

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN
DAN MINUMAN PADA MENEPI CAFE & RESTO BERBASIS WEB
DENGAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



NIM

NAMA

1. 2022500011

SAID NAUFAL FAHMI

2. 2022500065

IKHSAN MULYA H.

3. 2022500140

RULLY KHRISNA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2023/2024**

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN
DAN MINUMAN PADA MENEPI CAFE & RESTO BERBASIS WEB
DENGAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2023/2024**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 2022500011
Nama : Said Naufal Fahmi
2. NIM : 2022500065
Nama : Ikhsan Mulya Hidayatullah
3. NIM : 2022500140
Nama : Rully Khrisna

Judul KP: **RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA MENEPI CAFE & RESTO BERBASIS WEB DENGAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)**

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

Pangkalpinang, 28 Februari 2024

Nama

1. Said Naufal Fahmi
2. Ikhsan Mulya Hidayatullah
3. Rully Khrisna

Tanda Tangan





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

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
MAKANAN DAN MINUMAN PADA MENEPI CAFÉ &
RESTO BERBASIS WEB DENGAN MODEL *RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)**

	NIM	NAMA
1.	2022500011	SAID NAUFAL FAHMI
2.	2022500065	IKHSAN MULYA H
3.	2022500140	RULLY KHRISNA


Menyetujui,
Pembimbing


Ellya Helmud, M.Kom.
0201027901

Pangkalpinang, 28 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom.
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Said Naufal Fahmi (2022500011)
2. Ikhsan Mulya H (2022500065)
3. Rully Khrisna (2022500140)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **11 Oktober 2023** sampai dengan **28 Februari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : *Menepi Cafe & Resto*
Alamat : Jl. Pangkalpinang-Muntok, Belo Laut, Kec. Mentok,
Kabupaten Bangka Barat, Kepulauan Bangka Belitung

Mentok, 28 Februari 2024

Pembimbing Lapangan

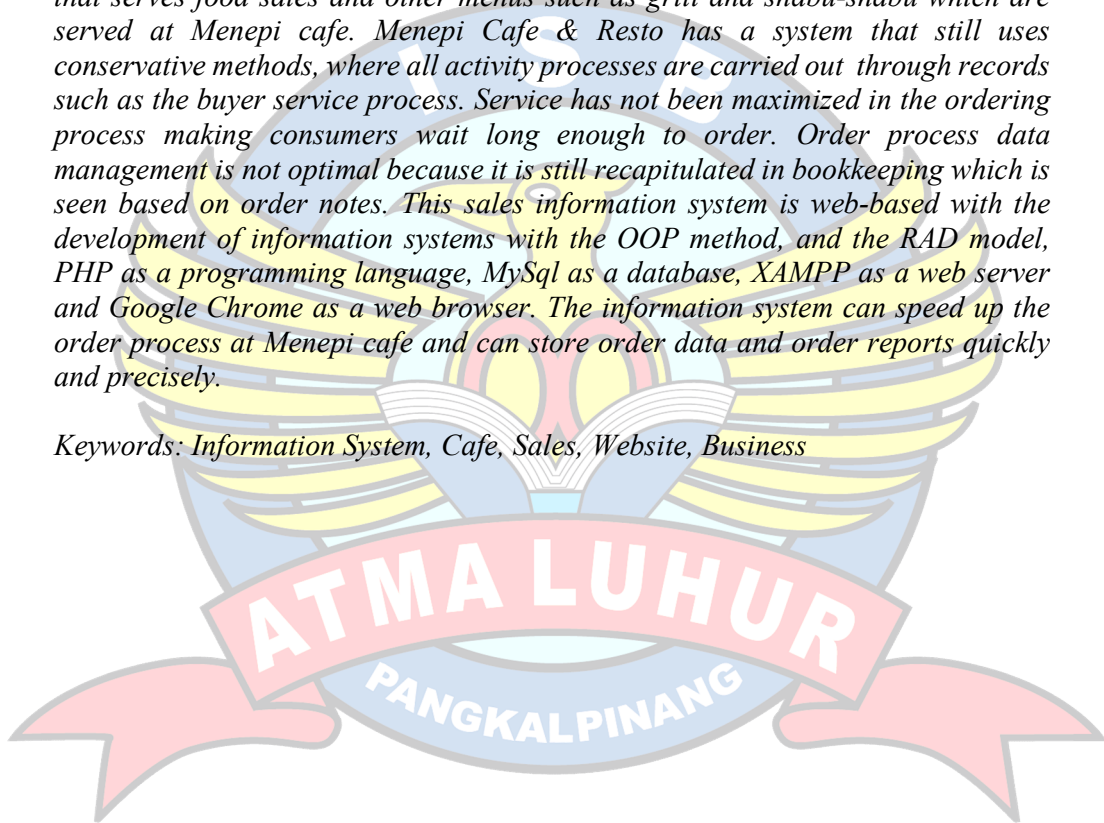


(Randy Kurniawan)

ABSTRACT

Technology is increasing, making business competition more real. Companies can utilize this internet technology to support their business activities by building a website as a means of buying and selling goods or products in the field of sales and promoting their products which makes sales can be made in a relatively short time even though the distance is far apart. Menepi Cafe & Resto is a business place that serves food sales and other menus such as grill and shabu-shabu which are served at Menepi cafe. Menepi Cafe & Resto has a system that still uses conservative methods, where all activity processes are carried out through records such as the buyer service process. Service has not been maximized in the ordering process making consumers wait long enough to order. Order process data management is not optimal because it is still recapitulated in bookkeeping which is seen based on order notes. This sales information system is web-based with the development of information systems with the OOP method, and the RAD model, PHP as a programming language, MySql as a database, XAMPP as a web server and Google Chrome as a web browser. The information system can speed up the order process at Menepi cafe and can store order data and order reports quickly and precisely.

Keywords: Information System, Cafe, Sales, Website, Business



ABSTRAK

Teknologi yang semakin meningkat, menjadi persaingan bisnis semakin nyata. Perusahaan dapat memanfaatkan teknologi internet tersebut untuk menunjang kegiatan bisnisnya dengan membangun website sebagai sarana transaksi jual beli barang atau produk di bidang penjualan serta mempromosikan produknya yang membuat penjualan dapat dilakukan dengan waktu relatif singkat walau jarak berjauhan. Menepi Cafe & Resto merupakan sebuah tempat usaha yang melayani penjualan makanan dan menu lainnya seperti grill dan shabu-shabu yang di sajikan di cafe Menepi. Menepi Cafe & Resto mempunyai sistem yang masih menggunakan metode yang konservatif, dimana semua proses kegiatan dilakukan melalui pencatatan seperti pada proses pelayanan pembeli. Pelayanan belum maksimal dalam proses pemesanan membuat konsumen menunggu cukup lama dalam memesan. Pengelolaan data proses pemesanan belum optimal karena masih di rekap dalam pembukuan yang di lihat berdasarkan nota-nota pesanan. Sistem informasi penjualan ini berbasis web dengan pengembangan sistem informasi dengan metode OOP, dan model RAD, PHP sebagai Bahasa pemrograman, MySql sebagai database, XAMPP sebagai web server serta Google Chrome sebagai web browser. Di dapat sistem informasi yang mempercepat proses pesanan di cafe Menepi dan dapat menyimpan data pesanan dan laporan pemesanan secara cepat dan tepat.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Cafe, Penjualan, Website, Bisnis



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga laporan kuliah praktek yang berjudul “RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN DI MENEPI CAFE & RESTO BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)*” dapat diselesaikan oleh penulis yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Peneliti menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa laporan penelitian ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Tuhan maha esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik secara moril maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D selaku Rektor ISB Atma Luhur.

6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
8. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Bapak Rendy Kurniawan, selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek.
10. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
11. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan laporan kuliah praktek ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 28 Februari 2024



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	5
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Model <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	5
1.5.2 Metode <i>Object Oriented Programming</i> (OOP)	5
1.5.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Rancangan.....	8
2.2	Sistem Informasi	8
2.3	Penjualan.....	8
2.4	Makanan.....	8
2.5	Minuman	8
2.6	<i>Cafe & Resto</i>	8
2.7	Berbasis <i>Web</i>	9
2.8	Model <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	9
2.9	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	11
2.10	Tinjauan Pustaka	13

BAB III ORGANISASI

3.1	Sejarah Singkat Menepi <i>Cafe & Resto</i>	19
3.2	Struktur Organisasi	20
3.3	Tugas dan Wewenang	20
3.4	Gambar Objek Penelitian.....	22

BAB IV PEMBAHASAN

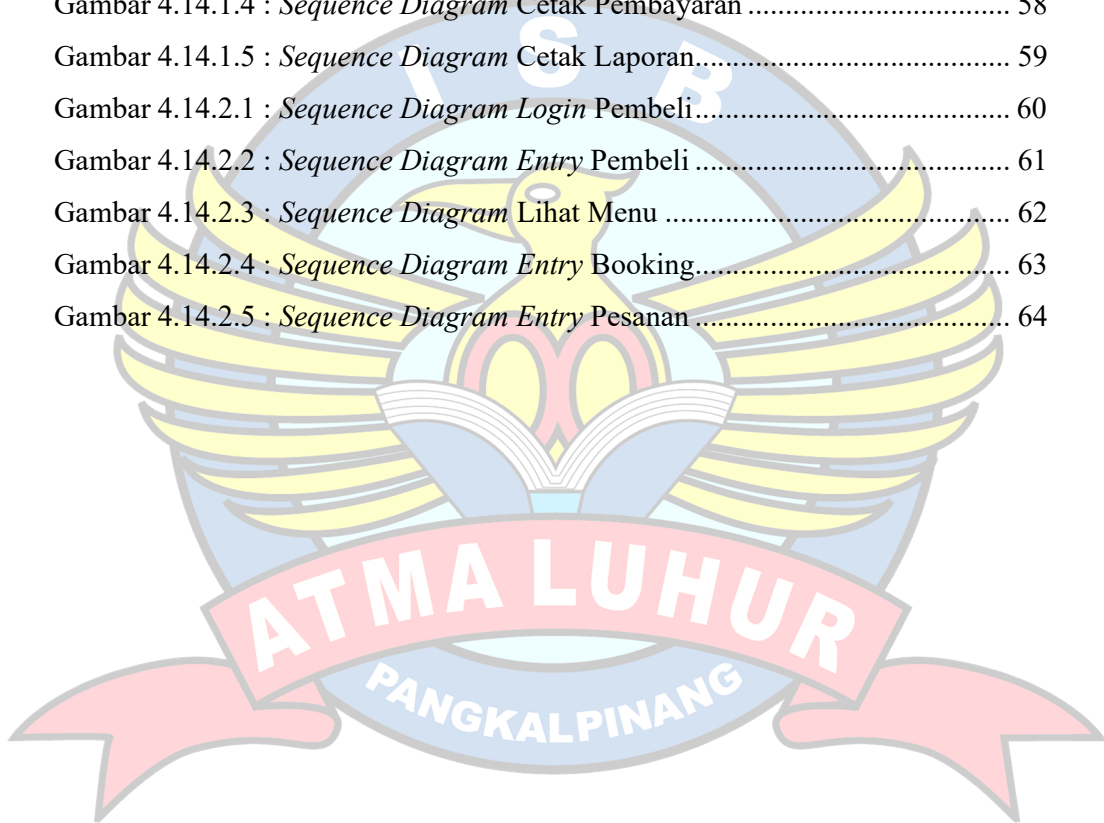
4.1	Analisis Sistem Berjalan.....	24
4.1.1	Proses Bisnis	24
4.2	<i>Activity Diagram</i>	25
4.2.1	<i>Activity</i> Proses Pemesanan Makanan dan Minuman.....	25
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran.....	26
4.2.3	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Penjualan.....	27
4.3	Analisa Dokumen.....	28
4.3.1	Analisa Dokumen Keluaran	28
4.3.2	Analisa Dokumen Masukan	29
4.4	Identifikasi Kebutuhan.....	30
4.5	<i>Package Diagram</i>	32
4.6	<i>Use Case Diagram</i>	32
4.6.1	<i>Use Case Diagram</i> Master	32

4.6.2	<i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	33
4.6.3	<i>Use Case Diagram</i> Laporan Penjualan	33
4.7	Deskripsi <i>Use Case</i>	34
4.7.1	Deskripsi <i>Use Case</i> Admin	34
4.7.2	Deskripsi <i>Use Case</i> Pembeli	35
4.8	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	38
4.9	Transformasi <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	39
4.10	<i>Logical Record Structure</i> (LRS)	40
4.11	Tabel	41
4.12	Spesifikasi Basis Data	42
4.13	Rancangan Layar	48
4.13.1	Rancangan Layar Admin.....	48
4.13.2	Rancangan Layar Pembeli.....	53
4.14	<i>Sequence Diagram</i>	55
4.14.1	<i>Sequence Diagram</i> Admin.....	55
4.14.2	<i>Sequence Diagram</i> Pembeli.....	60
4.15	<i>Class Diagram</i>	65
 BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.8 : Tahapan RAD.....	9
Gambar 2.9 : Pengembangan Model RAD.....	10
Gambar 3.2 : Struktur Organisasi.....	20
Gambar 3.4.1 : Tampilan <i>Outdoor</i> Menepi Cafe & Resto.....	22
Gambar 3.4.2 : Tampilan <i>Outdoor</i> Bagian Kanan Menepi Cafe & Resto.....	22
Gambar 3.4.3 : Tampilan <i>Outdoor</i> Bagian Tengah Menepi Cafe & Resto.....	23
Gambar 4.2.1 : <i>Activity Diagram</i> Proses Makanan dan Minuman.....	25
Gambar 4.2.2 : <i>Activity Diagram</i> Proses Pembayaran.....	26
Gambar 4.2.3 : <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan.....	27
Gambar 4.5.1 : <i>Package Diagram</i>	32
Gambar 4.6.1 : <i>Use Case Diagram Master</i>	32
Gambar 4.6.2 : <i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	33
Gambar 4.6.3 : <i>Use Case Diagram</i> Laporan Penjualan.....	33
Gambar 4.81 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	38
Gambar 4.91 : Transformasi <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	39
Gambar 4.10.1 : <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	40
Gambar 4.13.1.1 : Rancangan Layar Halaman <i>Login Admin</i>	48
Gambar 4.13.1.2 : Rancangan Layar Halaman <i>Home</i>	48
Gambar 4.13.1.3 : Rancangan Layar <i>Form Entry Meja</i>	49
Gambar 4.13.1.4 : Rancangan Layar <i>Form Entry Menu</i>	49
Gambar 4.13.1.5 : Rancangan Layar <i>Form Ubah Menu</i>	50
Gambar 4.13.1.6 : Rancangan Layar <i>Form Entry Pembeli</i>	50
Gambar 4.13.1.7 : Rancangan Layar Cetak Pembayaran.....	51
Gambar 4.13.1.8 : Hasil Cetak Pembayaran.....	51
Gambar 4.13.1.9 : Rancangan Layar Cetak Laporan.....	52
Gambar 4.13.1.10 : Hasil Cetak Laporan.....	52

Gambar 4.13.2.1 : Rancangan Layar <i>Form Login</i> Pembeli	53
Gambar 4.13.2.2 : Rancangan Layar <i>Form Entry Booking</i>	53
Gambar 4.13.2.3 : Rancangan Layar <i>Form</i> Lihat Menu.....	54
Gambar 4.13.2.4 : Rancangan Layar <i>Form</i> Entry Pesanan.....	54
Gambar 4.14.1.1 : <i>Sequence Diagram Login</i> Admin.....	55
Gambar 4.14.1.2 : <i>Sequence Diagram Entry</i> Menu	56
Gambar 4.14.1.3 : <i>Sequence Diagram Entry</i> Meja	57
Gambar 4.14.1.4 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Pembayaran	58
Gambar 4.14.1.5 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan.....	59
Gambar 4.14.2.1 : <i>Sequence Diagram Login</i> Pembeli.....	60
Gambar 4.14.2.2 : <i>Sequence Diagram Entry</i> Pembeli	61
Gambar 4.14.2.3 : <i>Sequence Diagram</i> Lihat Menu	62
Gambar 4.14.2.4 : <i>Sequence Diagram Entry</i> Booking.....	63
Gambar 4.14.2.5 : <i>Sequence Diagram Entry</i> Pesanan	64








DAFTAR TABEL


4.11.1 : Tabel Admin	41
4.11.2 : Tabel Pembeli	41
4.11.3 : Tabel <i>Booking</i>	41
4.11.4 : Tabel Meja	41
4.11.5 : Tabel Pesanan	41
4.11.6 : Tabel Pelayan	41
4.11.7 : Tabel Menu	42
4.11.8 : Tabel Pesan	42
4.11.9 : Tabel Pembayaran	42
4.12.1 : Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	43
4.12.2 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pembeli	43
4.12.3 : Tabel Spesifikasi Basis Data <i>Booking</i>	44
4.12.4 : Tabel Spesifikasi Basis Data Meja	44
4.12.5 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesanan	45
4.12.6 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pesan	45
4.12.7 : Tabel Spesifikasi Basis Data Menu	46
4.12.8 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pelayan	46
4.12.9 : Tabel Spesifikasi Basis Data Pembayaran	47


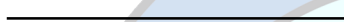
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Start Point</i>	Simbol yang menyatakan awal dari aktivitas.
	<i>End Point</i>	Simbol yang menyatakan akhir dari aktivitas.
	<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem.
	<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.
	<i>Transition State</i>	Menggambarkan hubungan antara dua state, dan activity atau antara state dan activity.

B. Simbol *UseCase Diagram*


Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan

		pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	<i>Usecase</i>	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	<i>Associations</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>usecase</i> .


C. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Gambar	Nama	Keterangan
	Entitas	Adalah suatu objek yang terikat dalam sistem, meliputi orang, benda, atau lainnya berupa keterangan yang disimpan di basis data.
	<i>Relationship</i>	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
	Garis	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

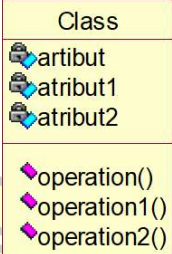

D. Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem

		informasi.
	<i>Boundary</i>	Menggambarkan interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.
	<i>Control</i>	Mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i> .
	<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem.
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

	<p><i>Object</i></p>	<p>Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.</p>
---	----------------------	---

E. Simbol Class Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<p><i>Class</i></p>	<p>Adalah penggambaran himpunan objek dari <i>class name</i>, <i>attribute</i>, <i>property</i> atau data dan <i>method</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i>.</p>
	<p><i>Asociation</i></p>	<p>Hubungan antara objek satu dengan objek lainnya.</p>

F. Simbol Entity Relationship Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<p><i>Entity</i></p>	<p>Adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai.</p>
	<p>Relasi</p>	<p>Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.</p>
	<p>Garis</p>	<p>Sebagai penghubung antar entitas.</p>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 : Nota.....	71
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan Harian.....	72
Lampiran A-3 : Struk Pembayaran... ..	73
Lampiran B-1 : Menu.....	75

