

**SISTEM PEMESANAN MAKANAN DI RUMAH MAKAN
PALAPA INDAH BERBASIS *WEB SERVICE*
MENGUNAKAN MOBILE ANDROID**



SKRIPSI

OLEH :

Reni Rosmitalia

11540088

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2016**

**SISTEM PEMESANAN MAKANAN DI RUMAH MAKAN
PALAPA INDAH BERBASIS *WEB SERVICE*
MENGUNAKAN MOBILE ANDROID**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sistem Informasi (S.SI)
Pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Program Studi Sistem informasi**

OLEH :

Reni Rosmitalia

11540088

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2016**

NOTA PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Ujian Munaqosah

Kepada Yth.

Dekan Fak. Dakwah dan Komunikasi
UIN Raden Fatah

Di

Palembang

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah kami mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara: Reni Rosmitalia, NIM: 11540088 yang berjudul “SISTEM PEMESANAN MAKANAN DI RUMAH MAKAN PALAPA INDAH BERBASIS *WEB SERVICE* MENGGUNAKAN MOBILE ANDROID”, sudah dapat diajukan dalam Ujian Munaqosyah di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.

Demikianlah Terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Palembang, September 2016

Pembimbing I

Pembimbing II

Muhammadiyah. SE.M.Si
NIDN. 0101067602

Muhammad Khadafi M.Kom
NIP. 140501101092

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : Reni Rosmitalia
NIM : 11540088
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Sistem Pemesanan Makanan Di Rumah Makan Palapa Indah Berbasis *Web Service* Menggunakan Mobile Android

Telah dimunaqasyah dalam sidang terbuka Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang pada :

Hari/Tanggal : Selasa / 01 November 2016

Tempat : Ruang Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Raden Fatah Palembang.

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sistem Informasi (S.SI) Program Strata (S-1) pada Jurusan Sistem Informasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang.

Palembang, November 2016
DEKAN

DR. Kusnadi, M.A
NIP. 19710819 200003 1 002

TIM PENGUJI

Ketua

Sekretaris

Drs. M. Amin
NIP. 195903041983031006

Rusmala Santi, M.Kom
NIP. 19791125 201403 2 002

Penguji I

Penguji II

Rusmala Santi, M.Kom
NIP 19791125 201403 2 002

Evi Fadilah, M.Kom
NIDN. 0215108502

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 11540088

Nama : Reni Rosmitalia

Judul Skripsi : Sistem Pemesanan Makanan Di Rumah Makan Palapa
Indah Berbasis *Web Service* Menggunakan Mobile Android

Menyatakan bahwa Laporan skripsi saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Palembang, November 2016

(Reni Rosmitalia)

Motto:

- Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan.
- Ingatlah bahwa Kesuksesan selalu disertai kegagalan, maka belajar lah dari kegagalan .

Ku persembahkan Skripsi ini untuk :

- ❖ Allah SWT atas nikmat, rahmat dan ridhonya
- ❖ Ayah, ibu dan saudaraku, terutama ibu terima kasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik
- ❖ Sahabat-sahabat ku Paramita Susanti, oktarina, riani, resa dan imah. Terima kasih untuk dukungan moril dan materilnya, kalian adalah tempat saya kembali, disaat saya benar dan salah, disaat saya menang dan kalah, disaat saya suka dan duka.
- ❖ kawan-kawan seperjuangan sistem informasi kelas SI.C
- ❖ Raden Muhammad Halimnya aku, Terima kasih untuk dukungan moril dan materilnya dari pertama perkuliahan sampai berlangsungnya penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Meski syukur terbata, cinta kepada-Nya yang masih mengeja, namun nikmat-Nya tetap melebihi semesta. Karena atas limpahan nikmat, pertolongan dan rahmat Allah SWT saya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Tak ada manusia yang sempurna, maka dari itu penulis menyadari sekali skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Karena oleh itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis butuhkan. Selain itu, penulis juga menyadari laporan ini juga tidak mungkin bisa selesai tanpa pertolongan, bimbingan, dan dorongan, serta doa dari berbagai pihak yang selalu mengasihi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Drs. H. M. Sirozi, M.A. Ph.D selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang.
2. Kedua orang tua ku yang tercinta dan terkasih.
3. Bapak DR. Kusnadi, MA., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
4. Bapak Ruliansyah, M. Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
5. Bapak Muhammadinah, SE.M.Si selaku Dosen Pembimbing I.
6. Bapak Muhamad Kadafi, M.Kom selaku Dosen Pembimbing II.
7. Dosen-dosen Pengajar di Fakultas Dakwah dan Komunikasi.

Palembang, 17 September 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metodologi Penelitian	3
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.4.2 Metode Pengembangan Sistem	3
1.5 Tujuan dan Manfaat	5
1.5.1 Tujuan	5
1.5.2 Manfaat	5
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem	7
2.2 <i>Web Service</i>	8
2.3 <i>Mobile Android</i>	8
2.3.1 <i>Android Software Development Kit (SDK)</i>	8
2.3.2 <i>Android Software Development Tools (ADT)</i>	9
2.3.3 <i>Android Virtual Device (AVD)</i>	9
2.4 <i>Flowchart</i>	9
2.5 UML	9
2.6 <i>Use Case</i>	10
2.7 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	11
2.8 Xampp	12
2.9 Php	12
2.10 Java	13
2.11 MySql	13
2.12 <i>Workflow</i>	13
2.13 Tinjauan Pustaka.....	14

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1	Objek Penelitian.....	15
3.1.1	Sejarah Berdirinya Rumah Makan Palapa Indah	15
3.1.2	Visi dan Misi Rumah Makan Palapa Indah	15
3.1.2.1	Visi Rumah Makan Palapa Indah	15
3.1.2.2	Misi Rumah Makan Palapa Indah	15
3.1.3	Struktur Organisasi Rumah Makan Palapa Indah	16
3.1.4	Job Deskripsi Rumah Makan Palapa Indah	16
3.2	<i>Requirement Planning</i>	18
3.2.1	Mengidentifikasi Masalah	19
3.2.2	Identifikasi Titik Keputusan	19
3.2.3	Kebutuhan Sistem	20
3.2.4	Kebutuhan Bisnis	21
3.2.5	Kebutuhan Fungsional	22
3.2.6	Kebutuhan Non Fungsional	22
3.2.7	Lingkup Proyek	23
3.3	<i>User Design</i>	24
3.3.1	Berinteraksi Dengan <i>User</i>	24
3.3.2	Prosedur Sistem Pemesanan Menu Yang Berjalan	25
3.3.3	Prosedur Sistem Pembayaran Menu Yang Berjalan	26
3.3.4	<i>Use Case</i> Yang di Usulkan	28
3.3.5	<i>Activity Diagram</i> Order Makanan Oleh Pelanggan	28
3.3.6	<i>Activity Diagram</i> Pembayaran Pada Kasir.....	29
3.3.7	<i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	29
3.3.8	<i>Class Diagram</i> Pemesanan Menu Makanan Android	30
3.3.9	Desain Tabel Android	30
3.3.10	Perancangan Fisik	34
3.3.10.1	Desain Tampilan Pengunjung	34
3.3.10.2	Desain Tampilan Manager	37
3.3.10.3	Desain Tampilan Koki	41
3.3.10.4	Desain Tampilan Kasir	41

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil	42
4.2	Pembahasan	42
4.2.1	Tampilan Halaman Berbasis Web	43
4.2.2	Tampilan Halaman Berbasis Mobile Android	43
4.2.3	Tampilan Sistem Halaman Web	43
4.2.4	Tampilan Sistem Mobile Android	45
4.3	Menguji Sistem	46
4.3.1	Hasil Pengujian Sistem Pemesanan Menu (Web)	46
4.3.2	Hasil Pengujian Sistem Pemesanan Menu (Android)	51

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55

DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 3.1 Tabel Identifikasi Masalah	19
Tabel 3.2 Tabel Identifikasi Titik Keputusan.....	19
Tabel 3.3 Kebutuhan Sistem	21
Tabel 3.4 Spesifikasi Perangkat Keras	22
Tabel 3.5 Spesifikasi Perangkat Lunak	23
Tabel 3.6 Tabel User	31
Tabel 3.7 Tabel Menu	31
Tabel 3.8 Tabel Penjualan	32
Tabel 3.9 Tabel Detail Penjualan	32
Tabel 3.10 Tabel Pemesanan Online	33
Tabel 3.11 Tabel Detail Delivery	34
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Sistem Pemesanan Menu (Web).....	46
Tabel 4.2 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Login.....	47
Tabel 4.3 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Home	48
Tabel 4.4 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Data Menu	48
Tabel 4.5 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Transaksi Penjualan di Tempat.....	48
Tabel 4.6 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Transaksi Penjualan Delivery	49
Tabel 4.7 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Laporan Penjualan di Tempat.....	49
Tabel 4.8 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Laporan penjualan Delivery	50
Tabel 4.9 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Lihat Orderan ditempat	50
Tabel 4.10 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Lihat Orderan Delivery	50
Tabel 4.11 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Logout	51
Tabel 4.12 Hasil Pengujian <i>Black Box</i> Sistem Pemesanan Menu (Android).....	51
Tabel 4.13 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Pilih Meja	52
Tabel 4.14 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Order Makanan di Rumah Makan	52
Tabel 4.15 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Isi Data Pengirim	53
Tabel 4.16 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Order Makanan Delivery	53
Tabel 4.17 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Petunjuk	53
Tabel 4.18 Pengujian <i>Black Box</i> Menu About	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Model RAD.....	4
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Rumah Makan Palapa Indah	16
Gambar 3.2 <i>Workflow</i> Proses Bisnis Pemesanan Makanan	21
Gambar 3.3 <i>Workflow</i> Kebutuhan Fungsional.....	22
Gambar 3.4 <i>Use Case</i> Ruang Lingkup Proyek	24
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Pemesanan Makanan yang Berjalan	26
Gambar 3.6 <i>Flowchart</i> Pembayaran Makanan yang Sedang Berjalan	27
Gambar 3.7 <i>Use Case</i> Diagram yang di Usulkan	28
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram Order Makanan Oleh Pelanggan	28
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram Pembayaran Pada Kasir	29
Gambar 3.10 <i>Activity</i> Diagram Laporan Penjualan	29
Gambar 3.11 <i>Class Diagram</i> Pemesanan Menu Makanan Android	30
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Menu Awal Pengunjung	35
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Daftar Menu.....	35
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Order Menu di Rumah Makan Palapa Indah ..	36
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Order Menu Delivery.....	36
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Petunjuk	37
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Login.....	37
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Awal Manager	38
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Data Menu Makanan	38
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Cek Pesanan di Rumah Makan	39
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Cek Pesanan Delivery.....	39
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Laporan Penjualan di Rumah Makan	40
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Laporan Penjualan Delivery	40
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Awal Koki.....	41
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Awal Kasir	41

ABSTRAK

Sistem pemesanan menu makanan yang ada di rumah makan Palapa Indah masih menggunakan cara yang seperti biasa, untuk memesan makanan pelanggan datang lalu pelayan mengantarkan daftar menu dan pelayan masih mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas. setelah itu barulah pelayan menyampaikan pesanan pelanggan tersebut ke bagian penyiapan makanan lalu mengantarkan ke pelanggan yang telah memesan makanan tersebut, setelah itu pelanggan membayar ke kasir. Penelitian ini dilakukan untuk dapat membuat sebuah sistem pemesanan makanan di rumah makan dan membuat segala informasi tentang daftar makanan, daftar minuman, perhitungan pembayaran oleh pelanggan pada kasir. Metode yang digunakan yaitu RAD (*Rapid Application Development*) (RAD) adalah metode model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan jangka pendek. Pemakaian sistem pemesanan makanan untuk memudahkan proses kerja dalam lingkungan Rumah Makan Palapa Indah, dengan adanya sistem pemesanan makanan di Rumah Makan Palapa Indah berbasis *web service* menggunakan *mobile android* sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan pemasukan di Rumah Makan Palapa Indah

Kata Kunci : RAD (*Rapid Application Development*), Sistem Pemesanan Makanan

ABSTRACT

The booking system menu of food in the restaurant Palapa Indah still using the usual way, to order the food came and the waiter deliver customers a menu and the waiter was recorded customer orders manually using paper, only then the waiter deliver it to the customer orders and delivering food preparation to customers who have booked the meal, after which the customer pays to the cashier. This research was conducted in order to create a system of ordering food in restaurants and making all information about the food, the drink list, the calculation of the payment by the customer at the cash register. The method used is a RAD (*Rapid Application Development*) is a method of software development process model incremental especially for short-term working time. The use of food ordering system to facilitate the process of working in an environment Rumah Makan Palapa Beautiful, with their food ordering system at Rumah Makan Palapa Indah based web service using the mobile android as an increase or improvement of facilities and infrastructure that already exist so that it can improve the performance of employees in serving customers and may indirectly increase the revenue at Rumah Makan Palapa Indah

Keywords: RAD (*Rapid Application Development*), Food Ordering System

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah banyak memberikan manfaat dalam kehidupan, diantaranya adalah komputer, internet, bahkan alat telekomunikasi yang semakin canggih. Dengan adanya ketiga elemen tersebut, manusia telah dipermudah dalam mengakses data, mengolah data, juga dalam berkomunikasi yang tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu bahkan tempat yang jauh sekalipun. Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*.

Telepon pintar (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tinggi dan dengan fungsi yang hampir menyerupai komputer. Beberapa orang mengatakan, *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh piranti lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti *e-mail*, internet dan kemampuan membaca buku elektronik / *e-book* atau terdapat *keyboard* (baik *built-in* maupun eksternal). Dengan kata lain, *smartphone* merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon (Budi Raharjo 2010:5-8).

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi. Munculnya berbagai macam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan suatu pekerjaan, baik yang bersifat *desktop based*, *web based* hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi – aplikasi baru yang berjalan dalam *mobile* seperti pada sistem *platform android*. Pemilihan *mobile android* untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam perngoperasiannya, dan juga sifat dari *mobile* yang fleksibel menjadi salah satu alasannya.

Penggunaan Media *Web Service* pada *platform* android untuk Rumah Makan Palapa Indah akan memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan, karena pelanggan langsung terhubung dengan bagian dapur sehingga informasi tentang makanan yang tersedia ataupun yang sudah habis bisa langsung diketahui oleh pelanggan. Selain itu juga terhubung dengan bagian kasir sehingga mempermudah dalam pembayaran serta meminimalisir penggunaan kertas.

Rumah makan Palapa Indah yang ada di Palembang dengan lokasi yang mudah dicari dan dengan harga menu makanan yang relatif murah. Sistem pemesanan menu makanan yang ada di rumah makan Palapa Indah masih menggunakan cara yang seperti biasa, untuk memesan makanan pelanggan datang lalu pelayan mengantarkan daftar menu dan pelayan masih mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas. setelah itu barulah pelayan menyampaikan pesanan pelanggan tersebut ke bagian penyiapan makanan lalu mengantarkan ke pelanggan yang telah memesan makanan tersebut, setelah itu pelanggan membayar ke kasir.

Pemakaian sistem pemesanan makanan untuk memudahkan proses kerja dalam lingkungan Rumah Makan Palapa Indah, sehingga diharapkan dengan adanya sistem pemesanan makanan di Rumah Makan Palapa Indah berbasis *web service* menggunakan *mobile android* dapat memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan dan dapat meningkatkan pemasukan bagi Rumah Makan Palapa Indah.

Berdasarkan beberapa kendala dan uraian diatas, maka penulis dapat membuat judul “**Sistem Pemesanan Makanan Di Rumah Makan Palapa Indah Berbasis *Web Service* Menggunakan *Mobile Android***”

1.2. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

- a. Belum adanya sistem pemesanan menu yang terintegrasi dengan laporan.
- b. Isi laporan penjualan sering mengalami kesalahan dikarenakan masih menghitung manual.

- c. Pencatatan order makanan terkadang terjadi kesalahan pada proses penulisan karena masih menggunakan kertas.

1.3. BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan sistem ini penulis membatasi hanya pada kajian proses-proses berikut ini :

- a. PHP pembuatan website pemesanan menu.
- b. Membahas pembuatan sistem android dan *web service*.
- c. Sistem Pemesanan ini hanya berjalan pada *mobile* yang memiliki profil dan konfigurasi *platform android* dan di dukung jaringan *wireless*.
- d. Transaksi kasir di Rumah Makan Palapa Indah.
- e. Pemesanan Menu *Online* (Layanan Pesan Antar) dan pemesanan menu melalui android.

1.4. Metodologi Penelitian

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memenuhi kebutuhan data yang akan menunjang proses pembuatan sistem ini maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

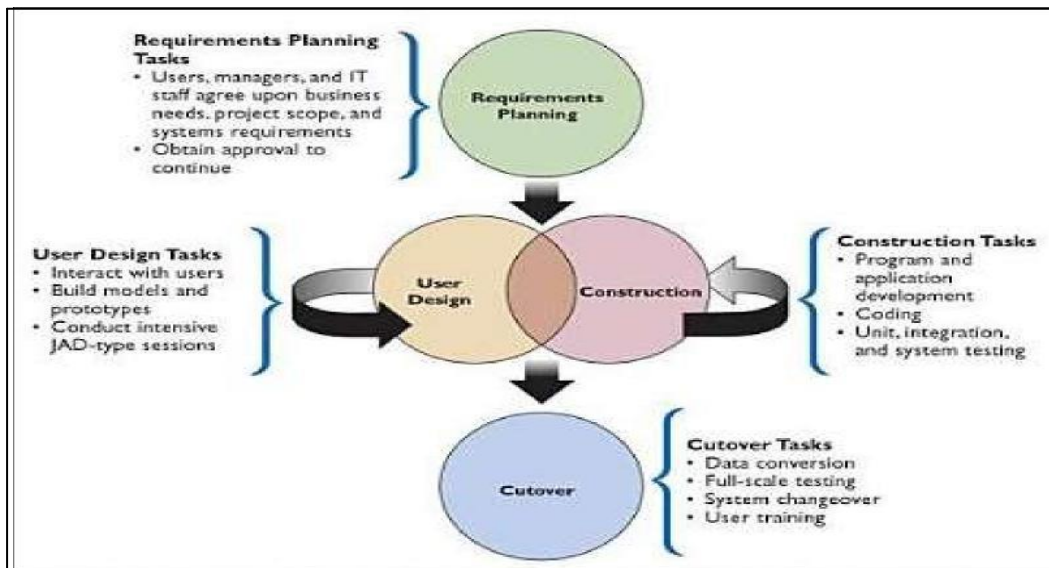
- a. Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dan diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.
- b. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada sipeneliti. (Mardalis. 2006:63) misalnya mewawancarai pihak Rumah Makan Palapa Indah.

1.4.2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosenblatt. (2010:145) Metodologi yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah *Rapid Application Development (RAD)* adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik bertingkat. RAD mengutamakan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat. RAD

merupakan metode iterative (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana *working* model (model kerja) sistem yang dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan pengguna.

Proses dari model RAD:



(Sumber: Shelly, Rosenblatt. Systems Analysis and Design, 9th edition. 2010.hal:145)

Gambar 1.1 Model RAD

RAD memiliki empat buah tahap atau fase .Berikut ini penjelasan untuk setiap fase pada RAD :

- Requirment planning phase* Menggabungkan elemen dari sistem perencanaan dan tahap analisis sistem dari Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SLDC). Pengguna, manager, dan anggota staf IT membahas dan menyepakati kebutuhan bisnis, lingkup proyek, kendala, dan persyaratan sistem.
- User Design Phase* pada tahap ini pengguna berinteraksi dengan analis sistem dan mengembangkan model prototipe yang mewakili proses semua sistem, input, dan ouput. Kelompok RAD biasanya menggunakan kombinasi *Joint Application Development (JAD)* teknik dan alat-alat *CASE* untuk menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam model kerja. Desain pengguna adalah proses interaktif yang berkesinambungan yang

memungkinkan pengguna untuk memahami, memodifikasi, dan akhirnya menyetujui model kerja dari sistem yang memenuhi kebutuhan mereka.

- c. *Contruction Phase* berfokus pada pemrograman dan pengembangan aplikasi, coding, unit-integrasi dan pengujian sistem. Pengguna ikut berperan dan menyarankan untuk perubahan dan perbaikan.
- d. *Custover* tahap ini merupakan tahap akhir dalam RAD dimana menyerupai tugas akhir dalam tahap implementasi SDLC, termasuk konversi data, pengujian, changeover ke sistem dan pelatihan pengguna.

1.5. Tujuan Dan Manfaat

1.5.1. Tujuan

Membuat sistem pemesanan makanan berbasis *web service* dengan *platform android* pada Rumah Makan Palapa Indah.

1.5.2. Manfaat

Sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan pemasukan di Rumah Makan Palapa Indah

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk penulisan dan tersusunnya pembuatan skripsi ini penulis akan membagi sistematika penulisan dalam lima bab, dimana satu dan yang lainnya saling berhubungan, maka penting sekali adanya sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan Sistem Pemesanan Makanan berbasis *Web Service* menggunakan *Mobile* Android di Rumah Makan Palapa Indah. Teori-teori tersebut diperoleh dari buku-buku dan referensi lain

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, prosedur kerja, menganalisis permasalahan yang ada di dalam skripsi ini, rancangan data arsitektur dan rancangan *user interface* (rancangan *input, output*).

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasikan sistem secara detail. Sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen /tools/ bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang bisa bermanfaat bagi penyusun.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Surat Al Baqarah: 172-173

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُلُوا مِن طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ وَاشْكُرُوا لِلَّهِ إِن كُنتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ (١٧٢) إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنزِيرِ وَمَا أُهْلَ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ فَمَن اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا إِثْمَ عَلَيْهِ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَّحِيمٌ (١٧٣)

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, makanlah di antara rezeki yang baik-baik yang Kami berikan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah, jika benar-benar hanya kepada-Nya kamu menyembah. Sesungguhnya Allah hanya mengharamkan bagimu bangkai, darah, daging babi dan binatang yang (ketika disembelih) disebut (nama) selain Allah. Tetapi barang siapa dalam keadaan terpaksa (memakannya) sedang ia tidak menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak ada dosa baginya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang”.

2.2 Sistem

Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. (Tata Sutabri, 9:2004)

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. (Hanif, 4: 2007)

Sistem adalah seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan bersama. (Hanif, 2007:3)

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. (Jogiyanto, 2005:1)

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. (Abdul Kadir, 2014:61)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan, berintegrasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

2.3 *Web Service*

Menurut Arif Adi dan Riyanto (2013 : 232) *Web Service* merupakan komputasi yang dapat diakses melalui jaringan internet maupun *intranet* dengan standar *protocol* tertentu dalam *platform* dan antarmuka bahasa pemrograman yang independen. Menurut Hartati Deviana (2011:62) *Web Service* teknologi yang mengubah kemampuan internet dengan menambahkan kemampuan *transactional web*, yaitu kemampuan web untuk saling berkomunikasi dengan pola *program to program* (P2P). Menurut Theophilus Wellem (2009:113) *Web Service* merupakan suatu software sistem yang mendukung interaksi yang *interoperable* dan *machine to machine* melalui jaringan (*World Wide Consortium*).

2.4 *Mobile Android*

Menurut Jubilee Enterprise (2015:1) Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Menurut Muhammad Sadeli (2014:2) Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk perangkat *mobile* (Smartphone) atau pun perangkat tablet (PDA). Sedangkan Menurut Yosef Murya (2014:3) Android sistem operasi berbasis Linux yang digunakan untuk telepon seluler (*mobile*) seperti telepon pintar *smartphone* dan komputer tablet.

2.4.1 *Android Software Development Kit (SDK)*

Android SDK adalah *tool API (application Programming Interface)* yang diperlukan untuk mulai mengembangkan aplikasi pada *platform Android* menggunakan bahasa pemrograman *Java*. *Android* merupakan subset perangkat lunak untuk ponsel yang meliputi sistem operasi, *middleware* dan aplikasi kunci

yang release oleh Google. Saat ini di sediakan *Android SDK (Software Development Kit)* sebagai alat bantu dan *API* untuk mulai mengembangkan aplikasi pada platform Android menggunakan bahasa pemrograman java (Safaat H 2014: 5).

2.4.2 *Android Development Tools (ADT)*

Android Development Tools (ADT) adalah plugin *Eclipse*. Yang didesain untuk *IDE Eclipse* yang memberikan kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi android dengan menggunakan *IDE Eclipse*. (Safaat H 2014: 6).

2.4.3 *Android Virtual Device (AVD)*

AVD yang merupakan emulator untuk menjalankan program aplikasi android yang kita buat, *AVD* ini nantinya yang kita jadikan sebagai tempat test dan menjalankan aplikasi android yang kita buat, *AVD* berjalan di *virtual Machine* (Safaat H 2014: 4).

2.5 *Flowchart*

Menurut Rachmat Hidayat (2014:2) *Flowchart* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. Sedangkan menurut Anhar (2012) *Flowchart* adalah penyajian yang sistematis tentang proses dan logika dari kegiatan penanganan informasi atau penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program.

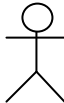



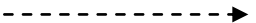
2.6 *UML*

Menurut Roger S.Pressman, Ph. D (2010:987) *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa standar penulisan cetak biru perangkat lunak. Menurut Adi Nugroho, (2010: 6) *Unified Modeling Language (UML)* adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek’.

2.7 Use Case

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011: 130) *use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem yang dibuat, *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Tabel 2.1 berikut ini merupakan simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*.

Tabel 2.1 *Use Case Diagram*

No	Simbol	Keterangan Fungsi
1.	Aktor 	Aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
2.	<i>Use Case</i> 	<i>Use Case</i> adalah deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
3.	Asosiasi 	Asosiasi adalah apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya.
4.	Generalisasi 	Generalisasi adalah hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya atau sebaliknya dari bawah ke atas.
5.	<i>Defendancy</i> 	<i>Defendancy</i> (ketergantungan) adalah hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen defenden (mandiri) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya (independen).

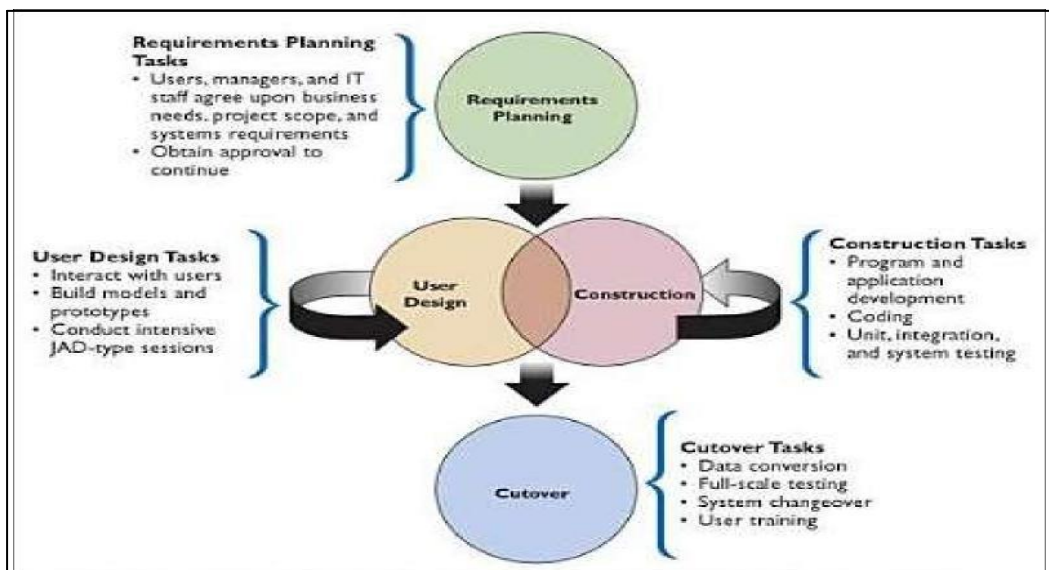
Sumber : Rosa dan Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. 2011 Hal : 130

2.8 RAD

Menurut Jeffery (2004:452) RAD adalah gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur (khususnya IE data-driven) dengan teknik prototyping dan teknik *joint application development* untuk mengakselerasi pengembangan sistem.

Metodelogi yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah *Rapid Application Development (RAD)* adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik bertingkat. RAD mengutamakan pada siklus pembangunan pendek, singkat dan cepat. RAD merupakan metode iterative (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana working model (model kerja) sistem yang dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan pengguna.

Proses dari model RAD:



(Sumber: Shelly, Rosenblatt. Systems Analysis and Design, 9th edition. 2010

Hal:145)

RAD memiliki empat buah tahap atau fase. Berikut ini penjelasan untuk setiap fase pada RAD:

1. *Requirment planning phase* Menggabungkan elemen dari sistem perencanaan dan tahap analisis sistem dari Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SLDC). Pengguna, manager, dan anggota staf IT membahas dan menyepakati kebutuhan bisnis, lingkup proyek, kendala, dan persyaratan sistem.
2. *User Design Phase* pada tahap ini pengguna berinteraksi dengan analisis sistem dan mengembangkan model prototipe yang mewakili proses semua sistem, input, dan output. Kelompok RAD biasanya menggunakan kombinasi *Joint Application Development (JAD)* teknik dan alat-alat CASE untuk menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam model kerja. Desain pengguna adalah proses interaktif yang berkesinambungan yang memungkinkan pengguna untuk memahami, memodifikasi, dan akhirnya menyetujui model kerja dari sistem yang memenuhi kebutuhan mereka.
3. *Contruction Phase* berfokus pada pemrograman dan pengembangan aplikasi, coding, unit-integrasi dan pengujian sistem. Pengguna ikut berperan dan menyarankan untuk perubahan dan perbaikan.
4. *Custover* tahap ini merupakan tahap akhir dalam RAD dimana menyerupai tugas akhir dalam tahap implementasi SDLC, termasuk konversi data, pengujian, changeover ke sistem dan pelatihan pengguna.

2.9 *Xampp*

Menurut Richard (2014:27) *Xampp* merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi merupakan kompilasi dari beberapa program. Menurut Herny Februariyanti (2012:129) *Xampp* adalah sebuah software *web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database server MySQL dan dapat mendukung pemrograman PHP.

2.10 *PHP*

Menurut Angga (2007:2) PHP adalah bahasa *scripting server-side* bagi pemrograman web. Secara sederhana PHP merupakan tool bagi pengembangan web dinamis. Menurut Bunafit Nugroho (2004:140) PHP adalah bahasa program

yang berbentuk script yang diletakkan di dalam server web. Sedangkan menurut Betha Sidik, Ir (2006:03) PHP merupakan script untuk pemrograman script web server-side, script yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML.

2.11 Java

Menurut Foenadion *dkk* (1) *Java* merupakan sebuah bahasa pemrograman berorientasi objek yang sangat sesuai untuk mendesain perangkat lunak yang berkaitan dengan internet. Sedangkan menurut Eko Priyo Utomo (2009:5) *Java* adalah bahasa pemrograman yang didalamnya terdapat variabel-variabel yang digunakan untuk membantu sebuah komputer melakukan eksekusi.

2.12 MySQL

Menurut Herny (2012:128) MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Menurut Sophan Sophian (2014:38) MySql adalah satu dari sekian banyak sistem database, merupakan terobosan solusi yang tepat dalam aplikasi database. Sedangkan menurut Kadir (2008:62) MySql adalah salah satu jenis database server yang sangat populer, hal ini disebabkan karena MySql menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya.

2.13 Workflow

Menurut Handry (2010:30) *Workflow* diartikan sebagai otomatisasi proses bisnis di keseluruhan atau sebagian, dimana dokumen, informasi atau tugas yang dilewatkan dari satu peserta lain untuk tindakan. Sedangkan menurut Hafidh Rizkyanto *dkk* (2012:301), *workflow* adalah berhubungan dengan prosedur-prosedur, dimana dokumen, informasi atau tugas-tugas bergerak diantara para partisipan berdasarkan sejumlah peraturan untuk mencapai suatu tujuan bisnis.

2.14 Tinjauan Pustaka

Menurut Fendy Yulianto Tahun 2014 yang berjudul Perancangan sistem pemesanan makanan dan minuman pada waroeng special sambal (ss) cabang Semarang menggunakan *Web Service* dengan memanfaatkan platform android. Perancangan sistem ini dengan menggunakan analisis PIECES Hasil penelitian menunjukan bahwa perancangan sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis android digunakan untuk mempermudah calon pelanggan atau pelanggan pada saat pemesanan, baik makanan atau minuman yang disediakan pada Waroeng Spesial Sambal (SS).

Menurut Damayana Sitorus yang berjudul Perancangan Sistem Menu Restoran Berbasis Android. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah yang punya restoran untuk pembuatan database hasil penjualan atau untung, rugi restoran.

Menurut Dian Galih Tegar yang berjudul Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada Omahe Cafe and Resto Berbasis *Client Server* dengan *Flatfom* Android. Pemakaian sistem aplikasi pesan makan dan minum untuk memudahkan proses kerja dalam lingkungan Omahe Cafe and Resto. Sehingga diharapkan dengan adanya “Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Omahe Cafe and Resto Berbasis *Client Server* Dengan *Platform* Android” dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan dan dapat meningkatkan pemasukan bagi Omahe Cafe and Resto.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Berdirinya Rumah Makan Palapa Indah

Dari hasil wawancara dengan Bapak Syaiful Bahri selaku Manager Rumah Makan Palapa Indah, mengenai tentang Sejarah Rumah makan Palapa Indah yakni adalah rumah makan dengan masakan khas padang, Rumah makan Palapa Indah berdiri sejak 25 Agustus 2000, rumah makan palapa indah mempunyai 19 cabang yang berada di kota Palembang. Rumah makan ini menawarkan ruang VIP dan ruang standard untuk keluarga yang ingin mengadakan perjamuan makan bersama, Rumah makan Palapa Indah yang mempertahankan cita rasa khas padang yang merupakan resep para leluhur urang padang dengan selalu mengutamakan mutu dengan dukungan manajemen sederhana mulai mengepakkan sayapnya. Untuk rumah makan palapa indah yang beralamat di Jln. Gubernur H. Akhmad Bastari akan dimanjakan dengan ruangan yang luas dan eksklusif, selain itu lapangan parkirnya sangat luas.

3.1.2 Visi dan Misi Rumah Makan Palapa Indah

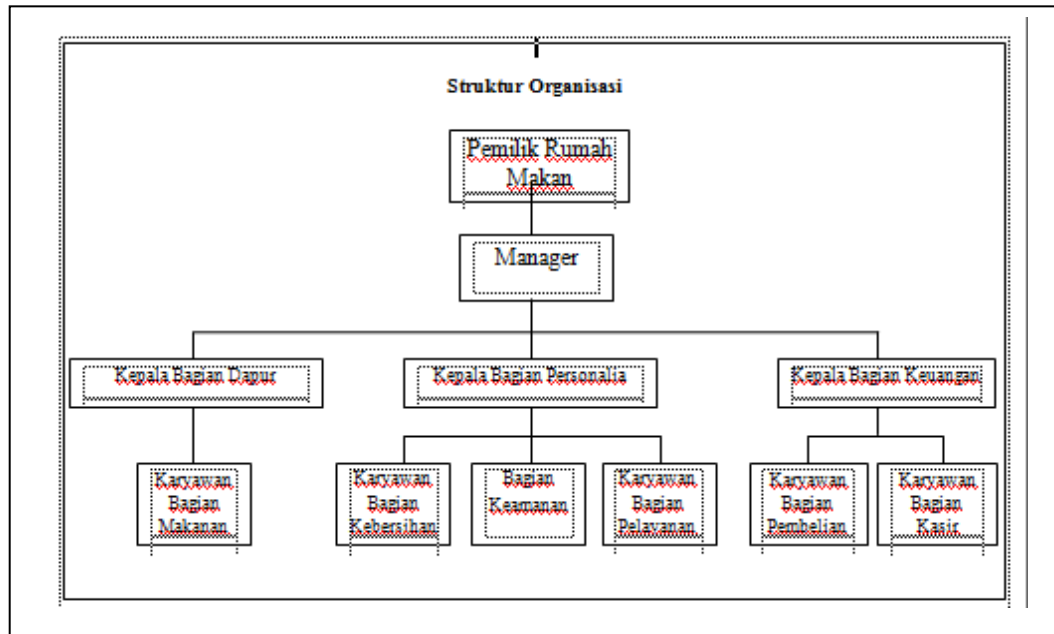
3.1.2.1 Visi Rumah Makan Palapa Indah

Visi dari Rumah Makan Palapa Indah Yaitu Harga terjangkau dan rasanya mantap

3.1.2.2 Misi Rumah Makan Palapa Indah

Misi dari Rumah Makan Palapa Indah ialah Memberikan yang terbaik untuk konsumen

3.1.3 Struktur Organisasi Rumah Makan Palapa Indah



Sumber : Rumah Makan Palapa Indah

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Rumah Makan Palapa Indah

3.1.4 Job Deskripsi Rumah Makan Palapa Indah

1. Pimpinan

Fungsi dari Pemilik Usaha adalah bertanggung jawab penuh atas usaha.

Tugas dan tanggung jawab :

- Membuat perencanaan, strategi dan kebijakan yang menyangkut operasi rumah makan Palapa.
- Menyusun anggaran kebutuhan pembuatan pesanan.
- Menjamin operasional usaha rumah makan secara hukum.
- Melakukan control secara keseluruhan atas operasi rumah makan.
- Memegang kendali atas keputusan penting yang bersifat umum yang berkaitan dengan financial.

2. Manager

Tugas Manager adalah :

- a) Cek kehadiran karyawan
- b) Cek daftar pesanan
- c) Cek persediaan barang dan bahan
- d) Cek standart kualitas menu (makanan dan minuman)
- e) Cek standart penampilan karyawan
- f) Mengusulkan penambahan dan pengurangan jumlah karyawan kepada management
- g) Menangani event atau pesanan dalam jumlah besar
- h) Menangani dan bertanggung jawab sepenuhnya atas kelancaran Operasional Restoran
- i) Melakukan ramah tamah kepada tamu atau pelanggan rumah makan
- j) Memberikan contoh baik, Pengarahan dan Motivasi tinggi kepada karyawan
- k) Membuat rekap gaji karyawan
- l) Mencatat penyimpangan dan pelanggaran dalam operasional
- m) Menindaklanjuti memo, ide dan usulan baik dari Management maupun karyawan

3. Kepala Bagian Dapur

Fungsi Kepala Dapur :

- a) Mengecek daftar pesanan barang ke gudang.

- b) Membuat anggaran tahunan untuk mempersiapkan bahan – bahan makanan yang akan dijual.
- c) Mengawasi pelaksanaan tata kerja, keselamatan kerja, dan memenuhi kelengkapan atau atribut kerja agar dapat menciptakan lingkungan kerja yang aman.
- d) Mengawasi sepenuhnya tempat penyimpanan makanan dan peralatan – peralatan yang akan digunakan untuk kelancaran operasional kerja.
- e) Mengawasi sepenuhnya kegiatan *foof production* secara keseluruhan.

4. Kepala Bagian Keuangan

Fungsi Kepala Bagian Keuangan adalah Melaksanakan pekerjaan administrasi dan pelaporan keuangan dibawah kendali Manager cabang

Fungsi dan tanggung jawab :

- a) Melayani konsumen di counter, baik konsumen yang baru datang maupun konsumen yang akan melakukan pembayaran.
- b) Menyiapkan uang kecil untuk uang kembalian
- c) Mengerjakan administrasi kasir
- d) Memberikan laporan transaksi penjualan setiap hari dan setiap bulan ke manager

3.2 Requirements Planning

Sebagaimana telah diuraikan pada bab sebelumnya, fase ini adalah fase di mana peneliti dan pimpinan rumah makan Palapa bertemu untuk mengidentifikasi tujuan tujuan aplikasi sistem serta mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut.

3.2.1 Mengidentifikasi Masalah

Tabel 3.1 Tabel Identifikasi Masalah

Masalah		Penyebab Masalah
1	Belum adanya sistem pemesanan menu yang terintegrasi dengan laporan	Pengentrian data orderan menu makanan yang masih manual, Dan dapat menyebabkan terjadinya masalah.
2	Pencatatan order makanan terkadang sering mengalami kesalahan	Karena proses pencatatan order makanan yang dilakukan masih menggunakan kertas, dan terkadang terjadi kesalahan pada proses penulisan
3	Laporan penjualan makanan belum tepat waktu penyerahannya karena bagian kasir harus membuat rekapan laporan penjualan terlebih dahulu ?	Proses pembuatan laporan masih manual dan harus menunggu dari kasir
4	Isi Laporan penjualan sering mengalami kesalahan dikarenakan masih menghitung manual	Karena proses yang dilakukan masih mencatat, dan setiap laporan yang diterima dari kasir terkadang terjadi kesalahan pada proses penulisan.
5	Sulitnya bagi pelanggan yang ingin memesan menu makanan secara cepat.	Karena belum ada aplikasi yang dapat terhubung langsung ke rumah makan palapa indah

3.2.2 Identifikasi Titik Keputusan

Berdasarkan tabel identifikasi masalah di atas maka dibuat tabel identifikasi titik keputusan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Tabel Identifikasi Titik Keputusan

Penyebab Masalah		Titik Keputusan	Lokasi	Teknik Pengumpulan
1	Pengentrian data orderan menu makanan yang masih manual, Dan dapat menyebabkan terjadinya masalah.	Pengentrian order menu makanan	Kasir	wawancara

2	Karena proses pencatatan order makanan yang dilakukan masih menggunakan kertas, dan terkadang terjadi kesalahan pada proses penulisan	Proses pencatatan order makanan sering terjadi kesalahan	Kasir	Wawancara
3	Proses pembuatan laporan masih manual dan harus menunggu dari kasir	Proses pencatatan laporan pendapatan	Kasir/Manajer	Wawancara
4	Karena proses yang dilakukan masih mencatat, dan setiap laporan yang diterima dari kasir terkadang terjadi kesalahan pada proses penulisan.	Kesalahan penulisan dalam pembuatan laporan	Kasir	Wawancara
5	Karena belum ada aplikasi yang dapat terhubung langsung ke rumah makan palapa indah	Proses pemesanan menu makanan secara cepat	Kasir/Pelanggan	Wawancara

3.2.3 Kebutuhan Sistem

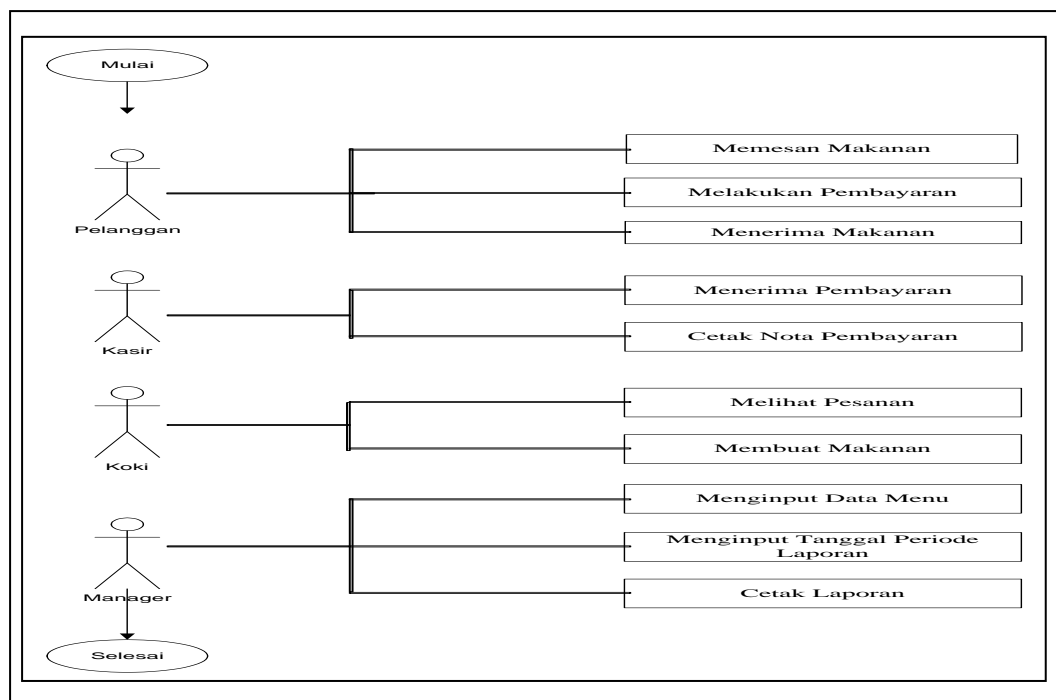
Dari identifikasi masalah-masalah diatas dapat kita identifikasi apa yang dibutuhkan pengguna atau kita dapat membantu pengguna untuk mengurangi masalah yang ada dan mempermudah kinerja mereka. Adapun identifikasi titik kebutuhan pengguna sistem sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kebutuhan Sistem

Lokasi / Bagian	Uraian Tugas	Identifikasi Kebutuhan
Kasir	- Mengelola Pembayaran	- Cetak Nota Pembayaran
Pelanggan	- Pemesanan Menu Makanan Secara cepat	- Membuat sistem pemesanan kepada pelanggan yang dapat terhubung langsung ke kasir dan bagian dapur
Manager	- Mengelola Laporan Pendapatan Penjualan - Mengelola Data Menu	- Cetak Laporan Pendapatan Penjualan
Koki	- Mengelola Orderan Makanan	- Menerima Orderan Makanan dan Menyiapkan Makanan

3.2.4 Kebutuhan Bisnis

Kebutuhan bisnis ditujukan untuk mengidentifikasi peluang dan kelemahan dari proses bisnis yang ada. Hasil proses bisnis berguna untuk mengembangkan sistem yang lebih efisien, sehingga memberikan kemudahan dan keuntungan bagi penggunanya. Adapun kebutuhan bisnis dapat dilihat pada gambar berikut ini :

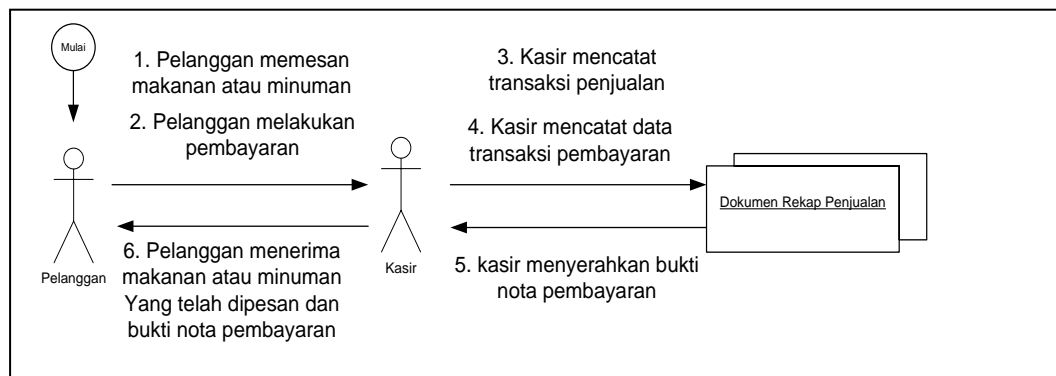


Gambar 3.2 *Workflow* Proses Bisnis Pemesanan Makanan

Pada gambar diatas terlihat pelanggan memesan menu, melakukan pembayaran, dan menerima makanan, bagian kasir menerima pembayaran, dan cetak nota pembayaran, bagian koki melihat pesanan dan membuat makanan, bagian manager menginput data menu, menginput tanggal periode laporan dan cetak laporan.

3.2.5 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional yang harus ada dalam sistem yang akan dibuat ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.3 Workflow Kebutuhan Fungsional

Pada gambar diatas terlihat pelanggan melakukan pemesanan makanan kepada kasir, lalu kasir mencatat pesanan dari pelanggan dan pelanggan melakukan pembayaran kepada kasir, kasir pun mencatat pembayaran dan menyerahkan bukti pembayaran kepada pelanggan, selanjutnya pelanggan menerima makanan atau minuman beserta bukti pembayaran.

3.2.6 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan perangkat keras/*hardware* dan perangkat lunak/*software* sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 3.4 Spesifikasi Perangkat Keras

No	Spesifikasi	Kebutuhan
1	<i>CPU / Procesor</i>	2.0 Ghz
2	Hardisk	250 Gb

3	RAM	2 Gb
4	Monitor	14 <i>Inch</i>
5	VGA	15 <i>Inch</i>

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Tabel 3.5 Spesifikasi Perangkat Lunak

No	<i>Software</i>	Kebutuhan
1	Sistem Operasi	<i>Windows 7</i>
2	<i>Web Server</i>	<i>Apache Web Server</i>
3	<i>Database Server</i>	<i>MySQL Server 5.1</i>
4	<i>Web Browser</i>	<i>Mozilla Firefox 3.6</i>
5	<i>Web Editor</i>	<i>Adobe Dreamweaver CS6</i>
6	<i>Android Editor</i>	<i>Eclipse Juno v.23</i>

3. Perangkat Manusia (*Brainware*)

Sebagai pelaksana dari sistem yang diusulkan adalah :

1) Manager

Bertugas mengoperasikan sistem yang telah dibuat, meliputi proses input, pengeditan dan pemeliharaan data dan mencetak laporan.

2) Pelanggan

Dapat melakukan order makanan melalui handphone android

3) Kasir

Bertugas menerima order makanan dari pelanggan

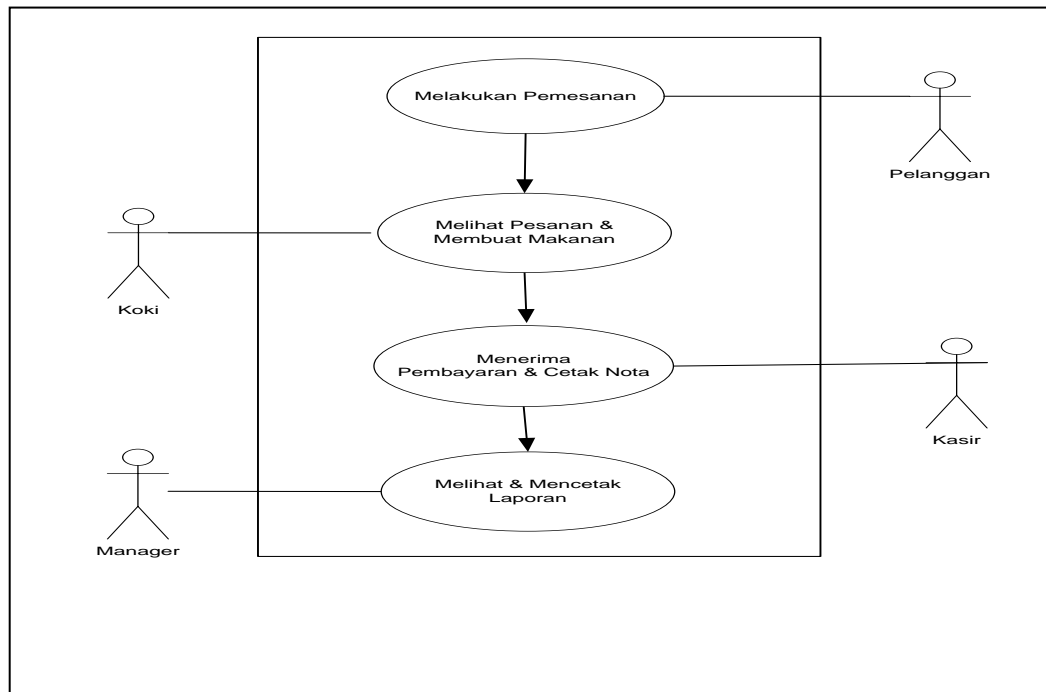
4) Koki

Melihat pesanan dan membuat makanan

3.2.7 Lingkup Proyek

Lingkup proyek berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti akan membangun sistem pemesana makanan di Rumah Makan Palapa Indah yang dapat melakukan order makanan melalui *handphone android*, serta menghasilkan informasi bermanfaat bagi pelanggan dan pihak manajemen Rumah Makan Palapa

Indah Palembang. Berikut gambar lingkup proyek pada sistem pemesanan makanan di Rumah Makan Palapa Indah Palembang.



Gambar 3.4 Use Case Ruang Lingkup Proyek

Pada gambar diatas terlihat pelanggan melakukan pemesanan, koki melihat pesanan dan membuat makanan, bagian kasir menerima pembayaran dan cetak nota, dan bagian kasir melihat dan mencetak laporan.

3.3 User Design

Pada tahap ini pengguna berinteraksi dengan analis sistem dan mengembangkan model *prototipe* yang mewakili proses semua sistem, input, dan ouput sebagai berikut:

3.3.1 Berinteraksi Dengan User

Berinteraksi dengan user sebagai pendeskripsian dengan sistem dapat berupa user atau sistem lainnya. Tabel dibawah ini akan membahas tentang deskripsi aktor didalam pembangunan aplikasi pemesanan makanan berbasis android

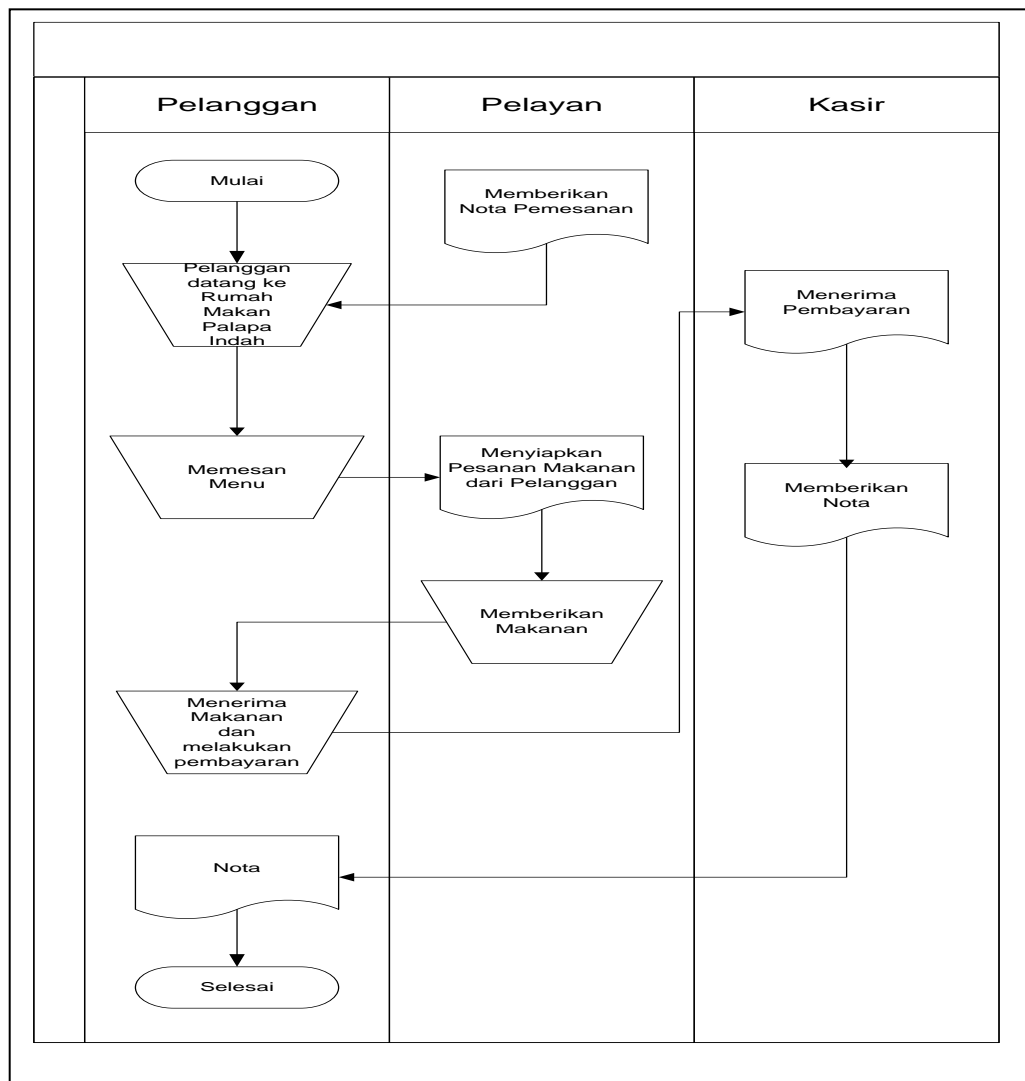
No	Aktor	Deskripsi
1	Pelanggan	Orang yang ingin melakukan order makanan

		di Rumah Makan Palapa Indah melalui kasir atau order via <i>mobile android</i>
2	Kasir	Orang yang menerima order dan pembayaran makanan di Rumah Makan Palapa Indah
3	Manager	Orang yang menginput data menu, menginput periode laporan dan mencetak laporan penjualan makanan
4	Koki	Melihat pesanan dan Membuat makanan

3.3.2 Prosedur Sistem Pemesanan Makanan Yang Berjalan

Berikut adalah *flowchart* system pemesanan makanan yang sedang berjalan pada Rumah Makan Palapa Indah Palembang :

1. Pelanggan datang ke Rumah Makan Palapa Indah untuk melakukan pemesanan makanan sesuai dengan menu yang disediakan. Pesanan tersebut diberikan kepada pelayan untuk disiapkan.
2. Setelah pesanan disediakan oleh pelayan, pelayan tersebut memberikan makanan yang sudah dipesan kepada pelanggan, selanjutnya pelanggan membayar pesanan makanan tersebut.
3. Kasir menginput data pembayaran dari pelanggan, dan memberikan nota pembayaran.
4. Pelanggan menerima nota pembayaran.

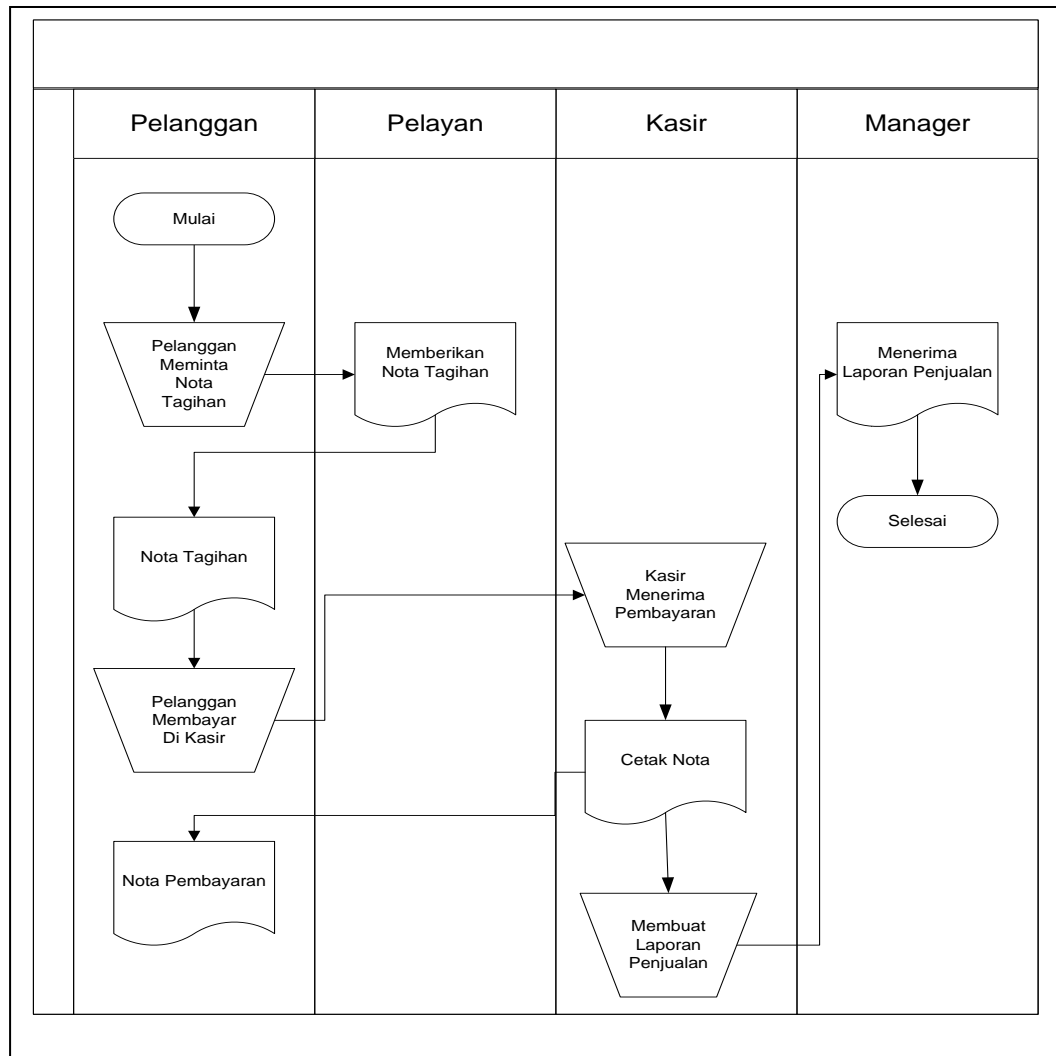


Gambar 3.5 *Flowchart* Pemesanan Makanan yang berjalan

3.3.3 Prosedur Sistem Pembayaran Makanan Yang Berjalan

1. Pelanggan meminta nota tagihan untuk dilakukan pembayaran kepada kasir.
2. Selanjutnya pelayan memberikan nota tagihan kepada pelanggan.
3. Pelanggan melakukan pembayaran kepada kasir.
4. Kasir menerima pembayaran dan memberikan nota pembayaran
5. Pelanggan menerima nota pembayaran

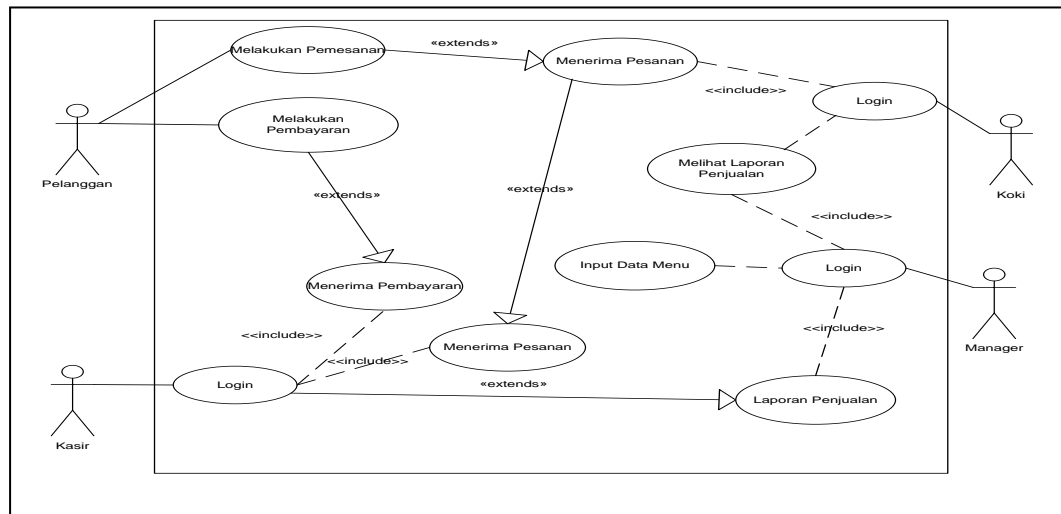
6. Selanjutnya kasir membuat laporan penjualan dan diberikan kepada manager
7. Manager menerima laporan penjualan



Gambar 3.6 *Flowchart* Pembayaran Makanan Yang Sedang Berjalan

3.3.4 Use Case

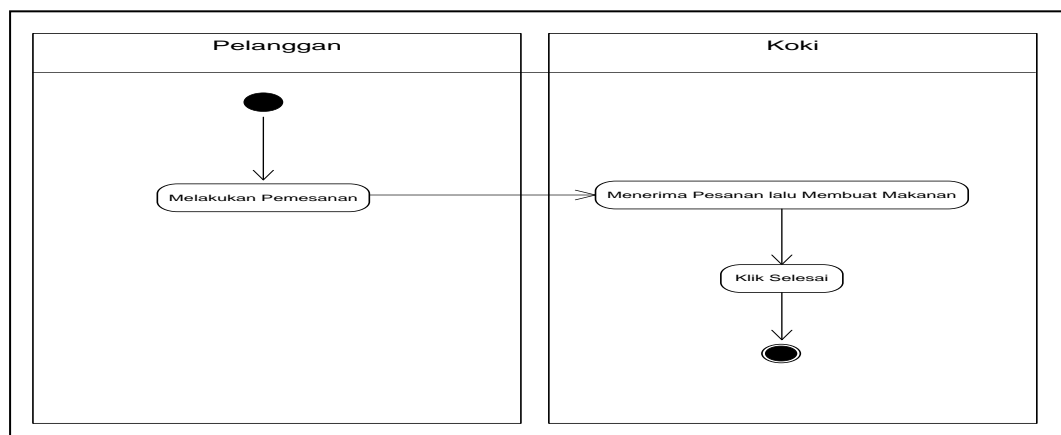
Berikut *use case diagram* yang di usulkan untuk pemesanan makanan ditunjukkan pada gambar 3.7 :



Gambar 3.7 Use Case Diagram

Pada gambar diatas terlihat pelanggan melakukan pemesanan dan melakukan pembayaran, bagian koki login terlebih dahulu lalu menerima pesanan, melihat laporan penjualan, bagian kasir login terlebih dahulu dan menerima penerima pesanan dan menerima pembayaran, bagian manager login dan menginputkan data menu, melihat laporan penjualan dan mencetak laporan penjualan.

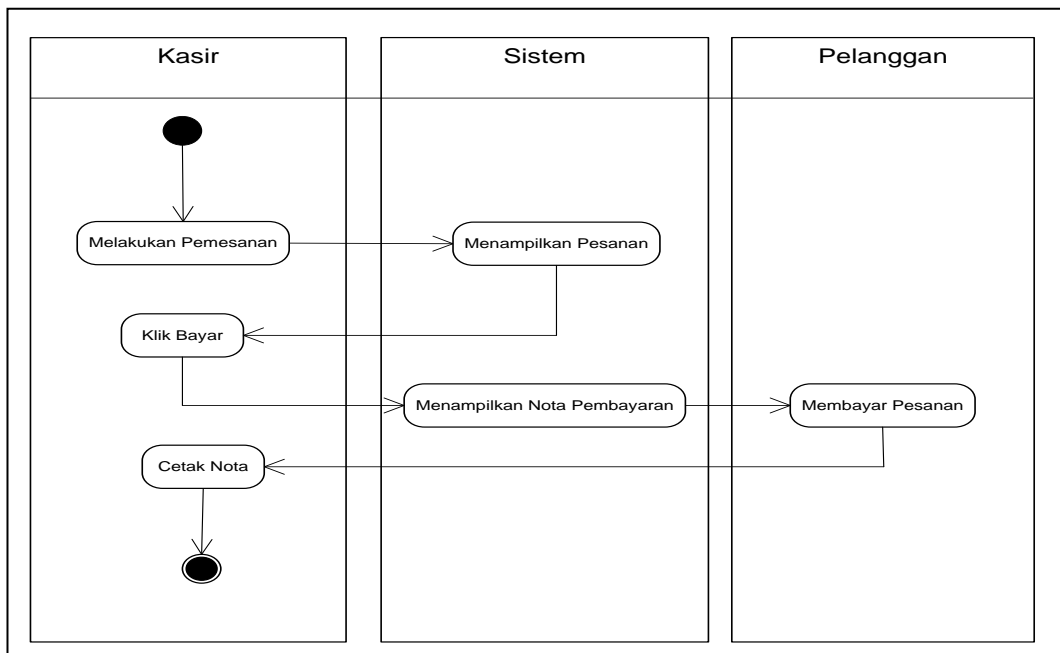
3.3.5 Activity Diagram Order Makanan Oleh Pelanggan Yang Diusulkan



Gambar 3.8 Activity Diagram Order Makanan Oleh Pelanggan Yang Diusulkan

Pada gambar diatas terlihat pelanggan melakukan pemesanan dan bagian koki menerima pesanan lalu membuat makanan setelah itu bagian koki mengklik selesai.

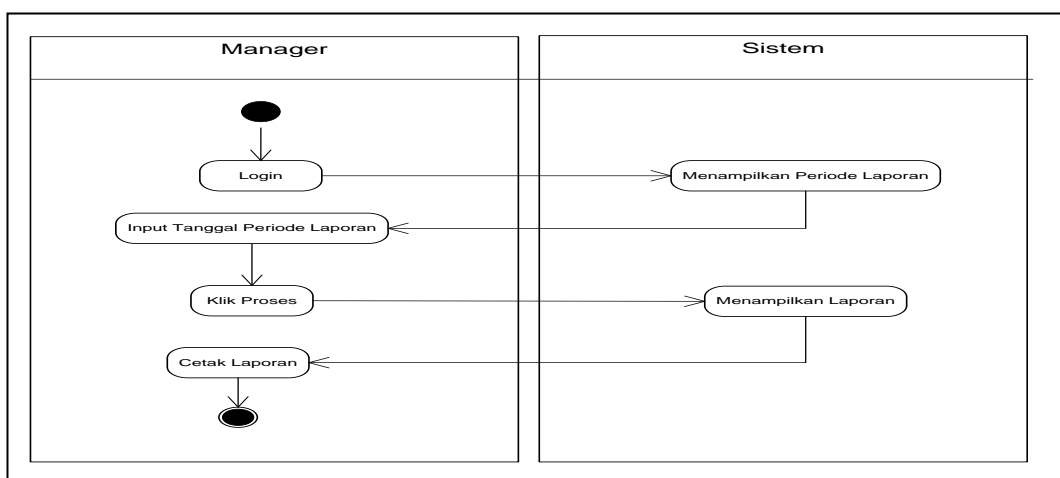
3.3.6 Activity Diagram Pembayaran Pada Kasir Yang Diusulkan



Gambar 3.9 Activity Diagram Pembayaran Pada Kasir Yang Diusulkan

Pada gambar diatas kasir menerima pesanan, lalu sistem menampilkan pesanan, lalu bagian kasir klik bayar, sistem menampilkan nota pembayaran dan pelanggan membayar pesanan lalu bagian kasir cetak nota.

3.3.7 Activity Diagram Laporan Penjualan Yang Diusulkan

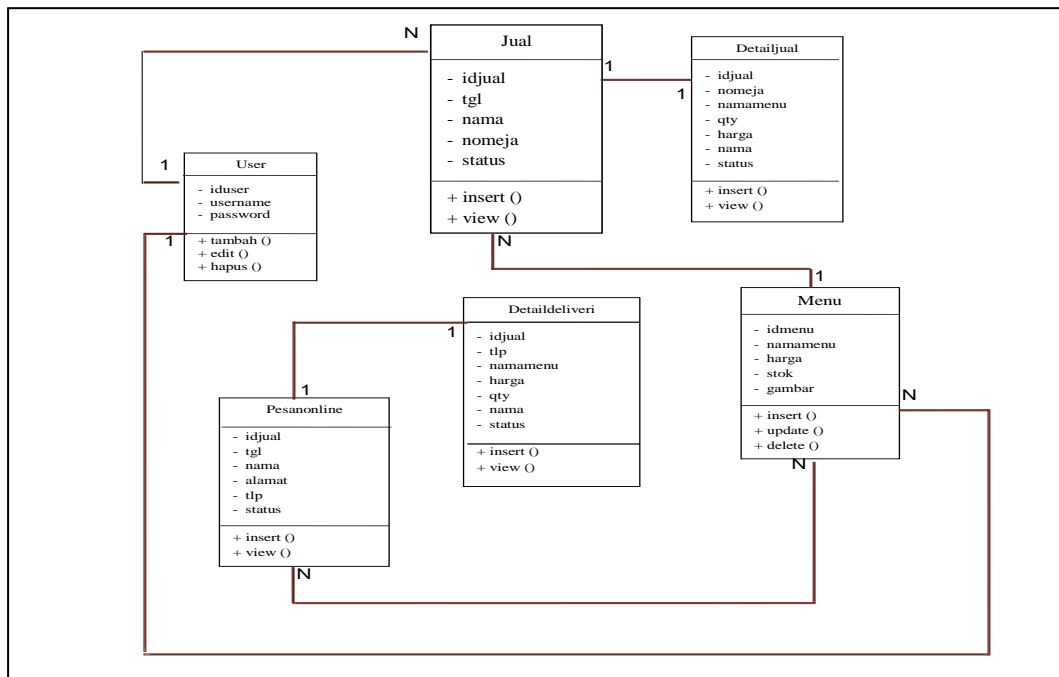


Gambar 3.10 Activity Diagram Laporan Penjualan Yang Diusulkan

Pada gambar diatas terlihat manager melakukan login,sistem menampilkan periode laporan, lalu manager menginputkan tanggal periode laporan, manager klik proses dan sistem menampilkan laporan lalu manager cetak laporan.

3.3.8 Class Diagram

Berikut adalah gambar *class diagram* dan relasi antar tabel sistem pemesanan makanan Android:



Gambar 3.11 Class Diagram Pemesanan Menu Makanan Android

3.3.9 Desain Tabel Android

Desain tabel merupakan gambaran tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam pembangunan sistem pemesanan makanan sebagai berikut:

1. Tabel User

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel *user* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan makanan. Struktur tabel *user* adalah sebagai berikut:

Nama File : tbluser

Fungsi : Untuk menyimpan data pengguna

Primary Key : iduser

Tabel 3.6 Tabel *User*

Nama <i>Fields</i>	Type <i>Fields</i>	Ukuran	Keterangan
Iduser	<i>Integer</i>	11	<i>Primary Key</i>
Username	<i>Varchar</i>	25	Nama Pengguna
Password	<i>Varchar</i>	25	Password Pengguna

2. Tabel Menu

Tabel menu ini adalah perancangan untuk tabel menu makanan yang akan digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan makanan. Struktur tabel menu adalah sebagai berikut :

Nama File : tblmenu

Fungsi : Untuk menyimpan data menu makanan

Primary Key : idmenu

Tabel 3.7 Tabel Menu

Nama <i>Fields</i>	Type <i>Fields</i>	Ukuran	Keterangan
Idmenu	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
Namamenu	<i>Varchar</i>	50	Nama Menu
Harga	<i>Double</i>	11	Harga Menu
Stok	<i>Int</i>	5	Stok Menu
Gambar	<i>LongBlob</i>		Gambar Menu

3. Tabel Penjualan

Tabel penjualan ini adalah perancangan untuk tabel master penjualan menu makanan yang akan digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan makanan. Struktur tabel master penjualan adalah sebagai berikut :

Nama File : tbljual

Fungsi : Untuk menyimpan data master penjualan

Primary Key : idjual

Tabel 3.8 Tabel Penjualan

Nama <i>Fields</i>	Type <i>Fields</i>	Ukuran	Keterangan
Idjual	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
Tgl	<i>Date</i>		Tanggal Jual
Nama	<i>Varchar</i>	50	Nama Pelanggan
Nomeja	<i>Varchar</i>	15	Nomor Meja
Status	<i>Varchar</i>	50	Status

4. Tabel Detail Penjualan

Tabel detail penjualan ini adalah perancangan untuk tabel detail penjualan menu makanan yang akan digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan makanan. Struktur tabel detail penjualan adalah sebagai berikut :

Nama File : tbldetailjual

Fungsi : Untuk menyimpan data detail penjualan

Primary Key : idjual

Tabel 3.9 Tabel Detail Penjualan

Nama <i>Fields</i>	Type <i>Fields</i>	Ukuran	Keterangan
Idjual	<i>Int</i>	11	ID Penjualan
Nomeja	<i>Varchar</i>	25	Nomor Meja
Namamenu	<i>Varchar</i>	50	Nama Menu
Qty	<i>Int</i>	11	Jumlah Penjualan
Harga	<i>Double</i>		Harga Penjualan
Nama	<i>Varchar</i>	50	Nama Pemesan

Status	<i>Tynyint</i>	1	Status
--------	----------------	---	--------

5. Tabel Pemesanan *Online*

Tabel pemesanan online ini adalah perancangan untuk tabel pemesanan menu makanan secara *online* melalui *mobile android* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan makanan. Struktur tabel pemesanan *online* adalah sebagai berikut :

Nama File : tblpesanonline

Fungsi : Untuk menyimpan data pemesanan *online*

Primary Key : idpesanonline

Tabel 3.10 Tabel Pemesanan *Online*

Nama <i>Fields</i>	Type <i>Fields</i>	Ukuran	Keterangan
Idpesanonline	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
Tgl	<i>Date</i>		Tanggal Pesan
Nama	<i>Varchar</i>	50	Nama Pemesan
Alamat	<i>Varchar</i>	100	Alamat Pemesan
Tlp	<i>Varchar</i>	25	Telepon Pemesan
Status	<i>Varchar</i>	25	Status

6. Tabel Detail Delivery

Tabel Detail Delivery ini adalah perancangan untuk tabel pemesanan menu makanan secara *online* melalui *mobile android* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem pemesanan makanan. Struktur tabel detail delivery adalah sebagai berikut :

Nama File : tbldetaildeliveri

Fungsi : Untuk menyimpan data pemesanan *online*

Primary Key : idjual

Tabel 3.11 Tabel Detail Delivery

Nama <i>Fields</i>	Type <i>Fields</i>	Ukuran	Keterangan
Idjual	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
Tlp	<i>Varchar</i>	15	Telepon Pemesan
Namamenu	<i>Varchar</i>	50	Nama Makanan
Harga	<i>Double</i>		Harga Pesanan
Qty	<i>Double</i>		Jumlah Pesanan
Nama	<i>Varchar</i>	50	Nama Pemesan
Status	<i>Tynyint</i>	1	Status

3.3.10 Perancangan Fisik

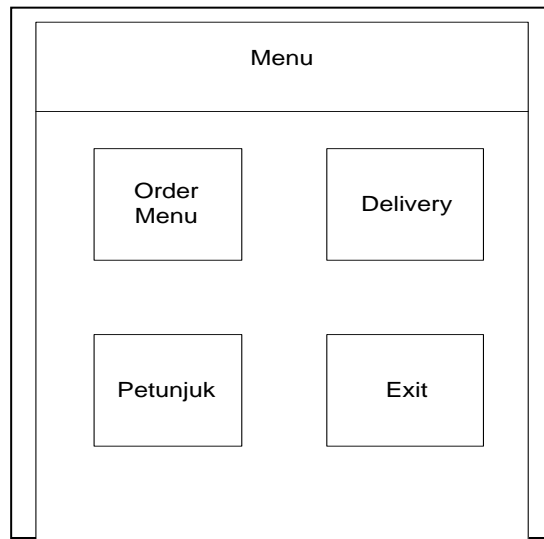
Pada bagian ini, spesifikasi logis diubah kedalam detail teknologi dimana pemrograman dan pengembangan sistem bisa diselesaikan, pada tahap ini aktifitas *coding* dilakukan, berikut perancangan fisik sistem pemesanan makanan di rumah makan palapa indah :

3.3.10.1 Desain Tampilan Pengunjung

Rancangan tampilan pengunjung ini merupakan rancangan yang digunakan pengunjung untuk melakukan pemesanan menu makanan.

1. Rancangan halaman awal pengunjung

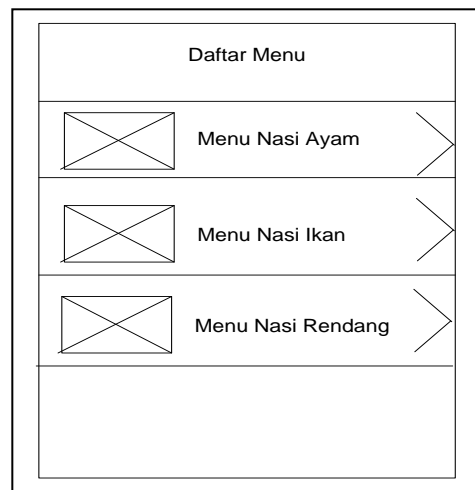
Rancangan halaman awal pengunjung ini merupakan rancangan halaman awal pertama kali pengunjung membuka sistem pemesanan makanan di Rumah Makan Palapa Indah, Halaman Order Menu untuk pelanggan memesan menu makanan di rumah makan palapa indah, halaman Delivery untuk pelanggan melakukan pemesanan makanan secara delivery, halaman petunjuk mengenai cara-cara untuk menggunakan sistem pemesanan menu makanan, halaman exit untuk keluar dari sistem. rancangannya sebagai berikut:



Gambar 3.12 Rancangan Halaman Menu Awal Pengunjung

2. Halaman Daftar Menu

Rancangan Halaman daftar menu makanan rumah makan palapa indah merupakan rancangan yang digunakan untuk melihat daftar menu makanan, rancangannya sebagai berikut:



Gambar 3.13 Rancangan Halaman Daftar Menu

3. Halaman *Order* Menu Di Tempat

Rancangan Halaman *order* menu makanan merupakan rancangan halaman yang digunakan untuk melihat dan melakukan order makanan, pelanggan mengisi nama lalu memilih no meja dan setelah itu klik OK

Silahkan Isi Nama dan Pilih No Meja

Isi Nama Anda

Pilih Meja

01

OK

Gambar 3.14 Rancangan Halaman order Menu di tempat

4. Halaman *Order* Menu Di Luar

Rancangan Halaman *order* menu makanan merupakan rancangan halaman yang digunakan untuk melihat dan melakukan order makanan, pelanggan mengisi data nama, alamat, dan no telepon lalu klik pesan.

Silahkan isi pesanan anda

Isi nama Anda

Isi Alamat Anda

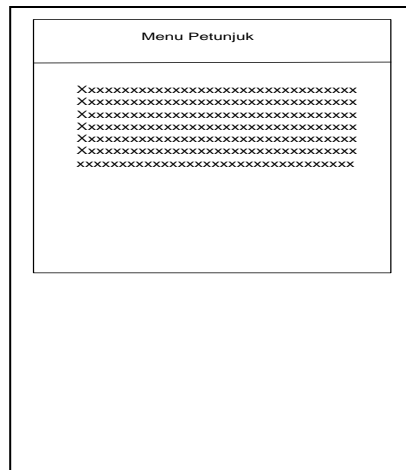
Isi No Telepon Anda

Pesan

Gambar 3.1 Rancangan Halaman order Menu Delivery

5. Halaman Petunjuk

Rancangan Halaman petunjuk ini merupakan halaman informasi petunjuk penggunaan aplikasi.



The diagram shows a rectangular frame representing a web page. At the top, there is a header box labeled "Menu Petunjuk". Below the header, the main content area is filled with a grid of 'X' characters, indicating a placeholder for instructional text or a list of menu items.

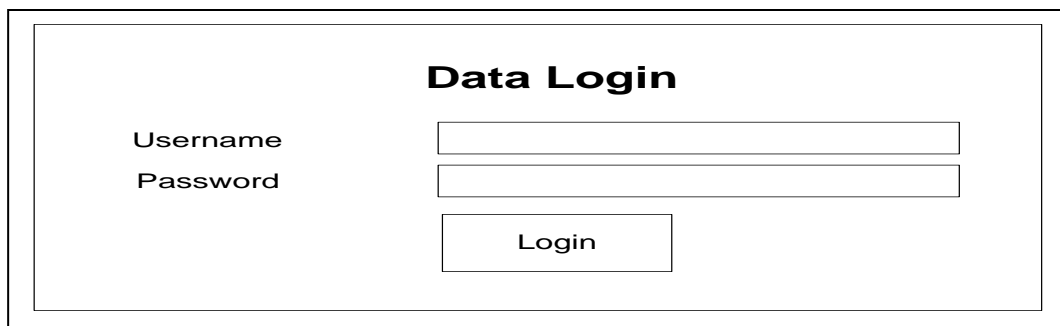
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Petunjuk

3.3.10.2 Desain Tampilan Manager

Rancangan tampilan manager ini merupakan rancangan yang digunakan oleh bagian manager untuk melakukan Menginput data menu, menginput periode laporan dan cetak laporan transaksi penjualan.

1. Halaman Login Manager

Rancangan Halaman login ini merupakan rancangan awal pertama kali sistem dibuka melalui *web browser* dan digunakan untuk masuk kedalam sistem.

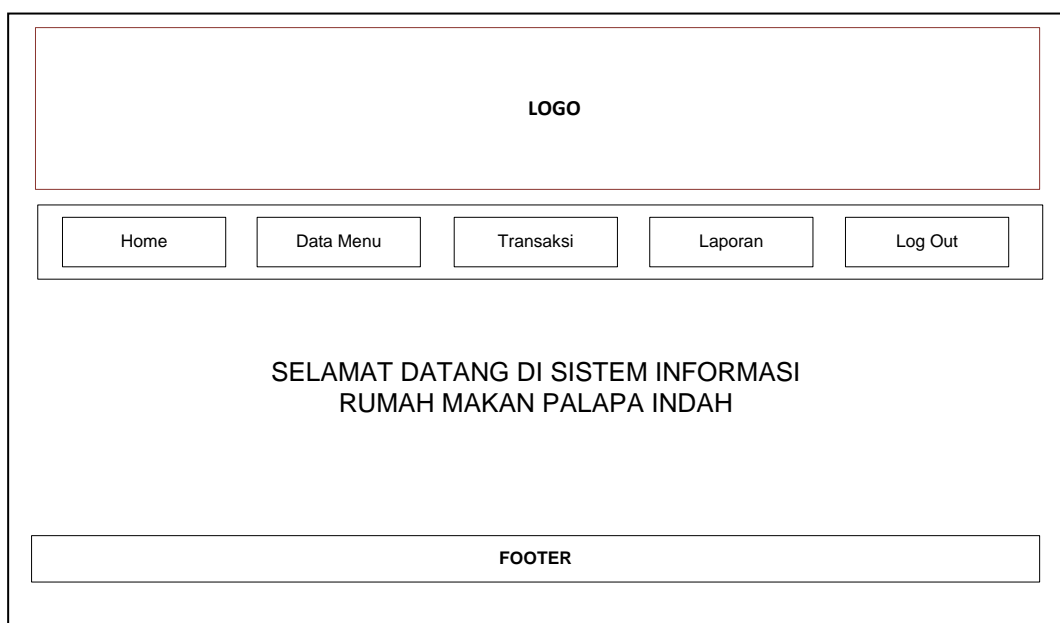


The diagram shows a rectangular frame representing a login page. Inside the frame, the title "Data Login" is centered at the top. Below the title, there are two input fields: one for "Username" and one for "Password". Below these fields is a button labeled "Login".

Gambar 3.17 Rancangan Halaman Login

2. Halaman Awal bagian Manager

Rancangan Halaman Awal bagian menu manager ini merupakan rancangan awal setelah login ke aplikasi melalui *web browser*. Halaman Home berisikan tampilan awal setelah login, halaman Data Menu berisikan tambah data menu makanan yang baru, halaman transaksi halaman untuk melihat pesanan, halaman laporan untuk melihat laporan penjualan, halaman menu log out untuk keluar dari sistem.

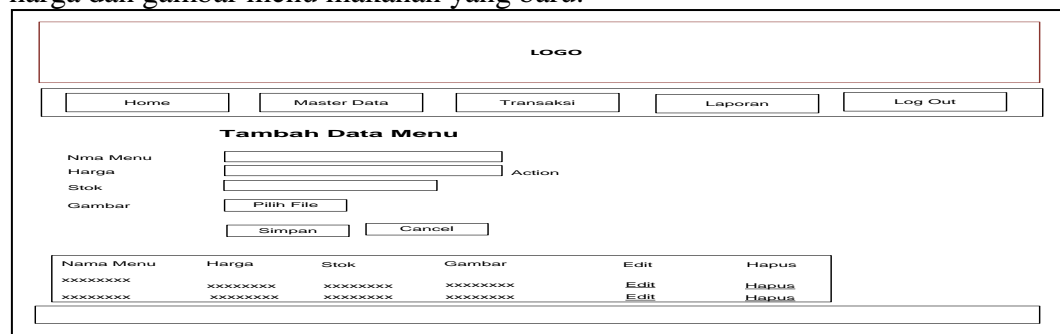


The image shows a wireframe for the initial manager page. It features a header section with a placeholder for a logo. Below the header is a navigation bar with five buttons: Home, Data Menu, Transaksi, Laporan, and Log Out. The main content area contains a welcome message: 'SELAMAT DATANG DI SISTEM INFORMASI RUMAH MAKAN PALAPA INDAH'. At the bottom is a footer section with a placeholder for a footer.

Gambar 3.18 Rancangan Halaman Awal Manager

3. Halaman Data Menu Makanan

Rancangan Halaman master makanan ini merupakan rancangan untuk menambah data menu makanan yang akan dijual. Manager menginputkan nama , harga dan gambar menu makanan yang baru.



The image shows a wireframe for the 'Tambah Data Menu' (Add Menu Data) page. It features a header section with a placeholder for a logo. Below the header is a navigation bar with five buttons: Home, Master Data, Transaksi, Laporan, and Log Out. The main content area contains a form titled 'Tambah Data Menu' with fields for Nama Menu, Harga, Stok, and Gambar. There is also an 'Action' column with buttons for 'Simpan' (Save) and 'Cancel'. Below the form is a table with columns for Nama Menu, Harga, Stok, Gambar, Edit, and Hapus. The table contains three rows of placeholder data (xxxxxxx).

Nama Menu	Harga	Stok	Gambar	Edit	Hapus
xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	Edit	Hapus
xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	Edit	Hapus

Gambar 3.19 Rancangan Halaman Master Menu Makanan

4. Halaman Transaksi Cek Pesanan di Rumah Makan

Rancangan Halaman transaksi cek pemesanan ini merupakan rancangan untuk melihat pesanan makanan dari pelanggan melalui rumah makan.

Tgl Order	Nama Pesanan	No Meja	Action
xxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx
xxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx

Gambar 3.20 Rancangan Halaman Cek Pesanan di Rumah Makan

5. Halaman Transaksi Cek Pesanan Delivery

Rancangan Halaman transaksi cek pemesanan ini merupakan rancangan untuk melihat pesanan makanan dari pelanggan melalui delivery.

Tgl Order	Nama Pelanggan	Alamat	Telepon	Action
xxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx
xxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx

Gambar 3.21 Rancangan Halaman Cek Pesanan *Delivery*

6. Halaman Laporan Transaksi Penjualan di Rumah Makan

Rancangan Halaman transaksi penjualan ini merupakan rancangan untuk melihat laporan penjualan makanan.

The wireframe shows a web page layout for a restaurant's transaction report. At the top is a large rectangular area labeled "LOGO". Below this is a horizontal navigation bar containing five buttons: "Home", "Data Menu", "Transaksi", "Laporan", and "Logout". The main content area is titled "LAPORAN PENJUALAN" and contains a table with the following structure:

No Jual	Tgl Jual	Nama Menu	Harga	Jumlahjual
xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx
xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxx

At the bottom of the page is a footer area labeled "FOOTER".

Gambar 3.22 Rancangan Halaman Laporan Penjualan di Rumah Makan

7. Halaman Laporan Transaksi Pesanan *Delivery*

Rancangan Halaman transaksi pesanan online ini merupakan rancangan untuk melihat laporan pesanan penjualan makanan secara *online*.

The wireframe shows a web page layout for an online order transaction report. It features a similar structure to Gambar 3.22, with a "LOGO" placeholder at the top, a navigation bar with "Home", "Data Menu", "Transaksi", "Laporan", and "Logout" buttons, a main section titled "LAPORAN PENJUALAN" containing a table with columns for order number, date, menu name, price, and quantity, and a "FOOTER" section at the bottom.

Gambar 3.23 Rancangan Halaman Laporan Pesanan *Online*

3.3.10.3 Desain Tampilan Koki

Rancangan tampilan koki ini merupakan rancangan yang digunakan oleh bagian koki untuk mengetahui orderan makanan.

1. Halaman Awal bagian Koki

Rancangan Halaman Awal bagian menu koki ini merupakan rancangan awal setelah login ke aplikasi melalui *web browser*, Halaman Orderan ditempat untuk melihat orderan pelanggan di rumah makan palapa indah, Halaman Order Delivery untuk melihat pesanan makanan oleh pelanggan yang delivery.



Gambar 3.24 Rancangan Halaman Awal Koki

3.3.10.4 Desain Tampilan Kasir

Rancangan tampilan kasir ini merupakan rancangan yang digunakan oleh bagian kasir untuk mengetahui orderan makanan.

1. Halaman Awal bagian Kasir

Rancangan Halaman Awal bagian menu kasir ini merupakan rancangan awal setelah login ke sistem melalui *web browser*, Halaman Transaksi untuk melihat pesanan pelanggan lalu mencetak nota, halaman log out untuk keluar dari sistem.



Gambar 3.25 Rancangan Halaman Awal Kasir

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Setelah melakukan *Requirement Planning*, *User Design* dan berakhir dengan pembuatan program yang sesungguhnya, maka hasil yang dicapai oleh penulis adalah sebuah sistem pemesanan makanan di rumah makan palapa indah berbasis *web service* menggunakan *mobile android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *xml*, sistem pemesanan makanan pada rumah makan palapa indah berbasis *webservice* menggunakan *mobile android* ini akan bermanfaat nantinya untuk pelanggan dan pihak rumah makan palapa indah agar mempermudah pelanggan melakukan pemesanan serta membantu pihak kasir dalam perekapan laporan penjualan makanan.

4.2 Pembahasan

Sistem pemesanan makanan di rumah makan palapa indah berbasis *web service* menggunakan *mobile android* ini mempunyai halaman login untuk masuk kedalam aplikasi dan daftar pengguna baru, yang berfungsi untuk menambah data pengguna baru secara otomatis pada saat halaman ini diakses. Pada bab ini akan dibahas bahwa aplikasi pemesanan menu makanan di rumah makan palapa indah berbasis *android* ini terdapat halaman-halaman lain yang dapat saling berhubungan satu sama lain dan dapat diakses dengan sangat mudah. Hasil dari sistem pemesanan makanan di rumah makan palapa indah berbasis *android* ini akan menampilkan halaman-halaman informasi yang nantinya akan dijalankan:

4.2.1 Tampilan Halaman Berbasis Web

Halaman login pengguna merupakan halaman untuk masuk kedalam tampilan awal sistem pemesanan makanan di rumah makan palapa indah melalui *web*, Halaman *home* merupakan halaman pembuka pada sistem ini, Halaman data menu merupakan halaman menu-menu yang dapat dilakukan penambahan data menu makanan yang berupa nama menu, harga, stok dan foto menu, Halaman Transaksi merupakan *link* ke halaman yang menampilkan halaman Penjualan dan pemesanan makanan delivery, Halaman Laporan Penjualan merupakan *link* ke halaman yang berisikan laporan penjualan dirumah makan, Halaman Laporan Delivery merupakan *link* ke halaman yang berisikan laporan pemesanan makanan dari luar, Halaman Orderan ditempat merupakan *link* ke halaman yang berisikan lihat orderan pemesanan makanan di rumah makan, Halaman Orderan delivery merupakan *link* ke halaman yang berisikan lihat orderan pemesanan makanan dari luar dan Halaman *logout* merupakan *link* ke halaman untuk keluar dari sistem.

4.2.2 Tampilan Halaman Berbasis Mobile Android

Halaman awal pengguna merupakan halaman awal sistem pemesanan makanan pada rumah makan palapa indah berbasis *android*, Halaman Daftar Menu Makanan merupakan *link* ke halaman yang menampilkan menu-menu makanan, Halaman Order merupakan *link* ke halaman yang menampilkan pengisian order makanan, Halaman Petunjuk merupakan *link* ke halaman yang menampilkan Petunjuk untuk menggunakan sistem ini, dan Halaman Keluar merupakan halaman yang digunakan untuk keluar dari sistem.

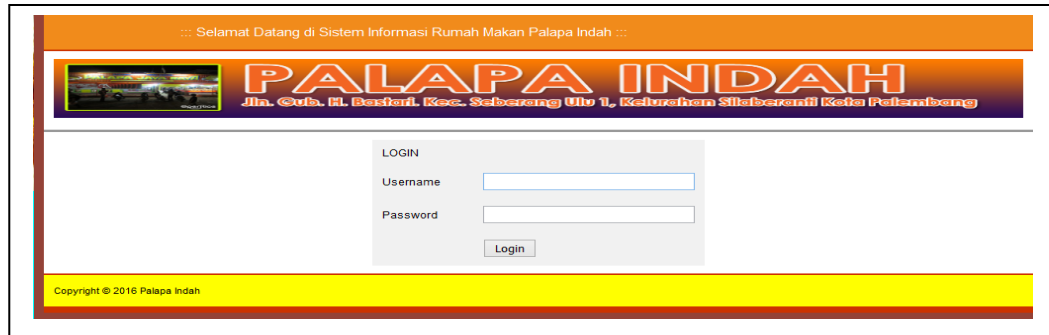
4.2.3 Tampilan Aplikasi Halaman Web

1. Tampilan Halaman Login Pengguna

Tampilan ini menjelaskan tentang menu login pengguna aplikasi pemesanan menu makanan pada rumah makan palapa indah berbasis *web*, ketika aplikasi dibuka pertama kali maka aplikasi akan menampilkan halaman login pengguna yang berfungsi untuk masuk kedalam aplikasi, isi *username* dan

password pengguna lalu klik tombol Login untuk masuk, jika username dan password benar maka aplikasi akan menampilkan halaman *home* dari aplikasi ini.

Tampilannya seperti gambar 4.1 di bawah ini :



Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login Pengguna

2. Tampilan Halaman Manager

Tampilan halaman Manager ini berisikan menu seperti menu home, data menu, menu transaksi, menu laporan dan menu *logout*. Manager dapat menambahkan data menu, melihat transaksi, menginputkan periode laporan dan mencetak laporan penjualan.



Gambar 4.2 Tampilan *Home* Manager.

3. Tampilan Halaman Kasir

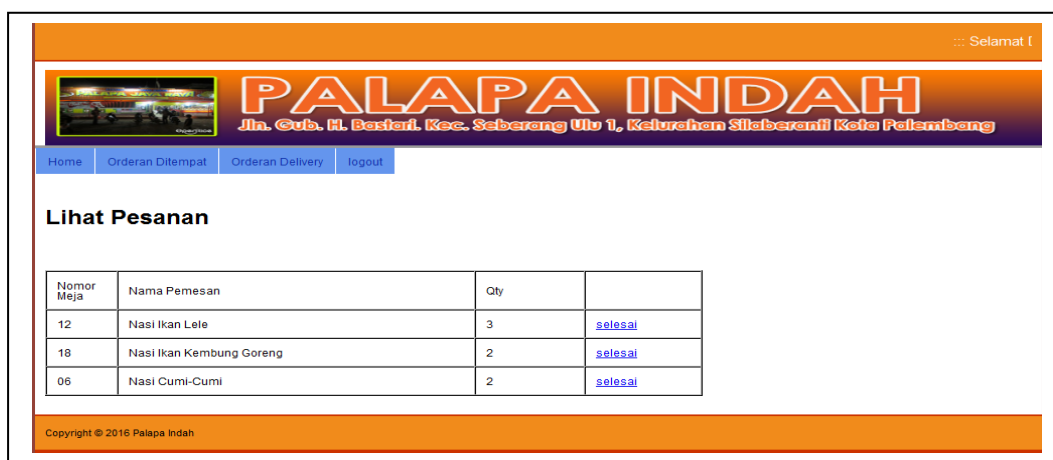
Tampilan ini menjelaskan tentang halaman lihat transaksi penjualan di tempat dan transaksi penjualan delivery yang hanya dapat dilakukan oleh bagian kasir, jika halaman transaksi penjualan diakses maka sistem akan menampilkan isian berupa *tglorder*, *namapemesan*, *No meja*, dan *action*.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Kasir.

4. Tampilan Halaman Koki

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman Orderan ditempat dan Orderan Delivery yang dilakukan oleh bagian Koki, jika ada pesanan menu makanan maka akan ada pemberitahuan di bagian koki, lalu bagian koki mengklik action selesai dan pesanan akan otomatis masuk ke bagian kasir.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Koki

4.2.4 Tampilan Aplikasi Halaman *Mobile Android*

1. Tampilan Halaman Menu Awal Pengunjung

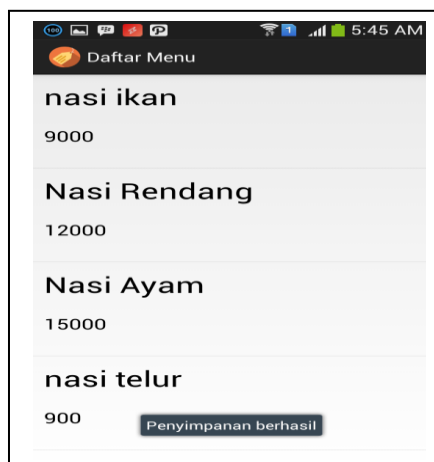
Tampilan ini menjelaskan tentang tampilan halaman awal pada saat sistem pemesanan makanan diakses.



Gambar 4.5 Tampilan Menu Awal

2. Tampilan Daftar Menu

Tampilan ini menjelaskan tentang daftar menu makanan yang berisikan tentang banyak makanan serta harga dan foto dari sistem Rumah Makan ini.

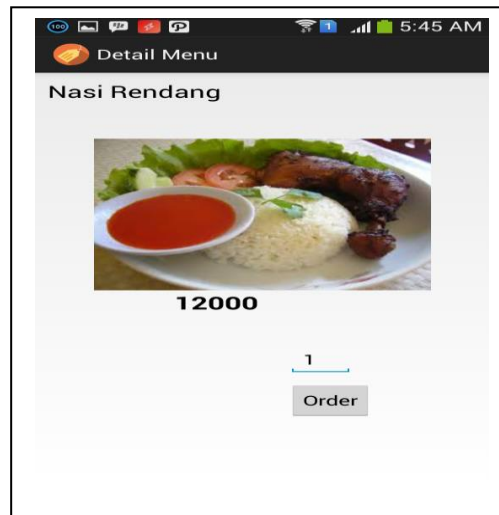


Gambar 4.6 Tampilan Daftar Menu

3. Tampilan Halaman Order Ditempat

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman Order yang dilakukan oleh pelanggan untuk memesan makanan, untuk melakukan pemesanan makanan

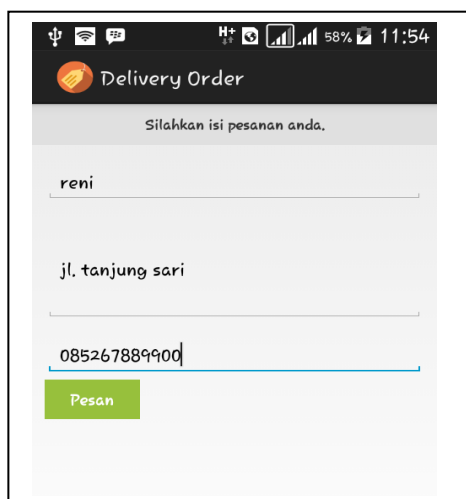
pelanggan memilih menu order di tempat lalu pilih menu yang mau di order dan isi qty nya klik order.



Gambar 4.7 Tampilan Order Menu di Rumah Makan

5. Tampilan Halaman Order Delivery

Tampilan ini menjelaskan tentang halaman delivery order makanan yang dilakukan oleh pelanggan untuk memesan makanan dari luar rumah makan, untuk melakukan delivery order pelanggan memilih menu delivery lalu isi nama, alamat, tlp dan isian pesanan selanjutnya klik order.



Gambar 4.8 Tampilan Order Delivery

4.3 Menguji Sistem

Untuk menguji coba serta menjalankan sistem pemesanan makanan di rumah makan Palapa Indah berbasis *webservice* menggunakan *platform android*, penulis menggunakan *handphone smartphone android* pada versi 4.1.2 (*Jellybean*).

4.3.1 Hasil Pengujian Sistem Pemesanan Makanan (Web)

Hasil pengujian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Sistem Pemesanan (Web)

Item Yang Diuji	Bagian	Jenis Pengujian
Menu Login	<i>Input Username</i>	<i>BlackBox</i>
	<i>Input Password</i>	<i>BlackBox</i>
	<i>Button Login</i>	<i>BlackBox</i>
	<i>Button Cancel</i>	<i>BlackBox</i>
Menu Home	<i>Halaman Home</i>	<i>BlackBox</i>
Menu Data Menu	Halaman Tambah Menu Makanan	<i>Black Box</i>
Menu Transaksi	Halaman Menu Penjualan Di Tempat	<i>Black Box</i>
	Halaman Menu Penjualan Delivery	<i>Black Box</i>
Menu Laporan	Halaman Laporan Penjualan Di Tempat	<i>Black Box</i>
	Halaman Laporan Penjualan Delivery	<i>Black Box</i>
Menu Orderan di Rumah Makan	Halaman Lihat Pesanan Makanan di Rumah Makan	<i>Black Box</i>
Menu Orderan Delivery	Halaman Lihat Pesanan Makanan dari luar	<i>Black Box</i>

Log out	Keluar Aplikasi	<i>Black Box</i>
---------	-----------------	------------------

Tabel 4.1 menunjukkan bagian-bagian yang akan diuji pada sistem pemesanan makanan di rumah makan Palapa Indah berbasis *webservice* menggunakan *platform android*. Ada 7 bagian inti pada *sistem* yang akan diuji, yaitu menu Menu login yang berisikan username, password, tombol login dan tombol *cancel*. Yang kedua, menu home, yang berisikan halaman *home*, yang ketiga menu master yang berisikan menu input makanan, yang ke empat menu transaksi yaitu menu yang berisikan menu penjualan ditempat dan menu penjualan delivery, yang kelima menu laporan, menu yang berisikan menu laporan penjualan ditempat dan menu laporan penjualan delivery, yang keenam menu orderan yaitu berisikan menu orderan ditempat dan delivery, yang terakhir menu logout, menu yang berfungsi untuk keluar dari sistem. Dari ketujuh bagian aplikasi itu akan diuji menggunakan metode *BlackBox*.

Tabel 4.2 Pengujian Menu Login

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Username</i>	Input	Menampilkan isi username	OK
2	<i>Input Password</i>	Input	Menampilkan isi password	OK
3	<i>Tombol Login</i>	Klik <i>Link</i>	Menampilkan halaman utama	OK
4	<i>Tombol Cancel</i>	Klik <i>Link</i>	Membatalkan isian username dan password	OK

Tabel 4.2 merupakan hasil pengujian menu login aplikasi.

Halaman login pengguna merupakan halaman untuk masuk kedalam tampilan awal sistem pemesanan menu makanan di rumah makan palapa indah melalui *web*.

Tabel 4.3 Pengujian Menu *Home*

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Menu Home</i>	Klik <i>Link</i>	Menampilkan halaman home	OK

Tabel 4.3 merupakan hasil pengujian menu *home*

Halaman *home* merupakan halaman pembuka pada aplikasi ini.

Tabel 4.4 Pengujian Menu Data Menu

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Nama Menu</i>	Input	Menampilkan isi menu	OK
2	<i>Input harga</i>	Input	Menampilkan isi harga	OK
3	<i>Input Stok</i>	Input	Menampilkan isi stok	OK
4	<i>Input Gambar</i>	Input	Menampilkan gambar	OK
3	<i>Tombol Simpan</i>	Klik <i>Link</i>	Menyimpan data menu	OK
4	<i>Tombol Cancel</i>	Klik <i>Link</i>	Membatalkan penyimpanan	OK

Tabel 4.4 merupakan hasil pengujian menu master yang berisikan menu input menu makanan.

Halaman data menu merupakan halaman menu-menu yang dapat dilakukan penambahan data menu makanan yang berupa nama menu, harga, stok dan foto menu

Tabel 4.5 Pengujian Menu Transaksi Penjualan Ditempat

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>View Tgl order</i>	<i>View</i>	Menampilkan isi tgl penjualan	OK
2	<i>View Nama Pemesan</i>	<i>View</i>	Menampilkan isi nama pembeli	OK
3	<i>View No Meja</i>	<i>View</i>	Menampilkan isi nomeja	OK
4	<i>Tombol Bayar</i>	Klik <i>Link</i>	Menyimpan <i>Print Out Nota</i>	OK

Tabel 4.5 merupakan hasil pengujian menu transaksi penjualan ditempat yang berisikan menu data penjualan makanan.

Halaman Transaksi merupakan *link* ke halaman yang menampilkan halaman Penjualan dan pemesanan makanan delivery.

Tabel 4.6 Pengujian Menu Transaksi Penjualan *Delivery*

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>View Tgl order</i>	<i>View</i>	Menampilkan isi tgl jual	OK
2	<i>View Nama Pelanggan</i>	<i>View</i>	Menampilkan isi nama pelanggan	OK
3	<i>View Alamat</i>	<i>View</i>	Menampilkan isi alamat	OK
4	<i>View Telepon</i>	<i>View</i>	Menampilkan isi telepon	OK
4	<i>Tombol Bayar</i>	Klik <i>Link</i>	Menampilkan <i>Print Out Nota</i>	OK

Tabel 4.6 merupakan hasil pengujian menu transaksi penjualan delivery yang berisikan menu penjualan makanan.

Halaman Transaksi merupakan *link* ke halaman yang menampilkan halaman Penjualan dan pemesanan makanan delivery.

Tabel 4.7 Pengujian Menu Laporan Penjualan Ditempat

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Select Tgl Mulai</i>	<i>Pilih</i>	Menampilkan pemilihan tgl awal	OK
2	<i>Select Tgl Akhir</i>	<i>Pilih</i>	Menampilkan pemilihan tgl akhir	OK
3	<i>Tombol Proses</i>	Klik <i>Link</i>	Menampilkan halaman print out laporan penjualan ditempat	OK

Tabel 4.7 merupakan hasil pengujian menu laporan penjualan ditempat yang berisikan menu laporan penjualan makanan.

Halaman Laporan Penjualan merupakan *link* ke halaman yang berisikan laporan penjualan dirumah makan.

Tabel 4.8 Pengujian Menu Laporan Penjualan *Delivery*

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Select Tgl Mulai</i>	<i>Pilih</i>	Menampilkan pemilihan tgl awal	OK
2	<i>Select Tgl Akhir</i>	<i>Pilih</i>	Menampilkan pemilihan tgl akhir	OK
3	<i>Tombol Proses</i>	Klik <i>Link</i>	Menampilkan halaman print out laporan penjualan delivery	OK

Tabel 4.8 merupakan hasil pengujian menu laporan penjualan *delivery* yang berisikan menu laporan penjualan makanan.

Halaman Laporan Delivery merupakan *link* ke halaman yang berisikan laporan pemesanan makanan dari luar.

Tabel 4.9 Pengujian Menu Lihat Orderan di Tempat

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Select No Meja</i>	<i>Pilih</i>	Menampilkan pemilihan no meja	OK
2	<i>Select Nama Pemesan</i>	<i>Input</i>	Menampilkan isi nama pembeli	OK
3	<i>Select Qty</i>	<i>Input</i>	Menampilkan Jumlah Pesanan	OK
4	<i>Tombol Selesai</i>	<i>Klik Link</i>	Menghilangkan Tampilan Pesanan yang telah di siapkan	OK

Tabel 4.9 merupakan hasil pengujian menu ordean di rumah makan yang berisikan lihat menu pesanan pelanggan di rumah makan.

Halaman Orderan ditempat merupakan *link* ke halaman yang berisikan lihat orderan pemesanan makanan di rumah makan.

Tabel 4.10 Pengujian Menu Lihat Orderan Delivery

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Select Nama Pemesan</i>	<i>Input</i>	Menampilkan isi nama pembeli	OK
2	<i>Select Alamat</i>	<i>Input</i>	Menampilkan Alamat Pemesan	OK
3	<i>No Telepon</i>	<i>Input</i>	Menampilkan No Telepon Pemesan	OK
4	<i>Select Menu</i>	<i>Pilih</i>	Menampilkan Menu Makanan	OK
5	<i>Select Qty</i>	<i>Input</i>	Menampilkan Jumlah Pesanan	OK
6	<i>Tombol</i>	<i>Klik Link</i>	Menghilangkan	OK

	<i>Selesai</i>		Tampilan Pesanan yang telah di siapkan	
--	----------------	--	--	--

Tabel 4.10 merupakan hasil pengujian menu ordean delivery yang berisikan lihat menu pesanan pelanggan dari luar.

Halaman Orderan delivery merupakan *link* ke halaman yang berisikan lihat orderan pemesanan makanan dari luar.

Tabel 4.11 Pengujian Menu Logout

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Menu Logout</i>	<i>Klik Link</i>	Keluar Aplikasi	OK

Tabel 4.11 merupakan hasil pengujian menu logout yang berfungsi untuk keluar dari sistem.

Halaman *logout* merupakan *link* ke halaman untuk keluar dari sistem.

4.3.2 Hasil Pengujian Sistem Pemesanan Makan (*Android*)

Hasil pengujian selengkapny dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Hasil Pengujian Sistem Pemesanan Makanan (*Android*)

Item Yang Diuji	Bagian	Jenis Pengujian
<i>Menu Order Ditempat</i>	Halaman Pilih Meja	<i>Black Box</i>
	Halaman Order Makanan dan Minuman	<i>Black Box</i>
<i>Menu Order Delivery</i>	Halaman isi Data Pengiriman	<i>Black Box</i>
	Halaman Order Makanan dan Minuman	<i>Black Box</i>
<i>Menu Petunjuk</i>	Halaman Menu Petunjuk	<i>Black Box</i>
<i>Menu Keluar</i>	Keluar Aplikasi	<i>Black Box</i>

Tabel 4.12 menunjukkan bagian-bagian yang akan diuji pada sistem pemesanan menu makanan di rumah makan Palapa Indah berbasis *webservice* menggunakan *platform android*. Ada empat bagian inti pada sistem yang akan diuji, yaitu menu Menu order ditempat yang berisikan pemilihan meja dan halaman pemesanan makanan ditempat. Yang kedua, menu order delivery, yang berisikan halaman data pengiriman dan pemesanan makanan *delivery*, yang ketiga menu petunjuk yang berisikan informasi penggunaan sistem, dan yang terakhir menu keluar untuk menutup sistem. Dari keempat bagian sistem itu akan diuji menggunakan metode *BlackBox*.

Tabel 4.13 Pengujian Menu Pilih Meja

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Nama Pemesan</i>	Input	Menampilkan isi nama pemesan	OK
2	<i>Pilih No Meja</i>	Select	Menampilkan isi no meja	OK
3	<i>Tombol OK</i>	Klik <i>Link</i>	Menyimpan pemilihan meja	OK

Tabel 4.13 merupakan hasil pengujian menu pilih meja.

Tabel 4.14 Pengujian Menu Order Makanan di Rumah Makan

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>View Gambar Menu</i>	<i>View</i>	Menampilkan gambar menu	OK
2	<i>View harga</i>	<i>View</i>	Menampilkan harga menu	OK
3	<i>Input Qty</i>	Input	Menampilkan isi qty	OK
4	<i>Tombol Order</i>	Klik <i>Link</i>	Menyimpan orderan makanan dan minuman	OK

Tabel 4.14 merupakan hasil pengujian menu order makanan ditempat.

Tabel 4.15 Pengujian Menu Isi Data Pengirim

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Input Nama Pemesan</i>	Input	Menampilkan isi nama pemesan	OK
2	<i>Input Alamat</i>	Input	Menampilkan isi alamat	OK
3	<i>Input Telepon</i>	Input	Menampilkan isi telepon	OK
3	<i>Tombol Proses</i>	Klik <i>Link</i>	Menyimpan data pembeli	OK

Tabel 4.15 merupakan hasil pengujian menu isi data pengirim

Tabel 4.16 Pengujian Menu Order Makanan Delivery

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>View Gambar Menu</i>	<i>View</i>	Menampilkan gambar menu	OK
2	<i>View harga</i>	<i>View</i>	Menampilkan harga menu	OK
3	<i>Input Qty</i>	Input	Menampilkan isi qty	OK
4	<i>Tombol Order</i>	Klik <i>Link</i>	Menyimpan orderan makanan dan minuman	OK

Tabel 4.16 merupakan hasil pengujian menu order makanan delivery.

Tabel 4.17 Pengujian Menu Petunjuk

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Menu Petunjuk</i>	<i>Klik Link</i>	Menampilkan informasi petunjuk penggunaan	OK

			aplikasi	
2	<i>Tombol Close</i>	<i>Klik Link</i>	Menutup halaman informasi petunjuk	OK

Tabel 4.17 merupakan hasil pengujian menu petunjuk sistem

Tabel 4.18 Pengujian Menu *About*

No	Item Yang Diuji	Cara Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Menu about</i>	<i>Klik Link</i>	Menampilkan informasi pembuat aplikasi	OK
2	<i>Tombol Close</i>	<i>Klik Link</i>	Menutup halaman informasi pembuat aplikasi	OK

Tabel 4.18 merupakan hasil pengujian menu *about* sistem

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Sistem pemesanan makanan di rumah makan palapa dapat memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan dan dapat meningkatkan pemasukan bagi Rumah Makan. Palapa Indah. Sistem yang terintegrasi ini mempermudah dalam hal pemesanan maupun pembayaran serta laporan penjualan makanan dan minuman, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di rumah makan palapa indah Palembang.

5.2 SARAN

Saran yang dapat dijadikan acuan bagi pengembangan sistem selanjutnya adalah perlunya menyediakan fasilitas beberapa bahasa mengingat pelanggan bisa berasal dari berbagai negara

DAFTAR PUSTAKA

Rosenblatt, Shelly *Systems Analysis and Design*.

Agus Budiman, Triono, Desy Ariani. *Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia. Studi Kasus : MI AL – GINA*. Jurnal Sisfotek Global.

Rina Puspita Sari, Bambang Eka Purnama, Siska Iriani. *Aplikasi Pembayaran Iuran Sekolah dan Buku Lembar Kerja Siswa Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Punung*. Jurnal On Computer Science.

Herawan Hayadi, Hermawansyah. *Aplikasi Inventory Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu*. Jurnal Media Infotama Vol 8.

Arif Adi, Riyanto. *Pemanfaatan Web Service Sebagai Integrasi Data Farmasi di RSU Banyumas*.

Hartati Deviana. *Penerapan XML Web Service Pada Sistem Distribusi Barang*. Jurnal Generic Vol 6.

Theophilus Wellem. *Perancangan Prototype Aplikasi Mobile Untuk Pengaksesan Web Service*.

Enterprise, Jubille. *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta 2015.

Sadeli, Muhammad. *Toko Buku Online dengan Android*. Palembang 2014.

Murya, Yosep. *Pemrograman Android Black Box 2014*.

Rahmat Hidayat. *Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan*. Jurnal Sisfotek Global.

Meita Restiana, Bambang Eka Purnama, Sukadi. *Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Commenditaire Vennonschap (CV) RGL Bordir dan Konveksi Pacitan*

A.S Rosa dan M.Shalahudin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung. Bandung.

Whitten, Jeffery L, Lonnie D. Bentley, Kevin C. Dittman. *Metode Desain dan Analisis Sistem Edisi 6*. Andi. Yogyakarta.

Richard Septa, Amir Hamzah, Dina Andayati. *Sistem Informasi Pengolahan Data IKPM (Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa) Muara Enim Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySql*. Jurnal Script Vol 2.

Herny Februariyanti, Eri Zuliarso. *Rancang Bangun Sistem Perpustakaan Untuk Jurnal Elektronik*. Jurnal Teknologi Informasi Dinamik Vol 17.

Wibowo, Angga. *Aplikasi PHP Gratis Untuk Pengembangan Situs Web*. Andi. Yogyakarta.

Nugroho, Bunafit. *PHP & MySql dengan Editor Dreamweaver MX*. Andi. Yogyakarta.

Ir, Betha Sidik. *Pemrograman Web dengan PHP*. Informatika. Bandung.

Dony Novaliendry. *Pembuatan Game Education Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa SMP Kelas VII Berbasis Java*. Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan.

Sophan Sophian. *Pengimplementasian dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pengendalian Stok Barang Pada Toko Swastika Servis (SS) Bangunan dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Visual Basic 6.0 Didukung dengan Database MySql*. Jurnal Momentum.

Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi. Yogyakarta.

Handry Wiratama. *Workflow Berbasis Notifikasi Untuk Platform Elearning Guna Mendukung Pembelajaran*. Jurnal Sistem Informasi dan Telematika.

Hafidh Rizkyanto, Sholiq dan Hanim Maria Astuti. *Pembuatan Perangkat Lunak Untuk Workflow Pengelolaan Surat Dinas Bagian Surat Keluar Pemerintah Kabupaten Buton Utara*. Jurnal Teknik ITS Vol 1.

Nugroho, Adi 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*. Andi.Yogyakarta.

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama Lengkap : Reni Rosmitalia

Tempat, tanggal lahir : Palembang, 14 Agustus 1993

Alamat : Jl. Timbunan PT Remco RT 23 RW 04 No 1095
Kelurahan Ogan Baru Kecamatan Kertapati
Palembang.

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Hobi : Travelling

Nama Ayah : Son Ani, MZ

Nama Ibu : Zul Abadi

Riwayat Pendidikan

SD : SDN 272 Palembang

SMP : SMPN 36 Palembang

SMA : SMK Binajaya Palembang