

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU CAFE DAN
RESTORAN MENGGUNAKAN METODE RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT PADA CAFÉ TNT**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1922500128	Vallerey Oscar Widi Yosma
2. 1922500147	Marganda Sinabutar
3. 1922500121	Abdiansyah

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022/2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1922500128
Nama : Vallerey Oscar Widi Yosma
2. NIM : 1922500147
Nama : Marganda Sinabutar
3. NIM : 1922500121
Nama : Abdiansyah

Judul KP : **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU CAFE DAN RESTORAN MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT PADA CAFÉ TNT**

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 30 Januari 2023

Nama

1. Vallerey Oscar Widi Yosma
2. Marganda Sinabutar
3. Abdiansyah

Tanda Tangan





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU CAFE
DAN RESTORAN MENGGUNAKAN METODE
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT PADA
CAFÉ TNT**

NIM	NAMA
1. 1922500128	Vallerey Oscar Widi Yosma
2. 1922500147	Marganda Sinabutar
3. 1922500121	Abdiansyah

Dosen Pembimbing

Pangkalpinang, 30 Januari 2023
Pembimbing Lapangan

Lili Indah Sari, S.Kom, M.Kom

NIDN 0228128003



Nigo Tantra

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom.
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Vallerey Oscar Widi Yosma (1922500128)
2. Marganda Sinabutar (1922500147)
3. Abdiansyah (1922500121)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **1 November 2022** sampai dengan **30 Januari 2023** dengan baik.

Nama Instansi : Café TNT (The National Team)

Alamat : Jl. Kampung Melayu No.181, Bukit Sari,
Kec.Gerunggang, Kota Pangkal Pinang, Kepulauan
Bangka Belitung 33684

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 30 Januari 2023


(Vigo Tantra)

ABSTRAK

Cafe TNT adalah café kekinan yang memiliki menu bervariasi mulai dari makanan, minuman, makanan ringan (snack), dan makanan penutup (desert). Pemanfaatan teknologi Smartphone pada berbagai aspek kini telah dirasakan dampaknya, tanpa terkecuali sampai pada Restoran dan Cafe yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan pelanggan dan keuntungan pihak restoran. Dengan karyawan cafe yang ingin pencatatan menu pemesanan dengan mudah dalam artian tidak rumit dan tidak memakan waktu yang lama. Mudah dalam memesan menu seperti tanpa harus mencatat dan mencetak kertas menu setiap harinya. Penulis berusaha merancang serta membangun sistem perangkat lunak berbasis web dengan metode RAD (Rapid Application Development). Proses pencatatan pesanan pelanggan yang menjadi lebih cepat karena dapat dilakukan dari ponsel waiters dan diproses oleh sistem yang telah dirancang, Dengan adanya Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Cafe dan Restoran dapat mempercepat karyawan resto dalam melakukan pencatatan pesanan, pemrosesan pembayaran, dan pembuatan laporan penjualan, dapat menciptakan perangkat lunak dengan sistem fungsional yang sempurna dalam periode waktu yang sangat cepat. Dan untuk menghindari kesalahan dalam menjalankan sistem, sebaiknya dilakukan pelatihan bagi karyawan mengingat banyaknya data yang akan di olah pada sistem tersebut.

Kata Kunci : Cafe, Menu, Rapid Application Development, Web, Sistem Pemesanan



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek (KP) yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Menu Café dan Restoran Menggunakan Rapid Application Development Pada Café TNT”

Laporan ini di tunjukan untuk memenuhi syarat agar dapat melakukan skripsi pada semester selanjutnya untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur Pangkalpinang.

Penyusun menyadari bahwa laporan kuliah praktek (KP) ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penyusun menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek (KP) ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia
2. Bapak,Ibu dan Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penyusun baik secara moril maupun materi
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur
5. Bapak Ellya Helmud, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
7. Ibu Lili Indah Sari, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing
8. Bapak Vigo Tantra selaku Pembimbing Lapangan
9. Teman-teman selaku seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kuliah Praktek

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur.

Pangkalpinang, 30 Januari 2023

Penulis



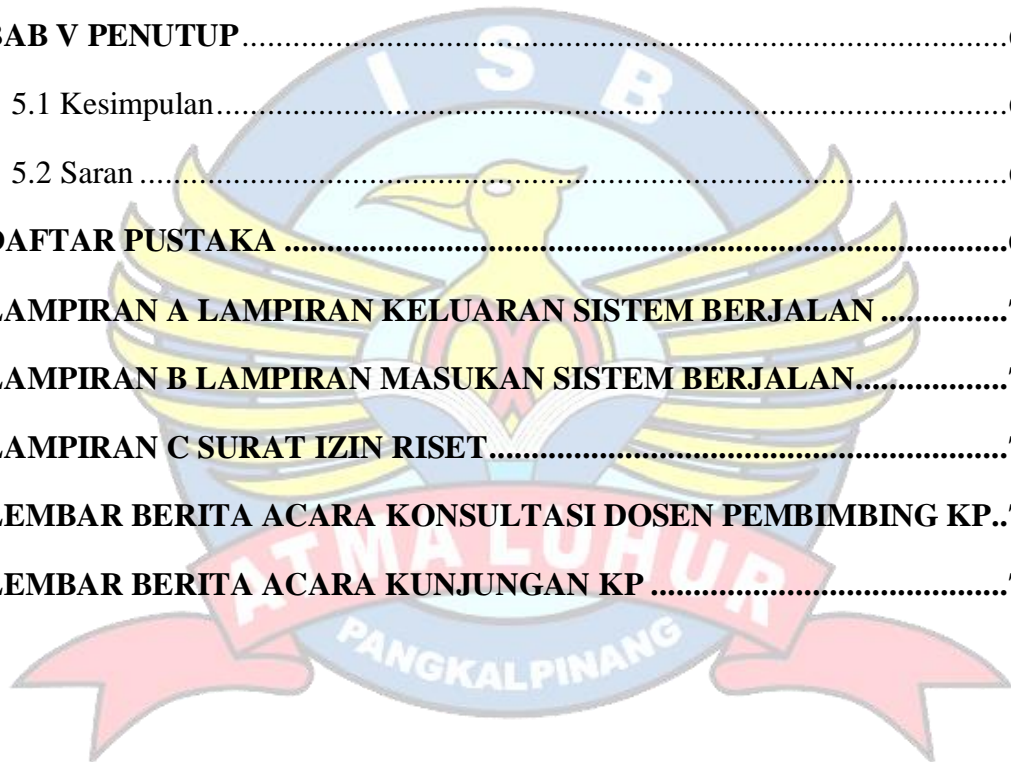
DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan.....	2
1.5 Manfaat penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pengertian Sistem Informasi	4
2.2 Pengertian Pemesanan	4
2.3 Pengertian Menu	4
2.4 Pengertian Metode Rapid Application Development (RAD)	5

2.4.1 Tahapan-Tahapan Model RAD.....	5
2.5 Unified Modelling Language (UML) sebagai Tools.....	6
2.5.1 Definisi Unified Modeling Language (UML).....	6
2.5.2 Software Pendukung	8
2.6 Use Case Diagram.....	9
2.7 Class Diagram.....	9
2.8 Sequence Diagram	9
2.9 Package Diagram	9
2.10 Tinjauan Penelitian Terdahulu	10
BAB III ORGANISASI	13
3.1 Profil	13
3.2 Sejarah Organisasi.....	13
3.3 Visi dan Misi Café TNT.....	14
3.3.1 Visi.....	14
3.3.2 Misi.....	14
3.4 Struktur Organisasi.....	15
3.5 Tugas dan Wewenang.....	15
3.6 Arsitektur Teknologi Informasi.....	17
3.7 Lokasi dan Galeri Restoran.....	18
3.8 Tujuan	19
BAB IV PEMBAHASAN	20
4.1 Analisis Sistem Berjalan.....	20
4.1.1 Analisa Proses Bisnis	20
4.2 <i>Activity</i> Diagram	21
4.2.1 <i>Activity</i> Diagram Proses Pemesanan Menu.....	21







4.2.2	<i>Activity</i> Diagram Proses Menambah Menu Pesanan	22
4.2.3	<i>Activity</i> Diagram Proses Pembayaran ke Kasir	22
4.3	Analisa Dokumen.....	23
4.3.1	Analisa Keluaran	23
4.3.2	Analisa Masukan	24
4.4	Identifikasi Kebutuhan	26
4.5	<i>Use Case</i> Diagram Admin	30
4.6	<i>Use Case</i> Diagram Pemesanan.....	30
4.7	Deskripsi <i>Use Case</i>	31
4.8	Rancangan Basis Data.....	35
4.8.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	35
4.8.2	Transfromasi ERD ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	36
4.8.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	37
4.9	Rancangan Layar.....	45
4.9.1	Halaman Login User	45
4.9.2	Halaman Admin.....	46
4.9.3	Halaman Bagian Waiters.....	47
4.9.4	Halaman Bagian Kitchen dan Bar.....	49
4.9.5	Halaman Bagian Kasir	53
4.10	Sequence Diagram.....	55
4.10.1	Sequence Diagram Login	55
4.10.2	Sequence Diagram Entry Waiters	56
4.10.3	Sequence Diagram Entry Helper.....	57
4.10.4	Sequence Diagram Entry Kasir.....	58
4.10.5	Sequence Diagram Entry Meja	59

4.10.6 Sequence Diagram Entry Pesanan.....	60
4.10.7 Sequence Diagram Entry Category	61
4.10.8 Sequence Diagram Entry Menu	62
4.10.9 Sequence Diagram Data Pesanan.....	63
4.10.10 Sequence Diagram Cetak Struk.....	64
4.10.11 Sequence Diagram Laporan Penghasilan.....	65
4.10.12 Class Diagram.....	66
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN A LAMPIRAN KELUARAN SISTEM BERJALAN	71
LAMPIRAN B LAMPIRAN MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	73
LAMPIRAN C SURAT IZIN RISET.....	76
LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING KP..	78
LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KP	79





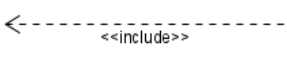

DAFTAR SIMBOL

1. *Symbol Activity Diagram*

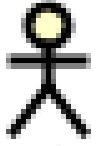
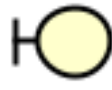

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
5		<i>Partition</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivis yang terjadi.
6		<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.




2. *Symbol Use Case Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i>

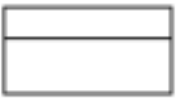
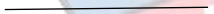
			dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
3		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
4		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i> .

3. Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambar dari <i>form</i> .
3		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan table

4		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
5		<i>A Focus of Control and A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A Message</i>	Menggambarkan Pengirim Pesan

4. Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Rapid Application Development (RAD).....	5
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Café TNT.....	15
Gambar 3.2 Arsitektur Proses Pemesanan Café TNT	17
Gambar 3.3 Tampak Depan Café TNT	18
Gambar 3.4 Lokasi Café TNT Citra Satelit Google Map	18
Gambar 3.5 Tampak Depan Café TNT Dari Jalan.....	19
Gambar 3.6 Tampak Belakang Café TNT.....	19
Gambar 4.1 Activity Diagram Proses Pemesanan Menu.....	21
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Menambah Menu Pesanan	22
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Pembayaran ke Kasir	22
Gambar 4.4 Use Case Diagram Admin.....	30
Gambar 4.5 Use Case Diagram Pemesanan	30
Gambar 4.6 Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
Gambar 4.7 Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS).....	36
Gambar 4.8 Logical Record Structure (LRS).....	37
Gambar 4.9 Halaman Login.....	45
Gambar 4.10 Form Entry Waiters	46
Gambar 4.11 Form Entry Helper.....	46
Gambar 4.12 Form Entry Kasir.....	47
Gambar 4.13 Form Entry Meja	47
Gambar 4.14 Form Edit Meja	48
Gambar 4.15 Form Tambah Meja	48
Gambar 4.16 Form Entry Pesanan.....	49
Gambar 4.17 Form Entry Category	49
Gambar 4.18 Tampilan Awal Entry Category	50
Gambar 4.19 Form Edit Category	50
Gambar 4.20 Form Entry Menu	51
Gambar 4.21 Tampilan Awal Entry Menu.....	51

Gambar 4.22 Form Edit Menu	52
Gambar 4.23 Tampilan Data Pesanan Helper.....	52
Gambar 4.24 Tampilan Alert Konfirmasi Proses Pesanan	53
Gambar 4.25 Form Cetak Struk	53
Gambar 4.26 Modal Pemabayaran Kasir	54
Gambar 4.27 Alert Cetak Struk Pembayaran	54
Gambar 4.28 Form Laporan Harian.....	55
Gambar 4.29 Sequence Diagram Login.....	55
Gambar 4.30 Sequence Diagram Entry Waiters	56
Gambar 4.31 Sequence Diagram Entry Helper	57
Gambar 4.32 Sequence Diagram Entry Kasir.....	58
Gambar 4.33 Sequence Diagram Entry Meja.....	59
Gambar 4.34 Sequence Diagram Entry Pesanan	60
Gambar 4.35 Sequence Diagram Entry Category	61
Gambar 4.36 Sequence Diagram Data Pesanan.....	62
Gambar 4.37 Sequence Diagram Data Pesanan.....	63
Gambar 4.38 Sequence Diagram Cetak Struk	64
Gambar 4.39 Sequence Diagram Laporan Penghasilan	65
Gambar 4.40 Class Diagram	66



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel User	38
Tabel 4.2 Tabel Category.....	38
Tabel 4.3 Tabel Menu.....	38
Tabel 4.4 Tabel Punya	38
Tabel 4.5 Tabel Pesanan.....	39
Tabel 4.6 Tabel Waiters.....	39
Tabel 4.7 Tabel Helper	39
Tabel 4.8 Tabel Kasir	39
Tabel 4.9 Table Meja.....	39
Tabel 4.10 Tabel Struk	40
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data User.....	40
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Category	41
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Menu	41
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Punya.....	42
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	42
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Waiters	43
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Helper.....	43
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Kasir.....	44
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Meja	44
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Struk.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Struk Pembayaran Pelanggan	71
Lampiran A-2 Laporan Penjualan	72
Lampiran B-1 Menu Café TNT atau Kertas Pemesanan Pelanggan	73
Lampiran B-2 Data Waiters Café TNT	74
Lampiran B-3 Data Kasir Café TNT	74
Lampiran B-4 Data Helper Café TNT	75
Lampiran C-1 Surat Ijin Pengambilan Data	76
Lampiran C-2 Surat Balasan Permohonan Riset Café TNT	77

