PROPOSAL

APLIKASI MENU PEMESANAN PADA SEPADAN COFFEE BERBASIS   
ANDROID



Oleh:

MEGAWATI

190250502034

PROGRAM STUDY TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU

202I

**KATA PENGANTAR**

Assalamualaikum warohmatullahi wabarokatu, pertama-tama kita panjatkan puji syukur kepada tuhan yang maha esa, karena sampai saat ini kita masih berkumpul di tempat ini dengan keadaan sehat wallafiat, dan berkat rahmat serta hidayah-nya akhirnya saya dapat menyelesaikan proposal dengan judul **“APLIKASI PEMESANAN MENU DI CAFFE”** dalam rangka memenuhi tugas mata kuliah pemograman berorientasi objek lanjutan.

Kami menyadari bahwa pada proposal ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan mengingat keterbatasan kemampuan kami. Oleh sebab itu, kami sangat mengharapkan adanya kritikan dan saran yang membangun dari para pembaca sebagai masukan bagi kami.

akhir kata kami ucapkan terima kasih yang tak terhingga, atas segala perhatianya, dan saya akhiri wassalamualaikum warahmatullahi wabarokatu.

**HALAMAN SAMPUL**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**BAB I PENDAHULUAN**

**Latar belakang**

**Rumusan masalah**

**Batasan masalah**

**Tujuan dan manfaat penelitian**

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

* 1. **Alat perancangan sistem**
  2. **Sistem basis data**
  3. **Pengertian java**
  4. **Netbeans**
  5. **Water fall**
  6. **Teknik pengumpulan data**

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

* 1. **Waktu dan tempat penelitian**
  2. **Metode penelitian (water fall/air terjun)**
  3. **Analisis sistem yang berjalan**
  4. **Perancangan sistem**
  5. **Flowchart**
  6. **Instrumen penelitian**
  7. **Jadwal penelitian**

**PENUTUP**

* 1. **Kesimpulan**
  2. **Saran**

**DAFTAR PUSTAKA**

BAB I   
PENDAHULUAN

* 1. **LATAR BELAKAN**

Pemanfaatkan teknologi smartphone pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, tanpa terkecuali pada sampai restoran-restoran yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan pelanggan dan keuntungan pihak restoran. Manusia pada umumnya menginginkan segala sesuatu dapat dengan mudah dikerjakan, begitu pula dengan pelanggan restoran ingin memesan menu dengan mudah dalam artian tidak rumit dan tidak memakan waktu yang lama. Mudah dalam memesan menu yang dimaksud adalah tanpa harus mengantri dan tanpa harus menunggu pelayanan yang sibuk dengan pelanggan lainnya. Pelanggan restoran juga dapat mengambil waktu dalam memesan pesanan yang sesuai kebutuhan sehingga tidak terganggu dengan keberadaan pelayan yang sedang menunggu pesanan tersebut. ( Joe Forman tompoh, 2016).

Sepadan coffee adalah usaha yang bergerak dibidang kuliner yang berlokasi di Jl. Dr Kariadi no 473, Randusari, Kec Semarang Selatang, Kota semarang, dengan slogan beauty cozy friendly, diJl. Dr Kariadi No 473, Randusari,Kec Semarang Selatan, Kota Semarang, Dengan slogan Beauty Cozy Friendly, Sepadan Coffee menghadirkan suasana green cafe dalam penyajian berbagai macam menu jenis kopi lokal, kopi interlokal.

Pada saat ini Sepadan Coffee masih menggunakan sistem konvensional untuk pemesanan makanan atau minuman dimana pelayan menggunakan pena dan kertas sebagai media untuk mencatat pesanan dari pelanggan. Sistem pelayanan tersebut kurang efektif dan efisien seiring dengan semakin ramainya pelanggan. Hal ini menimbulkan pelanggan harus menunggu laporan ketersediaan menu dari pelayan dimana pelayan masih harus konfirmasi ulang ke dapur untuk melaporkan pemesanan menu dan mengecek ketersediaan menu.

Kemudian pada bagian pantri masih belum tertata rapi terkait hal pengelolaan antrian pemesanan makanan, sehingga menyulitkan dalam memproses pesanan yang akan dibuat. Selain itu proses laporan keuangan harian maupun bulanan masih dilakukan dengan cara konvensional sehingga terjadi banyak kesalahan dan rangkapnya data, sulitnya mencari dan menyimpan data yang jumlahnya semakin banyak, dan juga sering terjadinya keterlambatan untuk laporan pertanggung jawaban pada atasan.

Permasalahan diatas dapat dicapai dengan menerapkan suatu sistem yang dapat mengubah metode kerja pelayanan dalam pemesanan menu makanan dengan menggunakan perangkat berbasis mobile. Sehingga ada banyak plat form yang tersedia untuk perangkat mobilebase, plat form Android yang terpilih untuk diterapkan pada aplikasi pemesanan menu kopi di Sepadan Coffee ini. Serta adanya dukungan dari data bahwa Android menjadi platform yang paling cepat berkembang dan banyak dipergunakan.

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan diatas, maka penulis akan membangunan aplikasi pemesanan E-menu di Sepadan Coffee dengan memanfaatkan teknologi mobilebase sebagai perangkat yang digunakan oleh user untuk pelayan dalam melakukan proses pemesanan menu makanan dan minuman. Sistem informasi menu pemesanan cafe berbasis android saling terintegrasi dengan bagian kasir dan pantri untuk mempermudah dalam pengelolaan data pesanan, data stok berbasis menu/porsi ,dan laporan harian/bulananpada proses bisnis di Sepadan Coffee. Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penulis menyusun judul tugas akhir “Aplikasi Menu Pemesanan pada Sepadan Coffee Berbasis Android”, aplikasi dari sistem ini diberi nama “sepadan Coffee”.

* 1. **RumusanMasalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membangun sistem aplikasi menu mpemesananpada Sepadan Coffeeberbasis android.

* 1. **Batasan Masalah**

Agar lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka penulis menetapkan batasan batasan masalah sebagai berikut:

* + 1. Aplikasi berbasis android ini membahas pemesanan menu yang dapat membantu karyawan dan pemilik kafe di Sepadan Coffee. dalam proses pemesanan menu pengunjung dengan mudah dan cepat.
    2. Aplikasi ini dapat digunakan oleh customer/pengunjung maupun karyawan diSepadan Coffee.
    3. Pemesanan menu dapat dilakukan oleh pengguna yang sudah mendownload aplikasi dan telah melakukan login.
    4. Menggunakan software Android Studio.
    5. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah Java.
    6. Analisa perancangan sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language).
    7. Menggunakan database MySQL.
    8. Model pengembangan sistem menggunakan waterfall
  1. **Tujuan dan manfaat penelitian**

Penulisan tugas akhir ini memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan dari pemilik kafe Sepadan Coffee dalam mengelola pesanan para pengunjung kafe.

BAB II  
LANDASAN TEORI

* 1. **ALAT DAN PERANCANGAN SISTEM**
     1. Unified Modelling Language (UML)

UML (Unified Modeling Languge) adalah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek (Rosa dan Shalahuddin, 2014).UML merupakan bahasa pemodelan yang menggunakan konsep berorientasi objek. UML menyediakan notasi-notasi yang membantu memodelkan system dari barbagai perspektif, UML tidak hanya digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan.

* + 1. Diagram yang terdapat di UML

1. Use Case Diagram

Usecase diagram atau diagram usecase merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Usecase mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sisten informasi yang akan dibuat. Berikut simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram :

Tabel Simbol-simbol dalam Use Case Diagram (Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2014)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Simbol | Nama | Keterangan |
|  | Aktor/ actor | Orang,proses atau sisitem lain berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi ator belum tentu merupakan orang. |
|  | Use case | Fungsionalitas yang disediakan sistim sebagai unit-unit atau aktor |
|  | Asosiasi/ associastion | Komunikasi anatara aktor dan use case yang berpartisipati pada use case atau use case memiiki interaksi dengan aktor. |
| <<Include>>  ………….. | Include | Memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lainnya. |
| Extend  ………….. | Extend | Memungkinkan suatu use case secara optional menggunakan fungsionalitas oleh use case lainnya. |
|  | Generalisasi/ genealization | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umu khusus) anatara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi lebih umum dari lainnya. |

1. Activiti diagram

Diagram aktivitas atau activiti diagram mengambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas mengambarkan aktivitas sistim bukan apa yang dilakukan aktor berikut simbol yang di gunakan activity diagram:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Simbol | Nama | Keterangan |
|  | Status awal | Titik awal atau permulaan |
|  | Status akhir | Titik akhir atau akhhir dati aktivitas |
|  | Aktivitas | Activity atau aktivitas yang dilakukan oleh actor |
|  | Percabangan  Dicision | Pilihana untuk mengambil keputusan |
|  | Pengabungan/ join | Asosiasi pengabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu |
|  | Swimlane | Memisakan organisasi bisnis yang bertangun jawab terhadap aktivitas yang terjadi |

1. Sequensi diagram

Menurut sholiq (2012) sequence diagram biasa digunakan untuk mengambarkan scenario atau rangkain langkah-langkah yang dilakukang sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan sebuah autput tertentu. Diawali dari apa yang matrigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang di hasilkan.

1. Class diag

Diagram kelas atau class diagram mengambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang di uat untuk membangung sistim. Kelas memiliki apa saja yang di sebut atribut dan metode dan operasi.

1. Atribut merupakan variable-variabel yang di miliki suatu kelas.
2. Operasi atau metode adalah fungsifungsi yang di miliki oleh suatu kelas.
   1. **SISTEM BASIS DATA**

Basis Data Database atau basis data adalah koleksi dari data-data yang terorganisasi dengan cara sedemikian rupa sehingga mudah dalam disimpan dan dimanipulasi (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan-perhitungan tertentu, serta dihapus) (Nugroho, 2004 : 41). Teori lain menyatakan Basis Data adalah kumpulan data (elementer) yang secara logik berkaitan dalam mempresentasikan fenomena (fakta) secara terstruktur di dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi dalam sistem tertentu. (Heriyanto, 2004 : 4).

* 1. **PENGERIAN JAVA**

Menurut Abdul Kadir (2012), Java adalah bahasa pemrograman yang terkenal. Java banyak digunakan untuk membangun program, dirilis pertama kali pada tahun 1995 oleh Sun Microsystems. Penciptanya adalah James Gosling. Java berorientasi pada objek. Pemrograman berorientasi objek (object oriented programming atau OOP) adalah suatu pendekatan yang memungkinkan suatu kode yang digunakan untuk menyusun program menjadi lebih mudah untuk digunakan kembali (istilah aslinya reusability), lebih handal, dan lebih mudah dipahami. Salah satu fitur OOP adalah pewarisan. Fitur inilah yang membuat suatu kode yang telah ditulis dalam bentuk kelas sangat mudah untuk diwariskan ke kelas lain guna mendukung sifat reusable. Dalam terminologi OOP, kelas adalah suatu cetakan untuk membentuk objek. Sebagai contoh, Java menyediakan kelas bernama String. Dengan menggunakan kelas tersebut, objek (atau terkadang disebut instan kelas) yang berisi nama orang serta objek yang berisi alamat orang bisa dibentuk.

* 1. **NETSBEANS**

Netbeans adalah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang berbasiskan Java Menurut Nofriadi (2015:4) ”Netbeans Merupakan Sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang Menggunakan Bahasa Pemograman Java dari Sun Microsystems yang berjalan diatas swing”, sedangkan menurut www.netbeans.org/index\_id.html (2017:1) “NetBeans IDE adalah sebuah lingkungan pengembangan sebuah kakas untuk pemrogram menulis, mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. Netbeans IDE ditulis dalam Bahasa Pemograman Java, namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain”. Dari kedua pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Netbeans adalah Suatu aplikasi untuk membuat suatu program yang dimana bahasa pemograman yang di pakai adalah java, maupun bahasa pemograman yang lain dengan mudahnya penggunaan aplikasi netbeans ini maka programmer sering menggunakan aplikasi ini 10 sebagai wadah untuk membuat berbagai macam program yang dimana netbeans IDE ini bersifat Open Source.

* 1. **WATER FALL**

Menurut Pressman (2012) Model Waterfall (model air terjun) merupakan suatu model pengembangan secara sekuensial. Model Waterfall bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Proses pembuatannya mengikuti alur dari mulai analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan.

* 1. **TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Menurut Sugiyono (2017,194) cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

BAB III

PERENCANAAN DAN ANALISA PERANCANGAN SISTEM

* 1. **WAKTU DAN TEMPAT PENELITAN**

Waktu pada tanggal 1 Desember 2021, tempat warkop 89 jl.andi makkasau

* 1. **METODE PENELITIAN**

Menurut Sugiyono (2018:2) metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis.

* 1. **ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN**

Pada tahap analisa, hal yang dilakukan adalah mengevaluasi

permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan.

Dalam membangun sebuah sistem berbasis android membutuhkan perencanaan yang matang dan tindakan yang efektif serta efisien agar tidak terjadi kesalahan sistem. Perencanaan sistem merupakan langkah awal dalam proses membangun sebuah sistem, karena pada tahap ini akan ditentukan sistem yang akan dibangun sehingga dapat berfungsi secara maksimal. Hasilnya akan dijadikan sebagai acuan untuk mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang diperlukan baik itu kebutuhan user maupun kebutuhan sistem.

Dalam hal ini penulis berencana akan membangun sistem pemesanan menu pada Sepadan Coffee berbasis android. Setelah sistem pemesanan menu ini dibangun akan diimplementasikan guna mempermudah Sepadan Coffee dalam mengakses pemesanan menu melalui android.

* + 1. Analisa Kebutuhan Sistem

1. Analisa Kebutuhan Hardware Spesifikasi hardware yang dibutuhkan sistem baru ini adalah :
2. Processor Intel Core i3 1.80 GHz
3. Memory 8 GB RAM
4. Hardisk berkapasitas 500 GB
5. Monitor
6. Keyboard
7. Mouse
8. Smartphoneandroid 4.4.2 (Kitkat)
9. Analisa Kebutuhan Software Adapun beberapa software yang dibutuhkan sistem baru ini adalah sebagai berikut :
10. Sistem Operasi Microsoft Windows 10
11. Rational Rose Enterprise 2002
12. Android Studio
13. Android SDK Manager
14. Java Develompment Kit (JDK)
15. MySQL Database

* + 1. Analisa Kebutuhan User (Brainware) Adapun kebutuhan pengguna yang harus ada pada aplikasi Pemesanan Menu pada Sepadan Coffee ini yaitu :

1. Aplikasi ini ditunjukan kepada pengunjung di Sepadan Coffee,yang bertujuan agar lebih mudah saat memesan menu.
2. Kasir dapat mengelola daftar menu, mengelola transaksi, melihat pemesanan menu dan dapat menghubungi pemesan yang ada disistem dengan mudah.
3. Untuk dapat menggunakan aplikasi Sepadan Coffee bagi pengunjung dibutuhkan perangkat mobile smartphone android dengan OS android minimal 4.4.2 (Kitkat).

* + 1. Analisa Kebutuhan Fungsional Tahap ini digunakan untuk melakukan proses identifikasi fungsi apa yang seharusnya dikerjakan oleh sistem.

1. Kasir

* Mengelola daftar menu

Kasir dapat mengelola daftar data menu pada aplikasi

* Mengelolatransaksi

Kasir dapat mengelola transaksi menu yang terdapat pada aplikasi

* Mengelola pesanan menu

Kasir dapat menghubungi pemesan untuk mengkonfirmasi

* pesanan daftar menu yang dipesan

Mengelola reservasi Kasir dapat mengelola reservasi kepada pemesan untuk memesan tempat pada restoran

* 1. **PERANCANGAN SISTEM**

Perancangan sistem merupakan gambaran tentang sistem. Pada

perancangan aplikasi ini menggunakan Unified Modeling Language (UML).

Berikut penjelasan perancangan sistemnya.

* + 1. Use Case Diagram

Menggambarkan user dan admin sebagai aktor dalam menjalankan kegiatan sistem. aktor dapat menggunakan sistem langsung menggunakan smartphone android.

kelola Menu

Admin Kelola Transaksi

user



Kelola Promosi



Nama Pemesan

Gambar use case diagram

* + 1. Skenario Diagram

1. Admin
2. Skenario Use Case kelola menu

Nama use case : kelola menu

Aktor : Admin

Kondisi awal : Admin berasil masuk kemenu beranda

Kondisi akhir : Admin berhasil memesan daftar menu

Tujuan : Untuk memesan daftar menu

Deskripsi : Admin berhasil menyimpan daftar menu di pesan

Tabel use case kelola menu

|  |  |
| --- | --- |
| Admin | System |
| 1a. memilih menu makanan |  |
|  | 1b. menampilkan daftar menu makanan |
| 1c. pilih menu makanan yang akan dipesan lalu pilih menu masukan kepesanan. |  |
|  | 1d. menampilkan menu makanan yang dipesan ke form pesananku |
| 1e. memilih tombol tambah |  |
|  | 1.f system menampilkan form tambah reservasi |
| 1g. mengimput data reservasi |  |
| 1h. menekan tombol simpan |  |
|  | 1i. system berhasil menyimpan data |

|  |  |
| --- | --- |
| Alternative Edit | |
| 2a. pilih tombil reservasi |  |
|  | 2b. system mencari data seluru reserfasi dan menampilkanreserfasi |
| 2c. memilih reserfasi yang akan diubah | 2d.Menampilkan data hadiah yang dipilih |
| 2e. pilih tombol edit |  |
|  | 2f. Menampilkan form edit data |
| 2g. mengubah data reservasi |  |
| 2h.menekan tombol simpan |  |
|  | 2i. sistem menampilkan data dan menampilkan pesan “Berhsil mengubah data reservasi” |
| Alternatif Hapus | |
| 3a. pilih tombol reservasi |  |
|  | 3b. sistem mencari data seluruh reservasi dan menampilkan daftar reservasi |
| 3c. pilih reservasi yang akan di hapus |  |
|  | 3d. menampilkan data reservasi yang di pilih |
| 3e. menelan tmbol hapus |  |
|  | 3f. sistem megapus data dan menampilkan pesan “berhasil mengapus reservasi” |

1. Scenario Use Case kelola transaksi

Nama use case : kelola transaksi admin

Actor : Admin

Kondisi awal : Admin berhasil masuk kemenu beranda

Kondisi akhir : Admin berhasil melakukan transaksi

Table use case transaksi

|  |  |
| --- | --- |
| Aktor | Sistem |
| 1. Memilih menu admin pada form beranda |  |
|  | 1. Menampilkan form transaksi admin |
| 1. Memilih menu yang ingin dipesan | 1. Menampilkan data pesanan yang dipilih |
| 1. Menyimpan data pesanan |  |
|  | 1. Data pesanan berhasil disimpan |

1. Skenario use case kelola promosi

Nama use case : Kelola Promosi

Aktor : Admin

Kondisi awal : Kasir berhasil menampilkan menuberanda

Kondisi akhir : Admin berhasil menampilkan menu promosi

Tujuan : Untuk melihat menu promosi

Desripsi :kasir berhasil menampilakn promosi di menu utama

Tabel use case kelola promosi

|  |  |
| --- | --- |
| Actor | Sistem |
| Alternatif 1 (pesan makanan) | |
| 1a. memilih menu kelolah promosi padaform beranda |  |
|  | 1b. menampilkan form promosi |
| 1c. pilih tambah promosi |  |
|  | 1d. menampilkan form tambah promosi |
| 1e. pilih simpan |  |
|  | 1f. promosi berhasil disimpan |

1. User
2. Scenario use case kelola input transaksi

Nama use case : kelola input transaksi

Aktor : user

Kondisi awal : user berhasil masuk ke menu beranda

Kondisi akhir : user berhasil menampilkan input pesanan

Tujuan : ntuk mengimputkan transaksi pesanan

Deskripsi :user berhasil menampilkan teransaksi pesanan

Table. Case kelola input transaksi

|  |  |
| --- | --- |
| Admin | Sistem |
|  |  |
| 1. Memilih menu makanan di form beranda |  |
|  | 1. Menampilkan daftar menu makanan |
| 1. Pilih menu makanan yang akan dipesan lalu pilih menu masukan kepesanan |  |
|  | 1. Menampilkan menu makanan yang di pesan ke form pesanan ku |
| Alternatif 2 (pesan minuman | |
| 1. Memilih menu minuman pada form beranda |  |
|  | 1. Menampilkan daftar menu minuman |
| 1. Pilih menu minuman yang akan di pesan lalu pilih menu masukan ke pesanan |  |
|  | 1. Menampilkan menu minuman yang dipesan ke form keranjang |

* + 1. Class Diagram

User

Id\_user : integer

Nama : Varcchar

Jenis\_kelamin : varchar

Email : varchar

No\_telp : Integer

Password : Vvarchar

Gambar : text

Tambah()

Hapus ()

Edit ()

Transaksi

Id\_transaksi: intiger

Id\_ pesanan: intiger

Id\_user : intiger

Tanggal : Date

Jam : Date

No\_meja :Integer

Total\_bayar : Integer

Status : Varchar

Tambah ()

Edit()

Hapus()

\* 1

Promosi

Id\_promosi : Integer

Gambar : text

Tambah()

Edit()

Hapus ()

Menu

Id\_menu : integer

Nama : Varchar

Harga : integer

Kategori : varchar

Diskripsi : varchar

Gambar : text

Stok : integer

Status : varchar

Tambah()

Edit()

Hapus()

Detail\_transaksi

No : integer

Id\_pesanan :integer

Id\_menu : integer

Id\_user : integer

Nama\_menu : varchar

Gambar : text

Tambah()

Edit()

Hapus()

* + 1. Activity diagram

1. Admin
2. Activity diagram kelola menu

kasir

Kasir sistem

mulai

Pilih kelolah

Menampilkan form kelolah

Pilih tambah menu

Menampilkan form menu

Pilih daftar menu

Input data menu

Menampilkan tambah menu

Edit

hapus

Edit menu dan pilih updete

Hapus data

Pilih hapus menu

Edit data

Hapus data

selesai

1. Activity Diagram kelolah Transaksi Admin

|  |  |
| --- | --- |
| Kasir | Sitem |

Mulai

Memilih form transaksi

Menampilkan form transaksi kasir

Pilih pesan ang diinginkan

Menyimpan transaksi

Memilih tombol simpan

Menampikan detail pemesanan

selesai

1. Activity Diagram Kelola Promosi

|  |  |
| --- | --- |
| Admin | Sistem |

Memilih icon tambah

Menamplkan form promosi

Memilih form menu kelolah promosi

Menampilkan form tambah promosi

Mulai

Selesai

1. Activity Diagram Kelola Input transaksi user

|  |  |
| --- | --- |
| User | Sistem |

mulai

Menampilkan daftar menu minuman

Pesan makanan

Pesan minuman

Menampilkan daftar menu makanan

Memilih menu makana

Memilih menu minuman

Pilih makanan dan memilih menu masukan kepesana

Pilih minuman dan memilih menu ke pesanan

Menampilkan menu minuman dipesanan ku

Menampilkan menu makanan di pesanan ku

Selesa

3.3.5 Sequence diagram

1. Kasir
2. sequence diagram kelolah menu

Menu utama

Kasir

Tabel kelola menu

Control data menu

Form kelola edit menu

Form data kelola menu

Form tambah kelolah menu

Form kelola menu

1:pilih form kelola menu()

2:menmpilkan form menu()

3: mencari data seluru kelola menu()

3:mencari data seluruh kelola menu()

4:mencaridata()

5:data dicari()

6.valid()

7: menampilkan form kelola menu dan menampilkan seluru data()

8:pilihtombol tambah menu()

9:tampil form tambah kelola menu()

10:isi data form kelola menu()

11: polih tombol simpan()

12:simpan data()

13:simpan data()

14:data simpan()

1. sequence diagram kelola transaksi

menu

Control data taransaksi

Form data transaksi

Form transaksi kasir

kasir

Tabel transaksi

1: pilih form transaksi kasir()

2: tampil form transaksi kasir()

3: mencari seluruh data transaksi kasir()

4: mencari data()

5: data dicari()

6: valid()

7: menampilkan seluruh data transaksi kasir()

8: memilih daftar menu transaksi()

9: tampil data()

10: isi daftar menu yang akan dipesan()

11: simpan data()

12: simpan data()

13: data simpan()

14: validasi()

15: data berhasil disimpan()

**Gambar** sequence diagram kelola transaks

1. sequensi diagram kelola input transaksi user

user

Pesan menu database

Menu database

kontrol

Daftar menu minuman

Daftar menu makanan

Form beranda

1:emilih menu makanan

2: masuk daftar menu makanan

3: proses

4: validasi data

5: data tidak valid

6: menampilkan pesan error

7: data valid

8: get data

9: tampil data menu makanan

10: menampilkan dafter menu makanan

11: pilih menu makanan dan pilih masukan ke pesananku

12: get data

13: simpan data

14: memilih menu minuman

15: masuk daftar menu minuman

16: proses

17: validasi data

18: data tidak valid

19: menampilkan pesan error

20: data valid

21: get data

22: tampil data menu minuman

23: menampilkan daftar menu minuman

24: pilih menu minuman dan pilih masukan ke pesananku

25: get data

26: simpan data

* 1. **FLOWCHART**

Menurut Mardi (2014:21), “Bagan alir (Flowchart) merupakan kumpulan dari notasi diagram simbolik yang menunjukkan aliran data dan urutan operasi dalam sistem. Bagan alir (flowchart) merupakan metode teknik analisis yang dipergunakan untuk mendeskripsikan sejumlah aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas.

* 1. **PERANCANGAN DATBASE**

Perancangan database diperlukan dalam merancan suatu sistem yang melibatkan basisdata. Perancangan ini berguna untuk mengetahui struktur data dan relasi antara tabel dalam basis data.tabel digunakan untuk menyimpan data-data yang di masukkan kedalam sistem.

1. Tabel Admin

Tabel menuyang berisi data admin yang di update ke sistem.

Tabel admin

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Data Type | Filesize | Keterangan |
| Id\_admin | Int | 6 | Primary key |
| Nama\_cafe | Varchar | 70 |  |
| No\_telepon | Int | 12 |  |
| Alamat | Varchar | 40 |  |
| Email | Varchar | 40 |  |

1. Tabel menu menu

Tabel ini berisi tentang transaksi pemesan

**Tabel**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Data type | Fie sze | Keterangan |
| Id\_menu | Int | 6 | Primary key |
| Nama | Vachar | 60 | Foreign key |
| Harga | Int | 6 | Foreign key |
| Kategori | Varchar | 20 |  |
| Dikripsi | Varchar | 100 |  |
| Gambar | Text |  |  |
| Stok | Varchar | 10 |  |
| Status | Varchar | 10 |  |

1. Tabel transaksi

Tabel ini berisi tentang transaksi

**Table Transaksi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nama field** | **Data typ** | **File size** | **Keterangan** |
| Id\_transaksi | Int | 10 | Primary key |
| Id\_user | Int | 10 |  |
| Id\_pesana | Int | 10 |  |
| Tanggal | Varchar | 6 |  |
| Jam | Date/time |  |  |
| No\_meja | Int | 3 |  |
| Total\_harga | Int | 10 |  |
| Status | Varchar | 10 |  |

1. Tabel promosi

Tabel menu berisi data menu yang di update ke sistem

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Data Type | File Size | Keterangan |
| Id\_promosi | Int | 10 | Primary key |
| Gambar | Tex t |  |  |

1. Tabel user

Tabel yang berisi data menu di update ke sistem

Table

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Data Type | File Size | Keterangan |
| Id\_user | Int | 10 | Primary key |
| Nama | Varchar | 40 |  |
| Jenis\_kelamin | Varchar | 10 |  |
| Email | Int | 30 |  |
| Password | Int | 20 |  |
| No\_telp | Int | 12 |  |
| Gambar | Text |  |  |

1. Tabel detail transaksi

Tabel menu berisi menu yang diupdate ke sistem

Tabel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama field | Data type | File Size | Keterangan |
| No | Int | 10 | Primary key |
| Id\_pesanan | Int | 10 |  |
| Id\_transaksi | Int | 10 |  |
| Id\_menu | Int | 10 |  |
| Id\_user | Int | 10 |  |
| Nama\_menu | Varchar | 20 |  |
| Gambar\_menu | Text |  |  |

**PENUTUP**

* 1. **KESIMPULAN**

Dengan adanya aplikasi pemesanan menu dapat digunakan sebagai alat menu pemesanan secara online dengan terlebih dahulu mengunduh aplikasi di Play Store”. Dengan adanya aplikasi ini, user dapat memesan menu minuman dan makanan di SepadanCoffe, admin dapat mengelola menu minuman dan makanan di tempat.. Ukuran file aplikasi (APK) untuk aplikasi user sebesar 3,4MB, dan untuk aplikasi admin sebesar 4,1MB.

* 1. **SARAN**

Aplikasi pada pemesanan menu makana ini tampilannya masih sederhana dan harus dibuat menarik, agar pengguna lebih mudah menggunakan aplikasi ini. Perlu ditambahkannya berbagai fungsi yang lebih lengkap, seperti metode pembayaran yang dapat via transfer bank atau secara online. Aplikasi ini belum memiliki fitur pencarian per tanggal pada riwayat daftar pesanan menu makanan dan pesanan tempat, maka perlu ditambahakan fitur tersebut untuk memper mudah admin mencari pesse demikian mungkin agar mudah untuk memesan makanan dan minuman tidak terlihat tersebut, semoga bermanfaat bagi kita semua dan semoga ada sedikit ilmu dari proposal pemesanan menu dan dapat membantu kita semua, atas kritikan dan sarannya maupun tambahannya.

**DAFATARA PUSTAKA**

Menurut (HERIANTO, 2004 : 4) <http://eprints.binadarma.ac.id/303/1/PROPOSAL%20ANALISIS%20DAN%20PERANCANGAN%20BASIS%20DATA%20AKADEMIK.pdf>

Menurut Nofriadi (2015:4) ”Netbeans <https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/1801/File_10-Bab-II-Landasan-Teori.pdf>

Menurut Pressman (2012) Model Waterfall. <http://eprints.uny.ac.id/62678/2/BAB%20II.pdf>

Menurut Sugiyono (2017,194) pengertian,teknik,pengumpulan,data. <http://repository.unika.ac.id/17266/4/14.D1.0293%20SANANDYA%20SILMI%20PANDANWANGI%20%288.71%29.BAB%20III.pdf>

Menurut Sugiyono (2018:2) metode penelitian. <http://repository.unpas.ac.id/41556/6/BAB%20III.pdf>

Menurut Mardi (2014:21), “Bagan alir (Flowchart). <https://perpustakaan.akuntansipoliban.ac.id/uploads/attachment/2XQL5azV3rmIjZowptxcgAC7YRdSsieFEnyhDBWJ84Hk19T0uK.pdf>