

**SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN *CATERING* BERBASIS WEB  
(STUDI KASUS *CATERING* CITA RASA POMALAA)**



**DISUSUN OLEH :**

**RAHMAWATI**

**15121336**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS SEMBILANBELAS NOVEMBER KOLAKA  
KOLAKA**

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**“SISTEM INFORMASI PEMESANAN *CATERING* BERBASIS WEB”**

Disusun Oleh.

**RAHMAWATI**  
15121336

Telah disetujui

Pada Tanggal .....2021

Pembimbing I

Qammaddin, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0915037902

Pembimbing II

Sarimuddin, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0009018502

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, Karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Hasil Akhir ini, dengan judul “SISTEM INFORMASI PEMESANAN CATERING BERBASIS WEB (STUDI KASUS CATERING CITA RASA POMALAA)” disusun guna memenuhi salah satu syarat kelulusan S1 pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Sembilanbelas November (USN) Kolaka.

Selama penyusunan Skripsi ini, tidak sedikit bimbingan dan bantuan dari semua pihak, maka rasa tulus penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dorongan dan semangat baik berupa material maupun spiritual.

1. Dr. Azhari, S. STP, M.Si. Selaku Rektor Universitas Sembilanbelas November Kolaka
2. Qammaddin, S.Kom, M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi
3. Anjar Pradipta, S.Kom, M.Kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Qammaddin, S.Kom, M.Kom dan Sarimuddin, S.Kom, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, pengaruh dan masukan-masukan berharga kepada penulis
5. Orang Tua, Keluarga, Sahabat, dan Teman-teman yang telah memberikan dorongan dan semangat buat saya

Kolaka

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Kajian Pustaka .....	4
2.2. Landasan Teori .....	8
2.2.1. Pengertian Sistem .....	8
2.2.2. Pengertian Informasi.....	9
2.2.3. Pengertian Sistem Informasi.....	10
2.2.4. Pengertian Ctering .....	11
2.2.5. Pengertian Data.....	11
2.2.6. Pengertian Basis Data.....	12
2.2.7. Pengertian PHP .....	12
2.2.8. Pengertian MySQL.....	12

2.2.9. Pengertian Website .....	13
2.2.10. Pengertian DFD .....	15
2.2.11. Pengertian ERD .....	15
2.2.12. Pengertian <i>Flowchart</i> .....	17
2.2.13. Metode Pengembangan Sistem.....	18
2.2.14. Teknik Pengujian Sistem .....	20
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Objek Penelitian.....	22
3.2. Rencana Jadwal Penelitian .....	22
3.3. Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.4. Sumber Data .....	23
3.5. Metode Pengembangan Sistem.....	23
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Deskripsi Sistem .....	26
4.2. Perancangan Sistem .....	26
4.2.1. Perancangan Alur Sistem.....	26
4.2.2. ERD .....	28
4.2.3. Struktur Database .....	29
4.3. <i>Flowchart</i> .....	31
4.4. Implementasi .....	33
4.5. Pengujian Sistem.....	38
 BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan .....	40
5.2. Penutup .....	40
DAFTAR PUSTAKA .....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model <i>Waterfall</i> .....	19
Gambar 4.1. Diagram Konteks.....	26
Gambar 4.2. Diagram Level 0.....	27
Gambar 4.2. Diagram Level 1 .....	28
Gambar 4.3. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	29
Gambar 4.4. Flowchart Login Admin .....	31
Gambar 4.5. Flowchart Halaman Home Admin .....	32
Gambar 4.6. Flowchart Halaman Input Menu .....	32
Gambar 4.7. Flowchart Halaman Menu Makanan .....	33
Gambar 4.8. Halaman Utama.....	34
Gambar 4.9. Halaman Login Admin.....	34
Gambar 4.10. Halaman Home Admin.....	35
Gambar 4.11. Halaman Menu Makanan .....	35
Gambar 4.12. Halaman Laporan.....	35

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu .....	6
Tabel 2.2. Simbol DFD .....	15
Tabel 2.3. Simbol ERD .....	16
Tabel 2.4. Simbol Flowchart.....	17
Tabel 3.1. Rencana Penelitian.....	22
Tabel 3.2. Rencana Pengujian Sistem.....	24
Tabel 4.1. Login Admin.....	29
Tabel 4.2. Info .....	30
Tabel 4.3. Menu .....	30
Tabel 4.4. Pesan .....	30
Tabel 4.5. Pengujian Sistem.....	38

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

*Catering* suatu usaha dibidang jasa dalam hal meyediakan/melayani permintaan makanan, untuk berbagai macam keperluan. *Catering* ialah jenis penyelenggaraan makanan yang tempat memasak makanan berbeda dengan tempat menghidangkan makanan. Makanan jadi diangkut ketempat lain untuk dihidangkan, misalnya ketempat penyelenggaraan pesta, rapat pertemuan, kantin atau kafetaria industri. Makanan yang disajikan dapat berupa makanan kecil dan dapat juga berupa makanan lengkap untuk satu kali makan atau lebih, tergantung permintaan pelanggan.

*Catering* Cita Rasa Pomalaa merupakan suatu badan usaha yang bergerak dibidang kuliner. *Catering* Cita Rasa Pomalaa dituntut untuk memberikan penangan dan pelayanan yang baik terhadap setiap konsumen yang datang.

Saat ini pemesanan *Catering* Cita Rasa Pomalaa mengalami kendala dalam pengelolaan data dan proses pemesanan *Catering*. Karena tidak adanya informasi mengenai menu-menu makanan yang tersedia di Cita Rasa Pomalaa. Maka konsumen masih harus datang ke tempat *Catering* untuk melihat daftar menu makanan yang tersedia serta melakukan pemesanan *Catering*, hal ini mengakibatkan proses pemesanan *Catering* kurang efektif dan efisien. Sistem penyampaian informasi yang demikian menjadikan kendala bagi pemilik *Catering* untuk bisa lebih dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas disebabkan jangkauan informasi yang sangat sempit dan terbatas karena kurangnya informasi mengenai *Catering* Cita rasa pomalaa.

Sekarang ini perkembangan teknologi informasi memainkan peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bidang industri, perdagangan, kesehatan, pendidikan dan sebagainya. Internet merupakan jaringan komputer global diseluruh dunia sebagai media komunikasi dan informasi moderen yang dapat memberikan serta menampilkan berbagai informasi dan data

kepada publik. Suatu lembaga, instansi pemerintah atau swasta dapat memberikan serta menampilkan profil, iklan, data dan informasi kepada publik melalui internet dengan memanfaatkan fasilitas *website*.



*Website World wide web* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang berhubungan ke internet. *Web* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa *teks*, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *Browser* (Putu Krisnayani 2016).

Berdasarkan masalah diatas maka kami melakukan penelitian dengan mengambil judul yaitu “SISTEM INFORMASI PEMESANAN *CATERING* BERBASIS WEB”. Sehingga diharapkan dengan menggunakan sistem informasi yang berbasis Web, maka masyarakat dapat mengakses informasi dengan mudah, cepat dan hemat serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun mereka berada tanpa mengenal jarak dan waktu.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Adapun rumusan masalahnya ialah:

Bagaimanakah cara membuat sistem informasi pemesanan *Catering* pada Cita Rasa Pomalaa agar membantu dalam menampilkan berbagai daftar menu makanan, proses pembuatan laporan dan menampilkan data transaksi, serta lebih efisien dalam proses pemesanan *Catering*.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Batasan masalah pada Sistem informasi pemesanan *Careting* cita rasa Pomalaa berbasis web:

1. Sistem ini hanya mengelola data bulanan, data pelanggan dan bukti transaksi pemesanan di *Catering* Cita Rasa Pomalaa
2. Sistem pembayaran pada aplikasi pemesanan *Catering* ini dilakukan melalui transver bank dan via ATM

## **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini ialah untuk membuat sebuah sistem informasi pemesanan *catering* Berbasis web pada *catering* cita rasa Pomalaa. Dengan terciptanya sebuah *website* tersebut maka diharapkan dapat membantu memberikan informasi kepada pelanggan secara mudah mengenai pemesanan *catering* dan meningkatkan jumlah pembeli dan keuntungan untuk pihak *Catering* Cita Rasa Pomalaa.

### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

1. Untuk mempermudah bagi pelanggan dalam memesan *catering* tanpa harus datang memilih daftar menu makanan ke Tempat *Catering* cita Rasa Pomalaa.
2. Menampilkan menu-menu makanan yang tersedia pada *Catering* Cita Rasa Pomalaa.
3. Dapat mengefisienkan waktu yang digunakan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Pustaka

*Jurnal SCRIPT* Voume.1 No.2 Januari 2014,No ISSN:2338-6304 Harri Singgih Pratikto dkk membahas tentang pencarian dan pemesanan rumah kos menggunakan sistem informasi *geografi(SIG)*. tujuan utama penelitian ini adalah ketersediaan teknologi informasi dapat membantu para penggunanya dalam banyak jenis kebutuhan ,termasuk,sebagai sarana akses informasi yang dapat dilakukan secara lebih mudah,cepat,murah,dan aman. Penelitian ini mengembangkan sebuah aplikasi sistem informasi *geografi (SIG)* berbasis web untuk membantu para pendatang di kota Yogyakarta dalam proses pencarian dan pemesanan rumah kos yang sesuai kebutuhannya. Dan membantu pemilik rumah kos dalam memasarkan rumah kosnya secara *online*. Aplikasi dikembangkan dengan memanfaatkan *framework codeigniter* dan *google maps*.

*Jurnal Teknologi informasi Volume.5,No.2* Desember 2017,ISSN:1693-3671. Muhammad Andrean dkk, membahas tentang perancangan dan implementasi sistem informasi *E-marketplace* untuk catering. Tujuan utama penelitian ini adalah perlu dibuat sebuah layanan *e-marketplace* untuk menampung dan mempermudah para pengusaha catering dan konsumen dalam melakukan transaksi lewat sistem tersendiri. Penelitian ini menggunakan sistem *development life cycle* dengan model structured desain *waterfall* sebagai skema siklus pengembangan sistem dan menggunakan unified modeling language sebagai rancangan pemodelan. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa PHP. Dengan adanya *E-Marketplace Catering* memudahkan pengusaha *Catering* dalam memasarkan produknya. serta mempermudah konsumen yang sedang mencari jasa *Catering*.

*Jurnal sistem informasi (JSJ).Volume.3,No.1,April 2011. ISSN Print:2085-1588 ISSN Online:2355-4614.* Ali Ibrahim, membahas tentang perancangan sistem pemesanan tiket pesawat berbasis web. Tujuan utama penelitian adalah pemesanan tiket dengan menggunakan jasa layanan internet adalah sangat perlu. Disamping kemudahan dalam proses informasi pesanan tiket secara online. Sistem yang di kembangkan adalah penerbangan dan pemesanan tiket kepada konsumen obyek yang digunakan dalam permasalahan ini adalah PT.Lion Air. Selain sarana

informasi pesanan, sistem tersebut juga merupakan salah satu media penyedia informasi global mengenai perusahaan yang bersangkutan kepada khalayak ramai. Dalam mengimplementasikan sistem, teknologi PHP (*PHP Hypertext pre processor*) yang merupakan teknologi sistem yang didukung dengan sebuah sistem database yang berfungsi untuk menampung data-data mengenai pesawat, *Airline*, konsumen, berita dan informasi.

*IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 4 No 1 – Januari 2015–ijns.apmmi.org, ISSN:2302-5700 (Print) 2354-6654(Online).* Robby Rachmatullah, membahas tentang Perancangan Sistem Pemesanan Tiket Bus Online Berbasis Web. Tujuan utama penelitian adalah pembuatan program web ini untuk mempromosikan perusahaan sekaligus memberikan pelayanan kepada pelanggan mengenai pemesanan tiket secara online. “Sistem Pemesanan Tiket Bus Secara On-Line”. Sistem Pemesanan Tiket Secara On-Line. Berbasis Web ini dibuat dengan perangkat lunak PHP, MySQL dan Macromedia Dreamweaver versi 4.0. Sistem Informasi ini dirancang agar dapat memberikan kemudahan dalam hal pelayanan pemesanan tiket dan memperoleh informasi lain yang dibutuhkan oleh pelanggan.

*Jurnal CoreIT, Vol.3, No.2, Desember 2017 ISSN 2460-738X (Print) ISSN 2599-3321 (Online).* Anisya, dan Ersab Allazi. membahas tentang Rekayasa Perangkat Lunak Penjadwalan dan Pemesanan Iklan Radio, Tujuan Utama penelitian ini Proses pemesanan iklan di radio biasanya diproses oleh seorang marketing. Dan pada saat sekarang ini proses yang dilakukan untuk pemesanan iklan masih dengan cara yang manual yaitu dengan cara costumer mendatangi kantor radio yang bersangkutan untuk melakukan pemesanan iklan. Hal ini kurang efektif karena marketing harus selalu berada di lokasi kantor agar proses pemesanan iklan dapat terlaksana. Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat menjembatani proses pemesanan iklan tersebut. Sehingga dengan adanya sistem informasi ini marketing dapat menginformasikan kepada *costumer* tentang ketersediaan tempat untuk beriklan tanpa harus memeriksa langsung ke stasiun radio tersebut. Dan *costumer* dapat melakukan transaksi pemesanan iklan hanya dengan perangkat mobil yang dia miliki.

Penjelasan pada jurnal diatas yang membahas tentang sistem informasi Pemesanan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Tujuan	Hasil
1.	(Harri Singgih Pratikto dkk), Sistem pencarian dan pemesanan rumah kos menggunakan sistem informasi geografi (SIG).	Informasi dapat membantu para penggunaanya dalam banyak jenis kebutuhan ,termasuk,sebagai sarana akses informasi yang dapat dilakukan secara lebih mudah,cepat,murah,dan aman	mengembangkan sebuah aplikasi sistem informasi geografi (SIG) berbasis web untuk membantu para pendatang di kota Yogyakarta dalam proses pencarian dan pemesanan rumah kos yang sesuai kebutuhannya.
2.	(Muhammad Andrean dkk), Perancangan dan implementasi E-marketplace untuk catering.	perlu di buat sebuah layanan e-marketplace untuk menampung dan mempermudah para pengusaha catering dan konsumen dalam melakukan transaksi lewat sistem tersendiri.	Dengan adanya <i>E-Marketplace</i> catering memudahkan pengusaha catering dalam memasarkan produknya.serta mempermudah konsumen yang sedang mencari jasa catering.
3.	(Ali Ibrahim ), perancangan sistem pemesanan tiket pesawat berbasis web	pemesanan tiket dengan menggunakan jasa layanan internet adalah sangat perlu. Disamping kemudahan dalam proses informasi pesanan tiket secara online.	Dalam mengimplementasikan sistem, teknologi PHP ( <i>PHP Hypertext pre prosessor</i> ) yang merupakan teknologi sistem yang didukung dengan sebuah sistem database yang berfungsi untuk menampung data-data mengenai pesawat,Airline, konsumen,berita dan informasi.

4.	(Robby Rachmatullah), tentang perancangan sistem pemesanan tiket pesawat berbasis web	bertujuan untuk rancang bangun aplikasi sistem pemesanan tiket secara online.	memberikan pelayanan yang mudah bagi mereka dalam hal pemesanan tiket perjalanan tanpa harus antri di agen penjualan tiket dan mengganggu jam kerja.
5.	(Anisya,Ersab Allazi), Rekayasa Perangkat Lunak Penjadwalan dan Pemesanan Iklan Radio	diperlukan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat menjembatani proses pemesanan iklan tersebut. Sehingga dengan adanya sistem informasi ini marketing dapat menginformasikan kepada costumers tentang ketersediaan tempat untuk beriklan tanpa harus memeriksa langsung ke stasiun radio tersebut	Hasil dari pembuatan sistem informasi ini diharapkan dapat membantu mempermudah kerja seorang marketing dalam menginformasikan tentang jadwal kosong yang ada pada radio tersebut dan dapat membantu penjadwalan dan pemesanan iklan yang efektif dan efisien..

Dengan adanya beberapa permasalahan dan penjelasan dari jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa semua sistem yang telah dibuat sudah terkomputerisasi dan akan tetapi memiliki kekurangan, seperti operasi Pemesanan *Catering* dimana banyaknya pelanggan yang tidak diketahui keberadaan sehingga dapat menghambat pengoperasian yang berlangsung. Dengan kekurangan dari beberapa jurnal tersebut, dalam proposal sistem informasi Pemesanan *Catering* pada Cita Rasa Pomalaa berbasis Web akan menampilkan menu-menu makanan dibagian halaman utama kepada calon pelanggan yang terdapat pada website.

## 2.2. Landasan Teori

### 2.2.1 Pengertian Sistem

Menurut (Jogiyanto 1999:1), Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk

melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Mochamad Rendy, dkk 2016).

Sedangkan menurut (*Kadir 2003: 54*), Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka dapat disimpulkan sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling bekerja sama dan berinteraksi untuk memproses masukan kemudian saling berhubungan untuk mencapai suatu sasaran tertentu (Rudi Hermawan, dkk 2016).

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan dengan cara tertentu guna mencapai suatu tujuan.

a. Komponen sistem (*component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.

b. Batasan sistem (*boundary*)

Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

c. Lingkungan luas (*environment*)

Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem tersebut.

d. Penghubung (*interface*)

Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu sistem ke sistem lain. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi yang membentuk satu kesatuan.

e. Masukan (*input*)

Energi yang dimasukkan kedalam suatu sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa *maintenance* dan *signal*.

f. Keluaran (*output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi sistem yang lain.

g. Pengolah (*process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

#### h. Sasaran (*objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran yang telah direncanakan.

### 2.2.2 Pengertian Informasi

Menurut (*Ladjamudin, 2008: 8*), Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang datang (Rudi Hermawan, dkk 2016).

Sedangkan Menurut (*Jogiyanto HM. 1999: 692*), informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan (Mochamad Rendy, dkk 2016).

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa informasi adalah kumpulan data-data yang diolah dengan proses tertentu sehingga menghasilkan suatu informasi baru yang lebih berarti bagi penerimanya.

Adapun ciri informasi yang berkualitas yaitu :

#### a. Akurat

Informasi harus mencerminkan keadaan yang sebenarnya dan informasi tersebut harus bebas dari kesalahan-kesalahan.

#### b. Tepat Waktu

Informasi itu harus tersedia / ada pada saat informasi tersebut diperlukan dan tidak terlambat.

#### c. Relevan

Informasi yang diberikan sesuai dengan yang dibutuhkan

#### d. Lengkap

Informasi harus diberikan secara lengkap karena bila informasi yang dihasilkan sebagian akan mempengaruhi dalam mengambil keputusan

#### e. Security

Berarti informasi yang dihasilkan mempunyai manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi



tidak dapat ditaksir keuntungannya dan dengan satu nilai uang tetapi dapat ditaksirkan nilai efektivitasnya.

### 2.2.3 Pengertian sistem Informasi

Menurut (*Lani Sidh arta 1995:28*), Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang berisi serangkaian terpadu komponen-komponen manual dan komponen-komponen terkomputerisasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data, mengolah data, dan menghasilkan informasi bagi pengguna (Mochamad Rendy, dkk 2016).

Menurut (*Jogiyanto 2008:11*), Sistem informasi sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan (Rudi Hermawan, dkk 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling bersatu untuk mencapai suatu tujuan yakni menyediakan sebuah informasi bagi yang membutuhkan.

Adapun komponen dari sistem informasi

a. Komponen input

Adalah data yang masuk kedalam sistem informasi

b. Komponen Model

Adalah kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang memproses data yang tersimpan dibasis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Komponen Output

Adalah hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakaian sistem.

d. Komponen Teknologi

Adalah alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan data dan mengirimkan *output* dan menentukan pengendalian sistem.

e. Komponen Basis Data

Adalah kumpulan data yang saling terhubung yang tersimpan didalam Computer dengan menggunakan *software database*.

f. Komponen Kontrol

Adalah komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi.

#### **2.2.4 Catering**

(badie uddin, 2017) Catering berasal dari kata dasar "cater" (bhs. Inggris) yang berarti menyediakan makanan. Catering/caterer adalah penyedia makanan untuk kegiatan pesta dan sebagainya. Bisnis Catering merupakan salah satu bisnis rumahan yang menguntungkan. Setiap kali pemilik catering melayani *event* ulang tahun, makan malam, perkumpulan organisasi tertentu atau pun acara resepsi pernikahan. Tujuan utama dari bisnis Catering adalah memberikan layanan Catering yang berkualitas mulai dari pemilihan dan pemesanan makanan, porsi makanan, peralatan, dan karyawan yang siap ditunjuk untuk membersihkan daerah tertentu dan membuat dekorasi acara yang mengesankan.

#### **2.2.5 Pengertian data**

Menurut (Witarto, 2004). Data adalah representasi dari suatu fakta, yang dimodifikasi dalam bentuk gambar, kata, dan/atau angka. Manfaat data adalah sebagai satuan representasi yang dapat diingat, direkam, dan dapat diolah menjadi informasi. Karakteristiknya, data bukanlah fakta, namun representasi dari fakta. Kata sederhananya, data adalah catatan tentang fakta, atau data merupakan rekaman catatan tentang fakta. Data yang baik, adalah data yang sesuai dengan faktanya (Yulanita dkk 2011)

Menurut (Edhy Sutanta, 2004;5), data adalah sebagai bahan keterangan tentang kejadian nyata atau fakta-faktat yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal. Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai file dalam basis data (Drs. Katen & Novriyeni, 2013)

#### **2.2.6 Pengertian Basis data**

Menurut (Connolly, 2007), basis data adalah kumpulan data yang dihubungkan secara bersama-sama, dan gambaran dari data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi. Berbeda dengan sistem file yang menyimpan data secara terpisah, pada basis data data tersimpan secara

terintegrasi. Basis data bukan menjadi milik dari suatu departemen tetapi sebagai sumber daya perusahaan yang dapat digunakan (Sitti khotijah, 2016)

Menurut (Kadir, 2008), basis data (*database*) berarti koleksi data yang saling terkait. Secara praktis, basis data dapat dianggap sebagai suatu penyusunan data yang terstruktur yang disimpan dalam media penyimpanan yang tujuannya adalah agar data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat (Opik Taupik K,dkk, 2013)

### 2.2.7 Pengertian PHP

(Bimo Sunarfrihantono, ST. 2002:9). PHP adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Maksud dari server-side scripting adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya akan dijalankan dalam system (Mochamad rendy riskianto widodo dkk, 2016)

### 2.2.8 Pengertian MySQL

(Bimo Sunarfrihantono, ST 2002:13).MySQL adalah *multiuser* database yang menggunakan bahasa *SQL (Structured Query Language)*. MySQL dalam operasi *clint server* melibatkan *server daemon MySQL disis server* dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan *disis client*. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu *TEX*, mengaku mampu menyimpan data dari 40 *database*, 10.000 *table*, dan sekitar 7.000.000 baris totalnya kurang lebih 100 Gigabyte (Mochamad rendy riskianto widodo dkk, 2016)

### 2.2.9 Pengertian Website

Menurut (Fathansyah 2012:464) menjelaskan bahwa “*World Wide Web* (WWW atau Web) merupakan sistem informasi terdistribusi yang berbasis *hypertext*”. Dokumen-dokumen yang dikelola dalam Web bisa beraneka jenis (pengolah kata, lembar kerja, tabel basis data, presentasi, *hypertext* dan lain-lain) dan beragam format (*.doc*, *.pdf*, *.xls*, *.dbf*, *.ppt*, *.htm* dan lain-lain). Jenis dokumen yang paling umum adalah dokumen *hypertext* yang dibentuk berdasarkan format *HTML (Hyper Text Markup Language)*. *HTML* sendiri sesungguhnya merupakan varian dari *SGML (Standard Generalized Markup Language)*.( Sandra J Kuryanti, M.Kom,2016)

Dapat disimpulkan bahwa *Website* atau situs adalah kumpulan halaman halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkait dimana masing masing dihubungkan dengan jaringan jaringan halaman. Untuk menyediakan keberadaan sebuah *Website*, maka harus tersedia unsur-unsur penunjang, sebagai berikut :

a. Nama Domain (*dokumen name/URL-Uniform Resource Locator*)

Pengertian nama domain atau biasanya disebut dengan *Domain Name* atau URL adalah alamat unik di dunia *Internet* yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain domain name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet. Contoh <http://www.unsri.ac.id/> dan <http://www.detik.com/>. contoh nama domain berekstensi lokasi Negara Indonesia adalah co.id (untuk nama *Domain website* perusahaan), ac.id (nama *Domain website* pendidikan), go.id (nama domain website instansi pemerintahan), or.id (nama domain website organisasi).

b. Rumah Tempat website (*Web Hosting*)

Pengertian *Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam harddisk tempat penyimpanan berbagai data, *File*, gambar dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. *Web Hosting* juga diperoleh dengan menyewa besarnya hosting ditentukan ruangan *harddisk* dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata-rata dihitung pertahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun luar Negara.

c. Bahasa Pemrograman (*Script Program*)

Bahasa program adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* pada saat diakses. Jenis bahasa pemrograman sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas *website*. Jenis-jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer *website* antara lain *HTML*., *ASP*, *PHP*, *JSP*, *Java Applets*, dan sebagainya.

d. Desain *Website*

Telah melakukan penyewaan *Domain name* dan *web bosting* serta penguasaan bahasa pemrograman, unsur *website* yang penting adalah dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *website designer*. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas *designer*.

e. Publikasi *Website*

Keberadaan situs tidak ada gunanya tanpa dikunjungi atau dikenal oleh pengunjung internet. Untuk mengenal situs kepada masyarakat memerlukan apa yang disebut publikasi atau promosi.


f. Pemeliharaan *website*

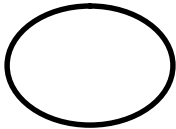


Untuk mendukung kelanjutan dari situs diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai yang diinginkan seperti penambahan informasi, berita, *artikel*, *link*, gambar dan lain sebagainya.

### 2.2.10 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut (Waluya 2000:30), merupakan cara untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu dengan yang lainnya, dengan menunjukan dari mana data mengalir serta penyimpanannya. Pada umumnya DFD tahapan dimulai dari 0 dilanjutkan dengan 1,2,3,4,5 dan seterusnya. Tahapan 0 menggambarkan sistem secara global, meskipun sudah cukup rinci dengan menggambarkan database yang menampung aliran data, namun pada tahap 0 semua proses hanya digambarkan sebagai sebuah sistem secara umum dan tidak terinci. Selanjutnya tahapan mulai turun yaitu tahapan 1,2,3,4 dan seterusnya, maka proses- proses tersebut akan diuraikan lebih rinci (Toibah Umi Kalsum dan siswanto, 2012)

Tabel 2.2 Simbol- symbol DFD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Entitas Dapat berupa orang/unit erkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.

	Proses data	Orang/Unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
	Aliran Data	Aliran Data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
	Penyimpanan data ( <i>DataStore</i> )	Penyimpanan data atau tempat data dilihat oleh proses.


### 2.2.11 ERD (Entity Relationship Diagram)

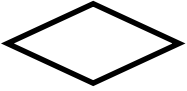


Menurut Ladjamudin, (2005:50), Struktur yang mendasari suatu basis data adalah model data yang merupakan kumpulan alat-alat konseptual untuk mendeskripsikan data, relasi data, data semantik dan batasan konsistensis. Entity relationship (ERD) data model didasarkan pada persepsi terhadap dunia nyata yang tersusun atas kumpulan objek-objek dasar yang disebut entitas dan hubungan antar objek. Entitas adalah suatu atau objek dalam dunia nyata yang dapat dibedakan dari objek lain. Sebagai contoh masing-masing motor adalah entitas dan konsumen dapat pula dianggap sebagai entitas.

Entitas digambarkan dalam basis data dengan kumpulan atribut misalnya atribut kode, nama motor, harga cass, bisa menggambarkan data. Relasi adalah hubungan antara beberapa entitas. Sebagai contoh, relasi menghubungkan mahasiswa dengan mata kuliah yang diambilnya. (Toibah Umi Kalsum dan Siswanto, 2012)

Struktur logis skema database dapat ditunjukkan secara grafis dengan diagram ERD yang dibentuk dari komponen- komponen berikut :

Tabel 2.3 Simbol-simbol ERD

Notasi	Keterangan
	<b>Entitas</b> , adalah suatu objek unik yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.

	<b>Relasi</b> , menunjukan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
	<b>Atribut</b> , adalah property dari entitas atau tipe relasi.
	<b>Garis</b> , Sebagai penghubung antara relasi dengan, relasi dan entitas dengan atribut.



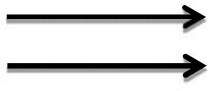
### 2.2.12 Diagram Alir (*Flowchart*)


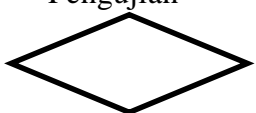

(Yakub,2012) *Flowchart* adalah bagan yang menggambarkan urutan instruksi proses dan hubungan satu proses dengan proses lainnya menggunakan simbol-simbol tertentu. Bagan alir digunakan sebagai alat bantu komunikasi dan dokumentasi.

Bagan alir sistem (*Sistem Flowchart*) merupakan bagan yang menunjukan pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem dan menunjukan apa saja yang dikerjakan pada sistem.

Bagan alir program (*Program Flowchart*) adalah suatu bagan yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara proses yang satu dengan proses lainnya dalam satu program. (Yunita Cahya Chrystati & Indah Ulli wardati 2011)

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
Proses 	Digunakan untuk mewakili suatu proses
Input/Output 	Digunakan untuk mewakili data input atau output
Alirandata 	Digunakan untuk menunjukkan arus proses

<p>Awal/AkhirProgram</p> 	<p>Digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir suatu program</p>
<p>Pengujian</p> 	<p>Digunakan untuk penyeleksian kondisi dalam program</p>
<p>Penghubung</p> 	<p>Menunjukkan penghubung kehalaman yang masih sama atau kehalaman yang lain</p>

### 2.2.13 Metode Pengembangan Sistem

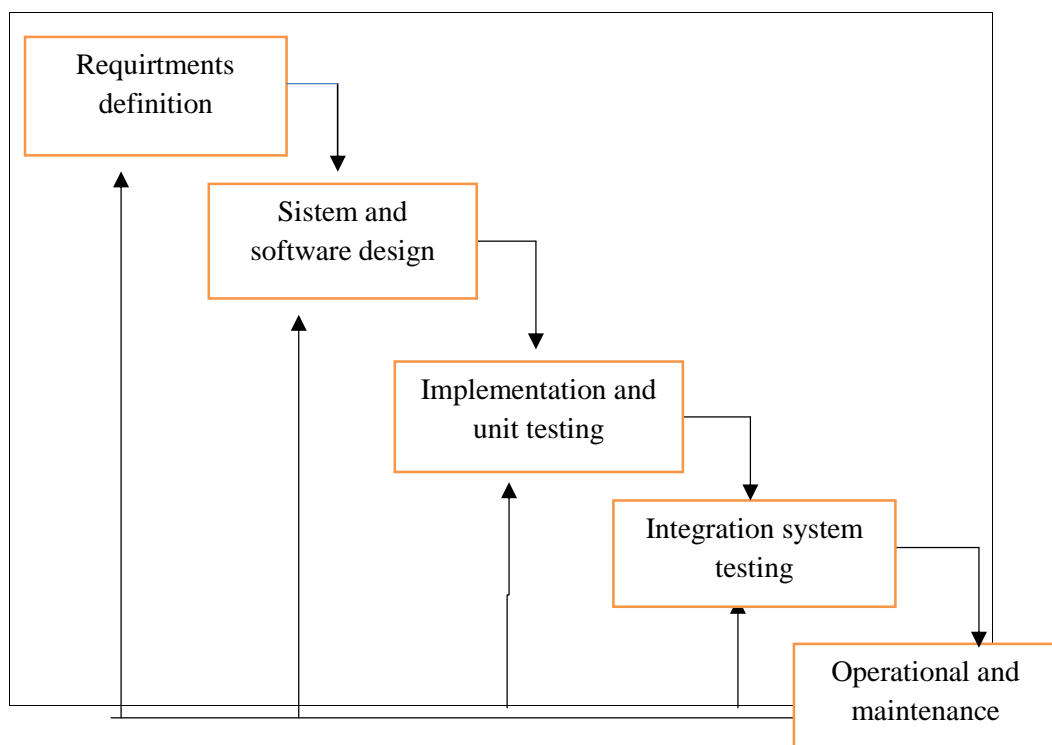
(menurut Sommerville 2007).Salah satu metode pengembangan perangkat lunak (*System Development Life Cycle*) adalah dengan model *Waterfall* atau lebih dikenal dengan model *linear sequential*, yang merupakan model klasik bersifat sistematis, yang digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan suatu proyek yang inovatif dan kompleks

Tahapan utama yang langsung mencerminkan dasar pembangunan kegiatan (Eka Wida Fridayanthie & Tias Mahdiati 2016)

- Requirement Analysis and Definition* (Perencanaan Sistem)Merupakan tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem.Semua hal tersebut akaditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- System and Software Design* (Analisis Sistem) Dalam tahapan ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Dan juga *Requirements definition System and software design Implementati on and unit testing Integration and system testing Operation and maintenance* mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungan-hubungannya.
- Implementation and Unit Testing* (Desain Sistem) Dalam tahapan ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan diuji apakah sudah memenuhi spesifikasinya.



- d. *Integration and System Testing* (Implementasi Sistem) Dalam tahapan ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim ke pengguna sistem.
- e. *Operation and Maintenance* (Perawatan Sistem) Dalam tahapan ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan. Dalam tahap ini juga dilakukan pengembangan sistem seperti penambahan fitur dan fungsi baru.

Gambar 2.1 Model *Waterfall*

1. Manfaat Metode *Waterfall*
  - a. Kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik. Ini dikarenakan oleh pelaksanaannya secara bertahap. Sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.
  - b. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Jadi setiap fase atau tahapan akan mempunyai dokumen tertentu.
  - c. Metode ini masih lebih baik digunakan walaupun sudah tergolong lama. Selain itu, metode ini juga masih masuk akal jika kebutuhan sudah diketahui dengan baik.

## 2. Kelemahan Metode *Waterfall*

- a. Diperlukan majemen yang baik, karena proses pengembangan tidak dapat dilakukan secara berulang sebelum terjadinya suatu produk.
- b. Kesalahan kecil akan menjadi masalah besar jika tidak diketahui sejak awal pengembangan yang berakibat pada tahapan selanjutnya.
- c. Pelanggan sulit menyatakan kebutuhan secara eksplisit sehingga tidak dapat mengakomodasi ketidak pastian pada saat awal pengembangan.
- d. Pelanggan harus sabar, karena pembuatan perangkat lunak akan dimulai ketika tahap desain sudah selesai. Sedangkan pada tahap sebelum desain bisa memakan waktu yang lama.

### 2.2.14 Teknik Pengujian Sistem

(Perry,1990). Pendekatan pengujian *Black-Box* adalah metode pengujian dimana data tersebut berasal adari persyaratan fungsional yang ditentukan tanpa memperhatikan struktur program akhir.

(William E. Howden,1987). pengujian *Black-Box* juga mengacu pada uji fungsional, metode pengujian menekankan pada menjalankan fungsi dan pemeriksaan *input* dan data *output*.

Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek funda mental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *Black Box* dilakukan dengan menjalankan aplikasi dengan maksud untuk menemukan kesalahan serta memeriksa apakah sistem dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang direncanakan.( M. Komarudin MZ 2016)

1. *Black Box Testing* dapat menemukan *error* seperti:
  - a. Fungsi atau logika yang tidak benar
  - b. *Error interface*
  - c. *Error performance*
  - d. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal
2. Kelebihan *Black Box Testing*
  - a. Tidak perlu melihat *source code* secara detail.
  - b. Mendeteksi kesalahan pengetikan / Typo.

- c. Mendeteksi kesalahan *Design / User Interface* dari sebuah *software / website*.
  - d. Menampilkan asumsi yang tidak sesuai dengan kenyataan, untuk dianalisa dan diperbaiki.
  - e. Seorang Tester tidak harus *Programmer*
3. Kekurangan *Black Box Testing*
- a. Ketergantungan dengan dokumen dan *design software* tersebut
  - b. Tidak sampai *level code*, sehingga tester tidak mengetahui *level security* dari *software* tersebut.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Objek Penelitian

Objek Penelitian yang akan dilakukan oleh penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini berlokasi pada *Catering* cita Rasa Pomalaa jln. Ekonomi No. 93 pomalaa

#### 3.2. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu penelitian yang dilaksanakan ini berlangsung mulai bulan Januari s/d Maret 2021

Tabel 3.1 Rencana penelitian

NO.	Kegiatan	Bulan											
		Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisa Kebutuhan												
2.	Desain Sistem												
3.	Penulisan Kode Program												
4.	Pengujian Program												
5.	Penerapan Program dan Pemeliharaan												

#### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk menunjang penyusunan penelitian Sistem Informasi Pemesanan *catering* cita rasa Pomalaa maka penulis menggunakan beberapa cara dalam pengumpulan data yaitu:

##### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan penelitian langsung pada *Catering* rasa pomalaa untuk mengumpulkan informasi dan data yang dibutuhkan seperti Menu-menu makanan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara pengumpulan data melalui Tanya jawab secara langsung antara peneliti (pengumpul data) dengan responden (sumber data), dalam hal ini wawancara dilakukan dengan responden yang berhubungan langsung pada pemilik Catering Hj. Sabrani

### 3.4 Sumber Data

a. Data Primer

Penelit memperoleh data primer melalui bidang pemesanan catering pomalaa

b. Data Sekunder

Peneliti memperoleh data sekunder melalui data yang telah dikumpulkan dari jurnal, buku, maupun internet.

### 3.5 Metode Pengembangan Sistem

Dalam merancang sebuah aplikasi atau sistem, diperlukan metode-metode atau langkah-langkah dalam pengembangan sistem. Dalam penelitian ini penulis melakukan dengan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang secara umum dilakukan oleh para peneliti sistem dengan melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Sistem

Langkah ini berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan, untuk memahami sistem yang akan dibangun, dan antar muka, (*interface*) yang diperlukan

Adapun perangkat yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

a. Perangkat Lunak (*Software*)

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah media perangkat lunak (*software*) yaitu, bahasa pemrograman *PHP*, *database*, *Mikrosoft office 2007*, dan *power designer 16.5*

b. Perangkat Keras (*Hardware*)

Sedangkan perang keras (*Hardware*) yang diusulkan untuk mendukung perangkat lunak (*software*) adalah sebagai berikut

1) *Processor* : Intel ® Celeron® CPU 1007U @ 1.50 GHz

2) *RAM* : 2.00 GB (1,45 GB usable)

3) Sebuah *Mouse*

4) *Keyboard*

5) *Printer Canon IP 2770* atau yang *komptibel*

#### 1. Desain Sistem

Pada tahapan ini dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan Pemesanan Catering dalam pembuatan *software* termasuk rencana yang akan dilakukan. Tahapan ini menentukan tahapan yang dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahapan ini bertujuan untuk memberikan tampilannya menggunakan *Flowmap*, *Flowchart*, *DFD*, dan *ERD*

#### 2. Penulisan Kode Program

Dalam tahap ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program. Setiap unit akan di uji apakah sudah memenuhi spesifikasinya. Dalam tahap ini dilakukan pemrograman dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *databases MySQL*. dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

#### 3. Pengujian Sistem

Dalam tahapan ini, setiap unit program akan di integrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang butuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Setelah itu sistem akan dikirim kepengguna sistem. Ditahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan teknik *Black-box testing*.

Tabel 3.2 Rencana Pengujian sistem

KelasUji	Detail Pengujian	JenisPengujian
<i>Login</i>	Verifikasi data login dengan memasukan username dan password	<i>Black Box</i>
Pengujian pengisian data menu-menu	Proses pengisian data menu-menu pada form Menu	<i>Black Box</i>
Pengujian Pengisian data pelanggan	Proses pengisian data pelanggan pada Form pelanggan	<i>Black Box</i>

Pengujian Pengisian data laporan	Peroses pengisian data laporan Form data laporan	<i>Black Box</i>
Tampilan form menu	Proses menampilkan form data menu	<i>Black Box</i>
Tampilan form data pelanggan	Proses menampilkan form data pelanggan	<i>Black Box</i>
Tampilan Form data laporan	Proses menampilkan data laporan	<i>Black Box</i>

#### 4. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Pada tahapan implementasi atau penerapan ini yaitu yang sudah bisa dikatakan selesai dalam pembuatan sebuah sistem yang dapat digunakan pengguna atau *user*. Jadi, langkah terakhir adalah setelah diuji dan jika tidak ditemukan kesalahan fungsi maka sistem yang dibangun akan diterapkan Di Tempat *Catering Cita Rasa Pomalaa*.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Deskripsi Sistem

Pada perancangan sistem yang dibuat, merupakan suatu proses dalam membuat suatu sistem yang baru ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada agar mendapatkan sistem yang lebih baik. Perancangan ini dilakukan setelah melakukan analisis dari sistem yang berjalan, perancangan sistem yang dibangun berdasarkan dengan kebutuhan yang telah teridentifikasi di proses analisis sistem sebelumnya. Tahapan perancangan sistem ini merupakan gambaran sistem untuk pengerahan pembuatan kode pemrograman.

Tujuan dari pembangunan sistem informasi ini secara umum adalah untuk mempermudah pembuatan sistem, secara terperinci dengan mengidentifikasi sistem informasi sesuai yang dibutuhkan. Sehingga diharapkan dapat membantu dalam pembuatan program ataupun pengembangannya.

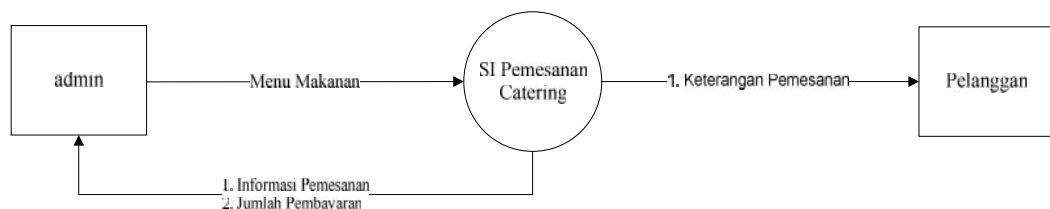
#### 4.2. Perancangan Sistem

##### 4.2.1. Perancangan Alur Sistem (DFD)

Perangan sistem dibuat dalam bentuk *Data Flow Diagram* (DFD) yang menjelaskan langkah-langkah aliran data pada sistem ini yang dapat dilihat dalam bentuk diagram berikut ini :

##### 1. Diagram Konteks

Diagram konteks terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input sistem atau output dari sistem. Dalam diagram konteks hanya ada suatu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks. Diagram konteks dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut :



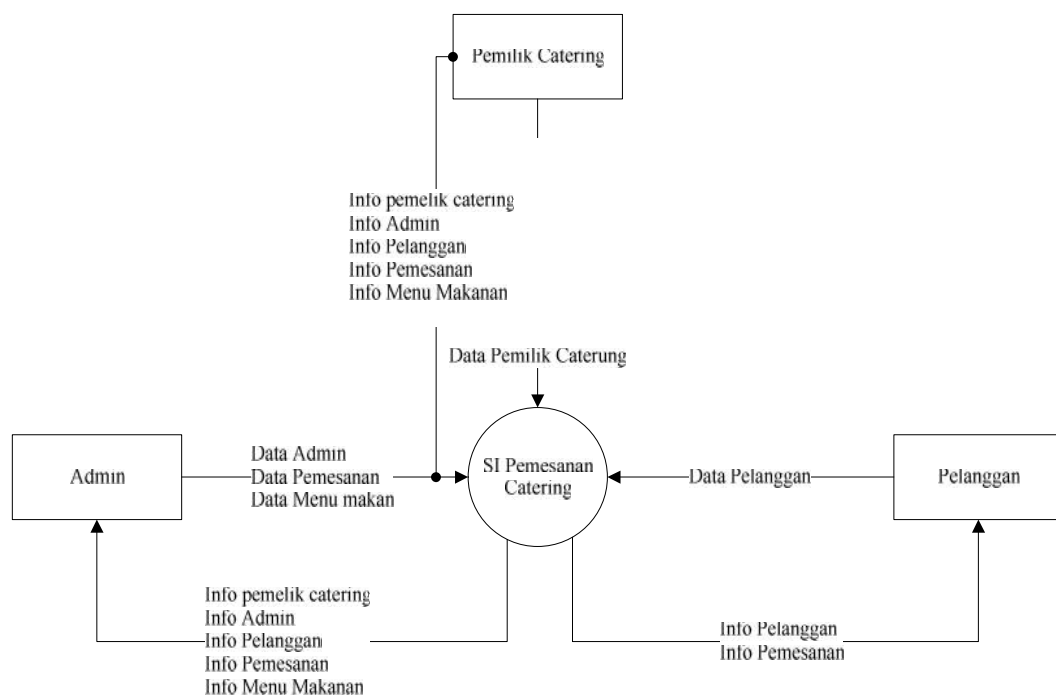
Gambar 4.1. Diagram Konteks



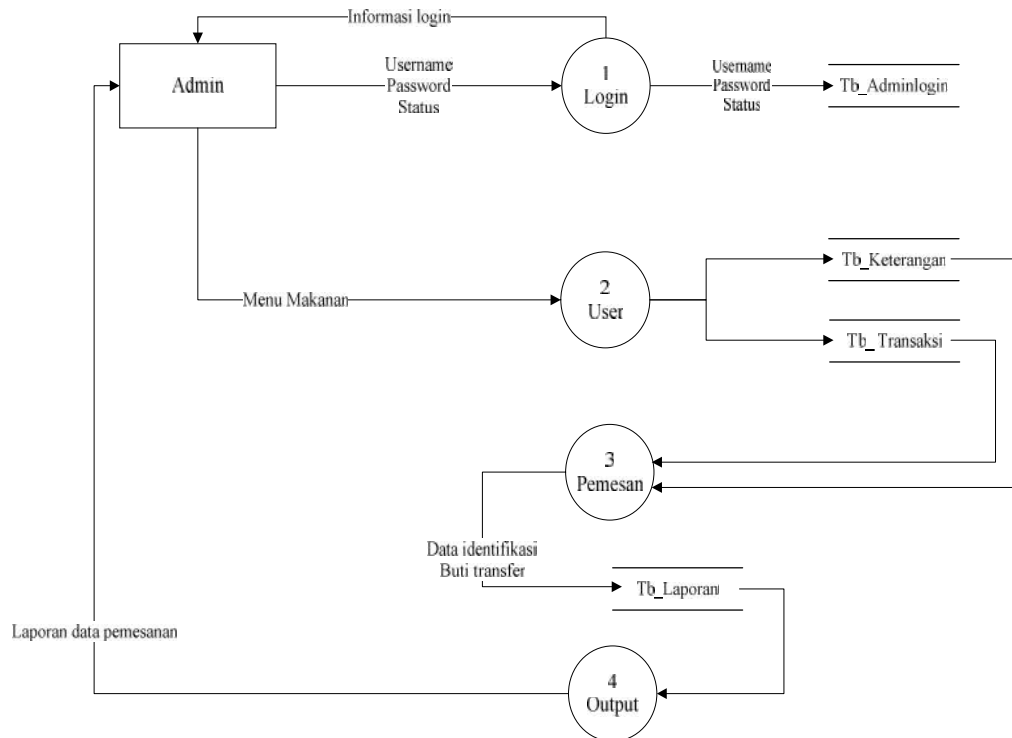
Pada gambar 4.1 menunjukkan admin dapat memasukkan atau menginput data menu makanan pada sistem informasi pemesanan *catering*. Pelanggan menginput data identitas, jenis makanan dan jadwal ke dalam sistem. Admin memverifikasi pemesanan, jika admin menerima pemesanan maka pelanggan akan menerima keterangan nomor rekening bisa di (*transfer Via ATM*). Selanjutnya pelanggan mengupload bukti transfer ke dalam sistem, dan admin memproses pesanan. Kemudian admin kembali mengirim bukti transaksi ke pelanggan. Dan jika admin tidak menerima pemesanan maka pelanggan akan menerima keterangan (mohon maaf pemesanan tidak diterima/di proses dikarenakan jadwal pemesanan catering bersamaan).

#### 1. Diagram Level 1

Data flow diagram level 1, diagram ini dibuat untuk menggambarkan arus data dari proses tahapan selanjutnya dan tahapan sebelumnya. Diagram ini menggambarkan proses-proses yang terdapat dalam Perancangan Sistem Informasi pemesanan *catering* cita rasa berbasis web.



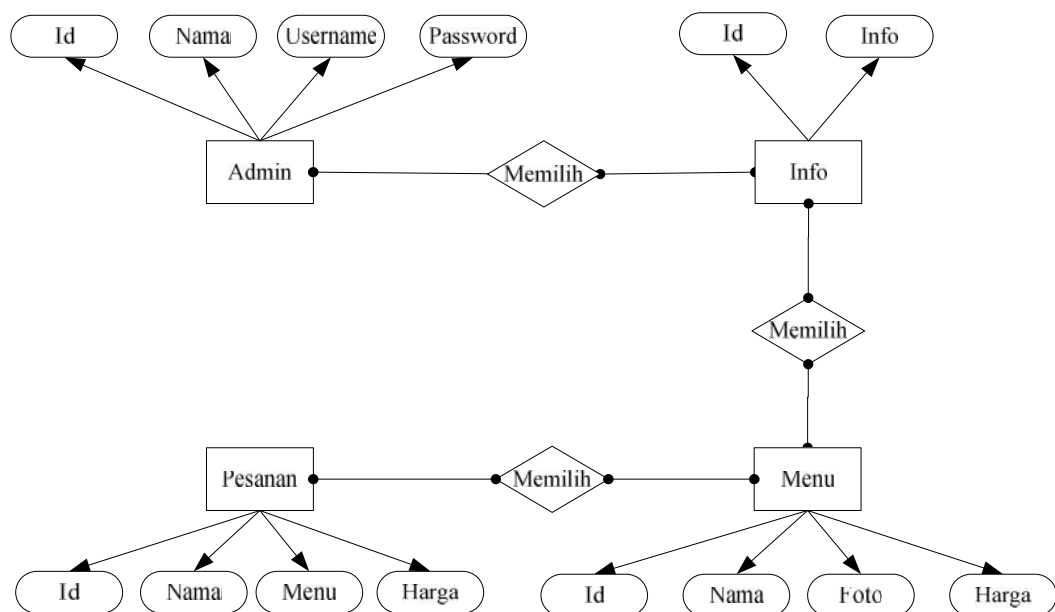
Gambar 4.2. Diagram Level 0



Gambar 4.3. Diagram Level 1

#### 4.2.2. Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atributb yang mempresentasikan seluruh fakta dari hal yang kita tinjau. Perancangan *Entity Relatinship Diagram* untuk sistem informasi Pemesanan *catering* cita rasa pomalaa berbasis web dapat dilihat pada gambar



Gambar 4.4. Entity Relationship Diagram (ERD).

#### 4.2.3. Struktur Database

Struktur Database atau kamus data mengurangi secara lengkap dan menjelaskan atribut suatu file database agar mempermudah dalam proses perancangan dan mendokumentasikan program. Berikut ini adalah enam tabel yang digunakan dalam sistem, yaitu :

##### 1) Tabel Login Admin

Pada Tabel Admin pendaftaran berisi beberapa bagian yang ada pada Form Admin diantaranya field-field (nama item), type, length, extra, serta keterangan dan Primary Key pada Tabel Admin yaitu id.

Tabel 4.1. Tabel Admin

No	Nama item	Type	Length	Extra	Keterangan
1.	Id	Int	11	Auto_increment	Primary Key
2.	Nama	Varchar	50		
3.	Username	Varchar	50		
4.	Password	Varchar	50		

##### 2) Tabel Info

Pada Tabel Info berisi beberapa bagian yang ada pada Form Admin diantaranya field-field (nama item), type, length, extra, serta keterangan dan Primary Key pada Tabel Info yaitu id.

Tabel 4.1. Tabel Info

No	Nama item	Type	Length	Extra	Keterangan
1.	Id	Int	11	Auto_increment	Primary Key
2.	Info	Varchar	50		

##### 1) Tabel Menu

Pada Tabel Menu pendaftaran berisi beberapa bagian yang ada pada Form Admin diantaranya field-field (nama item), type, length, extra, serta keterangan dan Primary Key pada Tabel Menu yaitu id.

Tabel 4.1. Tabel Menu

No	Nama item	Type	Length	Extra	Keterangan
1.	Id	Int	11	Auto_increment	Primary Key
2.	Nama	Varchar	50		
3.	Foto	Varchar	50		
4.	Harga	Varchar	50		

##### 3) Tabel Pesanan

Pada Tabeln Pesanan berisi beberapa bagian yang ada pada Form Admin diantaranya filed-filed (nama item), type, length, extra, serta keterangan dan Primery Key pada Tabel Pesanan yaitu id.

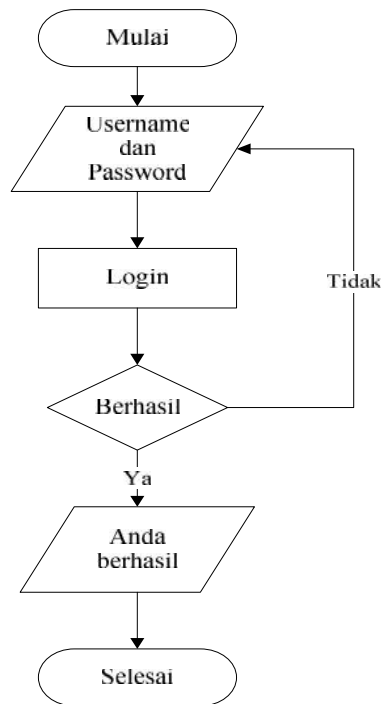
Tabel 4.1. Tabel Pesanan

No	Nama item	Type	Length	Extra	Keterangan
1.	Id	Int	11	Auto_incremen	Primery Key
2.	Nama	Varchar	50		
3.	Hp	Varchar	50		
4.	Alamat	Varchar	50		
5.	Kelamin	Varchar	50		
6.	Menu	Varchar	50		
7.	Porsi	Varchar	50		
8.	Harga	Varchar	50		
9.	Foto 1	Varchar	50		
10.	Ket	Varchar	50		
11.	Hari	Varchar	50		
12.	Tgl	Varchar	50		
13.	Bln	Varchar	50		
14.	Thn	Varchar	50		
15.	Verifikasi Admin	Varchar	50		

#### 4.2.4. Flowchart

*Flowchart* adalah suatu skema yang menggambarkan urutan kegiatan suatu program dari awal sampai akhir. Tujuan dibuat flowchart adalah menggambarkan tahap-tahap pemecahan masalah secara sederhana, terurai, dan jelas dengan symbol yang sesuai dengan standar. Adapun *flowchart* dari sistem informasi pemesanan *catering* cita rasa berbasis web, sebagai berikut :

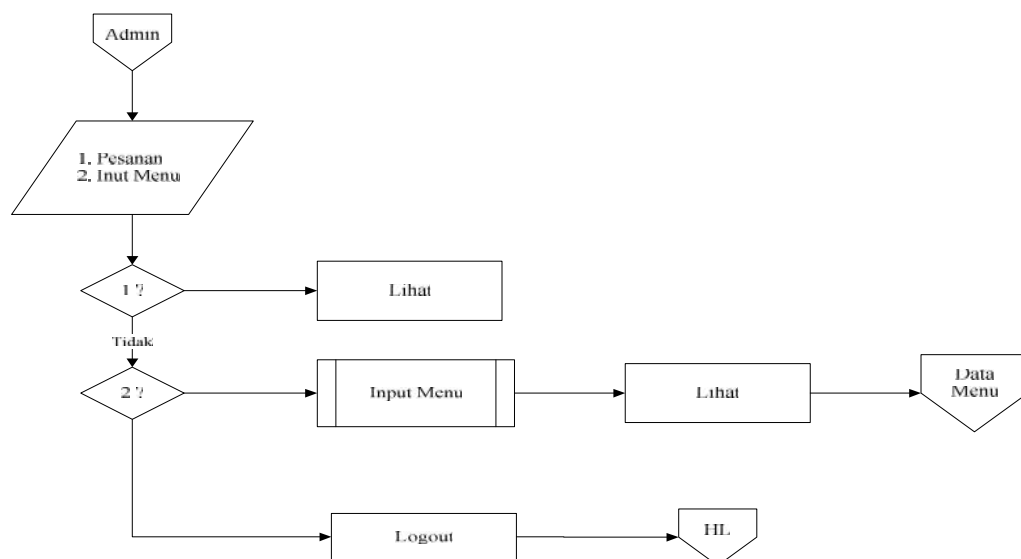
##### a. Flowchart Login Admin



Gambar 4.5. *Flowchart* Login Admin

Pada *flowchart* halaman login admin, admin diminta untuk memasukkan username dan password, sebelum melakukan login, terlebih dahulu admin tinggal klik tombol login, jika username dan password benar maka login pun berhasil dan masuk kehalaman admin tetapi jika username atau password salah maka admin diminta menginput ulang username dan password

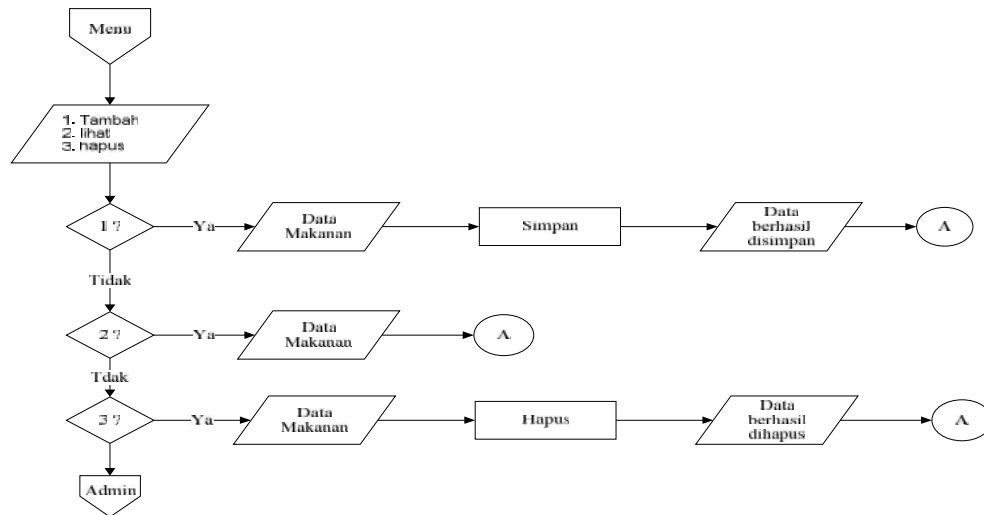
#### b. Flowchart Halaman Home Admin



Gambar 4.6. Flowchart Halaman Home Admin

Pada halaman utama admin memiliki 2 proses. Ketika memilih 1 maka akan mengarahkan kehalaman data pesanan, ketika memilih proses 2 maka akan mengarahkan kehalaman data Input Menu, Dan ketika melakukan proses logout maka akan kembali kehalaman depan.

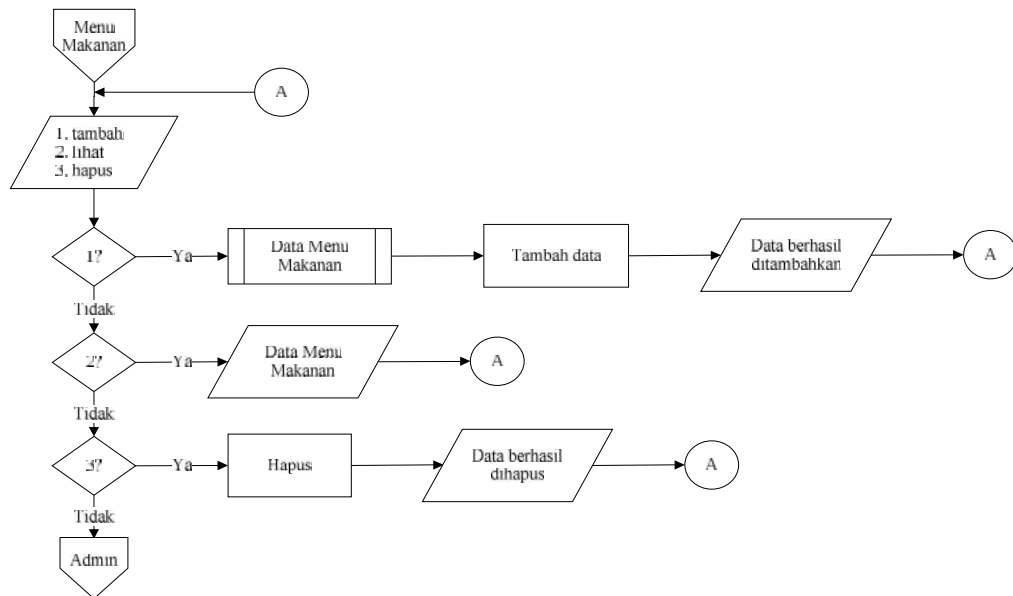
#### c. Flowchart Halaman Input Menu



Gambar 4.7. Flowchart Halaman Input Menu

Pada halaman input menu memiliki 3 proses, ketika memilih proses 1 maka akan diarahkan kehalaman tambah kegiatan untuk dapat melakukan penginputan data registrasi baru, ketika memilih proses 2 maka akan menampilkan data registrasi baru, ketika memilih proses 3 maka akan diarahkan kehalaman hapus data registrasi maka akan melakukan perintah hapus untuk menghapus data yang tersimpan dalam database.

#### d. Flowchart Halaman Menu Makanan



Gambar 4.8. Flowchart Halaman Menu Makanan

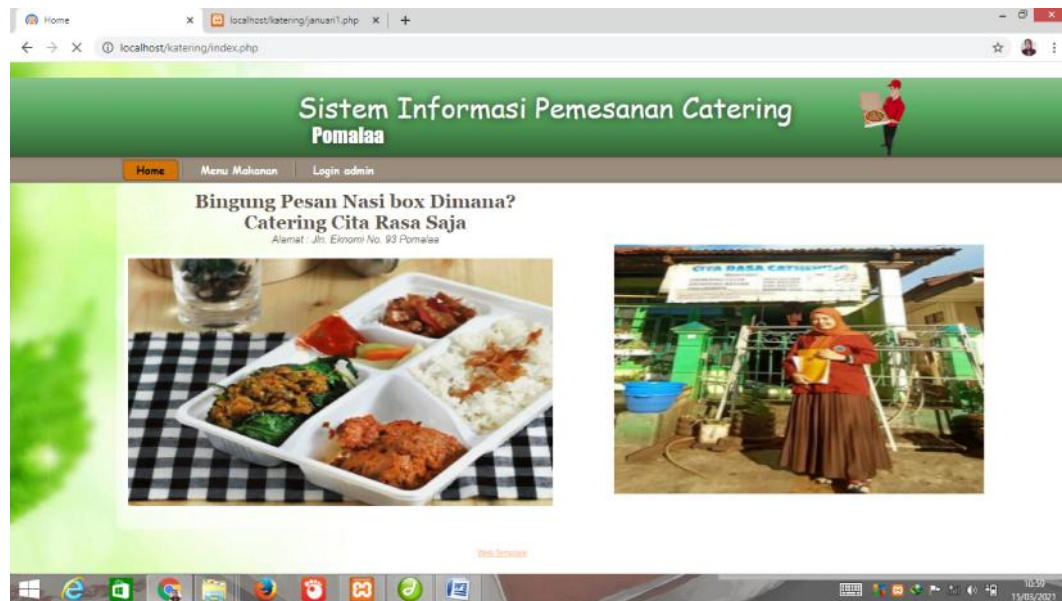
Pada halaman jadwal memiliki 3 proses. Ketika memilih proses 1 maka akan diarahkan kehalaman tambah data jadwal, ketika memilih proses 2 maka akan menampilkan data jadwal, ketika memilih proses 3 maka akan diarahka kehalaman hapus jadwal yang tersimpan dalam database.

#### 4.3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan sistem dikehidupan sebenarnya agar dapat berfungsi sesuai kebutuhan untuk digunakan oleh pihak yang membutuhkan agar mewujudkan sistem informasi yang telah dirancang. Pada sub-sub implementasi akan dijelaskan bagaimana sistem bekerja dengan memberikan contoh-contoh tampilan *from* yang terdapat pada sistem informasi pemesanan *Catering* berbasis web.

##### a. Halaman Utama

Pada halaman utama terdapat beberapa form yaitu menu makanan jika diklik akan mengarahkan kita ke halaman menu makanan, dan ada juga form login admin, yang dimana akan mengarahkan kita untuk login



Gambar 4.9. Halaman Utama

#### b. Halaman Login Admin

Halaman Login adalah dimana admin akan melalui mengelolah data yang ada pada halaman admin.



Gambar 4.10. Halaman Login Admin

#### c. Halaman Home Admin

Home adalah halaman utama dimana pada halaman home admin terdapat beberapa menu home yaitu : Pesanan, dimana menu pesanan ini terdapat beberapa bulan yang menandakan bahwa bulan seberapa anda memesan *catering* tersebut, terdapat pula menu input menu, yang diaman terdapat beberapa menu yang tersedia





Gambar 4.11. Halaman Home Admin

#### d. Halaman Input Menu

Pada halaman ini terdapat beberapa menu yang tersedia, dimana sebelum memesan kita diarahkan untuk terlebih dahulu memesan menu yang kita inginkan

No	Nama Makanan	Foto Makanan	Harga Makanan	Hapus
1	IKAN GORING		Rp. 10.000	<a href="#">Delete</a>
2	JAUH LAGU		Rp. 15.000	<a href="#">Delete</a>
3	AYAM CORENG		Rp. 25.000	<a href="#">Delete</a>
4	TIKIS PUTE		Rp. 20.000	<a href="#">Delete</a>

No	Informasi	Hapus
1	PADA JANGKA 2 JAUH LAGU SAMPAI 10 JAUH LAGU KATA TIDAK MELAYUKAN MENU AYAM LAGU	<a href="#">Delete</a>

Gambar 4.12. Halaman Input Menu

#### e. Halaman Menu Makanan

pada halaman ini pula kita terdapat menu makanan yang sudah anda pilih maka dihalaman ini anda harus memasukkan data diri anda dan akan melakukan pembayaran sebelum *catering* yang dipesan diantarkan.

**Sistem Informasi Pemesanan Catering Pomalaa**

Home Menu Makanan Login admin

PEMESANAN CATERING CITA RASA POMALAA HANYA MELAYANI DI DAERAH (KOLAKA, POMALAA)  
CATERING KAMI MELAYANI SISTEM COD

**SILAHKAN ISI DATA DI BAWAH INI...!!!**

**NAMA LENGKAP**  
Gibahen Di Lai

**WHATSAPP**  
08130411111

**ALAMAT**  
Gibahen Di Lai

**JENIS KELAMIN :**  
▼

**MENI MAKANAN YANG DIPESAN**  
Gibahen Di Lai

**JUMLAH PORSI**  
Gibahen Di Lai

**TOTAL PEMBAYARAN**  
TTL. PISAN Rp. ....

**MENU MAKANAN CATERING...!!!**

Jumlah Menu Makanan : 4

No	Nama Makanan	Menu Makanan	Harga Makanan
1	IKAN GORENG		Rp. 10.000
2	SAYUR ASEH		Rp. 15.000
3	AYAM GORENG		Rp. 25.000
4	TELUR POKER		Rp. 20.000

**Informasi Penting...!!! :**

No	Informasi
1	PADA LAMBAK 3 JAMNANI NATHAI TO JAMNANI KAMI TITIK MENYOTAKAN MGBI AYAM BAKAR

**CAI CHATOT**

Gambar 4.13. Halaman Menu Makanan

## f. Halaman Laporan

Pada halaman laporan terdapat tabel dimana di dalam tabel tersebut kita bisa melihat data laporan yang telah diinput oleh admin.

Home localhost/katering/januari.php

**LAPORAN PESANAN CATERING**

Jumlah Pemesan: 4

No	Nama Pemesan	WhatsApp	Alamat	Kelamin	Menu	Porsi	Total Harga	Keterangan	Jadwal Pemesanan
1	NUGRAH	083340110576	LINGK 2 TOBEU KEL. WATUBANGGA KEC. WATUBANGGA	LAKI-LAKI	IKAN GORENG	15	100.000	SAYA MEHESAN SAYUR ASEH 10 PORSI, SEKIRANYA PEHESANAN SECEPATNYA DIANTARKAN	Selasa-19-Januari-2021
2	HARNI	082453089867	DUSUN 3 DESA TAPSEA KEC. POMALAA	PEREMPUAN	AYAM GORENG	10	250.000	TOLONG SECEPATNYA DI	Kamis-07-Januari-2021
3	MAKINI	082292419210	DESA TOTOBLO	PEREMPUAN	AYAM GORENG	15	375.000	SAYA MEHESAN IKAN GORENG 15 PORSI	Jumat-17-Januari-2021
4	RITA	082293660004	DUSUN 2 DESA HUKO-HUKO	PEREMPUAN	IKAN GORENG	20	200.000	SAYA MEHESAN IKAN GORENG 20 PORSI	Hingga-10-Januari-2021

Windows Taskbar: 10:56 15/03/2021

Gambar 4.14. Halaman laporan

Coding halaman login admin
<pre> &lt;/div&gt; &lt;div class="art-blockcontent"&gt; &lt;fieldset class="input" style="border: 0 none;"&gt; &lt;p id="form-login-username"&gt; &lt;span class="art-postauthoricon"&gt; &lt;label for="modlgn_username"&gt;User Name&lt;/label&gt; &lt;br /&gt; </pre>
Coding halaman input menu
</table> 

```

<HR ALIGN="center" WIDTH="500" SIZE="30" COLOR="green">

<h2 class="art-postheader">2. SILAHKAN MASUKKAN
INFORMASI</h2>
<form action="proses_info.php" method="post" enctype="multipart/form-
data">
<div></div>
<center>
<P ALIGN = "left">
<table>
<tr>
<P ALIGN = "left"><strong>MENU MAKANAN</strong><br>
<input type="text" name="info" placeholder="Informasi" size="127"
onkeyup="this.value =this.value.toUpperCase()"required >
</tr><br>
<P ALIGN = "left"><input type="checkbox" id="modlgn_remember"
name="remember" value="yes" required/>Klik Jika Benar</label></td>
</tr>
<P ALIGN = "left">
    <input type="submit" name="proses" value="Simpan">
    <input type="reset" name="Reset" value="Batal" /></td></tr>
</table>
</center>

```

#### Coding halaman login admin

```

<h2 class="art-postheader">SILAHKAN ISI DATA DI BAWAH
INI...!!!</h2>

<form action="proses_pesanan.php" method="post" enctype="multipart/form-
data">
<div></div><center><P ALIGN = "left">
<table>
<tr>
<P ALIGN = "left"><strong>NAMA LENGKAP</strong><br>
<input type="text" name="nama" placeholder="Silahkan Di Isi" size="60"
onkeyup="this.value =this.value.toUpperCase()"required >
</tr><br>
<tr>
<P ALIGN = "left"><strong>WHATSAPP</strong><br>
<input type="text" name="hp" placeholder="Silahkan Di Isi" size="60"
onkeyup="this.value =this.value.toUpperCase()"required >
</tr><br>
<tr>
<P ALIGN = "left"><strong>ALAMAT</strong><br>
<input type="text" name="alamat" placeholder="Silahkan Di Isi" size="60"
onkeyup="this.value =this.value.toUpperCase()"required >
</tr><br>
<tr>

```

#### 4.4. Pengujian Sistem

Setelah perancangan sistem informasi Pemesanan *catering* cita rasa pomalaa Berbasis Web dibangun beserta perangkat lunak pendukungnya kemudian diuji perangkat lunaknya. Teknik pengujian yang digunakan adalah *Black Box*.

Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperlihatkan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *Black Box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluar dari perangkat lunak dicek apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Berikut ini adalah kasus untuk menguji perangkat lunak yang dibangun menggunakan metode *Black Box*.

Tabel 4.5. Pengujian Sistem

No	Halaman	Komponen	Harapan	Hasil
1.	Halaman utama	-	Menampilkan halaman utama, form Menu Makanan, dan Login Admin	Valid
	Halaman menu makanan	-	Menampilkan data menu makanan yang sudah diinput oleh user	
2.	Halaman login	Login	Masuk ke halaman login admin, sesuai user name password dan hak akses yang diinput.	Valid
		Password/username salah	jika password/username yang dimasukkan salah maka akan kemabli ke halaman login utama	Tidak valid
3	Halaman utama admin	-	menampilkan halaman utama yang dimana terdapat pesanan, input	Valid

			menu, dan logout	
4.	Halaman utama input menu	Red More	Menampilkan data input menu yang sudah diinput oleh admin	Valid
		Hapus	Melakukan perintah hapus untuk menghapus data input menu yang dipilih	Valid
5.	Logout	-	Keluar dari halaman admin dan kembali pada halaman utama	Valid

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan implementasi sistem yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

*Catering* Cita Rasa telah memiliki *website*, sehingga pemesanan dan informasi seputar menu makanan *Catering* Cita Rasa Pomalaa dapat dilakukan dengan mengakses secara *online*. Tanpa harus datang langsung bertemu sumbernya untuk memesan atau menanyakan seputar menu makanan di *Catering* Cita rasa Pomalaa

#### **4.2. Saran**

Guna mendukung dan mencapai tujuan perkembangan dalam Sistem *Catering* ini, penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Desain tampilan masih sederhana sehingga dengan kekurangan tersebut, kepada peneliti berikutnya dapat mengembangkan lagi, sehingga tampilan *website* lebih menarik dan lebih bagus
2. Penambahan arsitektur lainnya untuk menunjang sarana informasi yang lebih detail

## Daftar Pustaka

- Ali Ibrahim, Membahas 2011 “sistem pemesanan tiket pesawat berbasis web”  
Jurnal sistem informasi (JSJ).Volume.3,No.1,April 2011. ISSN  
Print:2085-1588 ISSN Online:2355-4614.
- Anisya,Ersab Allazi2017 “Rekayasa Perangkat Lunak Penjadwalan dan  
Pemesanan Iklan Radio” Jurnal CoreIT, Vol.3, No.2, Desember 2017  
ISSN 2460-738X (Print) ISSN 2599-3321 (Online).
- Badie Uddin 2017” Aplikasi Pemesanan Catering Menggunakan SMS Gateway  
Berbasis Web” Jurnal Telematika, vol. 12 no. 1, Institut Teknologi  
Harapan Bangsa, Bandung p-ISSN: 1858-2516 e-ISSN: 2579-3772.
- Drs.Katen Lumbanbatu, M.Kom.1, Novriyeni,S.Kom., M.Kom.2 2013”  
Perancangan sistem informasi penyebaran penduduk menggunakan  
PHP MYSQL pada kecamatan binjai selatan “Jurnal kaputama, Vol.7  
No.1, Juli 2013 ISSN : 1979-6641.
- Harri Singgih Pratikto,Suraya,Edhy Sulanta 2014 “pencarian dan pemesanan  
rumah kos menggunakan sistem informasi geografi (SIG)” Jurnal  
SCRIPT Voume.1 No.2 Januari 2014,No ISSN:2338-6304..
- Mochamad Rendy Riskianto Widodo(1),M. Roziq Zainuddin(2), Laura Saraswati  
Nusantara(3)2016” sistem informasi dan pengolahan data kursus  
mobil berbasis web dengan sms gateway di armada pasuruan” JIMP -  
Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan Vol.1, No.3 Desember 2016 e-  
ISSN. 2503-1945.
- Muhammad Andrean,Eka Saputra dan Tony Sugiarto 2017 “perancangan dan  
implementasi sistem informasi E-marketplace untuk catering” Jurnal  
Teknologi informasi Volume.5,No.2 Desember 2017,ISSN:1693-  
3671.
- Opik Taupik K, Mohamad Irfan, Ai Nurpianti 2013” pembuatan aplikasi  
anbiyapedia ensiklopedi muslim anak berbasis” Edisi Juli 2013  
Volume VII No. 1 ISSN 1979-8911.
- Perry 1990 Dalam M. Komarudin MZ 2016” Pengujian perangkat lunak metode  
Black-box berbasis equivalence partitions pada aplikasi sistem  
informasi sekolah” Program Diploma 3 Manajemen Informatika UM.  
Metro Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 116 Iring Mulyo Kota Metro

34111, Jurnal Mikrotik Edisi Bulan Februari 2016, Volume: 06  
Nomor: 03

Robby Rachmatullah 2015 ” Perancangan Sistem Pemesanan Tiket Bus Online Berbasis Web” IJNS – Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 4 No 1 – Januari 2015–ijns.apmmi.org, ISSN:2302-5700 (Print) 2354-6654(Online)

Rudi Hermawan, Arief Hidayat, Victor Gayuh Utomo 2016” Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web” Volume 2 No 1 – 2016 Ijse.bsi.ac.id IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering SSN : 2461-0690.

Sandra J Kuryanti, M.Kom 2016” Rancang bangun sistem E-learning sebagai sarana pembelajaran” Program Studi Manajemen Informatika AMIK “BSI Bogor” Jurnal khatulistiwa informatika, Vol.4 no,1 Juni 2016.

Sommerville 2007: Dalam Eka Wida Fridayanthie 1, Tias Mahdiati, 2. ”Rancang bangun sistem informasi permintaan ATK berbasis intranet (Studi kasus kejaksan negeri rangkasbitung) “Jurnal khatulistiwa informatika, VOL., IV. NO. 2 Desember 2016.

Siti khotijah 2016 “perancangan database E-learning manajemen system untuk pembelajaran pada sekolah menengah pertama” Jurnal String Vol. 1 No. 1 Tahun 2016 ISSN: 2527 – 9661.

Toibah Umi Kalsum<sup>1</sup>, Siswanto<sup>2</sup> 2012” Sistem antrian pada puskesmas sukamerindu” Jurnal Media Infotama Vol. 8 No. 1 Februari 2012.

Witarto 2004 Dalam ulanita Cahya Chrystanti, Indah Ulli Wardati 2011” Sistem Pengolahan Data Simpan Pinjam khusus Perempuan (SPP) Pada Unit Pengelola Kegiatan (UPK) Mitra Usaha Mandiri Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perdesaan (PNPM-MPd) Kecamatan Pringkuku Kabupaten Pacitan” Journal Speed–Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi –Volume 3 No 1-2011-ijns.org.

Yuhefizar, Dalam Putu Krisnayani, I Ketut Resika Arthana, I Gede Mahendra darmawiguna 2016” Analisis Usability pada Website Undiksha Dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation” ISSN 2252-9063 Volume 5 Nomor 2



