

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEB**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



ANDI APRIANSAH

5180411015

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2023**

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENJUALAN BERBASIS WEB**

(Studi kasus : Cikwo Coffe Liwa)

Disusun oleh

ANDI APRIANSAH

5180411015

Telah diseminarkan

pada tanggal

Dosen Pembimbing

Wahyu Sri Utami, S.Si., M.Sc.

NIK 111015076

Yogyakarta,

Ketua Program Studi Informatika

Dr. Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom.

NIK 111116086

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andi Apriansah

NPM : 5180411015

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa kerja praktik ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli hasil saya sendiri. Saya tidak mencamtumkan tanpa pengakuan bahan–bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya, ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Teknologi Yogyakarta maupun perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan perarturan yang berlaku di Universitas Teknologi Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Liwa, 2023

Yang menyatakan

Andi Apriansah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal kerja praktik yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB”**.

Pada kesempatan ini, penulis akan menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga laporan kerja praktik ini dapat selesai. Ucapan terimakasih ini penulis tujukan kepada:

1. Dr. Bambang Moertono Setiawan, M.M., C.A., Akt. Selaku Rektor Universitas Teknologi Yogyakarta.
2. Dr. Endy Marlina, MT. selaku Dekan Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta.
3. Dr. Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta.
4. Wahyu Sri Utami, S.Si., M.Cs., selaku Dosen Pembimbing yang memberikan dukungan dan bimbingan dalam menyelesaikan penelitian.
5. Isna Ardianti selaku pemilik dari Cikwo Coffe.
6. Rindi dan Ramadian, selaku kasir sekaligus sahabat penulis dari Cikwo Coffe.
7. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga proposal kerja praktik ini berguna dan manfaat bagi para pembaca serta pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Liwa,.....2023

Andi Apriansah

ABSTRAK

Cikwo Coffe merupakan coffe yang menjual dan menyediakan Oleh - oleh khas lampung. Cikwo Coffe terletak di pekon gunung sugih, kecamatan balik bukit, kabupaten lampung barat, tepatnya di jalan lintas liwa, tepatnya di depan hotel sahabat utama. Transaksi di Cikwo Coffe selama ini segalanya masih dilakukan secara manual, sehingga setiap terjadi penjualan maka kasir harus mencatatnya di buku. Kendala lain yang dihadapi oleh Cikwo Coffe adalah kesulitan dalam melihat jumlah pesanan dan juga menu yang belum di bayar dan dikeluarkan ataupun menghitung keuntungan dari penjualan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem kasir penjualan yang dapat membantu dan mempermudah kasir dalam melakukan pencatatan transaksi dan laporan data penjualan sehingga dapat membuat transaksi penjualan lebih efektif dan efisien. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi penjualan untuk kasir yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi Cikwo Coffe.

Kata kunci: Sistem, Pemesanan, Sistem Informasi, *PHP, MySQL, Bootstrap*

ABSTRACT

Cikwo Coffe is a café that sells and provides typical Lampung souvenirs. Cikwo Coffee is located in Pekon Gunung Sugih, behind the hill sub-district, West Lampung district, precisely on Jalan Lintas Liwa, precisely in front of the main Sahabat Hotel. All transactions at Cikwo Coffee are still done manually, so every time a sale occurs, the cashier must record it in the book. Another obstacle faced by Cikwo Coffe is the difficulty in seeing the number of orders and also menus that have not been paid for and issued or calculate the profit from sales. To overcome these problems, a sales cashier system is needed that can help and facilitate cashiers in recording transactions and reporting sales data so that they can make sales transactions more effective and efficient. The result of this research is a sales application for cashiers that can solve the problems faced by Cikwo Coffee.

Keywords: System, Ordering, Information System, PHP, MySQL, Bootstrap

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
LAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II KAJIAN HASIL PENELITIAN & LANDASAN TEORI	4
2.1 Kajian Hasil Penelitian.....	4
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Sistem.....	8
2.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)	8
2.2.3 Data Flow Diagram (DFD)	12
2.2.5 Bootstrap	13
BAB III METODE KERJA PRAKTIK	14
3.1 Gambaran Umum Instansi.....	14
3.1.1 Visi, Misi, dan Struktur Organisasi.....	19
3.1.2 Produk.....	20
3.1.3 Aturan Bisnis (<i>Business Rule</i>)	21
3.1.3 Tahapan Penyelesaian Masalah	22
3.2 Bahan/Data	23
3.2.1 Data yang diperoleh	23
3.2.2 Prosedur Pengumpulan Data.....	23
BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM	24

4.1	Analisis Sistem	24
4.2.1	Analisis Kebutuhan fungsional	24
4.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	24
4.2	Desain Sistem	34
4.2.1	Desain Logik	34
BAB V IMPLEMENTASI HASIL		52
5.1	Implementasi	52
5.2.1	Proses Login.....	52
5.2.2	Script Proses Tambah Kategori Menu	52
5.2.3	Script Proses Tambah Menu	53
5.2.4	Script Proses Tambah Harga.....	54
5.2.5	Script Proses Tambah Stok	54
5.2.6	Script Proses Transaksi Pemesanan	55
5.2.7	Script Proses Transaksi Pembayaran	56
5.2	Hasil	56
5.2.1	Halaman Utama	56
5.2.2	Halaman Menu Utama Admin	57
5.2.3	Halaman Data Kategori Menu	57
5.2.4	Halaman Data Menu	58
5.2.5	Halaman Menu Utama Pelanggan	58
BAB VI PENUTUP		60
6.1	Simpulan.....	60
6.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Cikwo Coffee & Resto	11
Gambar 3. 2 Lokasi Cikwo Coffee & Resto Liwa	12
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi.....	13
Gambar 3. 4 Diagram Alir Tahapan Penyelesaian Masalah	17
Gambar 3. 5 Gambar Menu Makanan.....	18
Gambar 4. 1 Diagram Konteks	21
Gambar 4. 2 Diagram Jenjang.....	22
Gambar 4. 3 DFD Level 1	23
Gambar 4. 4 DFD Level 2 Proses 2	24
Gambar 4. 5 DFD Level 2 Proses 3	24
Gambar 4. 6 DFD Level 2 Proses 4	25
Gambar 4. 7 ERD.....	26
Gambar 4. 8 Relasi.....	27
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Utama	28
Gambar 4. 10 Rancangan Dasboard Admin.....	28
Gambar 4. 11 Rancangan Halaman Data Kategori Menu.....	29
Gambar 4. 12 Rancangan Halaman Data Produk/Menu	29
Gambar 4. 13 Rancangan Halaman Data Harga Menu	30
Gambar 4. 14 Halaman Data Stok Menu	31
Gambar 4. 15 Halaman Data Transaksi Pemesanan	31
Gambar 4. 16 Halaman Data Transaksi Pembayaran.....	32
Gambar 4. 17 Halaman Utama Pelanggan	32
Gambar 5. 1 Script Login.....	34
Gambar 5. 2 Script Proses Tambah Kategori Menu	35
Gambar 5. 3 Script Proses Tambah Menu	54
Gambar 5. 4 Script Proses Tambah Data Harga	54
Gambar 5. 5 Script Proses Tambah Data Stok.....	55
Gambar 5. 6 Script Proses Transaksi Pemesanan	55
Gambar 5. 7 Script Proses Transaksi Pembayaran.....	56

Gambar 5. 8 Halaman Login.....	39
Gambar 5. 9 Halaman Login Admin.....	39
Gambar 5. 10 Halaman Menu Utama Admin	40
Gambar 5. 11 Halaman Data Kategori Menu.....	58
Gambar 5. 12 Halaman Data Menu.....	58
Gambar 5. 13 Halaman Utama Pelanggan	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	51
Tabel 2. 2 Notasi Entity Relationship Diagram	9
Tabel 2. 3 Notasi Data Flow Diagram	13
Tabel 3. 1 Daftar Menu Oleh oleh	21
Tabel 4. 1 Rancangan Tabel Users.....	46
Tabel 4. 2 Rancangan Tabel Akses User	46
Tabel 4. 3 Rancangan Tabel Kategori Menu	47
Tabel 4. 4 Rancangan Tabel Menu	47
Tabel 4. 5 Rancangan Tabel Harga	48
Tabel 4. 6 Rancangan Tabel Stok	48
Tabel 4. 8 Rancangan Tabel Pemesanan.....	49
Tabel 4. 9 Rancangan Tabel Pemesanan Detail	50
Tabel 4. 10 Rancangan Tabel Pemesanan.....	50
Tabel 4. 11 Rancangan Tabel Customer	51

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi khususnya komputer yang semakin maju, yang membuat kegiatan serta pekerjaan manusia menjadi lebih mudah, dan perkembangan komputer ini dapat membantu kegiatan kita di segala bidang, khususnya dalam dunia bisnis.

Cikwo Coffe Liwa merupakan salah satu dari sekian banyak coffe/resto yang menjual makanan, minuman dan oleh-oleh yang ada di kota Liwa. Cikwo Coffe Liwa menjual bermacam jenis makanan, minuman dan oleh-oleh. Penjualan di Cikwo Coffe Liwa selama ini segalanya masih dilakukan secara manual. Oleh sebab itu perlunya dikembangkan suatu aplikasi yang memudahkan kasir dalam pencatatan transaksi penjualan maupun pembayaran dengan berbasis web, agar meringankan beban kasir dan membuat proses transaksi menjadi efektif dan efisien.

Berdasarkan analisa diatas maka pihak Cikwo Coffe membutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu dan mempermudah dalam melakukan penjualan menu secara online, agar kegiatan untuk membeli maupun mencari menu dapat dilakukan tanpa harus datang ke coffe/resto tersebut. Oleh sebab itu penulis di dalam kerja praktek ini akan membuat sistem yang dibutuhkan oleh pihak coffe/resto dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB” Sehingga dapat membuat transaksi pemesanan menu lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka rumusan masalahnya adalah

- a. Bagaimana membangun sistem informasi pemesanan Oleh-oleh sehingga membuat transaksi jual beli yang lebih efektif dan efisien?
- b. Bagaimana menyelesaikan permasalahan kasir di Cikwo Coffe Liwa dalam transaksi dalam pemesanan Oleh-oleh ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang diambil adalah:

- a. Sistem dirancang dan dibatasi hanya untuk proses pemesanan Oleh-oleh di coffe/resto Cikwo Coffe Liwa.
- b. Sistem hanya boleh diakses oleh admin Cikwo Coffe Liwa.
- c. Perancangan sistem berbasis web dengan memanfaatkan PHP sebagai bahasa pemogramannya dan MySQL sebagai basis datanya.
- d. Aplikasi akan dijalankan di komputer milik Cikwo Coffe yang akan digunakan oleh kasir dan diakses melalui *browser*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang sistem informasi pemesanan untuk memudahkan pihak Cikwo Coffe Liwa dalam melakukan pelayanannya kepada konsumen. Dengan demikian diharapkan pelayanan yang didapat berjalan lebih cepat dan efisien. Selain itu dengan adanya aplikasi berbasis web ini juga diharapkan dapat memenuhi tuntutan konsumen terhadap pihak Cikwo Coffe Liwa atas permintaan informasi produk yang tersedia pada coffe/resto tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Mempermudah transaksi dengan konsumen
- b. Pencatatan laporan lebih transparan dan aman
- c. Mempersingkat waktu bertransaksi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembuatan kerja praktik disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan untuk pembuatan kerja praktik.

BAB II KAJIAN HASIL PENELITIAN DAN LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan tentang tinjauan pustaka dan tinjauan teori yaitu teori-teori dasar dan penunjang sistem.

BAB III METODE KERJA PRAKTIK

Berisi penjelasan gambaran umum instansi, visi dan misi struktur organisasi, produk, analisis sistem saat ini.

BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Berisi tentang analisis masalah, perancangan sistem, rancangan pengembangan sistem.

BAB V IMPLEMENTASI DAN HASIL

Berisi tentang cara kerja sistem, pengujian sistem, dan membahas secara lebih rinci, tentang cara kerja sistem.

BAB VI PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN HASIL PENELITIAN & LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Hasil Penelitian

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian oleh Karlina, (2020) dengan judul Rancang Bangun Sistem Pengadaanja Wedding Servis Salon Arjuna Srikandi Berbasis Web, penelitian ini membahas mengenai Aplikasi Online Wedding Organizer Berbasis Web ini dapat memberikan informasi dan kemudahan dalam pemesanan paket wedding secara online sehingga memudahkan user atau calon pengantin yang sibuk dengan pekerjaannya. Pada website Arjuna Srikandi ini, calon pengantin dapat melakukan pemesanan dengan memilih paket-paket yang telah tersedia maupun secara manual dan otomatis. Dalam pembuatan website arjuna srikandi peneliti membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan MySQL sebagai database.

Penelitian oleh Evan Rosiskaa dan Rahmat Fauzib, (2020) dengan judul “ Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Usaha Roti Dapoer Yuri”. Penelitian ini membahas mengenai perancangan Sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman berbasis web dan data disimpan dalam sebuah sistem database, sehingga pengolahan data produk yang akan dijual menjadi lebih baik dari sistem sebelumnya. Dengan adanya Perancangan sistem informasi sebagai media penjualan ini mampu meningkatkan penjualan, sehingga memberikan dampak peningkatan dalam penjualan produk.

Penelitian oleh Sudradjat, A dan Sopandi, R (2018) dengan judul Sistem Informasi Pemesanan Batik Berbasis Web Pada Coffe/resto 10S Pasar Grosir Setono. Penelitian ini membahas tentang Sistem Pemesanan online ini meliputi pemakaian situs oleh pelanggan seperti registrasi pelanggan, pembelian dan pemesanan menu, pemberitahuan informasi terbaru. Pengaturan situs oleh admin baik poses pengamanan berbagai data, pengiriman menu, penambahan menu dan

Tabel 2. 1 Perbandingan Tinjauan Pustaka

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil/Kesimpulan
1.	Rancang Bangun Sistem Pengadaanjasa Wedding Servis Salon Arjuna Srikandi Berbasis Web	Karlina	Pemrograman PHP dengan MySQL sebagai database.	penelitian ini membahas mengenai Aplikasi Online Wedding Organizer Berbasis Web ini dapat memberikan informasi dan kemudahan dalam pemesanan paket wedding secara online sehingga mudah user atau calon pengantin yang sibuk dengan pekerjaannya. Pada website Arjuna Srikandi ini, calon pengantin dapat melakukan pemesanan dengan memilih paket-paket yang telah tersedia maupun secara manual dan otomatis.
2.	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Usaha Roti Dapoer Yuri.	Evan Rosiskaa dan Rahmat Fauzib	Metode penelitian adalah <i>Software Development Life Cycle</i> yang digunakan	Penelitian ini membahas mengenai perancangan Sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman berbasis web dan data disimpan dalam sebuah sistem database, Dengan adanya

			merupakan model <i>waterfall</i>	Perancangan sistem informasi sebagai media penjualan ini mampu meningkatkan penjualan, sehingga memberikan dampak peningkatan dalam penjualan produk.
3.	Sistem Informasi Pemesanan Batik Berbasis WebPada Coffe/resto 10S Pasar Grosir Setono.	Sudradjat, A dan Sopandi, R	<i>Waterfall</i>	Sistem informasi kasir berbasis web pada B-Food Bumiayu dipergunakan dalam kegiatan usaha dapat mempermudah dalam perhitungan proses pembayaran, mempermudah pembuatan laporan secara berkala, mampu mencetak struk pembayaran, mempercepat waktu transaksi khususnya saat terjadi transaksi yang saat banyak serta pengelolaan arsip menjadi lebih optimal dari sistem yang telah terkomputerisasi.
4.	Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Pada ArenaFutsal	Eko Setia Budi, Raden Bagus Dimas	<i>Waterfall</i>	System informasi pemesanan lapangan futsal berbasis webini dapat membantu mempromosikan Futsal

	KelapaDua Berbasis Web.	Putra dan Abdul		<p>kepada kalangan umum. Dibuatnya sistem berbasis web ini pemesan dapat mem-bookings lapangan futsal secara online, dimana pemesanan tidak perlu datang langsung ke futsal untuk melakukan penyewaan.</p> <p>Mempermudah dalam hal penyajian informasi yang akurat. Dengan adanya sistem informasi pemesanan lapangan futsal ini membantu petugas dalam pengolahan data.</p>
5.	Rancang bangun sistem informasi pemesanan berbasis web	Andi Apriansah	Pemrograman PHP dengan MySQL sebagai database.	<p>dengan adanya aplikasi berbasis web ini juga diharapkan dapat memenuhi tuntutan konsumen terhadap pihak Cikwo Coffe Liwa atas permintaan informasi produk yang tersedia pada coffe/resto tersebut.</p>

Seperti terlihat pada Tabel 2.1 terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Seperti kesamaan dalam memanfaatkan teknologi Web yang digunakan untuk aplikasi kasir.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem

Menurut Kadir, A., (2018) Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Berdasarkan definisi diatas, sistem adalah kumpulan dari bagian-bagian yang saling berintegrasi dan bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan.

Dalam buku Ahmad, L. and Munawir, (2018) Menurut Ludwig (1997) Sistem adalah seperangkat unsur yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam satu lingkungan tertentu. Dalam buku Ahmad, L. and Munawir, (2018) Menurut Gordon B. Davis, (1995) Sistem merupakan bagian-bagian yang beroperasi secara bersama-sama untuk mencapai beberapa tujuan. Ahmad, L. and Munawir, (2018) Menurut Budi Sutedjo (2002) Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan.

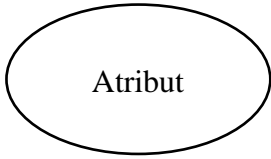
2.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)



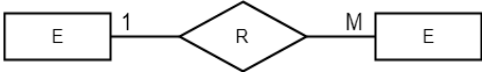
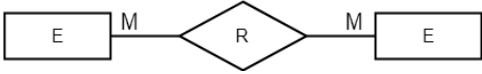
Menurut Sutanta (2011) “*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek”. *Entity Relationship Diagram (ERD)* digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. *Entity Relationship Diagram (ERD)* didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan *Entity Relationship Diagram (ERD)* relatif mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, *Entity Relationship Diagram (ERD)* berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan dikembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analisis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasiannya antardata didalamnya.

Menurut Rosa dan Shalahuddin, (2013), ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

Menurut Brady dan Loonam (2010), *Entity Relationship diagram* (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analysts dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan

Tabel 2. 2 Notasi Entity Relationship Diagram

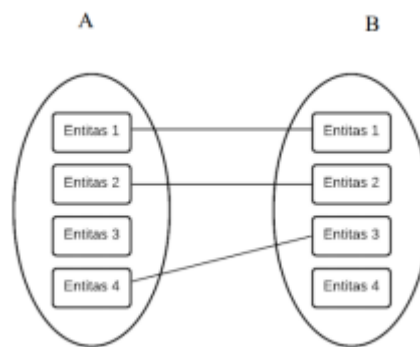
No.	Gambar	Keterangan
1.		Entitas atau bentuk persegi panjang merupakan sesuatu objek data yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data.
2.		Relasi merupakan hubungan alamiah yang terjadi antar entitas. Umumnya diberi namadengan kata kerja dasar.
3.		Atribut atau bentuk elips adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas atau relasi dan mewakili atribut dari masing-masing entitas.

4.		Garis merupakan penghubung antar entitas
5.		Kardinalitas satu ke satu (<i>one to one</i>) yaitu entitas pada himpunan entitas A dengan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas B.
6.		Kardinalitas satu ke banyak (<i>one to many</i>) yaitu entitas pada himpunan A dapat berhubungan banyak entitas pada himpunan entitas B.
7.		Kardinalitas banyak ke banyak (<i>many to many</i>) yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan B atau sebaliknya.

Menurut fathansyah (2012) kardinalitas relasi dapat dinyatakan dengan banyaknya garis atau dengan pemakaian angka. Kardinalitas menunjukkan maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Kardinalitas relasi yang terjadi antara dua himpunan entitas dapat berupa:

1. Relasi Satu ke Satu (*One to One*)

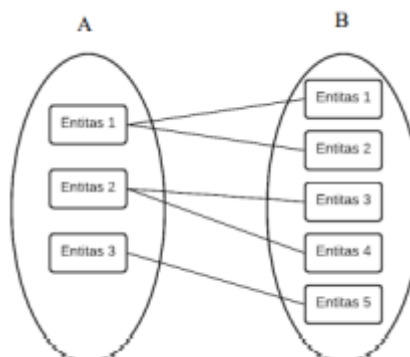
Setiap elemen dari Entitas A berhubungan paling banyak dengan elemen pada Entitas B. Demikian juga sebaliknya setiap elemen B berhubungan paling banyak satu elemen pada Entitas A.



Gambar 2.1 Relasi *One to One*

2. Relasi Satu ke Banyak (*One to Many*)

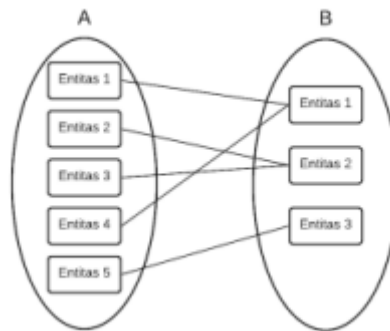
Setiap elemen dari Entitas A berhubungan dengan maksimal banyak elemen pada Entitas B. Dan sebaliknya setiap elemen dari Entitas B berhubungan dengan paling banyak satu elemen di Entitas A.



Gambar 2.2 Relasi *One to Many*

3. Relasi Banyak ke Satu (*Many to One*)

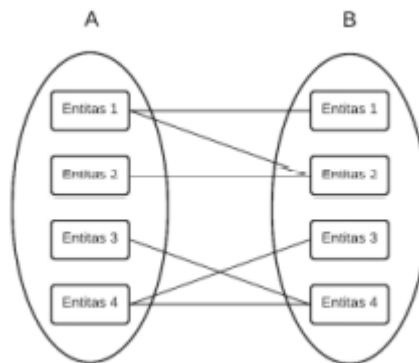
Setiap elemen dari Entitas A berhubungan paling banyak dengan satu elemen pada Entitas B. Dan sebaliknya setiap elemen dari Entitas B berhubungan dengan maksimal banyak elemen di entitas A.



Gambar 2.3 Relasi *Many to One*

4. Relasi Banyak ke Banyak (*Many to Many*)

Setiap elemen dari Entitas A berhubungan maksimal banyak elemen pada Entitas B demikian sebaliknya.






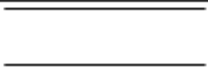
Gambar 2.4 Relasi *Many to Many*

2.2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Mustakini, J. H., (2006), *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data sistem secara logika. DFD merupakan dokumentasi grafik yang menggunakan

simbol penomoran di dalam mengilustrasikan arus data yang saling berhubungan diantara pemrosesan data untuk diubah menjadi informasi. Tabel 2.3 menggambarkan notasi yang digunakan dalam DFD.

Tabel 2. 3 *Notasi Data Flow Diagram*

No.	Gambar	Keterangan
1		Entitas luar atau batas sistem
2.		Arus data
3.		Proses
4.		Penyimpanan data

2.2.4 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan ke mana tujuan data yang keluar dari sistem, di mana data tersimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut, serta *output* dari data yang telah diinputkan.

2.2.5 Bootstrap

Sebuah *framework* HTML dan CSS yang berfungsi untuk situs dan aplikasi website. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian Bootstrap menurut para ahli. Menurut Ridha (2018) “*Twitter Bootstrap* adalah sebuah alat bantu (*framework*) HTML dan CSS untuk membuat sebuah tampilan halaman website yang elegan dan support segala macam device. Sedangkan Menurut Rivaldi (2019) “Bootstrap merupakan Framework ataupun Tools untuk membuat aplikasi web ataupun situs web *responsive* secara cepat, mudah dan gratis”. Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, *Bootstrap* adalah sebuah alat bantu untuk membuat tampilan halaman web menjadi elegan, cepat,dan mudah.

BAB III

METODE KERJA PRAKTIK

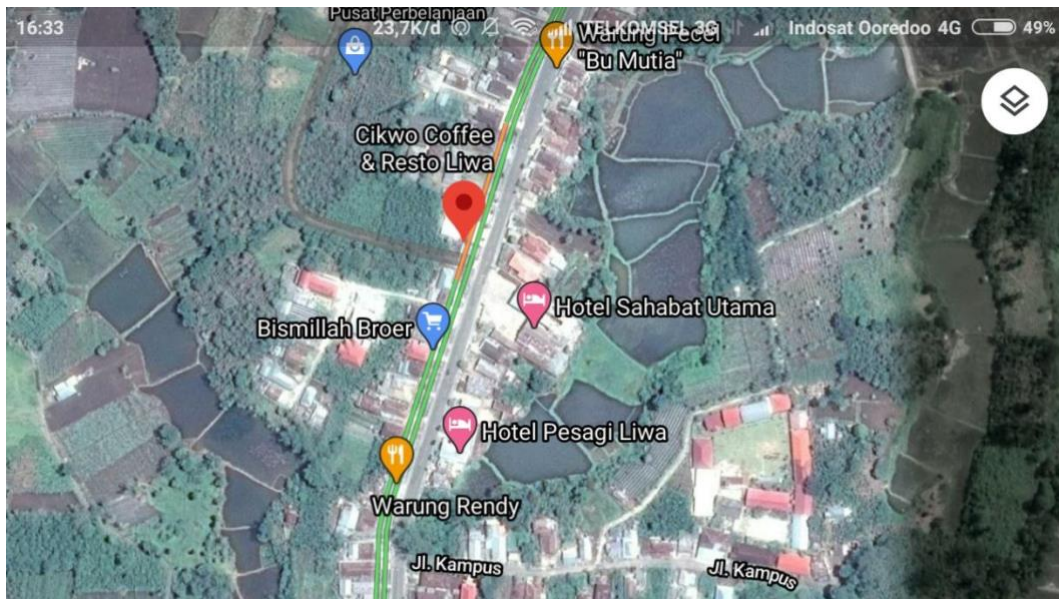
3.1 Gambaran Umum Instansi

Cikwo Coffe Liwa terletak di pusat kota Liwa, tepatnya berada di Jl. Lintas Liwa, Gn. Sugih, Balik Bukit, Kabupaten Lampung Barat. Cikwo Coffe Liwa juga merupakan menghadirkan kopi robusta asli Lampung Barat banyak juga varian kopi sebagai menu utamanya, tempat ini juga menyajikan Oleh - oleh khas Lampung.

Sebagai coffe/resto yang menjual, membuat minuman dan makanan khas Lampung Barat, Cikwo Coffe Liwa juga menjual Oleh - oleh kopi Lampung dan kue khas lampung dalam kemasan dengan harga terjangkau. Beberapa pengunjung membelinya untuk oleh-oleh bagi keluarganya. pengunjung meninggalkan Cikwo Coffe & Resto dengan hati senang dan keistimewaan Cikwo Coffee & Resto yang akan selalu teringat.



Gambar 3.2 Cikwo Coffe & Resto



Gambar 3.2 Lokasi Cikwo Coffe & Resto

3.1.1 Visi, Misi, dan Struktur Organisasi

Memuat visi dan misi instansi. Selain itu juga memuat keterangan tentang struktur organisasi. Bagian organisasi (departemen/divisi) tempat Kerja Praktik diulas lebih lengkap, termasuk hubungannya dengan bagian lain, serta tugas-tugasnya.

a. Visi

“Menjadi pioneer cafe-cafe yang ada di lampung barat dan menjadi cafe yang sukses serta menjadi pilihan utama bagi masyarakat.”

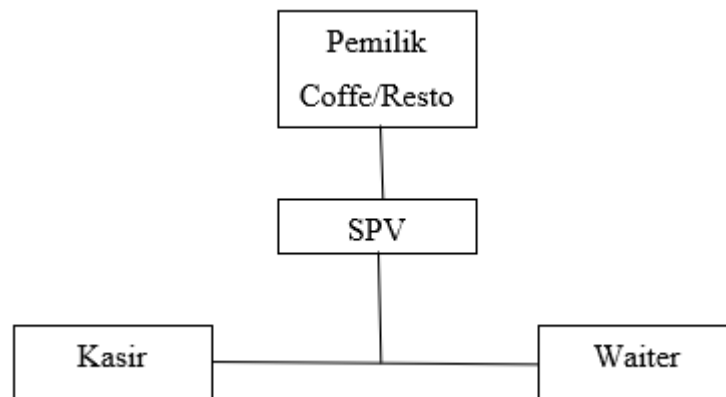
b. Misi

- 1) Memberikan pelayanan yang baik kepada setiap konsumen cafe seperti: sikap karyawan yang sopan dan ramah dan ketepatan dalam pelayanan.
- 2) Memberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen.
- 3) Berupaya menyediakan menu-menu yang berkualitas baik dengan rasa masakan yang enak.
- 4) Pengembangan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.
- 5) Meningkatkan keterampilan dan disiplin waktu para karyawan dalam menjalankan tugasnya.
- 6) Meningkatkan kerja sama diantara para karyawan dalam memenuhi kebutuhan dan kepuasan konsumen.

- 7) Mengoptimalkan penggunaan sarana caffe yang bersih dan rapi.

Struktur organisasi pemerintah Cikwo Coffee & Resto Liwa dibentuk untuk mempermudah proses manajemen. Adapun susunan struktur organisasi Cikwo Coffee & Resto Liwa dapat dilihat pada gambar 3.3.

- Pemilik / Owner : Isna Ardianti
- Spv : Kasturi
- Kasir : Rindi
- Waiter : Ramadian



Gambar 3.3 Struktur Organisasi

3.1.2 Produk

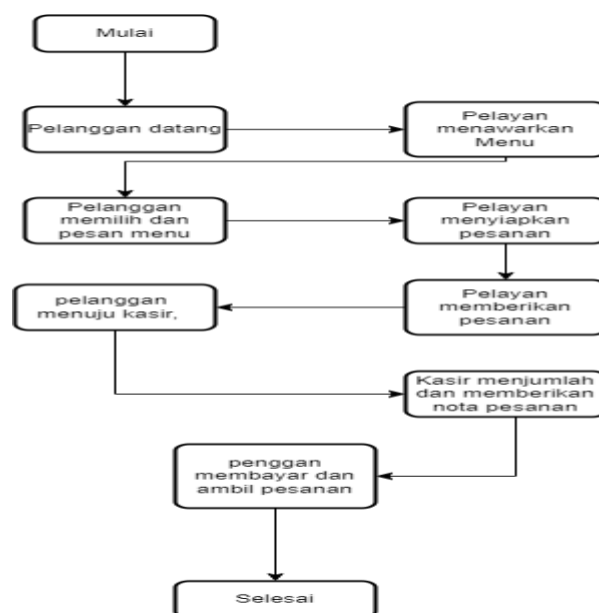
Cikwo Coffe & Resto Liwa memiliki berbagai macam produk Oleh -oleh dalam kemasan yang dijual. Adapun daftar Oleh oleh dari Cikwo Coffe & Resto Liwa dapat dilihat pada tabel 3.1.

Oleh oleh Khas Lampung	Harga
Kopi bubuk	35K
Biji Kopi	25K
Buak tat sedang	20K
Buak tat kecil	15K
Kue cucur	15K
Keripik pisang coklat	13K
Keripik pisang keju	13K
Keripik pisang original	10K

Tabel 3. 1 Daftar Menu Oleh oleh

3.1.3 Aturan Bisnis (*Business Rule*)

Prosedur yang berjalan saat ini



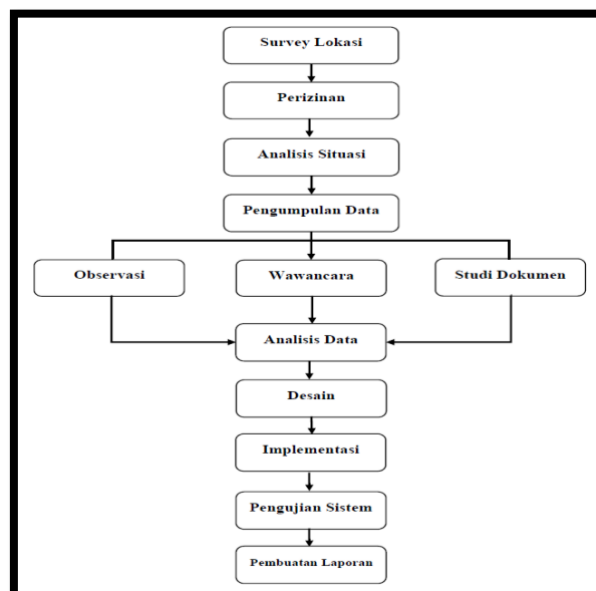
Gambar 3.4 Aturam Bisnis

Hasil analisa yang dilakukan oleh penulis, dalam sistem pemesanan yang digunakan oleh Cikwo Coffee & Resto Liwa, seluruh sistem masih dijalankan dengan cara *manual* yaitu pelanggan datang ke tempat setelah itu melakukan pemesanan dan nomor meja. Lalu, kasir akan mencatat pemesanan makanan atau minuman apa saja yang diinginkan oleh pelanggan dengan menggunakan nota. Setelah pemesanan selesai, jumlah pesanan akan ditotal lalu pelanggan akan membayar kepada kasir sesuai dengan jumlah total menu yang telah dipesan.

Masalah terdapat pada sistem pemesanan yang terkadang kurang efisien dan rekap pemesanan yang hanya ada pada nota pelanggan. Perekapan jumlah seluruh pemesanan belum menggunakan *Database Management System* (DBMS). Dampaknya adalah apabila nota salah satu pelanggan hilang atau tercecer maka rekap penjualan café akan terganggu. Masalah tersebut mempengaruhi laporan penjualan pada Cikwo Coffee & Resto Liwa setiap bulannya.

3.1.3 Tahapan Penyelesaian Masalah

Tahapan penyelesaian masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini digambarkan dalam diagram alir pada Gambar 3.4.



Gambar 3.4 Diagram Alur Tahapan Penyelesaian Masalah

3.2 Bahan/Data

3.2.1 Data yang diperoleh

Dalam penelitian ini data diperoleh melalui observasi maupun wawancara dengan Pemilik Cikwo Coffee & Resto Liwa. Data yang diperoleh di Cikwo Coffee & Resto Liwa sebagai acuan dalam pembangunan sistem pemesanan adalah sebagai berikut:

- a.daftar menu oleh oleh
- b.daftar harga

3.2.2 Prosedur Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan fakta yang dilakukan penulis melakukan penelitian sebagai berikut:

A. Observasi

Penulis melakukan observasi secara langsung pada Cikwo Coffee & Resto Liwa bagaimana proses pemesanan pelanggan. Dalam penelitian ini terdapat suatu permasalahan dalam mengolah data pemesanan.

B. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan sesi wawancara bersama Ibu Isna Ardianti selaku Pemilik/*Owner* dari Cikwo Coffee & Resto Liwa dan Rindi selaku kasir, dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait bagaimanapun sistem pemesanan pada Cikwo Coffee & Resto Liwa.

C. Dokumentasi

Metode penelitian ini dilakukan dengan mengambil beberapa contoh dokumentasi data berupa foto atau dokumen yang berkaitan dengan permasalahan yang menjadi bahan penelitian dan dijadikan acuan maupun pertimbangan dalam pembangunan sistem maupun penyusunan laporan penelitian. Data yang diperoleh yaitu formulir daftar menu makanan dan minuman dari Cikwo Coffee & Resto Liwa.

BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

4.2.1 Analisis Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan-kebutuhan yang memiliki keterkaitan langsung dengan sistem. Kebutuhan fungsional dari aplikasi ini meliputi:

- a. Kebutuhan Admin (Operator)
 - Melakukan login ke dalam sistem.
 - Melakukan pendataan user.
 - Mendapatkan informasi user.
 - Melakukan pendataan menu Oleh - oleh.
 - Mendapatkan informasi menu Oleh - oleh.
 - Mendapatkan informasi laporan/nota.
 - Melakukan logout.
- b. Kebutuhan Pelanggan
 - Melakukan pemesanan.
 - Mendapatkan informasi Oleh - oleh.
 - Mendapatkan informasi laporan harga melalui nota pembelian.
 - Melakukan logout.

4.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan kebutuhan yang tidak secara langsung terkait dengan fitur tertentu di dalam sistem.

- a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*).

Perangkat keras yang digunakan dalam membangun aplikasi sebagai berikut.

- Laptop Asus
- Processor Intel Core i3

- RAM 4.00 GB
- Harddisk

b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*).

Perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi sebagai berikut.

- Visual Studio Code
- *XAMPP*
- PhpMyAdmin
- *Microsoft Office*
- *Microsoft Visio*
- *Draw.io*

4.2 Desain Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan desain sistem meliputi rancangan DFD (*Data flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan rancangan struktur tabel. Tujuan dari desain sistem ini yaitu dapat memberikan gambaran kepada pengguna tentang sistem baru yang diusulkan dan memberikan ilustrasi dalam pembuatan sistem nantinya.

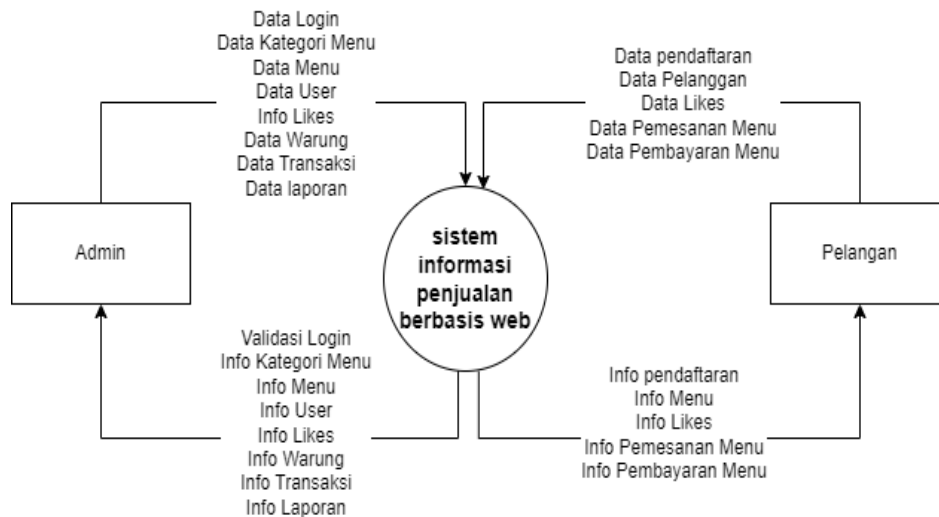
4.2.1 Desain Logik

Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan-kebutuhan bisnis dari fase analisis kebutuhan kepada model sistem yang akan dibangun nantinya. Dengan kata lain pada fase ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan teknologi (*data*, *proses*, *interface*) yang menjamin *usability*, *reliability*, *completeness*, *performance*, dan *quality* yang akan dibangun didalam sistem.

4.2.2.1 Diagram Konteks

Diagram konteks ini merupakan bagian dari level tertinggi dari DFD (*Data Flow Diagram*) yang menggambarkan seluruh input ke suatu sistem atau *output* dari sistem. Diagram konteks akan memberi gambaran mengenai keseluruhan dari

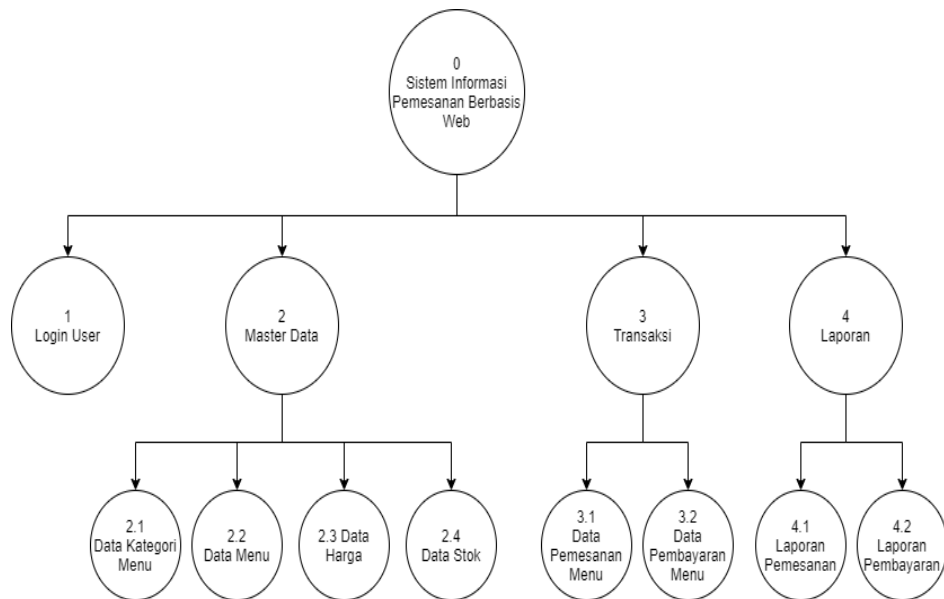
sistem. Diagram konteks yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua user yaitu admin sebagai pengolah sistem dan pelanggan pengguna sistem, seperti yang terdapat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Diagram Konteks

4.2.2.2 Diagram Jenjang

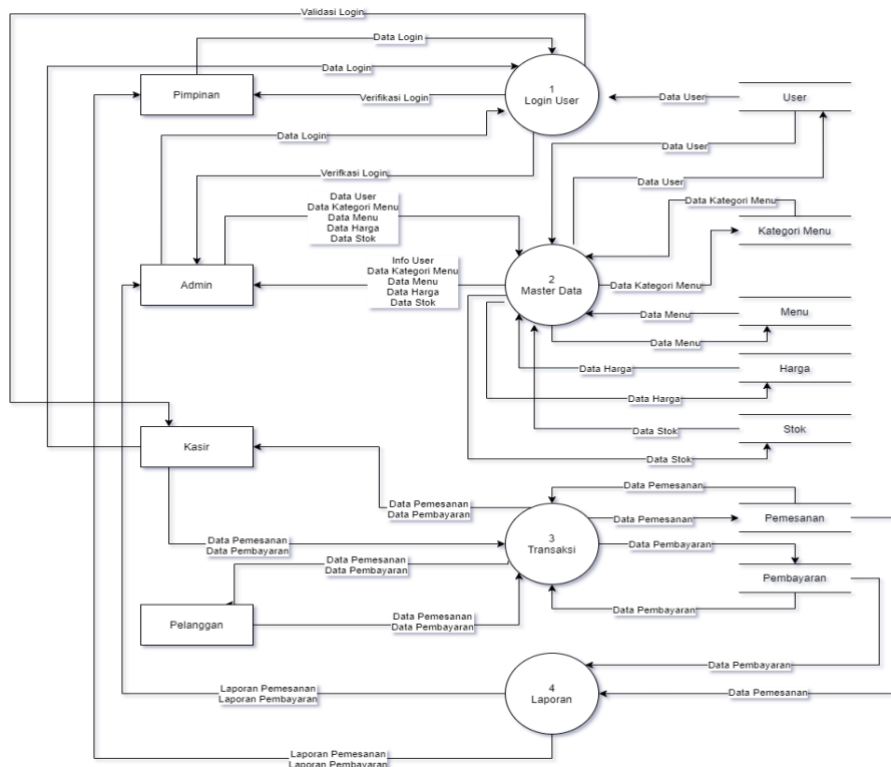
Diagram jenjang merupakan diagram yang menggambarkan struktur dari sistem berupa suatu bagan berjenjang yang menampilkan semua proses yang ada pada sistem. Diagram jenjang digunakan untuk mempersiapkan penggambaran DFD ke level lebih bawah lagi. Diagram jenjang sistem ini dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Diagram Jenjang

4.2.2.3 DFD Level 1

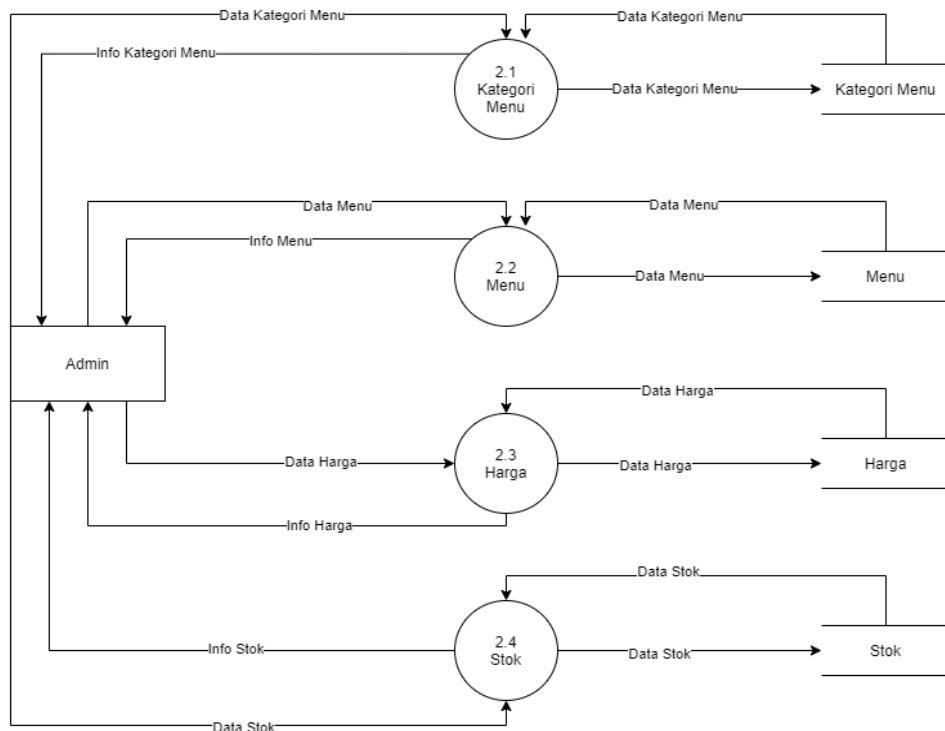
DFD level 1 merupakan suatu proses yang dibuat untuk menggambarkan asal dan tujuan data yang keluar dari sistem, serta proses yang terjadi di dalam sistem. Pada gambar 4.3, menjelaskan DFD level 1 sistem ini yang meliputi proses login, proses pengelolaan master data dan laporan.



Gambar 4.3 DFD level 1

4.2.2.4 DFD Level 2 Proses 2

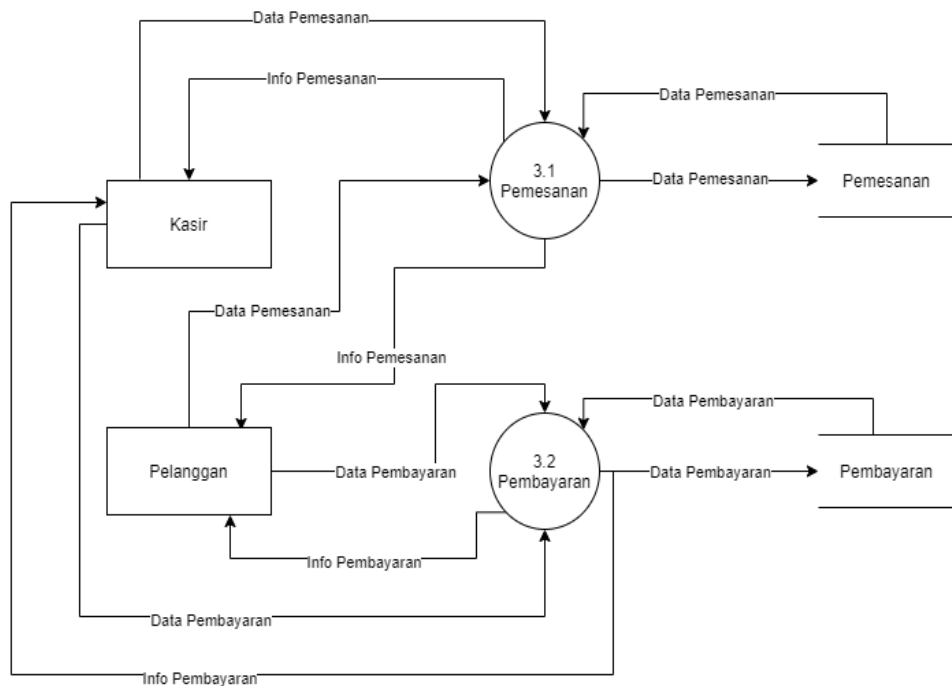
DFD level 2 proses 2 merupakan penjabaran dari DFD level 1, pada level ini menjelaskan proses manajemen data pendataan kategori menu dan menu. Rancangan DFD level 2 proses 2 dapat dilihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 DFD level 2 proses 2

4.2.2.5 DFD Level 2 Proses 3

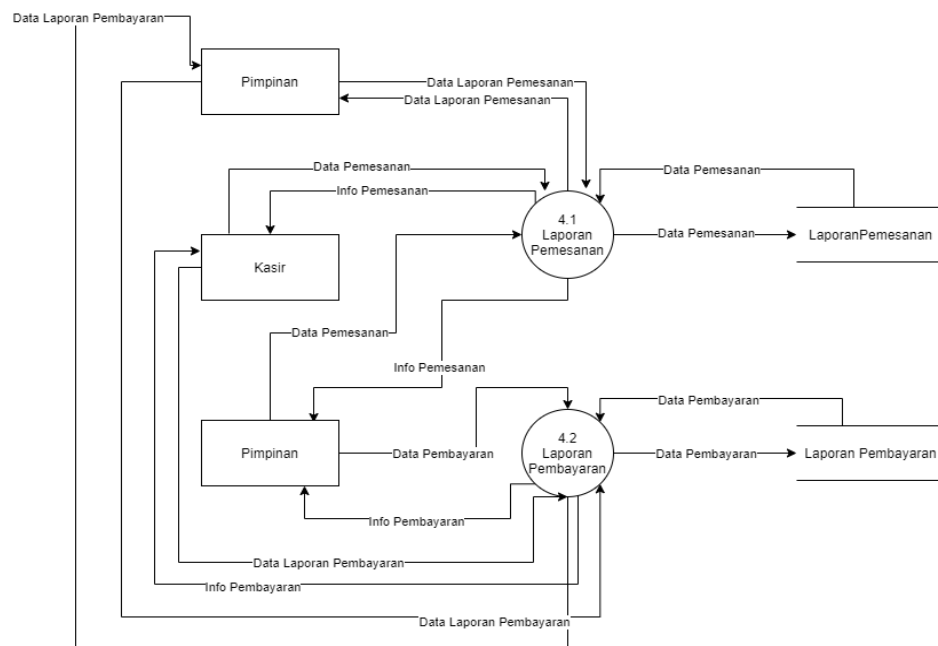
DFD level 2 proses 3 merupakan penjabaran dari DFD level 1, pada level ini dijelaskan proses Input data pelanggan, pembelian, dan nota. Rancangan DFD level 2 proses 3 dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 DFD level 2 proses 3

4.2.2.6 DFD Level 2 Proses 4

DFD level 2 proses 4 merupakan penjabaran dari DFD level 1, pada level ini dijelaskan proses manajemen laporan yang meliputi laporan Pemesanan, dan Laporan Pembayaran. Rancangan DFD level 2 proses 4 dapat dilihat pada gambar 4.6



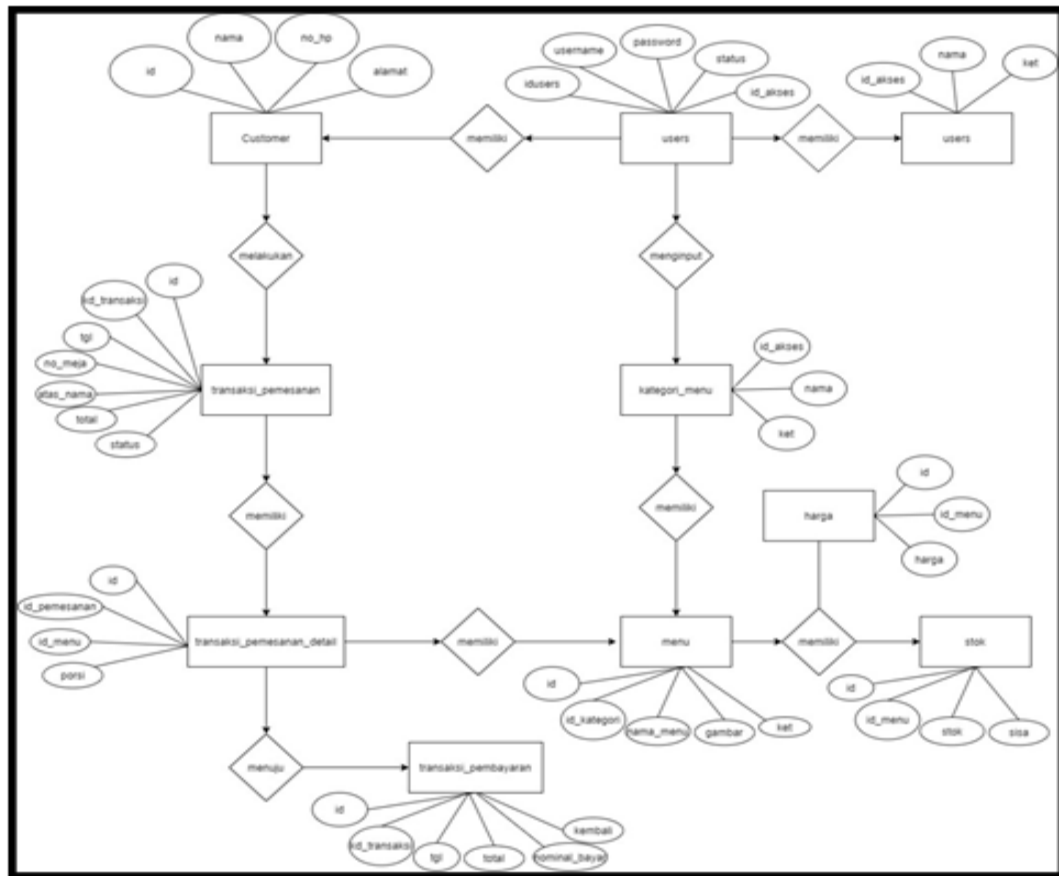
Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 4

4.2.2 Desain Fisik

Desain fisik dari tahapan ini bertujuan untuk mentransformasikan kebutuhan bisnis yang direpresentasikan sebagai desain logik menjadi desain fisik yang nantinya akan dijadikan acuan dalam membuat system yang akan dikembangkan.

4.2.2.1 Entity Relationship Diagram

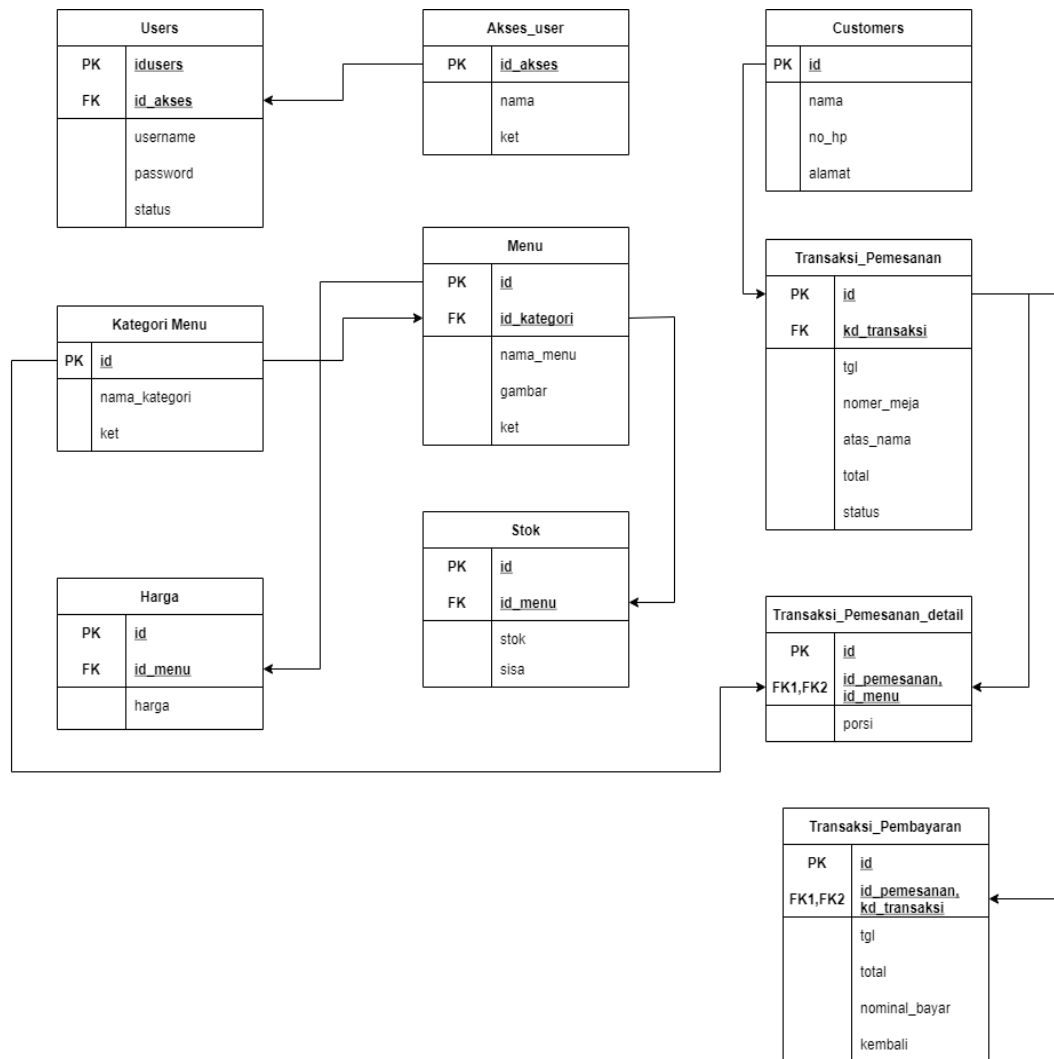
Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan diagram yang dapat mengekspresikan keseluruhan data logis struktur penggambaran basis data. Menjelaskan tentang hubungan antar entitas yang digunakan dalam pembuatan sistem penjualan berbasis *website* seperti gambar 4.7 *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan karena dapat menggambarkan himpunan entitas dan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang lebih sistematis.



Gambar 4.7 ERD

4.2.2.2 Relasi Tabel

Relasi tabel digambarkan dengan garis-garis yang terhubung antar masing-masing table. Garis tersebut merupakan hubungan antara *primary key* dengan *foreign key* dari table. Dari rancangan table yang sudah dibuat, maka relasi table dari sistem ini bisa dilihat pada Gambar 4.8.



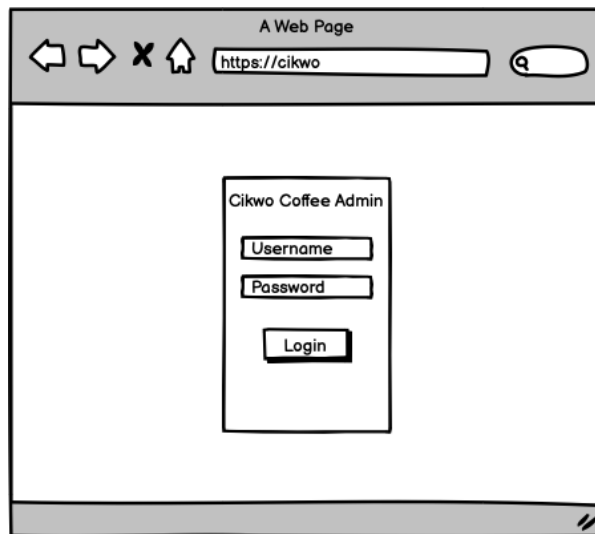
Gambar 4.8 Relasi Tabel

4.2.2.3 Desain Antar Muka

Berikut adalah desain tampilan dari *website* yang akan dibuat sebagai dasar dari desain tampilan untuk gambar awal pembuatan *website*.

a. Halaman Login Admin/Petugas/Pimpinan

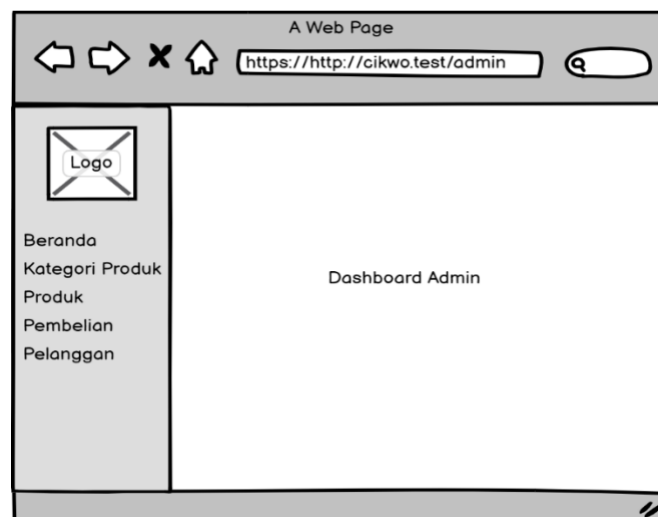
Sebelum *user* mengakses sistem *user* diharuskan untuk login menggunakan *username* dan *password*. Rancangan halaman *login* admin dari *website* yang akan dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman Login

b. Halaman Menu Utama Admin

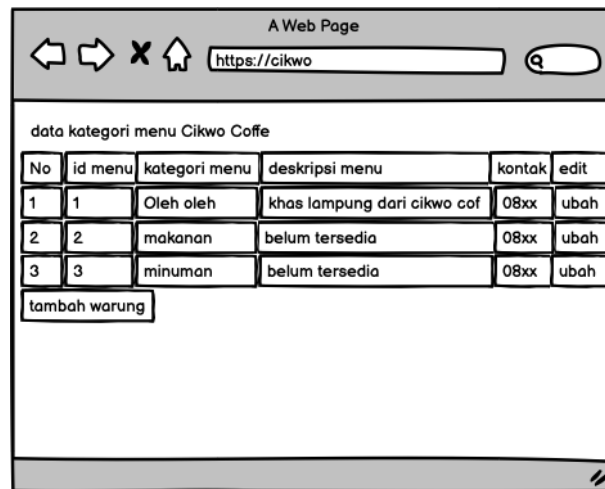
Halaman menu utama Admin ini tampilan di mana *user* (admin) telah melakukan login pada sistem. Rancangan halaman menu utama dari *website* yang akan dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Rancangan Dasboard Admin

c. Halaman Data Kategori Menu

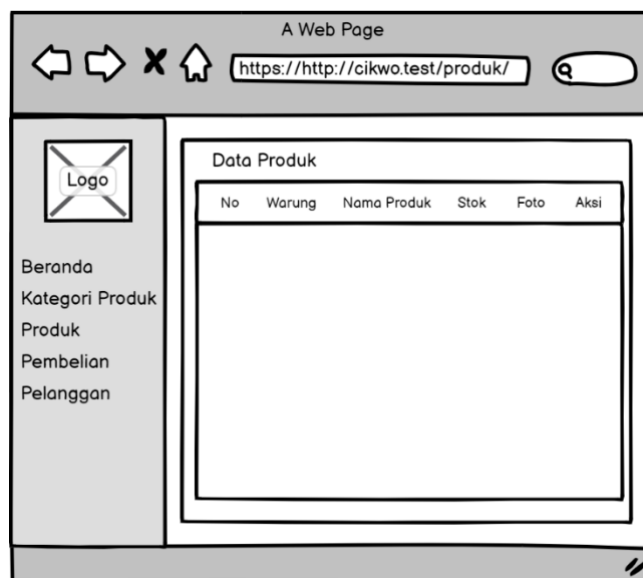
Halaman Data Kategori Menu ini tampilan di mana *user* (admin) melakukan pengolahan untuk data Kateori Menu. Rancangan halaman Data Kategori Menu dari *website* yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Rancangan Halaman Data Kategori Menu

d. Halaman Data Menu

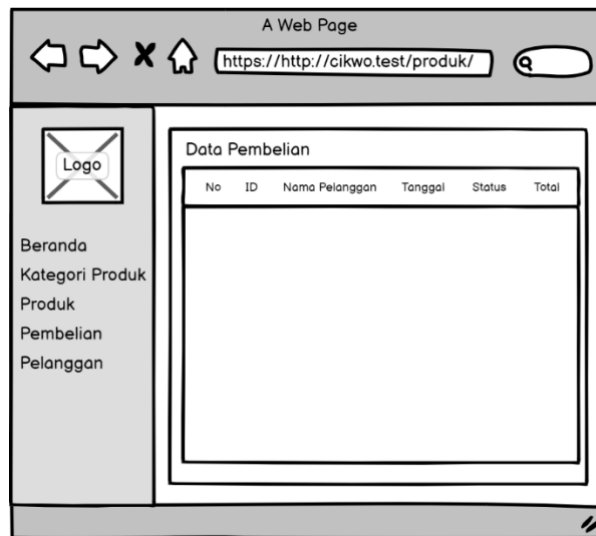
Halaman Data Menu ini tampilan di mana *user* (admin) telah melakukan pengolahan untuk data Menu. Rancangan halaman Data Produk/Menu dari *website* yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 4.12



Gambar 4.12 Rancangan Halaman Data Produk/Menu

e. Halaman Data Transaksi Pemesanan

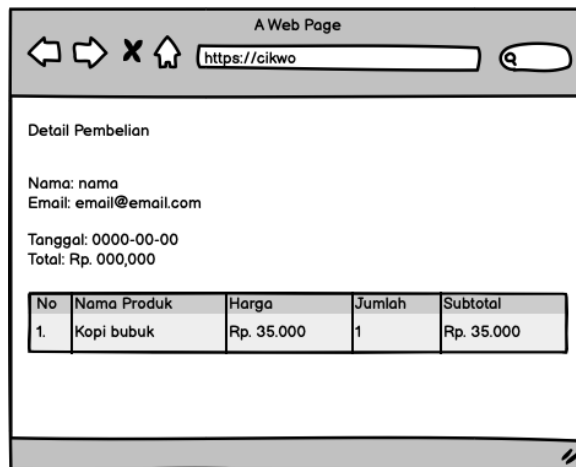
Halaman Transaksi Pemesanan ini tampilan di mana *user* (admin) telah melakukan pengolahan untuk data Transaksi Pemesanan. Rancangan halaman Data Transaksi Pemesanan dari *website* yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Halaman Data Transaksi Pemesanan

f. Halaman Data Transaksi Pembayaran

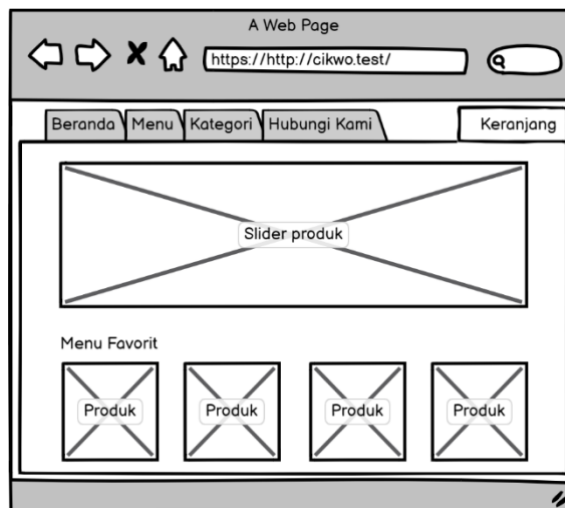
Halaman Data Transaksi Pembayaran ini tampilan di mana *user* (admin) telah melakukan pengolahan untuk data Transaksi Pembayaran. Rancangan halaman Data Transaksi Pembayaran dari *website* yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Halaman Data Transaksi Pembayaran

g. Halaman Utama Pelanggan

Halaman menu utama Pelanggan ini tampilan di mana *user* (pelanggan) telah melakukan login pada sistem dan dapat melakukan pemesanan menu. Rancangan halaman utama pelanggan dari *website* yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Halaman Utama Pelanggan

4.2.2.11 Struktur Tabel

Desain fisik tabel meliputi entitas yang ada beserta atribut yang diperlukan dari Sistem Pemesanan Berbasis *Website*. Pada tahap ini dilakukan pendefinisian basis data yang akan disimpan meliputi struktur tabel, tipe data dan keterangan

tiap-tiap *field*. Berikut adalah struktur tabel dari Sistem Pemesanan Berbasis *Website*:

a. Tabel Users

Nama tabel : users

Primary key : idusers

Foreign key : id_akses

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Rancangan Tabel Users

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
idusers	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
username	varchar (100)		Menyimpan username
password	Varchar(32)		Menyimpan Password
status	Varchar(5)		Menyimpan status user
id_akses	int(11)		Menyimpan id_akses

b. Tabel Akses User

Nama tabel : akses_user

Primary key : id_akses

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Rancangan Tabel Akses User

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id_akses	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
nama	varchar (100)		Menyimpan nama akses

ket	Varchar(50)		Menyimpan keterangan
-----	-------------	--	----------------------

c. Tabel Kategori Menu

Nama tabel : kategori_menu

Primary key : id

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Rancangan Tabel Kategori Menu

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
nama_kategori	varchar (50)		Menyimpan nama kategori
ket	Varchar(255)		Menyimpan keterangan

d. Tabel Menu

Nama tabel : menu

Primary key : id

Foreign key : id_kategori

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Rancangan Tabel Menu

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
nama_menu	Varchar(100)		Menyimpan nama menu
gambar	Text		Menyimpan gambar

ket	Text		Menyimpan keterangan
id_kategori	Int(11)		Menyimpan id kategori menu

e. Tabel Harga

Nama tabel : harga

Primary key : id

Foreign key : id_menu

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4. 5 Rancangan Tabel Harga

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
id_menu	int(11)		Menyimpan id menu
harga	Int(11)		Menyimpan Harga Menu

f. Tabel Stok

Nama tabel : stok

Primary key : id

Foreign key : id_menu

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4. 6 Rancangan Tabel Stok

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
id_menu	int(11)		Menyimpan id

			menu
stok	Int(11)		Menyimpan Harga Menu
sisas	Int(11)		Menyimpan Sisa Menu

g. Tabel Transaksi Pemesanan

Nama tabel : transaksi_pemesanan

Primary key : id

Foreign key : kd_transaksi

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4. 7 Rancangan Tabel Pemesanan

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
tgl	date		Menyimpan tanggal pemesanan
Atas_nama	varchar(50)		Menyimpan atas nama
total	Int(5)		Menyimpan total pemesanan
Status	Int(11)		Menyimpan Status
Kd_transaksi	Int (11)		Menyimpan kode transaksi

h. Tabel Transaksi Pemesanan Detail

Nama tabel : transaksi_pemesanan_detail

Primary key : id

Foreign key : id_pemesanan, id_menu

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4. 8 Rancangan Tabel Pemesanan Detail

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
Id_pemesanan	Int(11)		Menyimpan id pemesanan
Id_menu	Int(11)		Menyimpan id Menu

i. Tabel Transaksi Pembayaran

Nama tabel : transaksi_pembayaran

Primary key : id

Foreign key : kd_transaksi, id_pemesanan

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4. 9 Rancangan Tabel Pemesanan

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
tgl	date		Menyimpan tanggal pembayaran
total	Int(5)		Menyimpan total pemesanan
Nominal_bayar	Int(11)		Menyimpan Nominal Bayar
Kembali	Int(11)		Menyimpan data kembalian
Status	Int(11)		Menyimpan Status
Kd_transaksi	Int (11)		Menyimpan kode transaksi

Id_pemesanan			Menyimpan id Pemesanan
--------------	--	--	------------------------

j. Tabel Customer

Nama tabel : pelanggan

Primary key : id_pelanggan

Adapun rancangan tabel dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4. 10 Rancangan Tabel Customer

Nama Field	Tipe Data	Key	Keterangan
id	int (11)	<i>Primary key</i>	Merupakan <i>primary key</i>
Nama	Varchar(100)		Menyimpan nama pelanggan
No_hp	Varchar(15)		Menyimpan telepon pelanggan
Alamat	Varchar(100)		Menyimpan alamat pelanggan

BAB V

IMPLEMENTASI HASIL

5.1 Implementasi

Sistem Pemesanan Berbasis Website dibuat dengan *back-end* bahasa pemrograman PHP, dengan *front-end HTML* dan *CSS* serta menggunakan tambahan framework *Bootstrap* dan *jQuery* agar tampilannya terlihat lebih menarik. Pada subbab implementasi ini akan dijelaskan mengenai *script* inti yaitu proses login, daftar pelanggan, tambah data menu, serta pembelian dari pelanggan.

5.2.1 Proses Login

Script proses login digunakan untuk mengarahkan dari halaman login menuju ke halaman dashboard masing-masing setiap pengguna. Pengguna terdiri dari dua pengguna yaitu admin dan pelanggan. Script proses login dapat dilihat pada Gambar 5. 1.

A screenshot of a code editor showing a PHP script for login processing. The script includes database connection, user lookup, session management, and a redirect to the home page. It also includes an error message for failed login attempts.

```
1 <?php
2 error_reporting(0);
3
4 include "../config/koneksi.php";
5 $pass = md5($_POST['pass']);
6
7 $login = mysql_query($GLOBALS["___mysql_sql_ostn"], "SELECT * FROM users WHERE
username='".$_POST['username']."' AND password='".$pass."' and status ='Y'");
8 $ketemu = mysql_num_rows($login);
9 $r = mysql_fetch_array($login);
10
11 // Apabila username dan password ditemukan
12 if ($ketemu > 0) {
13     session_start();
14
15     // inisialisasi session //////////
16
17     ("username");
18     ("password");
19     ("status");
20     ("id_akses");
21
22     $_SESSION['username'] = $r['username'];
23     $_SESSION['password'] = $r['password'];
24     $_SESSION['status'] = $r['status'];
25     $_SESSION['id_akses'] = $r['id_akses'];
26
27     header('location:home.php');
28 } else {
29     echo "<SCRIPT language=Javascript>
30     alert('Login Anda Gagal, username dan password tidak valid. Silahkan Hubungi
Admin')
31     </script>";
32     echo "
33     <meta http-equiv='refresh' content='0; url=../index.php' />";
34 }
35
36
```

Gambar 5.1 Script Login

5.2.2 Script Proses Tambah Kategori Menu

Script proses tambah kategori menu digunakan untuk menambahkan data kategori menu, Script proses tambah kategori menu dapat dilihat pada gambar 5.2

```

1 <?php
2 break;
3 // PROSES TAMBAH DATA menu //
4 case 'add':
5 if (isset($_POST['add'])) {
6 $query = mysqli_query($GLOBALS["__mysqli_ston"], "INSERT INTO kategori_menu
  (id,nama_kategori, ket) VALUES ('','$_POST[nama_kategori]','$_POST[ket]') ");
7 echo "<script>window.location='home.php?pg=kategori&act=view'</script>";
8 }
9 ?>

```

Gambar 5. 1 Script Proses Tambah Kategori Menu

5.2.3 Script Proses Tambah Menu

Script proses tambah menu digunakan untuk menambahkan data menu pada sistem pemesanan berbasis website. Daftar menu ini akan dipilih oleh pelanggan lalu dibeli. Script proses Tambah Menu dapat dilihat pada gambar 5.3.

```

1 <?php
2
3     break;
4     // PROSES TAMBAH DATA menu //
5     case 'add':
6         error_reporting(0);
7
8         if (isset($_POST['add'])) {
9             ///////////////////////////////////////////////////foto ///////////////////////////////////
10            $lokasi_file = $_FILES['gambar']['tmp_name'];
11            $foto_file = $_FILES['gambar']['name'];
12            $tipe_file = $_FILES['gambar']['type'];
13            $ukuran_file = $_FILES['gambar']['size'];
14
15            $direktori = "../upload/menu/$foto_file";
16
17            $sql = null;
18            $MAX_FILE_SIZE = 1000000;
19            //100kb
20            if($ukuran_file > $MAX_FILE_SIZE) {
21                // header("Location:url?page=form_produk&status=1");
22                exit();
23            }
24            $sql = null;
25            if($ukuran_file > 0) {
26                move_uploaded_file($lokasi_file, $direktori);
27            }
28
29            $query = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "INSERT INTO menu
30            (id,id_kategori, nama_menu,gambar, ket) VALUES
31            ('',$_POST[id_kategori],'$_POST[nama],'$_POST[foto_file'],'$_POST[ket]') ");
32            echo "<script>window.location='home.php?pg=menu&act=view'</script>";
33        }
34    ?>

```

Gambar 5. 2 Script Proses Tambah Menu

5.2.4 Script Proses Tambah Harga

Script proses Tambah Harga digunakan untuk menambahkan data harga pada sistem pemesanan berbasis website. Script proses Pembelian dapat dilihat pada gambar 5.4.

```

1 <?php
2     break;
3     // PROSES TAMBAH DATA Harga //
4     case 'add':
5         if (isset($_POST['add'])) {
6             $query = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "INSERT INTO harga
7             (id,id_menu,harga) VALUES ('',$_POST[id_menu],'$_POST[harga]')");
8             echo "<script>window.location='home.php?pg=hrg&act=view'</script>";
9         }
10    ?>

```

Gambar 5. 3 Script Proses Tambah Data Harga

5.2.5 Script Proses Tambah Stok

Script proses Tambah Stok digunakan untuk menambahkan data stok pada sistem pemesanan berbasis website. Script proses Pembelian dapat dilihat pada gambar 5.5.

```

1 <?php
2 break;
3 // PROSES TAMBAH DATA stok //
4 case 'add':
5 if (isset($_POST['add'])) {
6 $query = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "INSERT INTO stok
7 (id,id_menu,stok,sisa) VALUES ('','$_POST[id_menu]',
8 '$_POST[stok_awal]','$_POST[sisa]')");
9 }
10 ?>

```

Gambar 5. 4 Script Proses Tambah Data Stok

5.2.6 Script Proses Transaksi Pemesanan

Script proses Transaksi Pemesanan digunakan untuk Proses Pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan pada sistem pemesanan berbasis website. Script proses Pemesanan dapat dilihat pada gambar 5.6.

```

1 <?php
2 break;
3 // PROSES TAMBAH DATA Transaksi Pemesanan //
4 case 'add':
5 error_reporting(0);
6
7 if (isset($_POST['add'])) {
8 // $total = $_POST['jumlah'] * $_POST['harga'];
9 $kd_transaksi = $_POST['kd_transaksi'];
10 $no_meja = $_POST['no_meja'];
11 $atas_nama = $_POST['atas_nama'];
12 $jumlah = $_POST['jumlah'];
13 $harga = $_POST['harga'];
14 $id_menu = $_POST['id_menu'];
15 $total = $_POST['total'];
16 $tgl = date('Y-m-d');
17
18 //membuat jumlah item yang adippilih
19 $jumlah_menu=count($_POST['id_menu']);
20
21 //query untuk save ke tabel transaksi pemesanan
22 $query = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "INSERT INTO transaksi_pemesanan
23 (id,kd_transaksi,tgl,nomer_meja,atas_nama,total)
24 VALUES
25 ('','$_POST[kd_transaksi]','$_POST[tgl]','$_POST[no_meja]','$_POST[atas_nama]','$_POST[total]')");
26 $id_pemesanan = ((is_null($___mysqli_res =
27 mysqli_insert_id($GLOBALS["___mysqli_ston"]))) ? false : $___mysqli_res);
28 for ($i=0;$i<$jumlah;$i++){
29 //perulangan
30 $masukkan = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "INSERT INTO
31 transaksi_pemesanan_detail (id,id_pemesanan,id_menu,porsi)
32 VALUES ('','$_POST[id_pemesanan]','$_POST[id_menu]','$_POST[jumlah]')");
33
34 // update stok beberapa menu yg dipilih
35 $update_stok = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "UPDATE stok set
36 sisa=sisa-$jumlah[$i] where id_menu=$_POST[id_menu]");
37
38 }
39 // echo $update_stok;
40 // die();
41
42 $delete_temp_transaksi_pemesanan = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"],
43 "DELETE FROM temp_transaksi_pemesanan");
44
45 echo "<script>window.location='home.php?pg=pmsn&act=view'</script>";
46 }
47
48 //untuk menyimpan sementara menu yang dipilih ketabel
49 temp_transaksi_pemesanan
50 if (isset($_POST['add_temp'])) {
51 $total = $_POST['jumlah'] * $_POST['harga'];
52 $query = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "INSERT INTO
53 temp_transaksi_pemesanan (id,tgl,id_menu,id_harga,jumlah,total)
54 VALUES
55 ('','$_POST[tgl]','$_POST[id_menu]','$_POST[id_harga]','$_POST[jumlah]','$_POST[total]')");
56 }
57 echo "<script>window.location='home.php?pg=pmsn&act=add'</script>";
58 }
59 ?>

```

Gambar 5. 5 Script Proses Transaksi Pemesanan

5.2.7 Script Proses Transaksi Pembayaran

Script proses Transaksi Pembayaran digunakan untuk Proses Pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan pada sistem pemesanan berbasis website. Script proses Pembayaran dapat dilihat pada gambar 5.7.

```

1 <?php
2 break;
3 // PROSES TAMBAH DATA Transaksi pembayaran //
4 case 'add':
5
6 if (isset($_POST['add'])) {
7     $kembali = $_POST['jumlah'] - $_POST['total'];
8     $kd_transaksi = $_POST['kd_transaksi'];
9     $id_pemesanan = $_POST['id_pemesanan'];
10    $jumlah = $_POST['jumlah'];
11    $total = $_POST['total'];
12    // $kembali = $_POST['kembali'];
13    $tgl = $_POST['tgl'];
14
15    // echo $_POST['kd_transaksi'];
16    // die();
17
18
19    $query = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "INSERT INTO
    transaksi_pembayaran (id,kd_transaksi,id_pemesanan,
    tgl,total,nominal_bayar,kembali)
20    VALUES
    ('','$_POST[kd_transaksi]','$_POST[id_pemesanan]','$_POST[tgl]','$_POST[total]','$_P
    OST[jumlah]','$kembali')");
21
22    $update_status = mysqli_query($GLOBALS["___mysqli_ston"], "UPDATE
    transaksi_pemesanan Set status=1 where id='$_POST[id_pemesanan]' ");
23
24    echo "<script>window.location='home.php?pg=pmby&act=view'</script>";
25 }
26 ?>

```

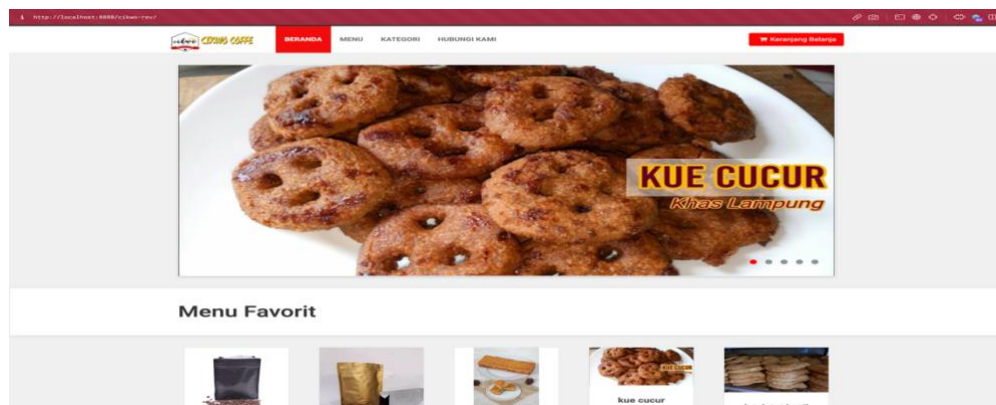
Gambar 5. 6 Script Proses Transaksi Pembayaran

5.2 Hasil

Hasil dari penelitian ini adalah sistem pemesanan dalam bentuk sebuah *website*. Pada bab ini memperlihatkan hasil rancangan yang telah dibuat untuk setiap halamannya.

5.2.1 Halaman Utama

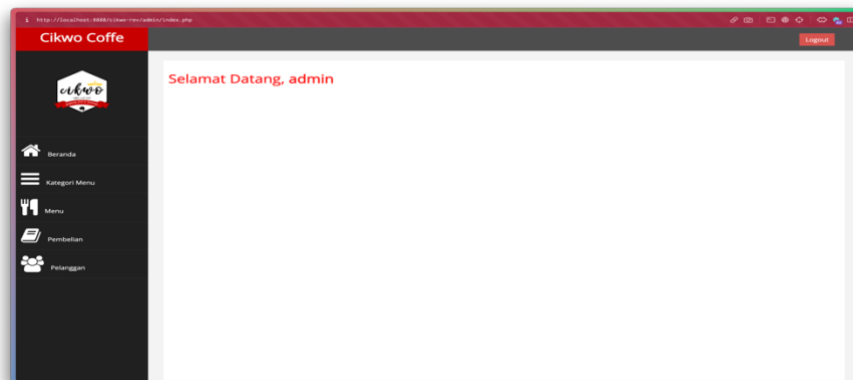
Halaman Utama adalah halaman yang dapat diakses oleh semua pengguna sistem. dapat dilihat pada gambar 5.8.



Gambar 5.8 Halaman Utama

5.2.2 Halaman Menu Utama Admin

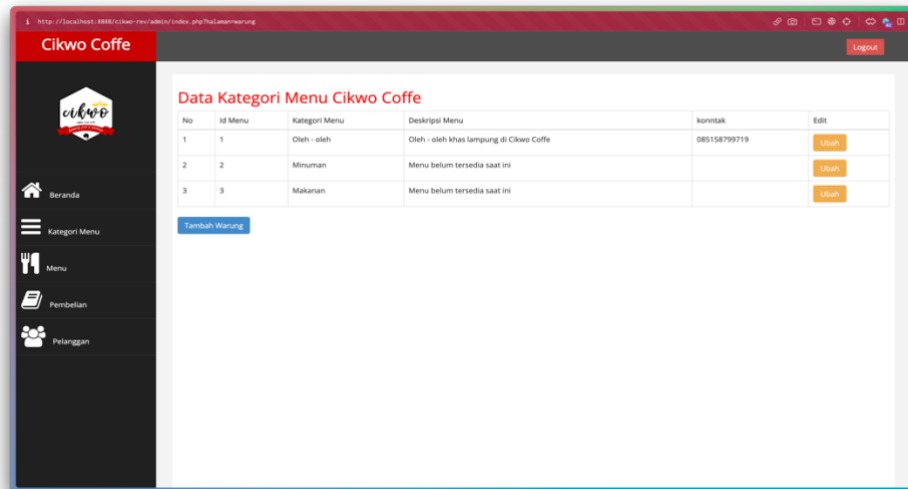
Halaman menu utama admin adalah halaman yang dapat diakses oleh admin. Pada halaman menu ini terdapat beberapa menu yang dapat diakses oleh admin yaitu dashboard, menu kelola data yang terdiri dari data kategori menu, data menu, data stok, data harga, data transaksi dan lainnya. Halaman Menu Utama Admin dapat dilihat pada gambar 5.9.



Gambar 5.9 Menu utama admin

5.2.3 Halaman Data Kategori Menu

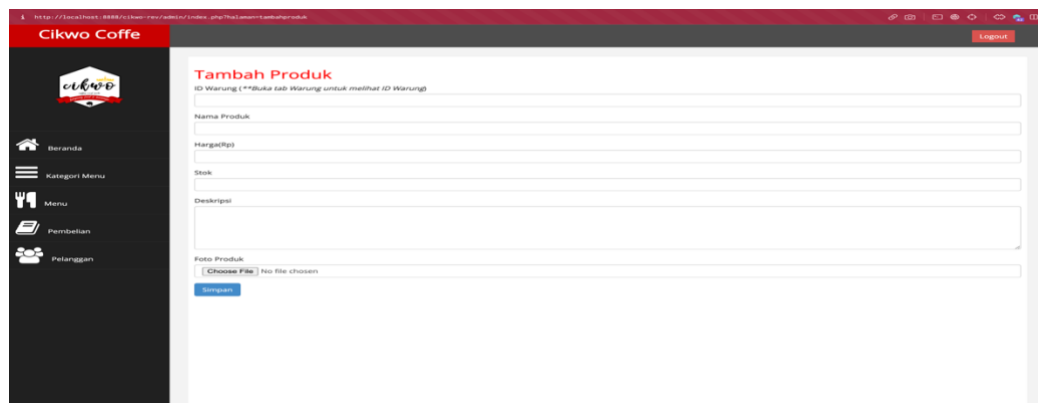
Halaman data kategori menu adalah halaman yang digunakan untuk mengolah data yang Kategori Menu. Pada halaman ini terdapat tabel data-data Kategori menu, serta dapat menambahkan data kategori menu, melakukan perubahan kategori menu dan menghapus data kategori menu. Halaman data kategori dapat dilihat pada gambar 5. 10.



Gambar 5. 10 Halaman Data Kategori Menu

5.2.4 Halaman Data Menu

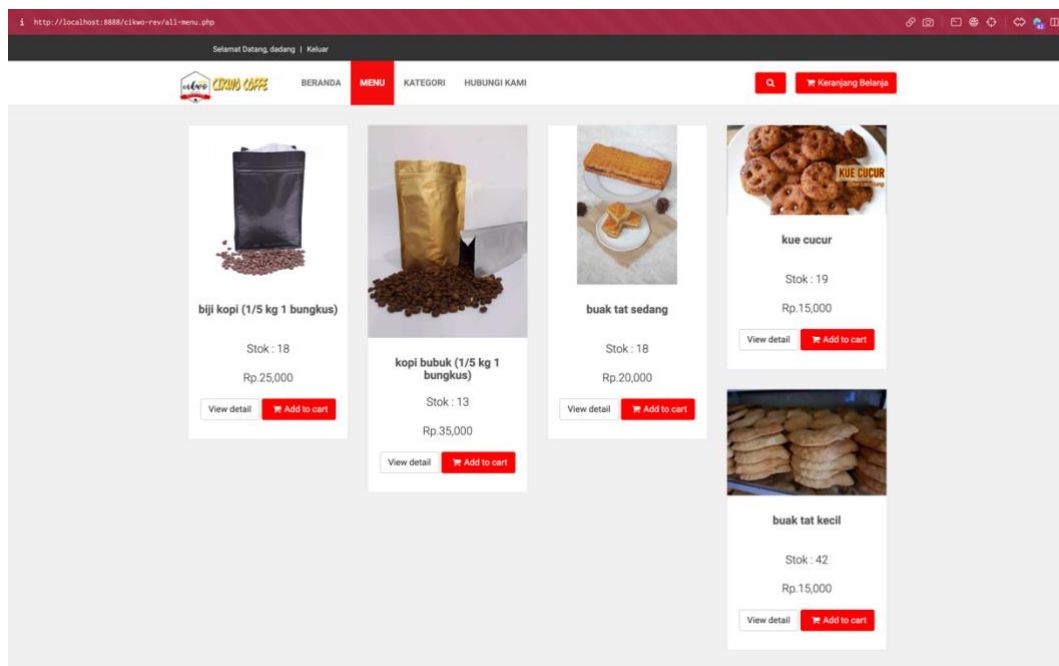
Halaman data menu adalah halaman yang digunakan untuk mengolah data yang Menu. Pada halaman ini terdapat tabel data-data menu, serta dapat menambahkan data menu, melakukan perubahan menu dan menghapus data menu. Halaman data menu dapat dilihat pada gambar 5. 11.



Gambar 5. 11 Halaman Data Menu

5.2.5 Halaman Menu Utama Pelanggan

Halaman menu utama pelanggan adalah halaman yang dapat diakses oleh pelanggan. Pada halaman menu ini terdapat beberapa menu yang dapat diakses oleh pelanggan, melihat menu, kategori menu, dan memesan menu. Halaman menu utama pelanggan dapat dilihat pada gambar 5.12.



Gambar 5. 12 Halaman Utama Pelanggan

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Dari keseluruhan proses analisis, perancangan, dan implementasi mengenai sistem pemesanan berbasis *website* yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Penjualan berbasis *website* ini dapat membuat efisiensi waktu pelanggan dalam memesan menu pada Cikwo Resto & Coffe Liwa.
2. Data Transaksi disimpan dalam sebuah database sistem yang dapat diakses oleh pemilik/owner Cikwo Resto & Coffe Liwa yang memudahkan untuk merekap data transaksi setiap bulannya.
3. Sistem pemensana berbasis *website* ini memudahkan kasir untuk melakukan transaksi dengan pelanggan.

6.2 Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai sistem penjualan berbasis *website* yang telah dibangun, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut, seperti pelanggan dapat order langsung dari rumah masing-masing.
2. Meningkatkan kualitas tampilan agar pengguna dapat menggunakan sistem penjualan berbasis *website* secara lebih nyaman dan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, I. A., Setiawan, B., Khanh, R., Nurdyansyah, G., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Kasir Berbasis Website Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(2), 82-89.
- Bakhri, S.-, Hanif, F., & Haidir, A. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Kasir Penjualan Susu Berbasis Web Pada Alomgada Kids Jakarta. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, 5(1). <https://doi.org/10.31294/ijcit.v5i1.6397>
- Eko Setia Budi dkk, (2021) *Sistem Informasi Pemesanan Lapangan Pada Arena Futsal Kelapa Dua Berbasis Web*, Jurnal Sistem Informasi dan Komputer
- Evan Rosiskaa dan Rahmat Fauzib, (2020) *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Usaha Roti Dapoer Yuri*, 2(2), 6–13.
- Indrajani, S. Kom, MM. 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Elex Media Komputindo
- Karlina, (2020) *Rancang Bangun Sistem Pengadaan Jasa Wedding Organizer Salon Arjuna Srikandi Berbasis Web*, Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika
- Lesmono, I. D. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPATU BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE WATERFALL. *Swabumi*, 6(1), 55–62. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v6i1.3316>
- Noval Riswandha, M., & Nadhif, M. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KASIR PADA WARUNG “SATE & GULE BANG LUKMAN CABANG MALANG” BERBASIS WEB DENGAN METODE CUT OFF POINT. In *Nopember* (Vol. 10, Issue 2). <http://jurnal.stmik->
- Ipswich, D. (2011). Setting up a WAMP server on your windows desktop. *Technology Now at Smashwords*.
- Tuti Handayani dkk, (2020) *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara)*, Jurnal Teknik Informatika.
- Zaliluddin, D. (Dadan), & Rohmat, R. (Rohmat). (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus pada Newbiestore). *Infotech Journal*, 4(1), 236615. <https://www.neliti.com/publications/236615>

Zia Rizki Dkk (2019), *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Café Surabiku*, Jurnal Teknologi Dan Informasi 9 (1),66-77