkan LPH (laporan penjualan harian), sales report.
- ✓ Kepala Koki akan melakukan pencatatan transaksi pembelian bahan baku kedalam buku besar pembelian dan guest book, serta pencatatan pembelian dari supplier, diskon diskon dan potongan harga lainnya. Serta melaporkan LPemH (laporan pembelian harian).

III. KEBUTUHAN SISTEM

1) Harapan/Kebutuhan Pemilik

Pemilik Restoran Moca Cafe ingin system yang dapat menghasilkan laporan dengan cepat seperti laporan transaksi dan laporan pengembalian bahan baku. Sehingga membantu pemilik dalam mengambil keputusan untuk mendukung kemajuan bisnisnya.

2) Harapan Konsumen/User

Sebagai seorang konsumen yang akan memesan makanan dan minuman pada Restoran Moca Cafe tentunya ingin mendapatkan pelayanan yang baik, mudah dan cepat. Dalam hal ini seperti pada pemesanan menu dan pembayaran. Sedangkan sebagai seorang user dari system yang akan dibuat tentunya ingin

system yang handal untuk mendukung kegiatan operasionalnya dalam hal ini seperti pemesanan bahan baku, penjualan menu dan meoptimalkan proses kerja. Sehingga dengan system ini seorang user dapat memberikan pelayanan yang terbaik untuk kepuasan konsumennya dan memberikan kemajuan pada restoran ini.

3) Gambaran Umum Kebutuhan Sistem

Gambaran Umum kebutuhan sistem bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan dari sistem yang akan dirancang, dari prosedur yang diusulkan didapat kebutuhan – kebutuhan sistem seperti Sistem pemesanan makanan menggunakan *mobile android* untuk membantu pelayan mempercepat proses penyampaian pesanan ke bagian dapur dan kasir, Sistem dapat mengirim daftar data pesanan ke bagian kasir dan dapur restoran Moca Café, Sistem dapat memberikan laporan penjualan restoran per hari maupun per bulannya dan Sistem dapat memberikan estimasi penggunaan bahan baku di dapur sehingga supervisor dapat melakukan pemantauan yang lebih baik.

4) Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional yang utama dalam system ini adalah sebagai berikut:

ID	Description	Prioritas
1	Menampilkan menu makanan dan minuman melalui tablet pada customer	2
2	Menampilkan menu yang telah di pesan	1
3	Bisa Menghapus Menu Yang Telah Dipesan sebelum menekan tombol selesai memesan	1
4	Customer dapat melakukan pemesanan via tablet	1
5	Koki dapat melihat resep menu makanan atau minuman	2
6	Asisten Koki dapat mencentrang menu yang sudah dibuat	2
7	Bagian Penjualan dapat mencetak Faktur Penjualan	2
8	Bagian Penjualan dapat melakukan entry menu	2
9	Bagian Penjualan dapat melakukan entry rekening	3
10	Bagian Penjualan dapat melakukan entry bahan	3
11	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Penjualan	3
12	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Jurnal Pemasukan Kas	3
13	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Penjualan	2
14	Bagian Pembelian dapat mencetak Surat Pesanan Bahan	2
15	Bagian Pembelian dapat melakukan entry supplier	2
16	Bagian Pembelian dapat melakukan entry rekening	3
17	Bagian Pembelian dapat melakukan entry bahan	3
18	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Pembelian	3
19	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Jurnal Pengeluaran Kas	1
20	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Jurnal Umum	1
21	Pimpinan dapat mencetak Laporan Penjualan	1
22	Pimpinan dapat mencetak Laporan Pembelian	1
23	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Pemasukan Kas	1
24	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Pengeluaran Kas	1
25	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Umum	1

5) Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan fitur-fitur pelengkap yang menunjang kerja sebuah sistem dan mempunyai pengaruh yang tidak langsung.

Adapun kebutuhan fungsional yang diperlukan dalam membangun aplikasi ini seperti:

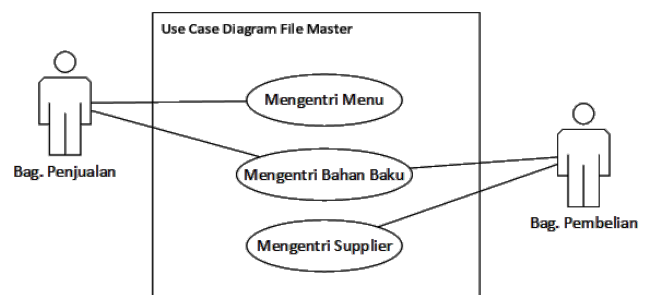
No	Kebutuhan Non Fungsional
1	Kegiatan pemesanan menu dilakukan dengan cepat, akurat dan dipercaya.
2	Kegiatan Pembayaran dilakukan dengan cepat, akurat dan dipercaya.
4	Kegiatan pembelian bahan baku dilakukan dengan cepat, akurat dan dipercaya.
5	Kegiatan Pembuatan Laporan dilakukan dengan cepat, akurat dan dipercaya.

IV. ANALISIS DAN DESAIN

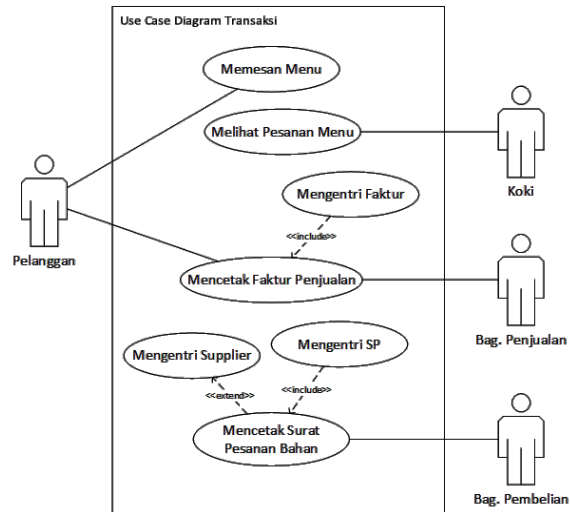
1. Bisnis Use Case Proses

Berikut ini merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan aktivitas sistem di Restoran Moca Cafe berdasarkan uraian di atas yang digambarkan dengan beberapa *Usecase diagram* :

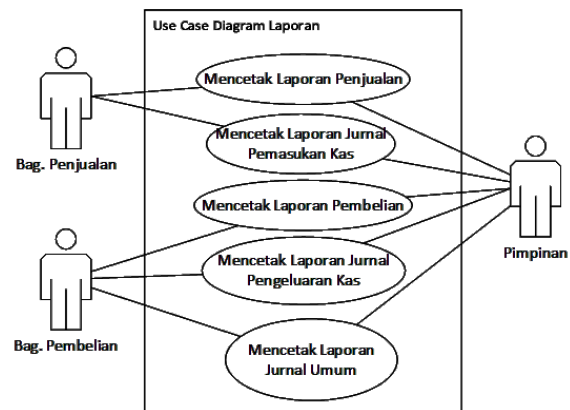
a) Use Case Diagram File Master



b) Use Case Diagram Transaksi

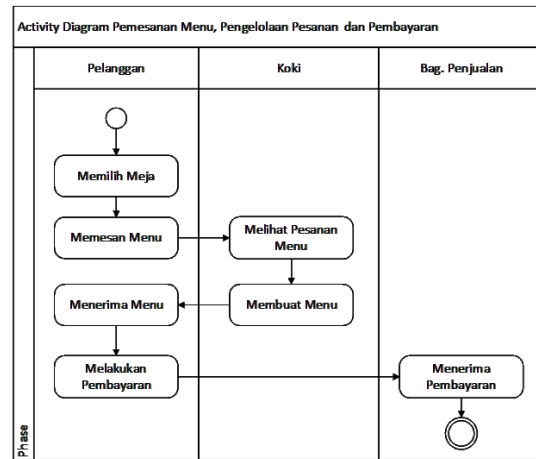


c) Use Case Diagram Laporan

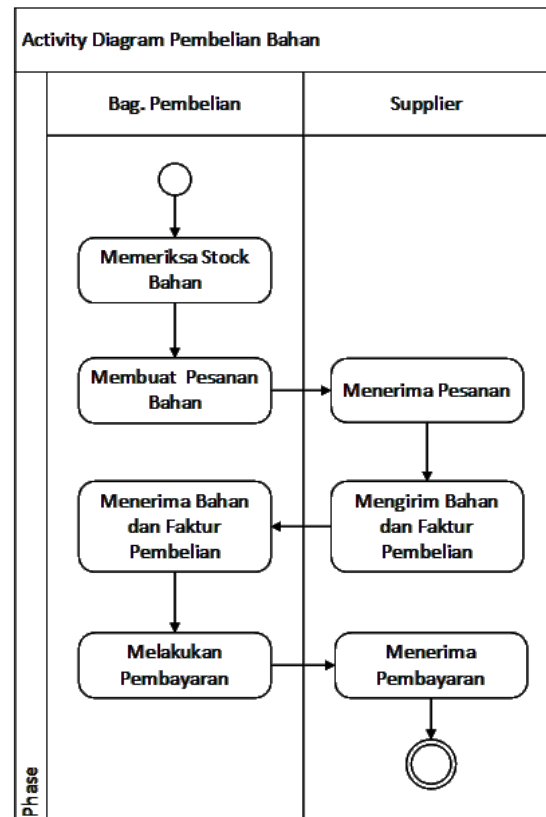


2. Activity Diagram

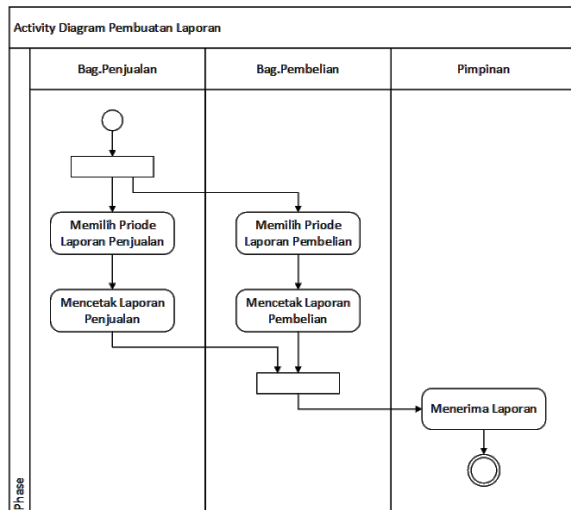
a) Activity Diagram Penjualan



c) Activity Diagram Pembelian

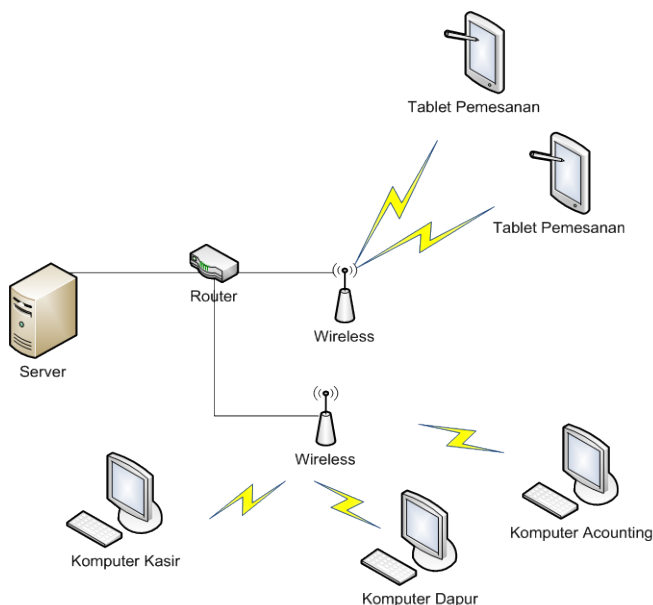


d) Activity Diagram Pembuatan Laporan



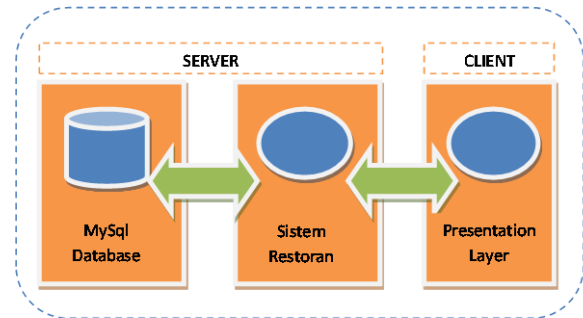
3. Phisical Arsitektur

Phisical Arsitektur untuk system penyewaan alat yang akan dibangun sebagai berikut:



4. Infrastruktur Arsitektur

Infrastruktur Arsitektur dari system penyewaan alat yang akan dibangun sebagai berikut:



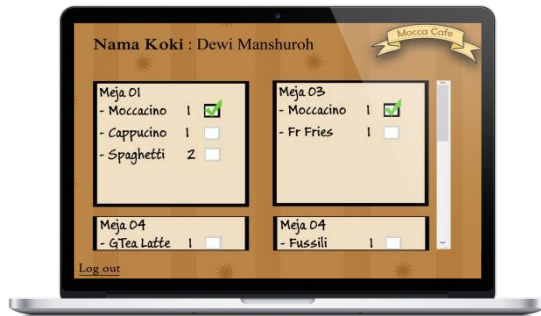
Gambar Infrastruktur Arsitektur

5. Rancangan Database (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) didalam proses pemodelan di Restoran Moca Café merupakan sebagian untuk pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model. Didalam hubungan ini tersebut dinyatakan yang utama dari penggambaran diagram – ER adalah menunjukan objek data (*entity*) dan hubungan (*relationship*), yang ada pada ERD sebagai berikut :



d) Tampilan Asisten Koki Menu Yang Dipesan



e) Tampilan Cetak Faktur Penjualan



V. TESTING

Dalam pengujian ini penulis menggunakan metode FGD (*Focus Group Discussion*) dan ISO 9126 untuk menentukan validasi sistem, kualitas sistem dan kepuasan user.

Dimana pengujian telah penulis rangkum sebagai berikut :

1. Hasil Pengujian Validasi Berdasarkan Kebutuhan Sistem.

No	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional	Subsistem/ Modul	Tanggapan Responden		Kesimpulan
			Diterima	Ditolak	
1	Menampilkan menu makanan dan minuman melalui tablet pada customer	Pemesanan	1		Setuju
2	Menampilkan menu yang telah di pesan	Pemesanan	1		Setuju
3	Bisa Menghapus Menu Yang Telah Dipesan sebelum menekan tombol selesai memesan	Pemesanan	1		Setuju
4	Customer dapat melakukan pemesanan via tablet	Pemesanan	1		Setuju
5	Koki dapat melihat resep menu makanan atau minuman	Data Dapur	1		Setuju
6	Asisten Koki dapat mencentrang menu yang sudah dibuat	Data Dapur	1		Setuju
7	Bagian Penjualan dapat mencetak Faktur Penjualan	Data Penjualan	1		Setuju
8	Bagian Penjualan dapat melakukan entry menu	Data Penjualan	1		Setuju
9	Bagian Penjualan dapat melakukan entry rekening	Data Penjualan	1		Setuju
10	Bagian Penjualan dapat melakukan entry bahan	Data Penjualan	1		Setuju
11	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Penjualan	Data Laporan Penjualan	1		Setuju
12	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Jurnal Pemasukan Kas	Data Laporan Penjualan	1		Setuju
13	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Penjualan	Data Laporan Penjualan	1		Setuju
14	Bagian Pembelian dapat mencetak Surat Pesanan Bahan	Data Pembelian	1		Setuju
15	Bagian Pembelian dapat melakukan entry supplier	Data Pembelian	1		Setuju
16	Bagian Pembelian dapat melakukan entry rekening	Data Pembelian	1		Setuju
17	Bagian Pembelian dapat melakukan entry bahan	Data Pembelian	1		Setuju
18	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Pembelian	Data Laporan Pembelian	1		Setuju
19	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Jurnal Pengeluaran Kas	Data Laporan Pembelian	1		Setuju
20	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Jurnal Umum	Data Laporan Pembelian	1		Setuju
21	Pimpinan dapat mencetak Laporan Penjualan	Laporan Umum	1		Setuju
22	Pimpinan dapat mencetak Laporan Pembelian	Laporan Umum	1		Setuju
23	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Pemasukan Kas	Laporan Umum	1		Setuju
24	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Pengeluaran Kas	Laporan Umum	1		Setuju
25	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Umum	Laporan Umum	1		Setuju

✓ Kesimpulan Hasil Pengujian Validasi Dan Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan hasil FGD, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem informasi restoran dengan pemesanan e-Menu berbasis paltform android Aplikasi tersebut sudah sesuai dengan

spesifikasi kebutuhan fungsional yang dibutuhkan pengguna.

2. Hasil Pengujian Kualitas Sistem

Hasil pengujian kualitas ini terdiri dari tanggapan 20 responden secara keseluruhan.

Tabel IV-1 Kriteria Persentase Tanggapan Responden Terhadap Skor Ideal

% Jumlah Skor	Kriteria
20,00% – 36,00%	Tidak Baik
36,01% – 52,00%	Kurang Baik
52,01% – 68,00%	Cukup
68,01% – 84,00%	Baik
84,01% – 100%	Sangat Baik

Catatan: Batas bawah 20% diperoleh dari 1/5 dari batas atas 100%.

A. Tingkat Kualitas Perangkat Lunak per Aspek Kualitas *Functionality*

Tabel IV-2 Tanggapan Responden Berdasarkan Aspek *Functionality*

Kriteria Jawaban	Bobot	<i>Functionality</i>									Total
		<i>Suitability</i>		<i>Accuracy</i>		<i>Security</i>		<i>Interoperability</i>		<i>Compliance</i>	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Sangat Setuju	5	19	17		13		15	11	13	15	515
Setuju	4	1	3	18	5	13	5	9	7	5	264
Ragu-ragu	3			2	2	7					33
Tidak Setuju	2										
Sangat Tidak Setuju	1										
Jumlah Responden		20	20	20	20	20	20	20	20	20	
Skor Aktual		99	97	78	91	73	75	91	93	95	812

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{812}{900} \times 100\% = 90,22\%$$

(kriteria Sangat Baik)

B. Tingkat Kualitas Perangkat Lunak per Aspek Kualitas *Reliability*

Tabel IV-3 Tanggapan Responden Berdasarkan Aspek *Reliability*

Kriteria Jawaban	Bobot	<i>Reliability</i>					Total
		<i>Maturity</i>		<i>Fault tolerance</i>		<i>Recoverability</i>	
		10	11	12	13	14	
Sangat Setuju	5	13			12		125
Setuju	4	7	17	16	8	18	264
Ragu-ragu	3		3	4		2	27
Tidak Setuju	2						
Sangat Tidak Setuju	1						
Jumlah Responden		20	20	20	20	20	
Skor Aktual		93	77	76	92	78	416
Skor Ideal		100	100	100	100	100	500

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{416}{500} \times 100\% = 83,2\%$$

(kriteria Baik)

C. Tingkat Kualitas Perangkat Lunak per Aspek Kualitas *Usability*

Tabel IV-4 Tanggapan Responden Berdasarkan Aspek *Usability*

Kriteria Jawaban	Bobot	Usability								Total
		Understandability		Learnability		Operability		Attractiveness		
		15	16	17	18	19	20	21	22	
Sangat Setuju	5	17	16	7	3	16	6	16	18	495
Setuju	4	3	4	13	14	4	13	4	2	228
Ragu-ragu	3				3		1			12
Tidak Setuju	2									
Sangat Tidak Setuju	1									
Jumlah Responden		20	20	20	20	20	20	20	20	
Skor Aktual		97	96	87	80	96	85	96	98	735
Skor Ideal		100	100	100	100	100	100	100	100	800

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{735}{800} \times 100\% = 91,87\%$$

(kriteria Sangat Baik)

D. Tingkat Kualitas Perangkat Lunak per Aspek Kualitas Efficiency

Tabel IV-5 Tanggapan Responden Berdasarkan Aspek Efficiency

Kriteria Jawaban	Bobot	Efficiency			Total
		Time behaviour		Resource behaviour	
		23	24	25	
Sangat Setuju	5	7	2	1	50
Setuju	4	13	13	12	152
Ragu-ragu	3		5	7	36
Tidak Setuju	2				
Sangat Tidak Setuju	1				
Jumlah Responden		20	20	20	
Skor Aktual		87	77	74	238
Skor Ideal		100	100	100	300

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$= \frac{238}{300} \times 100\% = 79,33\%$$

(kriteria Baik)

E. Tingkat Kualitas Perangkat Lunak Keseluruhan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari kuesioner, berikut rekapitulasi hasil pengujian kualitas berdasarkan empat aspek kualitas perangkat lunak menurut ISO 9126:

Tabel IV-6 Hasil Pengujian Kualitas

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
Functionality	812	900	90,22%	Sangat Baik
Reliability	416	500	83,2%	Baik
Usability	735	800	91,87%	Sangat Baik
Efficiency	238	300	79,33%	Baik
Total	2201	2500	88,04%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat kualitas perangkat lunak sistem informasi restoran dengan pemesanan e-Menu berbasis platform android secara keseluruhan dalam kriteria Sangat Baik, dengan persentase 88,04%. Aspek kualitas tertinggi adalah berdasarkan aspek Usability dengan persentase sebesar 91,87%, selanjutnya aspek Functionality dengan 90,22%. Aspek Reliability dengan persentase sebesar 83,2%, sedangkan aspek kualitas terendah adalah dari aspek Efficiency dengan persentase sebesar 79,33%.

✓ Kesimpulan Hasil Pengujian Kualitas Dan Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian, pengujian untuk hipotesis kedua dalam penelitian ini dibuktikan bahwa kualitas perangkat lunak sistem informasi restoran dengan pemesanan e-Menu berbasis platform android yang dihasilkan jika diukur berdasarkan kualitas perangkat lunak model ISO 9126 melebihi harapan semula yaitu Baik. Hasil akhir kualitas perangkat lunak menurut responden adalah Sangat Baik dengan persentase tanggapan responden sebesar 88,04%.

3. Hasil Pengujian Kepuasan User

No	Modul	Pertanyaan	User	Jawaban
1	Pengelolaan Data Pemesanan Makanan dan Minuman	Apakah modul ini sudah membantu mengelola data pelanggan, seperti pencarian, penyimpanan, dan update?	Pelanggan	Sangat membantu
2	Menampilkan menu yang telah di pesan	Apakah modul ini sudah membantu mengelola data alat, seperti pencarian, penyimpanan, dan update?	Pelanggan	Sangat membantu
3	Bisa Menghapus Menu Yang Telah Dipesan Sebelum menekan tombol selesai memesan	Apakah modul ini sudah membantu mengelola data staff, seperti pencarian, penyimpanan, dan update?	Pelanggan	Sangat membantu
4	Customer dapat melakukan pemesanan via tablet	Apakah modul ini sudah membantu mengelola transaksi pemesanan alat, seperti pencarian dan penyimpanan?	Pelanggan	Sangat membantu
5	Koki dapat melihat resep menu makanan atau minuman	Apakah modul ini sudah membantu dalam melakukan transaksi pembayaran sewa?	Asisten Koki	Sangat membantu
6	Asisten Koki dapat mencentrang menu yang sudah dibuat	Apakah modul ini sudah membantu dalam melakukan transaksi pengembalian alat?	Asisten Koki	Sangat membantu
7	Bagian Penjualan dapat mencetak Faktur Penjualan	Apakah modul ini sudah membantu dalam mencetak surat jalan?	Kasir	Sangat membantu
8	Bagian Penjualan dapat melakukan entry menu	Apakah modul ini sudah membantu dalam mencetak invoice?	Kepala Kasir	Sangat membantu
9	Bagian Penjualan dapat melakukan entry rekening	Apakah modul ini sudah membantu dalam mencetak surat pernyataan?	Kepala Kasir	Sangat membantu
10	Bagian Penjualan dapat melakukan entry bahan	Apakah modul ini sudah membantu dalam mencetak surat perintah pengeluaran barang?	Kepala Koki	Sangat membantu
11	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Penjualan	Apakah Laporan Penjualan Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
12	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Jurnal Pemasukan Kas	Apakah Laporan Pendapatan bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
13	Bagian Penjualan dapat mencetak Laporan Penjualan	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
14	Bagian Pembelian dapat mencetak Surat Pesanan Bahan	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
15	Bagian Pembelian dapat melakukan entry supplier	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
16	Bagian Pembelian dapat melakukan entry rekening	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
17	Bagian Pembelian dapat melakukan entry bahan	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
18	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Pembelian	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
19	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Jurnal Pengeluaran Kas	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
20	Bagian Pembelian dapat mencetak Laporan Jurnal Umum	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
21	Pimpinan dapat mencetak Laporan Penjualan	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
22	Pimpinan dapat mencetak Laporan Pembelian	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
23	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Pemasukan Kas	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
24	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Pengeluaran Kas	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya
25	Pimpinan dapat mencetak Laporan Jurnal Umum	Apakah Laporan Pengeluaran Alat bisa didapat dengan mudah, cepat dan benar?	Pemilik	Ya

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka penulis mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Komputerisasi pada sistem restoran sangatlah membantu pelayan, pelanggan dan koki sehingga proses pemesanan dan pembuatan makanan dan minuman akan dapat dilakukan dengan cepat, akurat, dan tidak perlu lagi dilakukan secara manual.
2. Dengan adanya sistem informasi ini, pimpinan dapat mengetahui data-data yang dibutuhkan dengan akurat sehingga membantu pimpinan dalam melakukan pengontrolan.
3. Penyimpanan data dalam *database* memudahkan dalam penyimpanan, pencarian dan pemeliharaan data, sehingga kita tidak perlu menyimpan data dalam media kertas yang mudah hilang dan rusak seperti pada sistem manual.
4. Sistem komputerisasi dapat meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi.
5. Perancangan sistem informasi berorientasi obyek (*Object Oriented*) dapat menghasilkan sebuah sistem informasi yang baik dan lebih mudah dipahami oleh orang lain dalam struktur perancangannya.

1.2 Saran

Penulis memberikan saran kepada manajemen Moca Cafe untuk pengembangan sistem selanjutnya adalah sebagai berikut :

1. Moca Cafe diharapkan mengimplementasikan sistem baru ini untuk mengatasi kesulitan dalam proses pemesanan, keamanan data yang kurang terjamin serta kesulitan dalam pembuatan laporan.
2. Diharapkan pada pengembangan berikutnya, *user* dapat melakukan *login* menggunakan scan sidik jari.

DAFTAR PUSTAKA

- Pressman, Roger S. (2005). *Software Engineering A practitioner's Approach Sixth Edition*. New York : Mc-Graw-Hill.
- Mcleod, Raymond (2001). *Sistem Informasi Manajemen Versi Bahasa Indonesia*, Edisi ketujuh, Prenhallindo, Jakarta.
- Munawar (2005). *Pemodelan Visual Dengan UML*, Edisi pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Adi Nugroho (2005). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.
- Sholih (2006). *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek Dengan UML*, Edisi pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta.

