

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN ONLINE MAKANAN DAN
MINUMAN PADA FUN CAFÉ & RESTO PANGKALPINANG**

SKRIPSI



YOLAND MONICA ISMAIL

1922500036

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922500036
Nama : Yolanda Monica Ismail
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PEMESANAN ONLINE
MAKANAN DAN MINUMAN PADA FUN CAFE &
RESTO PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 17 Juli 2023



(Yolanda Monica Ismail)


LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN
ONLINE BERBASIS WEB PADA *TUN CALE & RESTO*
PANGKALPINANG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yoland Monica Ismail
1922500036

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 24 Juli 2023

Anggota Penguji



Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 0206098301

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Dosen Pembimbing



Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302

Ketua Penguji



Bambang Adiwinoto, M.Kom
NIDN. 0216107102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Elya Helinda, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Harun Ismail dan Ibu Ana Triana Saputri, selaku orang tua tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi. Yang selalu menjadi alasan penulis untuk selalu semangat dan tidak menyerah demi membahagiakan Bapak dan Ibu. Tidak ada sepele katapun yang dapat menggambarkan rasa sayang dan cinta penulis kepada kedua orang tua penulis. “Rumah” ternyaman yang tidak dapat ditemukan ditemukan dimanapun selain dipeluknya Bapak dan Ibu.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom, selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Anisah M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
8. Ibu Delpiah Wahyuningsih M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Web.
9. Bapak Darwanto, selaku pemilik Fun Cafe & Resto.

10. Pemilik NIM 1922500106 dan 1922500034 selaku sahabat baik penulis yang telah berjuang bersama selama ini, yang selalu menemani, mengajarkan, mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses menyelesaikan penelitian ini.
11. Teman-teman kelas SI1A yang telah senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Pangkalpinang, 17 Juli 2023

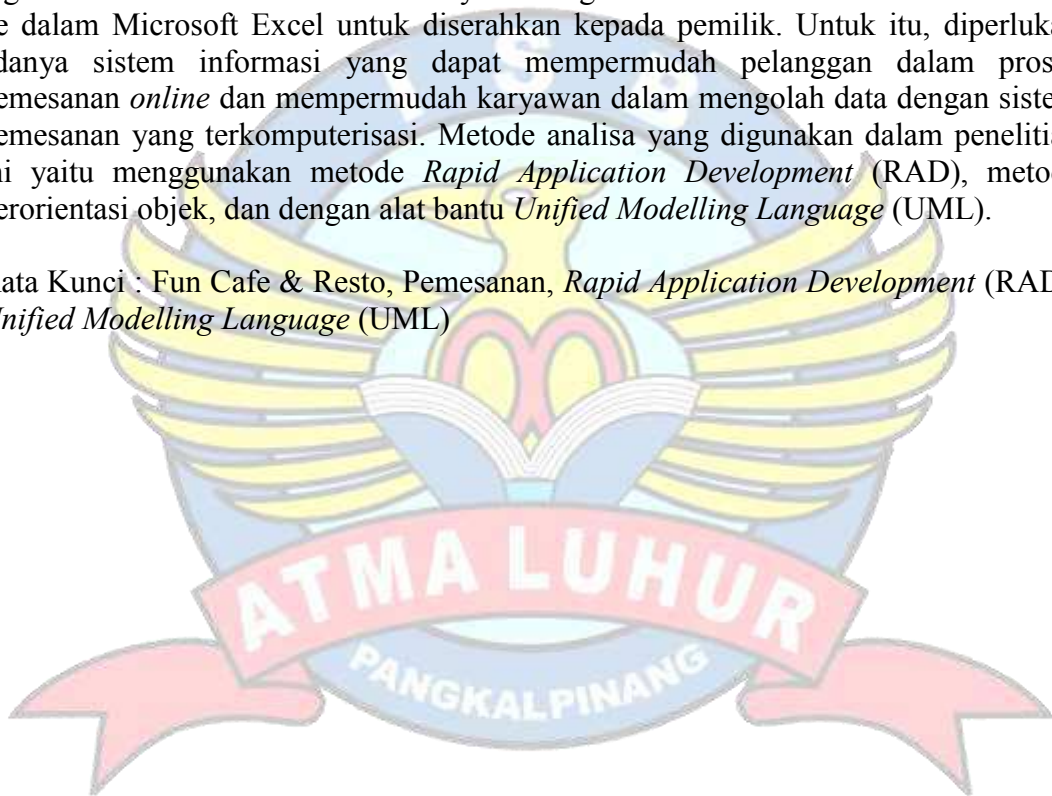
Penulis



ABSTRAKSI

Fun Cafe & Resto Pangkalpinang merupakan salah satu bisnis yang bergerak dalam bidang *food & beverage* yang beralamatkan di Jl. M.H.Muhidin Garuda No.38, Masjid Jamik, Kec. Rangkui, Kota Pangkalpinang. Proses pemesanan online ddi Fun Cafe & Resto pada saat ini masih dilakukan dengan cara manual, yaitu pelanggan harus mengirimkan pesan dan menunggu karyawan untuk membaca pesan. Karyawan yang sedang sibuk akan lama untuk membuka dan membalas pesan sehingga pelanggan harus menunggu lama bahkan membatalkan pesanan. Pembuatan laporan penjualan juga masih dilakukan secara manual yaitu dengan menulis di kertas lalu dimasukkan ke dalam Microsoft Excel untuk diserahkan kepada pemilik. Untuk itu, diperlukan adanya sistem informasi yang dapat mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan *online* dan mempermudah karyawan dalam mengolah data dengan sistem pemesanan yang terkomputerisasi. Metode analisa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), metode berorientasi objek, dan dengan alat bantu *Unified Modelling Language* (UML).

Kata Kunci : Fun Cafe & Resto, Pemesanan, *Rapid Application Development* (RAD), *Unified Modelling Language* (UML)



ABSTRACT

Fun Cafe & Resto Pangkalpinang is one of the businesses engaged in food & beverage which is located at Jl. M.H.Muhidin Garuda No.38, Masjid Jamik, Kec. Rangkui, Pangkalpinang City. The online ordering process at Fun Cafe & Resto is currently still done manually, where customers have to send a message and wait for an employee to read the message. Employees who are busy will take a long time to open and reply to messages so that customers have to wait a long time and even cancel orders. Making sales reports is also still done manually, namely by writing on paper and then entering it into Microsoft Excel to be submitted to the owner. For this reason, an information system is needed that can facilitate customers in the online ordering process and facilitate employees in processing data with a computerized ordering system. The analysis method used in this research is using the Rapid Application Development (RAD) method, object-oriented method, and with Unified Modeling Language (UML) tools.

Keywords: Fun Cafe & Resto, Ordering, Rapid Application Development (RAD), Unified Modeling Language (UML)



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACT	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sistem	6
2.2 Informasi	6
2.3 Sistem Informasi.....	6
2.4 Pemesanan	6
2.5 Web	6
2.6 Rapid Application Development (RAD).....	7
2.7 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	7
2.8 Metode Beorientasi Objek.....	9
2.9 Perancangan Basis Data	10
2.9.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	10
2.9.2 Transformasi ERD ke LRS	10
2.9.3 Logical Record Structure (LRS)	10
2.10 Pengembangan Sistem	10
2.10.1 HTML	10
2.10.2 Mysql	11
2.10.3 PHP	11
2.10.4 Xampp.....	11
2.10.5 Sublime Text.....	11
2.10.6 JavaScript.....	11
2.11 Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Model Pengembangan Sistem Informasi.....	15

3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem	16
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	16
BAB IV PEMBAHASAN.....		19
4.1	Tinjauan Umum.....	19
4.1.1	Sejarah Organisasi.....	19
4.1.2	Visi.....	19
4.1.3	Misi.....	20
4.1.4	Struktur Organisasi.....	20
4.1.5	Tugas dan Wewenang.....	20
4.2	Perencanaan Kebutuhan.....	22
4.2.1	Analisa Proses Bisnis.....	22
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	24
4.2.3	Analisa Keluaran.....	27
4.2.4	Analisa Masukan.....	28
4.3	Desain Sistem.....	30
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan.....	30
4.3.2	<i>Package Diagram</i>	32
4.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	33
4.3.3	Deskripsi <i>Use Case</i>	34
4.3.4	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	39
4.3.5	Transformasi ERD ke LRS.....	40
4.3.6	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	41
4.3.7	Tabel.....	42
4.3.8	Spesifikasi Basis Data.....	44
4.3.9	Rancangan Keluaran.....	49
4.3.10	Rancangan Masukan.....	50
4.3.11	Struktur Tampilan.....	53
4.3.12	Rancangan Layar.....	54
4.3.13	<i>Sequence Diagram</i>	69
4.3.14	<i>Class Diagram</i>	84
4.3.15	<i>Deployment Diagram</i>	85
4.4	Implementasi	85
BAB V PENUTUP.....		86
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....		87
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN		89
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....		92

LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	96
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....	99
LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN.....	106
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET.....	108
LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN HASIL DETEKSI PLAGIASI..	113
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1 Tahapan-tahapan RAD	6
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Menu Makanan dan Minuman	23
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Makanan dan Minuman	24
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Transfer	25
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pengiriman dan Pembayaran COD.....	25
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Laporan Penjualan	26
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	31
Gambar 4.8 <i>Use Case</i> Admin.....	32
Gambar 4.9 <i>Use Case</i> Pelanggan.....	32
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	38
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS	39
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	40
Gambar 4.13 Struktur Tampilan.....	52
Gambar 4.14 Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	53
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Dashboard</i>	53
Gambar 4.16 Rancangan <i>Entry</i> Kategori	54
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Entry</i> Menu.....	55
Gambar 4.18 Rancangan Layar Jenis Bayar	56
Gambar 4.19 Rancangan Layar Lihat Pelanggan.....	57
Gambar 4.20 Rancangan Layar Lihat Pesanan	58
Gambar 4.21 Rancangan Layar Lihat Pembayaran.....	59
Gambar 4.22 Rancangan Layar Cetak Nota.....	60
Gambar 4.23 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pengiriman	61
Gambar 4.24 Rancangan Layar Cetak Laporan Penjualan	62
Gambar 4.25 Rancangan Layar Registrasi Pelanggan	63
Gambar 4.26 Rancangan Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	64
Gambar 4.27 Rancangan Layar Lihat Menu	64
Gambar 4.28 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pesanan.....	65
Gambar 4.29 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pembayaran	66
Gambar 4.30 Rancangan Layar Lihat <i>History</i> Pesanan	67
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> Admin	67
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Menu.....	68
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Kategori	69
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Jenis Bayar	70
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pelanggan	71
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pesanan.....	72
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Pembayaran	73
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Nota	74

Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pengiriman	75
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan.....	76
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	77
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Login Pelanggan	78
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Menu.....	78
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pesanan	79
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Entry Pembayaran.....	80
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Lihat <i>History</i> Pesanan.....	81
Gambar 4.47 <i>Class Diagram</i>	82
Gambar 4.48 <i>Deployment Diagram</i>	83





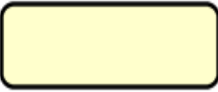


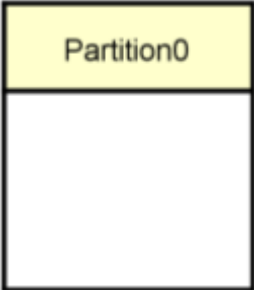
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin	41
Tabel 4.2 Tabel Pelanggan.....	41
Tabel 4.3 Tabel Pembayaran.....	41
Tabel 4.4 Tabel Jenis Bayar	41
Tabel 4.5 Tabel Pesanan	41
Tabel 4.6 Tabel Pengiriman	42
Tabel 4.7 Tabel Lihat	42
Tabel 4.8 Tabel Menu	42
Tabel 4.9 Tabel Kategori.....	42
Tabel 4.10 Tabel Nota.....	42
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Admin.....	43
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pelanggan.....	43
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Pembayaran.....	44
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Jenis Bayar	45
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pesanan.....	45
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pengiriman.....	46
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Menu.....	46
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Lihat	47
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Kategori.....	47
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Nota	48

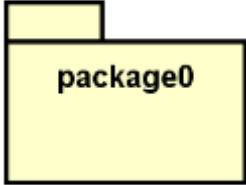


DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*

I c o d e t	M g y g t e p i c p
	<i>Start Point</i> Menggambarkan awal aktifitas.
	<i>End Point</i> Menggambarkan akhir dari aktifitas.
	<i>Activity</i> Menggambarkan proses bisnis.
	<i>Decision</i> Menggambarkan keputusan/pilihan.
	<i>State Transition</i> Menggambarkan aliran perpindahan control antara <i>state</i> .
	<i>Swimlane</i> Menggambarkan pemisahan aktifitas.


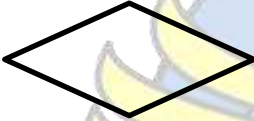

Simbol *Package Diagram*

I c o d e t"	M g y g t e p i c p
	<p>Package</p> <p>Pengelompokkan kelas – kelas dan <i>interface</i> yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal <i>library</i>.</p>

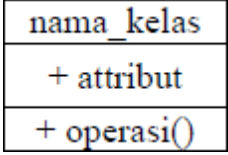

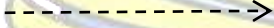
Simbol *Use Case Diagram*

I c o d e t"	M g y g t e p i c p
	<p>Actor</p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).</p>
	<p>Use"Case</p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga sistem paham & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
	<p>Association</p> <p>Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>usecase</i>.</p>

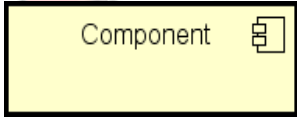
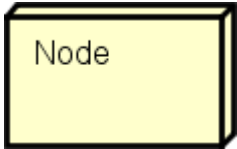
Simbol *Entity Relationship Diagram*


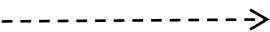
I c o d e t	M g y g t c p i c p
	<p>Entitas</p> <p>Merupakan suatu simbol untuk mewakili suatu objek dengan karakteristik sama yang dilengkapi oleh atribut</p>
	<p>Relasi</p> <p>Simbol yang digunakan untuk menghubungkan beberapa entitas berdasarkan fakta pada suatu lingkungan. Digambarkan dengan simbol belah ketupat</p>
	<p><i>Connection</i></p> <p>Simbol untuk merangkai keterkaitan antara notasi-notasi yang berupa garis penghubung yang digunakan seperti entitas, relasi dan atribut</p>

Simbol Class Diagram


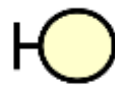


I c o d e t	M g y g t e p i c p
	<p>Mgncu Kelas pada struktur sistem</p>
	<p>Cuqukuk"1"association Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
	<p>Dependencey Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak bergantung</p>


Simbol Deployment Diagram

I c o d e t	M g y g t e p i c p
	<p>Mq o r q p g p Suatu komponen dari suatu infrastruktur system</p>
	<p>Node Menggambarkan <i>workstation</i>, <i>server</i>, atau <i>hardware</i></p>

	<p>Pqfg"association</p> <p>Menggambarkan hubungan node ke node</p>
	<p>Dependencey</p> <p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak bergantung</p>

Daftar Simbol Sequence Diagram

Icodct	Mgygtepicp
 : Actor0	<p>Cmvqt</p> <p>Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.</p>
 : Boundary0	<p>Boundary Class</p> <p>Merupakan sebuah penggambaran dari <i>form</i>.</p>
 : Control0	<p>Control Class</p> <p>Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel</p>
 : Entity0	<p>Entity Class</p> <p>Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.</p>

	<p><i>Lifeline</i> Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.</p>
<p>1: Message0() →</p>	<p><i>Line Message</i> Menggambarkan pengiriman pesan.</p>
	<p><i>Return</i> Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.</p>



DAFTAR LAMPIRAN

A-1 Laporan Penjualan	89
A-2 Nota Pesanan.....	90
B-1 Data Pesanan	92
B-2 Data Pembayaran	93
B-3 Data Menu	94
C-1 Rancangan Laporan Penjualan.....	96
C-2 Rancangan Nota Pesanan	97
D-1 Rancangan Data Menu.....	99
D-2 Rancangan Data Pesanan	100
D-3 Rancangan Data Pembayaran	101
D-4 Rancangan Data Jenis Bayar.....	102
D-5 Rancangan Data Kategori	103
D-6 Rancangan Data Pengiriman.....	104
E-1 Kartu Bimbingan	106
F-1 Surat Permohonan Riset	108
F-2 Surat Balasan Izin Riset.....	109
G-1 Surat Keterangan Plagiasi	111
H-1 Biodata Penulis	112