

**WEB BASED ONLINE BOOKING DI CAFE ZOYA MENTOK  
MENGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK FOR THE  
APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)***

**SKRIPSI**



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

**2024**

**WEB BASED ONLINE BOOKING DI CAFE ZOYA MENTOK  
MENGUNAKAN MODEL *FRAMEWORK FOR THE  
APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)***

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



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

**2024**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 2022500148  
Nama : Dini Ariska  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : *WEB BASED ONLINE BOOKING DI CAFE ZOYA MENTOK MENGGUNAKAN MODEL FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)*

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya 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, 31 Juli 2024



Dini Ariska

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**WEB BASED ONLINE BOOKING DI CAFE ZOYA MENTOK  
MENGUNAKAN MODEL FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF  
SYSTEM THINKING (FAST)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dini Ariska  
2022500148**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 24 Juli 2024

**Anggota Penguji**

**Fitriyani, M.Kom.  
NIDN. 0220028501**

**Dosen Pembimbing**

**Hilyah Magdalena, M.Kom.  
NIDN. 0214107701**

**Kaprodi Sistem Informasi**

**Supardi, M.Kom.  
NIDN. 0219059501**

**Ketua Penguji**

**Sujono, M.Kom.  
NIDN. 0211037702**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 Juli 2024

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**

**Hilyah Hefand, M.Kom.  
NIDN. 0201027901**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga pembuatan skripsi yang berjudul “*WEB BASED ONLINE BOOKING DI CAFE ZOYA MENGGUNAKAN MODEL FRAMEWORK FOR THE APPLICATION OF SYSTEM THINKING (FAST)*”.

Skripsi ini dibuat dengan menggunakan model *Framework For Tthe Applications Of System Thinking (FAST)*. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa penelitian ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak.

Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kekuatan.
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D., 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 ISB Atma Luhur.
7. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom., selaku Pembimbing Skripsi saya. Terimakasih atas masukan dan semua ilmu yang telah diberikan dan juga dedikasinya terhadap penulis.
8. Ibu Abda Regita, selaku Pemilik *Cafe Zoya*.
9. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Alm Hendra dan pintu surgaku pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan Ibunda Reni Agustina.

Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Untuk Ayahanda, semoga Allah menempatkan ayah di tempat terbaik disisinya-Nya.

10. Ayah sambung Mat Atta yang telah berkorban dan berjuang dari penulis duduk di bangku SMK sampai duduk dibangku perkuliahan dan mendapatkan gelar sarjana. Terimakasih atas pengorbanan dan perjuangan selama ini dan telah memberikan rasa kasih sayang yang begitu luar biasa sekaligus nasehat kepada penulis seperti anak kandungnya sendiri. Dan sekali lagi penulis sangat berterimakasih atas adanya kehadiran ayah tercinta tidak akan terlupakan semua jasa yang telah diberikan kepada penulis.
11. Kepada keluarga besar penulis, dengan tulus dan penuh rasa syukur peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada kalian yang senantiasa memberikan dukungan dan doa yang tiada hentinya.
12. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Rio Aldianto. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Telah menjadi teman satu kelas dibangku sekolah SMK, rumah kedua bagi penulis, selalu siap menemani dalam segala hal, mendukung maupun menghibur dikala kesedihan, mendengarkan keluh kesah dalam mengerjakan karya tulis ini, dan selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk jangan pantang menyerah. Semoga Allah selalu memberikan kemudahan dalam segala hal yang kita lalui dan semua kebaikan yang telah di berikan kepada penulis semoga dibalas dengan seribu kebaikan dari Allah SWT.
13. Kepada sahabat sekolah SMK penulis Alya Mamesha, Fani Dini Sukma dan Elvi Yanti yang telah memberikan pengalaman hidup dan arti dari kehidupan persahabatan tanpa dukungan kalian penulis tidak dapat menulis karya tulis ini. Terimakasih selalu ada disaat suka dan duka walaupun tak sedarah.
14. Kepada teman-teman sekaligus keluarga bagi penulis angkatan 2020 Alya Mamesha, Windia Karola Safitri, Sri Anggraini, Hepa Khusnul Khotimah,

Fachrul Aryandi, William Jeams yang telah memberikan saran, dukungan dan selalu menyemangati menyelesaikan laporan skripsi ini dan berjuang bersama dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih atas semuanya semoga kita sukses dan pertemanan kita selalu solid.

15. Terakhir, terimakasih kepada Dini Ariska saya sendiri yang telah mampu berjuang dari awal hingga akhir mengerjakan laporan skripsi ini.

Diharapkan kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis skripsi dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, Juli 2024



Penulis

## **ABSTRACT**

*Cafe Zoya is a business that was founded in 2019 and is still operating today, with its address at Kp. Keranggan Atas, RT/RW 001/003 Keranggan Muntok Village. Cafe Zoya operates in the cafe, karaoke, party decor and food and drink delivery business. Cafe Zoya has two employees, both employees have their respective duties, namely as cashier and chef. The problem that occurred while at Cafe Zoya was that orders were still made manually. Customers come to Cafe Zoya to make direct orders or order using social media, namely WhatsApp. This can cause errors in payment transactions, if they are accidentally deleted or lost. This is not effective because it takes a long time because you have to queue with other customers and does not rule out the possibility of errors when making orders. The results of this research produce an implementation design that can help address the problems that exist at Cafe Zoya Muntok. This web-based process uses the FAST model, which is used to help analyze user needs in various types of projects.*

*Keywords: Web, Booking, FAST, Cafe*





## ABSTRAK

*Cafe Zoya* merupakan salah satu usaha yang didirikan pada tahun 2019 dan sampai sekarang masih beroperasi yang beralamatkan di Kp. Keranggan Atas, RT/RW 001/003 Kelurahan Keranggan Muntok. *Cafe Zoya* bergerak dalam bidang usaha *cafe*, karaoke, *decor party* dan *delivery* makanan minuman. *Cafe Zoya* memiliki dua karyawan, yang dimana kedua karyawan memiliki tugas masing-masing yaitu sebagai kasir dan *chef*. Permasalahan yang terjadi selama di *Cafe Zoya* ini masih melakukan pemesanan bersifat manual. Pelanggan datang ke *Cafe Zoya* untuk melakukan pemesanan langsung atau pemesanan menggunakan media sosial yaitu *whatsapp* hal ini dapat membuat keliru dalam transaksi pembayarannya, jika tidak sengaja terhapus atau hilang. Hal ini tidak efektif karna membutuhkan waktu yang lama karna harus mengantri dengan pelanggan yang lain dan tidak menutup kemungkinan terjadinya kesalahan saat pembuatan pesanan. Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan implementasi yang dapat membantu menangani permasalahan yang ada di *cafe zoya* muntok. Dalam proses web *based* ini menggunakan model FAST yang dimana model ini digunakan untuk membantu menganalisa kebutuhan pengguna dalam berbagai jenis proyek.

Kata kunci : Web, Pemesanan, FAST, *Cafe*



## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT .....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
DAFTAR SIMBOL .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1. Pengertian <i>Web Based</i> .....	4
2.2. Pengertian <i>Online Booking</i> .....	4
2.3. Pengertian <i>Cafe</i> .....	4
2.4. Model <i>Framework for the Applications of System Thiking (FAST)</i> .....	4

2.5. <i>Unifed Modelling Language (UML)</i> .....	6
2.6. <i>My Structured Query Language (MySQL)</i> .....	6
2.7. <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i> .....	6
2.8. <i>Entity Relantionship Diagram (ERD)</i> .....	7
2.9. <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	7
2.10. <i>Penelitian Terdahulu</i> .....	7
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>10</b>
3.1. <i>Model Pengembangan Perangkat Lunak</i> .....	10
3.2. <i>Metode Berorientasi Object Oriented Analysis and Design (OOAD)</i> .....	11
3.3. <i>Tools Pengembangan Sistem</i> .....	12
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>14</b>
4.1. <i>Sejarah Cafe Zoya</i> .....	14
4.1.1 <i>Visi dan Misi</i> .....	14
4.1.2 <i>Struktur Organisasi</i> .....	15
4.1.3 <i>Tugas dan Wewenang</i> .....	15
4.2. <i>Scope Definition</i> .....	16
4.2.1 <i>Proses Bisnis</i> .....	16
4.2.2 <i>Activiy Diagram</i> .....	19
4.2.3 <i>Analisa Dokumen Sistem Berjalan</i> .....	30
4.2.3.1 <i>Analisa Keluaran Sistem Berjalan</i> .....	30
4.2.3.2 <i>Analisa Masukan Sistem Berjalan</i> .....	34
4.3. <i>Analisa Kebutuhan</i> .....	38
4.3.1 <i>Identifikasi Kebutuhan</i> .....	38
4.4. <i>Package Diagram</i> .....	41
4.5. <i>Use Case Diagram</i> .....	42

4.6. Deskripsi <i>Use Case</i> .....	48
4.6.1 Deskripsi Use Case Admin .....	48
4.6.2 Deskripsi Use Case Pelanggan.....	50
4.7. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	53
4.8. Transformasi ERD ke LRS .....	54
4.9. <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	55
4.10. Tabel.....	56
4.11. Spesifikasi Basis Data .....	60
4.12 Rancangan Dokumen Usulan Keluaran dan Masukan.....	72
4.12.1 Rancangan Keluaran .....	72
4.12.2 Analisa Masukkan Sistem Berjalan.....	75
4.13. <i>Deployment Diagram</i> .....	79
4.14. <i>Class Diagram</i> .....	80
4.15. Struktur Tampilan .....	81
4.16. Rancang Layar .....	82
4.16.1 Rancang Layar Admin .....	82
4.16.2 Rancang Layar Pelanggan.....	107
4.17. <i>Sequence Diagram</i> .....	123
4.17.1 <i>Sequence Diagram</i> Admin.....	123
4.17.2 <i>Sequence Diagram</i> Pelanggan .....	140
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>151</b>
5.1. Kesimpulan .....	151
5.2. Saran.....	151
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>152</b>
<b>LAMPIRAN A DOKUMEN ANALISA KELUARAN</b> .....	<b>154</b>

<b>LAMPIRAN B DOKUMEN ANALISA MASUKAN .....</b>	<b>163</b>
<b>LAMPIRAN C DOKUMEN KELUARAN SISTEM USULAN .....</b>	<b>171</b>
<b>LAMPIRAN D DOKUMEN MASUKAN SISTEM USULAN .....</b>	<b>178</b>
<b>LAMPIRAN E SURAT RISET .....</b>	<b>183</b>
<b>LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....</b>	<b>186</b>
<b>LAMPIRAN G SURAT KETERANGAN DETEKSI PLAGIASI .....</b>	<b>189</b>
<b>LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....</b>	<b>191</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	15
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan dan Pembayaran <i>Dine In</i> .....	19
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan Karaoke .....	20
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Uang Muka Karaoke .....	21
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Pelunasan Karaoke .....	22
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Pembatalan Karaoke.....	23
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan dan Pembayaran <i>Delivery</i> Makanan dan Minuman .....	24
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan <i>Decor Party</i> .....	25
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Uang Muka <i>Decor Party</i> .....	26
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Pelunasan <i>Decor Party</i> .....	27
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Pembatalan <i>Decor Party</i> .....	28
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pemesanan Karaoke .....	29
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Laporan Pemesanan <i>Delivery</i> .....	30
Gambar 4. 14 <i>Package Diagram</i> .....	41
Gambar 4. 15 <i>Use Case Diagram</i> Admin.....	42
Gambar 4. 16 <i>Use Case Diagram</i> <i>Dine In</i> .....	43
Gambar 4. 17 <i>Use Case Diagram</i> Karaoke .....	44
Gambar 4. 18 <i>Use Case Diagram</i> <i>Delivery</i> .....	45
Gambar 4. 19 <i>Use Case Diagram</i> <i>Decor Party</i> .....	46
Gambar 4. 20 <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan .....	47
Gambar 4. 21 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	53
Gambar 4. 22 <i>Transformasi</i> ERD ke LRS .....	54
Gambar 4. 23 <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	55
Gambar 4. 24 <i>Deployment Diagram</i> .....	79
Gambar 4. 25 <i>Class Diagram</i> .....	80
Gambar 4. 26 Struktur Tampilan .....	81
Gambar 4. 27 Rancang Layar <i>Login Admin</i> .....	82
Gambar 4. 28 Rancang Layar <i>Dashboard</i> .....	82

Gambar 4. 29 Rancang Layar Pelanggan .....	83
Gambar 4. 30 Rancang Layar Edit Pelanggan .....	83
Gambar 4. 31 Rancang Layar Karaoke .....	84
Gambar 4. 32 Rancang Layar Tambah Karaoke .....	84
Gambar 4. 33 Rancang Layar Menu .....	85
Gambar 4. 34 Rancang Layar Tambah Menu .....	85
Gambar 4. 35 Rancang Layar <i>Delivery</i> .....	86
Gambar 4. 36 Rancang Layar Tambah <i>Delivery</i> .....	86
Gambar 4. 37 Rancang Layar <i>Dine In</i> .....	87
Gambar 4. 38 Rancang Layar Tambah <i>Dine In</i> .....	87
Gambar 4. 39 Rancang Layar <i>Decor Party</i> .....	88
Gambar 4. 40 Rancang Layar Tambah <i>Decor Party</i> .....	88
Gambar 4. 41 Rancang Layar Pesanan Karaoke .....	89
Gambar 4. 42 Rancang Layar Detail Pesanan Karaoke .....	89
Gambar 4. 43 Rancang Layar Bukti Uang Muka Karaoke .....	90
Gambar 4. 44 Rancang Layar Detail Bukti Uang Muka Karaoke .....	90
Gambar 4. 45 Rancang Layar Tampil Bukti Uang Muka Karaoke.....	91
Gambar 4. 46 Rancang Layar Bukti Lunas Karaoke .....	92
Gambar 4. 47 Rancang Layar Tambah Bukti Lunas Karaoke .....	92
Gambar 4. 48 Rancang Layar Detail Bukti Lunas Karaoke.....	93
Gambar 4. 49 Rancang Layar Cetak Bukti Lunas Karaoke .....	94
Gambar 4. 50 Rancang Layar Pesanan <i>Delivery</i> .....	95
Gambar 4. 51 Rancang Layar Detail Pesanan <i>Delivery</i> .....	95
Gambar 4. 52 Rancang Layar Bukti Lunas <i>Delivery</i> .....	96
Gambar 4. 53 Rancang Layar Detail Bukti Lunas Pesanan <i>Delivery</i> .....	96
Gambar 4. 54 Rancang Layar Cetak Bukti Lunas <i>Delivery</i> .....	97
Gambar 4. 55 Rancang Layar Pesanan <i>Dine In</i> .....	98
Gambar 4. 56 Rancang Layar Tambah Pesanan <i>Dine In</i> .....	98
Gambar 4. 57 Rancang Layar Detail Pesanan <i>Dine In</i> .....	99
Gambar 4. 58 Rancang Layar Bukti Lunas <i>Dine In</i> .....	99
Gambar 4. 59 Rancang Layar Detail Bukti Lunas <i>Dine In</i> .....	100

Gambar 4. 60 Rancang Layar Cetak Nota Bukti Lunas <i>Dine In</i> .....	101
Gambar 4. 61 Rancang Layar Pesanan <i>Decor Party</i> .....	102
Gambar 4. 62 Rancang Layar Detail Pesanan <i>Decor Party</i> .....	102
Gambar 4. 63 Rancang Layar Bukti Uang Muka <i>Decor Party</i> .....	103
Gambar 4. 64 Rancang Layar Detail Bukti Uang Muka <i>Decor Party</i> .....	103
Gambar 4. 65 Rancang Layar Bukti Lunas <i>Decor Party</i> .....	104
Gambar 4. 66 Rancang Layar Tambah Bukti Lunas <i>Decor Party</i> .....	104
Gambar 4. 67 Rancang Layar Laporan Pesanan Karaoke.....	105
Gambar 4. 68 Rancang Layar Cetak Laporan Pesanan Karaoke .....	105
Gambar 4. 69 Rancang Layar Laporan Pesanan <i>Delivery</i> .....	106
Gambar 4. 70 Rancang Layar Cetak Laporan Pesanan <i>Delivery</i> .....	106
Gambar 4. 71 Rancang Layar <i>Register</i> Pelanggan.....	107
Gambar 4. 72 Rancang Layar <i>Login</i> Pelanggan.....	107
Gambar 4. 73 Rancang Layar <i>Dashboard</i> Pelanggan.....	108
Gambar 4. 74 Rancang Layar Data Pelanggan .....	108
Gambar 4. 75 Rancang Layar Pesanan Karaoke.....	109
Gambar 4. 76 Rancang Layar Tambah Pesanan Karaoke.....	109
Gambar 4. 77 Rancang Layar Detail Pesanan Karaoke .....	110
Gambar 4. 78 Rancang Layar Edit Pesanan Karaoke .....	110
Gambar 4. 79 Rancang Layar Bukti Uang Muka Karaoke .....	111
Gambar 4. 80 Rancang Layar Tambah Bukti Uang Muka.....	111
Gambar 4. 81 Rancang Layar Detail Bukti Uang Muka Karaoke .....	112
Gambar 4. 82 Rancang Layar Pesanan <i>Delivery</i> .....	112
Gambar 4. 83 Rancang Layar Tambah Pesanan <i>Delivery</i> .....	113
Gambar 4. 84 Rancang Layar Detail Pesanan <i>Delivery</i> .....	113
Gambar 4. 85 Rancang Layar Bukti Lunas <i>Delivery</i> .....	114
Gambar 4. 86 Rancang Layar Tambah Bukti Lunas <i>Delivery</i> .....	114
Gambar 4. 87 Rancang Layar Detail Bukti Lunas <i>Delivery</i> .....	115
Gambar 4. 88 Rancang Layar Pesanan <i>Dine In</i> .....	115
Gambar 4. 89 Rancang Layar Tambah Pesanan <i>Dine In</i> .....	116
Gambar 4. 90 Rancang Layar Detail Pesanan <i>Dine In</i> .....	116



Gambar 4. 91 Rancang Layar Bukti Lunas <i>Dine In</i> .....	117
Gambar 4. 92 Rancang Layar Tambah Bukti Lunas <i>Dine In</i> .....	117
Gambar 4. 93 Rancang Layar Detail Bukti Lunas <i>Dine In</i> .....	118
Gambar 4. 94 Rancang Layar Pesanan <i>Decor Party</i> .....	118
Gambar 4. 95 Rancang Layar Tambah Pesanan <i>Decor Party</i> .....	119
Gambar 4. 96 Rancang Layar Pilih <i>Decor Party</i> .....	119
Gambar 4. 97 Rancang Layar Detail Pesanan <i>Decor Party</i> .....	120
Gambar 4. 98 Rancang Layar Detail Pesanan <i>Decor Party</i> .....	120
Gambar 4. 99 Rancang Layar Tambah Bukti Uang Muka <i>Decor Party</i> .....	121
Gambar 4. 100 Rancang Layar Detail Bukti Uang Muka <i>Decor Party</i> .....	122
Gambar 4. 101 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login Admin</i> .....	123
Gambar 4. 102 <i>Sequence</i> Diagram Pelanggan .....	124
Gambar 4. 103 <i>Sequence</i> Diagram Karaoke .....	125
Gambar 4. 103 <i>Sequence</i> Diagram Menu .....	126
Gambar 4. 105 <i>Sequence</i> Diagram <i>Delivery</i> .....	127
Gambar 4. 106 <i>Sequence</i> Diagram <i>Dine In</i> .....	128
Gambar 4. 107 <i>Sequence</i> Diagram <i>Decor Party</i> .....	129
Gambar 4. 108 <i>Sequence</i> Diagram Pesanan Karaoke .....	130
Gambar 4. 109 <i>Sequence</i> Diagram Bukti Uang Muka Karaoke .....	131
Gambar 4. 110 <i>Sequence</i> Diagram Bukti Lunas Karaoke.....	132
Gambar 4. 111 <i>Sequence</i> Diagram Bukti Lunas Karaoke.....	133
Gambar 4. 112 <i>Sequence</i> Diagram Bukti Lunas <i>Delivery</i> .....	134
Gambar 4. 113 <i>Sequence</i> Diagram Pesanan <i>Dine In</i> .....	135
Gambar 4. 114 <i>Sequence</i> Diagram Bukti Lunas <i>Dine In</i> .....	136
Gambar 4. 115 <i>Sequence</i> Diagram Pesanan <i>Decor Party</i> .....	136
Gambar 4. 116 <i>Sequence</i> Diagram Bukti Uang Muka <i>Decor Party</i> .....	137
Gambar 4. 117 <i>Sequence</i> Diagram Bukti Lunas <i>Decor Party</i> .....	137
Gambar 4. 118 <i>Sequence</i> Diagram Laporan Pesanan Karaoke.....	138
Gambar 4. 119 <i>Sequence</i> Diagram Laporan Pesanan <i>Delivery</i> .....	139
Gambar 4. 120 <i>Sequence</i> Diagram <i>Register Admin</i> .....	140
Gambar 4. 121 <i>Sequence</i> Diagram <i>Login Pelanggan</i> .....	141

Gambar 4. 122 <i>Sequence Diagram Login Data Pelanggan</i> .....	142
Gambar 4. 123 <i>Sequence Diagram Pesanan Karaoke</i> .....	143
Gambar 4. 124 <i>Sequence Diagram Bukti Uang Muka Karaoke</i> .....	144
Gambar 4. 125 <i>Sequence Diagram Pesanan Delivery</i> .....	145
Gambar 4. 126 <i>Sequence Diagram Bukti Lunas Delivery</i> .....	146
Gambar 4. 127 <i>Sequence Diagram Pesanan Dine In</i> .....	147
Gambar 4. 128 <i>Sequence Diagram Bukti Lunas Dine In</i> .....	148
Gambar 4. 129 <i>Sequence Diagram Pesanan Decor Party</i> .....	149
Gambar 4. 130 <i>Sequence Diagram Bukti Uang Muka Decor Party</i> .....	150



## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Admin.....	56
Tabel 4. 2 Karaoke .....	56
Tabel 4. 3 Hasil .....	56
Tabel 4. 4 Pesanan Karaoke .....	56
Tabel 4. 5 Bukti Uang Muka Karaoke .....	56
Tabel 4. 6 Bukti Lunas Karaoke.....	57
Tabel 4. 7 Menu .....	57
Tabel 4. 8 Beri.....	57
Tabel 4. 9 Pesanan Delivery.....	57
Tabel 4. 10 Delivery.....	57
Tabel 4. 11 Bukti Lunas Delivery .....	58
Tabel 4. 12 Pelanggan .....	58
Tabel 4. 13 Pesanan Decor Party .....	58
Tabel 4. 14 Isi.....	58
Tabel 4. 15 Decor Party .....	58
Tabel 4. 16 Bukti Uang Muka Decor Party.....	58
Tabel 4. 17 Bukti Lunas Decor Party .....	59
Tabel 4. 18 Pilih .....	59
Tabel 4. 19 Pesanan Dine in.....	59
Tabel 4. 20 Buat .....	59
Tabel 4. 21 Dine In.....	59
Tabel 4. 22 Bukti Lunas Dine In .....	60
Tabel 4. 23 Spesifikasi Basis Data Admin.....	60
Tabel 4. 24 Spesifikasi Basis Data Karaoke .....	61
Tabel 4. 25 Spesifikasi Basis Data Hasil .....	61
Tabel 4. 26 Spesifikasi Basis Data Pesanan Karaoke .....	62
Tabel 4. 27 Spesifikasi Basis Data Bukti Uang Muka Karaoke.....	62
Tabel 4. 28 Spesifikasi Basis Data Bukti Lunas Karaoke.....	63

Tabel 4. 29 Spesifikasi Basis Data Menu.....	64
Tabel 4. 30 Spesifikasi Basis Data Beri .....	64
Tabel 4. 31 Spesifikasi Basis Data Pesanan Delivery .....	65
Tabel 4. 32 Spesifikasi Basis Data Delivery .....	65
Tabel 4. 33 Spesifikasi Basis Data Bukti Lunas Delivery .....	66
Tabel 4. 34 Spesifikasi Basis Data Pelanggan .....	66
Tabel 4. 35 Spesifikasi Basis Data Pesanan Decor Party.....	67
Tabel 4. 36 Spesifikasi Basis Data Isi.....	68
Tabel 4. 37 Spesifikasi Basis Data Decor Party.....	68
Tabel 4. 38 Spesifikasi Basis Data Bukti Uang Muka Decor Party.....	69
Tabel 4. 39 Spesifikasi Basis Data Bukti Lunas Decor Party .....	69
Tabel 4. 40 Spesifikasi Basis Data Pilih .....	70
Tabel 4. 41 Spesifikasi Basis Data Pesanan Dine In.....	70
Tabel 4. 42 Spesifikasi Basis Data Buat .....	71
Tabel 4. 43 Spesifikasi Basis Data Dine In.....	71
Tabel 4. 44 Spesifikasi Basis Data Bukti Lunas Dine In.....	72



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Menu <i>Dine In</i> dan <i>Delivery</i> .....	155
Lampiran A-2 <i>Soft File Decor Party</i> .....	156
Lampiran A-3 Bukti Pemesanan Karaoke.....	157
Lampiran A-4 Bukti Pemesanan <i>Dine In</i> .....	158
Lampiran A-5 Bukti Pemesanan <i>Delivery</i> Makanan dan Minuman .....	159
Lampiran A-6 Bukti Pemesanan <i>Decor Party</i> .....	160
Lampiran A- 7 Laporan Pemesanan Karaoke .....	161
Lampiran A- 8 Laporan Pemesanan <i>Delivery</i> .....	163
Lampiran B- 1 Pesanan <i>Dine In</i> .....	164
Lampiran B- 2 Pesanan Karaoke.....	165
Lampiran B- 3 Pesanan <i>Delivery</i> .....	166
Lampiran B- 4 Pesanan <i>Decor Party</i> .....	167
Lampiran B- 5 Bukti Transfer Karaoke .....	168
Lampiran B- 6 Bukti Transfer <i>Delivery</i> .....	169
Lampiran B- 7 Bukti Transfer <i>Decor Party</i> .....	170
Lampiran B- 8 Menu <i>Dine In</i> dan <i>Delivery</i> .....	172
Lampiran C- 1 Data Menu <i>Dine In</i> dan <i>Delivery</i> .....	172
Lampiran C- 2 Data Pemesanan Karaoke .....	173
Lampiran C- 3 Data Pemesanan <i>Dine In</i> .....	174
Lampiran C- 4 Data Pemesanan <i>Decor Party</i> .....	175
Lampiran C- 5 Laporan Pesanan Karaoke .....	176
Lampiran C- 6 Laporan Pesanan <i>Delivery</i> .....	177
Lampiran D- 1 Data Bukti Lunas <i>Dine In</i> .....	179
Lampiran D- 2 Data Bukti Lunas Karaoke .....	180
Lampiran D- 3 Data Bukti Lunas <i>Delivery</i> .....	181
Lampiran D- 4 Data Bukti Lunas <i>Decor Party</i> .....	182
Lampiran E- 1 Surat Permohonan Riset.....	183
Lampiran E- 2 Surat Balasan Riset .....	185
Lampiran F- 1 Surat Konsultasi Bimbingan .....	187

Lampiran G- 1 Surat Keterangan Deteksi Plagiasi ..... 187  
Lampiran H- 1 Biodata Penulis..... 187

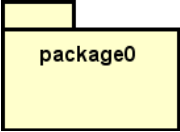





## DAFTAR SIMBOL


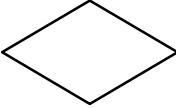
### A. Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Start Point</i>	Simbol menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
	<i>End Point</i>	Simbol yang menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada system.
	<i>Activity</i>	Simbol menggambarkan suatu aktivitas yang dilakukan pada sistem.
	<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.
	<i>TransitionState</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> ataupun <i>state</i> dan <i>activity</i>
	<i>Decision</i>	Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.


## B. Simbol *Usecase* Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Package</i>	Menambahkan paket baru pada diagram.
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan suatu pengguna <i>software</i> pada aplikasi <i>user</i> .
	<i>Use case</i>	Menggambarkan fungsionalitas suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.
	<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .

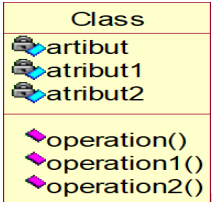


## C. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Gambar	Nama	Keterangan
	Entitas	Menggambarkan suatu kumpulan objek yang anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan suatu himpunan entitas.
	<i>Relationship</i>	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.








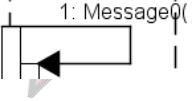

	Garis	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas
---	-------	---

#### D. Simbol *Class* Diagram

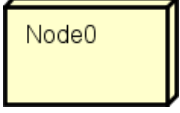


Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Menggambarkan kelas baru pada diagram.
	<i>Asociation</i>	Hubungan antara objek satu dengan objeklainnya.
	<i>Agregatiom</i>	Bentuk khusus dari asosiasi yangmenggambarkan seluruh bagian suatu objek merupakan bagian dari objek lain

#### E. *Sequence* Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu seperti perangkat, sistem lain yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Boundary</i>	Menggambarkan suatu interaksi antara satu bahkan lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari

		sistem yang bergantung pada pihaklain disekitarnya dan merupakan pembatas sitem dengan dunia luar.
	<i>Control</i>	Memggambarkan“perilaku pengatur”dengan mengkoodinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sitemm mennangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	<i>Entity</i>	Menggambarkan informasi yang ahrus disimpan oleh sistem atau struktur data dari sebuah sistem
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan kejadian yang terjadi
	<i>Message Of Self</i>	Menggambarkan pesan aau hubungan objek sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Object</i>	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasi harus disimpan.

F. *Deployment Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Processor</i>	Yaitu menambahkan prosesor pada diagram
	<i>Connection</i>	Menambahkan penghubung antar komponen dalam diagram
	<i>Note</i>	Menunjukkan catatan untuk komentar dari suatu sistem pesan anatar elemen.

