

**SISTEM INFORMASI E-MENU PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN METODE ORIENTASI OBJEK
PADA DECANTINS CAFE DAN RESTO**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1522500086	PAURI FERIHATIN
2. 1522500184	AGUS SETIAWAN
3. 1522500213	KURNIAWAN WIJAYA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **SISTEM INFORMASI E-MENU PEMESANAN MAKANAN
DAN MINUMAN BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN
METODE ORIENTASI OBJEK PADA DECANTINS CAFE
DAN RESTO**

NIM

1. 1622500086
2. 1522500184
3. 1522500213

NAMA

PAURY FERIHATIN
AGUS SETIAWAN
KURNIAWAN WIJAYA

Menyetujui,
Pembimbing



Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom
0211108306

Pangkalpinang 09 Januari 2019
Pembimbing Lapangan,



Ika Nur Safitri
dct/03/18/09

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom.
NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KERJA PRAKTEK (KP)

Dinyatakan bahwa :

1. Pauri Ferihatin (1522500086)
2. Agus Setiawan (1522500184)
3. Kurniawan Wijaya (1522500213)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **05 November 2018** sampai dengan **09 Januari 2019** dengan baik.

Nama Instansi : *DECANTINS CAFE DAN RESTO*

Alamat : Jl. RA Kartini, Kel. Batin Tikal, Taman Sari

Pembimbing Praktek
Tanggal 09 Januari 2019


DECANTINS
(IKA NUR SAFITRI)

Abstrak

Penyusunan Laporan kerja Praktek ini dibuat dengan metode orienasi objek dan analisis dilakukan dengan wawancara dan survei pada sistem yang berjalan serta dilakukan pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Metode perancangan proses berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan UML (Unified Model Language). Hasil analisis dan pengembangan aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini adalah membantu perusahaan dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggan serta mempermudah dan mempercepat Decantis cafe and resto dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan.

Kata Kunci :Orientasi objek, UML, Aplikasi



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesehatan, kesempatan serta pengetahuan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Kerja Praktek ini yang berjudul **“SISTEM INFORMASI E-MENU PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS APLIKASI MENGGUNAKAN METODE ORIENTASI OBJEK PADA DECANTINS CAFE DAN RESTO”**.

Dengan selesainya laporan Kerja Praktek ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada kami. Untuk itu kami mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Djaetun H.S, selaku pendiri Yayasan Atma Luhur.
2. Bapak Prof. Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku ketua program studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing Kerja Praktek.
5. Ibu Ika Nur Safitri selaku pembimbing lapangan Kerja Praktek.
6. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada kami baik secara moral maupun materi.
7. Teman-teman dan tim Laporan Kuliah Praktek yang telah kerja keras saling membantu dalam menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek.

Penulis menyadari bahwa Laporan Praktik Kerja Lapangan ini masih memiliki banyak sekali kekurangan di dalamnya, sehingga dalam kesempatan kali ini juga penulis bermaksud untuk meminta saran dan masukan dari semua pihak demi terciptanya laporan Kerja Praktek yang lebih baik lagi. Penulis juga berharap agar laporan Praktik Kerja Lapangan yang telah penulis susun ini bisa bermanfaat bagi rekan-rekan Mahasiswa dan para pembaca.

Pangkalpinang, 9 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metodologi dan Model Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.2 Konsep Dasar Informasi	9
2.3 Pengertian Sistem Informasi	10
2.4 Pengertian Aplikasi	11
2.5 UML (Unified Modelling Language)	11
2.6 Pengertian Berorientasi Objek	17

BAB III TINJAUAN ORGANISASI

3.1	Sejarah Singkat Instansi Tempat KP	23
3.2	Visi Instansi Tempat KP	23
3.3	Misi Instansi Tempat KP.....	23
3.4	Struktur Organisasi Instansi Tempat KP	24
3.5	Tugas Dan Wewenang Struktur Organisasi	24
3.6	Unit Kegiatan Instansi Tempat KP	26
3.7	Gambar dan Uraian	28

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Proses Bisnis	30
4.2	Activity Diagram.....	31
4.3	Analisa Keluaran	34
4.4	Analisa Masukan	36
4.5	Kebutuhan Sistem	37
4.6	Use Case Diagram	38
4.7	Sequwnce Diagram Login	43
4.8	ERD (Entity Relationship Diagram)	46
4.9	Transformasi ERD ke LRS	47
4.10	LRS (Logical Report Strukture)	48
4.11	Tabel	49
4.12	Spesifikasi Basis Data	51
4.13	Rancangan Layar.....	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 56

5.2 Saran 56

DAFTAR PUSTAKA 58

LAMPIRAN 59



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Gambar OOP (Orientasi Objek)	5
Gambar 2.1 Gambar Siklus Informasi	9
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Decantins	24
Gambar 3.2 Meja Outdoor Decantins	28
Gambar 3.3 Meja Indoor Decantins	29
Gambar 3.4 Tampilan Keseluruhan Decantins	29
Gambar 4.1 Activity Diagram Pemesanan	31
Gambar 4.2 Activity Diagram Pembayaran	32
Gambar 4.3 Activity Diagram Laporan	33
Gambar 4.4 Use Case Diagram Pemesanan	38
Gambar 4.5 Use Case Pesanan dan Pembayaran	38
Gambar 4.6 Sequence Diagram Login	43
Gambar 4.7 Sequence Entry Meja	44
Gambar 4.8 Sequence Diagram Validasi Order	45
Gambar 4.9 ERD (Entity Relationship Diagram)	46
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS	47
Gambar 4.11 LRS (Logical Report Struktur)	48
Gambar 5.1 Rancangan Layar Login	54
Gambar 5.2 Rancangan Layar Menu Utama	54
Gambar 5.3 Rancangan Layar Entry Meja	55

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1	Simbol Use Case diagram	12
Tabel 2.2	Simbol Class Diagram	13
Tabel 2.3	Simbol Sequence Diagram	15
Tabel 2.4	Simbol Activity Diagram	16
Tabel 2.5	Simbol ERD	18
Tabel 3.1	Tabel Customer	49
Tabel 3.2	Order Menu	49
Tabel 3.3	Tabel Ada	49
Tabel 3.4	Meja	49
Tabel 3.5	Ada	49
Tabel 3.6	Menu	50
Tabel 3.7	Dapat	50
Tabel 3.8	FindOrder	50
Tabel 3.9	Bill	50
Tabel 4.1	Spesifikasi Basis Data Customer	51
Tabel 4.2	Spesifikasi Basis Data Menu	52
Tabel 4.3	Spesifikasi Basis Data Pesanan	52
Tabel 4.4	Spesifikasi Basis Data Detail Pesanan	53
Tabel 4.5	Spesifikasi Basis Data Bill/ Bukti Pembayaran	53

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A	Analisa Keluaran
LAMPIRAN A – 1	Captain Order
LAMPIRAN A – 2	Bill / Bukti Pembayaran
LAMPIRAN A – 3	Laporan
LAMPIRAN B	Analisa Masukan
LAMPIRAN B – 1	Data Ketersediaan Menu
LAMPIRAN B – 2	Pesanan Tamu

