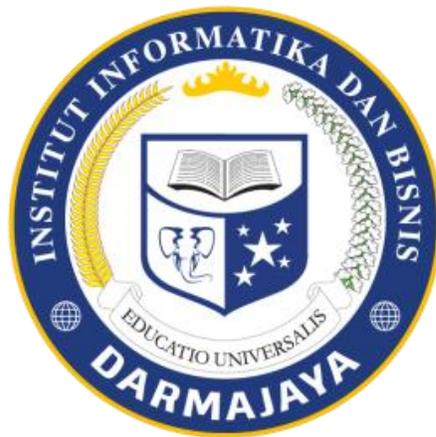


**SISTEM INFORMASI *DELIVERY ONLINE* MAKANAN PADA RUMAH MAKAN
WILAYAH BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB**

SKRIPSI



Oleh :

WIDYA ANGGRAINI

1511050106

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2018/2019**



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggung jawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 16 September 2019



Widya Anggraini
NPM. 1511050106

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI DELIVERY ONLINE MAKANAN
PADA RUMAH MAKAN WILAYAH BANDAR
LAMPUNG BERBASIS WEB**

Nama : **WIDYA ANGGRAINI**
NPM : **1511050106**

Jurusan : **S1 Sistem Informasi**



Pembimbing

Sushanty Saleh, S.Kom., M.T.I
NIK. 00790204

**Ketua Jurusan
Sistem Informasi**



Harjoko, S.Kom., M.T.I
NIK. 00340702

HALAMAN PENGESAHAN

Telah di uji dan dipertahankan didepan tim penguji Skripsi Program Studi Sistem Informasi (SI) IIB Darmajaya Bandar Lampung dan di nyatakan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana komputer.

MENGESAHKAN



1. Tim Penguji :

Ketua

: Agus Rahardi, S.kom., M.T.I

Anggota

: Ruki Rizal, S.kom., M.T.I

Tanda Tangan

2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Darmajaya, 16 September 2019
NIK. 00590203

Tanggal Lulus Ujian Sidang Skripsi : 16 September 2019

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan kepada:

1. Allah SWT, Atas rahmat dan karunia-Nya yang telah diberikan serta pengetahuan yang diturunkan kepada penyusun.
2. Ayahanda Suwariyon, Ibunda Eriya Santi dan keluarga besar yang saya banggakan, yang selalu mendukung, mendo'akan, menasehati dan selalu menanti keberhasilanku ini. Semoga Allah selalu memberi rahmat dan kesehatan jasmani dan rohani kepada mereka.
3. Teman-temanku semua anak angkatan 2015, Tita Herawati, Ruli Aprilia, Novi Puspita, Febri Maza Yosi, Ainun Novira Delista, Ayu Venilia, Rio Ichsandi, Dedi Mustofa, Rian Saputra yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
4. Dosen pembimbingku Ibu Sushanty Saleh, S.Kom., M.T.I yang selalu sabar membimbingku dan mengarahkanku sehingga laporan ini dapat di selesaikan..
5. Almamaterku tercinta Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya yang telah mendewasakan dan memberikanku banyak ilmu.

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : WIDYA ANGGRAINI
- b. NPM : 1511050106
- c. Tempat / Tanggal Lahir : Bandar PutihTua / 30 Juli 1998
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Desa Bandar PutihTua RT002/RW005,
Kecamatan AnakRatuAji,
Kabupaten Lampung Tengah, Lampung

- f. Suku : Lampung
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. E-Mail : widyanggraini1998@gmail.com
- i. HP : 0821-7826-0043

2. Riwayat Pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis, antara lain :

- a) Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Gedung Saritamat pada tahun 2009.
- b) Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Abung Selatan, tamat pada tahun 2012.
- c) Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 AnakRatuAji, tamat pada tahun 2015.
- d) Pada tahun 2015 diterima di IIB Darmajaya Jurusan Sistem Informasi S-1

Bandar Lampung, 16 September 2019

Widya Anggraini
NPM. 1511050106

MOTTO

“Bermimpilahsemaumudankejarlahmimpiitu.”

*“Suksesberjalandarikegagalansatumenjukegagalan lain
tanpakehilanganseangatdanantusiasme.”*

“Jawabanebuahkeberhasilanadalahterusbelajardantakkenalputusasa.”

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI DELIVERY ONLINE MAKANAN PADA RUMAH MAKAN WILAYAH BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB

Oleh

WIDYA ANGGRAINI

widyanggraini1998@gmail.com

Secara umum, rumah makan merupakan tempat yang dikunjungi orang untuk mencari berbagai macam makanan dan minuman. Rumah makan biasanya juga menyuguhkan keunikan tersendiri sebagai daya tariknya, baik melalui menu masakan, hiburan maupun tampilan fisik bangunan. Dalam pelayanannya, kebanyakan rumah makan (studi kasus wilayah Kota Bandar Lampung) tidak memiliki fasilitas layanan pesan antar di era industri 4.0 saat ini. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kualitas pelayanan rumah makan, maka di buatlah layanan system pesan antar pada rumah makan tersebut.

Layanan pesan antar makanan/minuman pada rumah makan ini berbasiskan web menggunakan metode Prototype yang di lengkapi dengan framework Codeigniter sehingga pelanggan dapat membuka website ini di berbagai perangkat asalkan terkoneksi dengan internet. Bahasa pemograman yang digunakan dalam pembuatan system ini adalah PHP, sedangkan penyimpanan basis data menggunakan MySQL.

Sistem ini menghasilkan informasi berupa layanan pesan antar rumah makan yang di dalamnya terdapat menu hidangan sehingga memudahkan pelanggan dalam memesan hidangan tanpa harus dating ke lokasi rumah makan. Di dalam system ini juga terdapat sistem deposit, yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pembayaran.

Kata Kunci :LayananPesanAntar, Web, *Codeigniter*, PHP, dan MySQL.

ABSTRACT

WEB-BASED FOOD ONLINE DELIVERY INFORMATION SYSTEMS AT RESTAURANTS IN BANDAR LAMPUNG AREA

By:

WIDYA ANGGRAINI

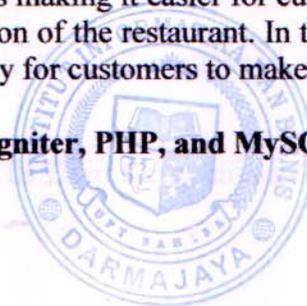
widyanggraini1998@gmail.com

In general, restaurants are places that people visit to look for various kinds of food and drinks. Restaurants usually also present their own uniqueness as an attraction, both through the menu of cuisine, entertainment and physical appearance of the building. In its service, most restaurants (a case study in the Bandar Lampung City area) do not have delivery service facilities in the current industrial era 4.0. Therefore, in improving the quality of restaurant services, a delivery system service was made at the restaurant.

Food / beverage delivery service at this restaurant is based on the web using the *Prototype* method which is equipped with a Codeigniter framework so that customers can open this website on various devices as long as they are connected to the internet. The programming language used in making this system was PHP, while the database storage used MySQL.

This system generates information in the form of a delivery service between restaurants which includes a menu of dishes making it easier for customers to order dishes without having to come to the location of the restaurant. In this system there is also a deposit system, which makes it easy for customers to make payments.

Keywords: Delivery Service, Web, Codeigniter, PHP, and MySQL.



PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas Ridho dan Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini meskipun masih banyak permasalahan dan hambatan yang ikut menyertai. Penulis mohon maaf, jika laporan skripsi yang penulis buat masih banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis berharap kepada seluruh pembaca dapat memberikan saran dan kritik yang positif bersifat membangun demi kesempurnaan laporan skripsi yang penulis buat.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Puji syukur kehadirat ALLAH SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Shalawat dan salam semoga tetap di limpahkan kepada Rasul Muhammad SAW dan keluarganya, serta para sahabatnya.
3. Ayahanda tercinta Suwariyon, Ibunda tercinta Eriya Santi dan Keluarga besar yang selalu memberikan do'a dan dukungan.
4. Bapak Alm. Alfian Husin, SH, selaku Ketua Yayasan Alfian Husein IIB Darmajaya Bandar Lampung.
5. Bapak Firmansyah YA, S.E., M.A, selaku Rektor IIB Darmajaya Bandar Lampung.
6. Bapak DR. RZ. Abdul Aziz, ST., MT, selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik, Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kemahasiswaan IIB Darmajaya Bandar Lampung.
7. Bapak Zaidir Jamal, S.T., M.Eng selaku Dekan Fakultas IlmuKomputer IIB Darmajaya Bandar Lampung.
8. Bapak Nurjoko, S.Kom, M.T.I selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya Bandar Lampung.
9. Bapak Hendra Kurniawan, S. Kom., M.T.I selaku Sekretaris Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya Bandar Lampung.
10. Ibu Sushanty Saleh, S.Kom.,M.T.I, selaku Pembimbing yang telah memberikan petunjuk sehingga skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik.

11. Rumah Makan Begadang, Garuda, dan Mbokjum yang membantu memberikan informasi.
12. Para dosen dan staf karyawan Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya Bandar Lampung yang telah member bantuan baik langsung maupun tidak langsung selama saya menjadi mahasiswa, khususnya pada Prodi Jurusan Sistem Informasi.
13. Teman – temanku semua angkatan 2015, Tita Herawati, Ruli Aprilia, Novi Puspita, Febri Maza Yosi, Ainun Novira Delista, Ayu Venilia, Rio Ichsandi, Dedi Mustofa, dan Rian Saputra yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
14. Almamaterku IIB Darmajaya yang saya banggakan.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan budi luhur bapak ibu sekalian. mengingat kemampuan dan keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dalam menyelesaikannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi peneliti dan semua pihak yang memerlukan pada umumnya.

Bandar Lampung, 16 September 2019

Widya Anggraini
NPM.1511050106

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN COVER DALAM	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRAK (ENGLISH)	ix
RIWAYAT HIDUP	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.1 Sistem	5
2.1.2 Informasi	5
2.1.3 Sistem Informasi.....	5
2.2 Website (web).....	6
2.3 Metode Pengembangan Sistem Prototype	6
2.4 Alat Pengembangan Sistem	8
2.4.1 Use Case Diagram	8
2.4.2 Activity Diagram	9
2.4.3 Class Diagram.....	10
2.5 PHP (Hypertext Preprocessor).....	11
2.6 MySQL	12

BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Tahapan Penelitian.....	13
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	14
3.3 Metode Pengembangan Sistem.....	14
3.3.1 Communication	14
3.3.1.1 Analisa Sistem Yang Berjalan	15
3.3.1.2 Analisis Permasalahan	17
3.3.2 Quick Plan.....	17
3.3.3 Modelling Quick Design.....	17
3.3.3.1 Perancangan Usecase Diagram	17
3.3.3.2 Perancangan Activity Diagram	19
3.3.3.3 Perancangan Class Diagram	28
3.3.3.4 Perancangan Inter Face	29

3.3.3.4.1 <i>Interface</i> Publik.....	29
3.3.3.4.2 <i>Interface</i> Rumah Makan.....	30
3.3.3.5 <i>Construction Of Prototype</i>	39
3.3.3.6 <i>Deployment, Delivery and Feedback</i>	39

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Alat Pendukung dan Pengembangan Sistem.....	41
4.1.1 Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	41
4.1.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	41
4.2. Implementasi Sistem	41
4.2.1 Implementasi Sistem Akses Pelanggan	42
a. Implementasi Halaman Publik.....	42
b. Implementasi Halaman Daftar Akun	42
c. Implementasi Halaman Login.....	43
d. Implementasi Halaman Utama Pelanggan.....	44
e. Implementasi Halaman Pesanan	44
f. Implementasi Halaman Riwayat.....	45
g. Implementasi Halaman <i>Deposit</i>	46
h. Implementasi Halaman Kritik Saran.....	46
4.2.2 Implementasi Sistem Akses Rumah Makan	47
a. Implementasi Halaman Daftar Akun	47
b. Implementasi Halaman Login.....	48
c. Implementasi Halaman Menu	49
d. Implementasi Halaman Pesanan	50
e. Implementasi Halaman Saldo	51
f. Implementasi Halaman <i>Deposit</i>	51
g. Implementasi Halaman Kritik Saran.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

HALAMAN

Gambar 2.1 Ilustrasi Model Prototipe.....	6
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	13
Gambar 3.2 <i>Usecase</i> pemesanan yang berjalan di RM Mbok Jum.....	15
Gambar 3.3 <i>Usecase</i> pemesanan Yang Berjalan di RM Garuda	16
Gambar 3.4 <i>Usecase</i> pemesanan Yang Berjalan di RM Begadang	16
Gambar 3.5 Perancangan <i>Usecase Diagram</i> sistem di Usulkan.....	18
Gambar 3.6 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Buat akun	19
Gambar 3.7 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Login	20
Gambar 3.8 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Rumah Makan	21
Gambar 3.9 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pelanggan	22
Gambar 3.10 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Mengisi <i>Deposit</i>	23
Gambar 3.11 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Menu Hidangan.....	23
Gambar 3.12 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Buat Pesanan	24
Gambar 3.13 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Lihat Pesanan	25
Gambar 3.14 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Pesan Pembayaran.....	26
Gambar 3.15 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Input Kritik Saran.....	27
Gambar 3.16 Perancangan <i>Activity Diagram</i> Lihat Kritik Saran.....	27
Gambar 3.17 Perancangan <i>Class Diagram</i> Sistem Diusulkan.....	28
Gambar 3.18 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Utama Hak Akses Publik	29
Gambar 3.19 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Daftar Akses Publik	30
Gambar 3.20 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Form Input</i> Daftar Pelanggan	30
Gambar 3.21 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Login</i> Rumah Makan.....	31
Gambar 3.22 Perancangan <i>Interface</i> Halaman <i>Form Input</i> Daftar Rumah Makan.....	31

Gambar 3.23 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Utama Akses Rumah Makan.....	32
Gambar 3.24 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Menu Akses Rumah Makan	32
Gambar 3.25 Perancangan <i>Interface From Input</i> Menu Akses Rumah Makan	33
Gambar 3.26 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Pesanan Akses Rumah Makan	33
Gambar 3.27 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Saldo Akses Rumah Makan	34
Gambar 3.28 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Deposit Akses Rumah Makan	34
Gambar 3.29 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kritik Saran Akses Rumah Makan.....	35
Gambar 3.30 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Login Akses Pelanggan	35
Gambar 3.31 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Utama Akses Pelanggan.....	36
Gambar 3.32 Perancangan <i>Interface</i> Pesanan Akses Pelanggan.....	37
Gambar 3.33 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Riwayat Akses Pelanggan	37
Gambar 3.34 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Deposit Akses Pelanggan	38
Gambar 3.35 Perancangan <i>Interface</i> Halaman Kritik Saran Akses Pelanggan.....	38
Gambar 4.1 Implementasi Halaman Utama Akses Publik	42
Gambar 4.2 Implementasi Halaman Daftar Akun Akses Pelanggan.....	43
Gambar 4.3 Implementasi Halaman <i>Login</i> Akses Pelanggan	43
Gambar 4.4 Implementasi Halaman Utama Akses Pelanggan.....	44
Gambar 4.5 Implementasi Halaman Pemesanan Akses Pelanggan.....	45
Gambar 4.6 Implementasi Halaman Riwayat Akses Pelanggan	46
Gambar 4.7 Implementasi Halaman <i>Deposit</i> Akses Pelanggan	46
Gambar 4.8 Implementasi Halaman Kritik Saran Akses Pelanggan	47
Gambar 4.9 Implementasi Halaman Daftar Akun Akses Rumah Makan.....	48
Gambar 4.10 Implementasi Halaman Login Akses Rumah Makan	48
Gambar 4.11 Implementasi Halaman Menu Akses Rumah Makan	49
Gambar 4.12 Implementasi Halaman <i>Input</i> Data Menu Rumah Makan	50
Gambar 4.13 Implementasi Halaman Pesanan Pelanggan Akses Rumah Makan.....	50
Gambar 4.14 Implementasi Halaman Saldo Akses Rumah Makan.....	51

Gambar 4.15 Implementasi Halaman Deposit Akses Rumah Makan.....	52
Gambar 4.16 Implementasi Halaman Kritik Saran Akses Rumah Makan.....	52

DAFTAR TABEL

HALAMAN

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	8
Tabel 2.2 Simbol Diagram Aktivitas.....	9
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	10

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah banyak memberikan manfaat dalam kehidupan, diantaranya adalah komputer, internet, bahkan alat telekomunikasi yang semakin canggih. Dalam dunia bisnis, teknologi tersebut sangat berpengaruh dalam berbagai hal, yaitu: memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi antara pelanggan dengan *owner*, serta menambah pendapatan bisnis. Bisnis yang dimaksud tidak hanya dari kalangan industri kecil saja, melainkan sampai ke industri besar. Salah satu bisnis yang makin banyak tersebar adalah bisnis rumah makan atau *restaurant*.

Saat ini, penjualan makanan di rumah makan atau *restaurant* kebanyakan masih menggunakan sistem secara langsung atau tradisional, dimana pelanggan harus datang langsung ke suatu rumah makan atau restoran, kemudian dilayani oleh pelayan untuk memesan makanan, lalu membayar makanan di kasir secara langsung. Bagi sebagian orang, hal ini bukan suatu masalah, bahkan mereka senang untuk datang ke suatu tempat makan atau restoran, lalu memesan makanan, kemudian membayar makanan secara langsung. Namun, ada juga sebagian orang merasa hal tersebut sulit untuk dilakukan yang disebabkan oleh kesibukan mereka, malas ke luar rumah, cuaca yang sedang buruk, jarak rumah dan rumah makan yang terlalu jauh, tidak adanya alat transportasi, dan kendala-kendala lainnya terutama untuk mereka yang seharian bekerja tanpa punya waktu untuk berpergian atau ke luar rumah. Hal tersebut membuat mereka tidak bisa membeli makanan secara langsung, namun mereka ingin makan makanan yang ada di rumah makan tertentu. Selain sistem secara langsung, terdapat juga rumah makan atau *restaurant* yang menyediakan jasa *delivery* (pesan antar) dengan menggunakan telepon. Jasa *delivery* tersebut juga dapat memberikan kendala yang menyebabkan kesalahan komunikasi bagi penelpon dan petugas yang mungkin disebabkan oleh sinyal yang kurang baik, kata-kata yang sulit diucapkan sehingga

kurang jelas, menu yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh pelanggan, dan kendala lainnya.

Oleh karena kendala-kendala tersebut, maka mendorong penulis/peneliti untuk mengembangkan suatu aplikasi pemesanan makanan secara *online* berbasis web untuk membantu memecahkan masalah dan memberikan solusi bagi mereka yang tidak bisa datang langsung untuk membeli makanan, dimana aplikasi ini dapat memberikan manfaat dan pelayanan lebih kepada orang-orang yang tidak bisa membeli makanan secara langsung. Berdasarkan kendala-kendala yang telah dipaparkan pada paragraf diatas, maka pada penelitian skripsi ini mengangkat judul **“SISTEM INFORMASI *DELIVERY ONLINE* MAKANAN PADA RUMAH MAKAN WILAYAH BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB”**. Pada penelitian ini akan dibangun sebuah sistem informasi lokasi beberapa rumah makan yang ada di Kota Bandar Lampung yang diharapkan agar pelanggan yang menggunakan aplikasi web ini dapat lebih mudah dalam memesan dan mendapatkan makanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapat ruusan masalah “Bagaimana membangun sebuah sistem informasi *delivery online* makanan pada rumah makan yang ada di wilayah Bandar Lampung berbasis web (*mobile*)?”.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan pada beberapa rumah makan di wilayah Bandar Lampung, dengan batasan penelitian sebagai berikut :

- a. Penelitian dilakukan di 3 (tiga) lokasi rumah makan, yaitu Mbo Jum, Garuda dan Begadang
- b. Data yang diolah merupakan data rumah makan yang terdiri dari menu hidangan beserta harga dan alamat rumah makan.
- c. Sistem yang dibangun berbasiskan web *mobile*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi atau sistem informasi *delivery online* makanan wilayah Bandar Lampung yang dapat diakses melalui *handphone/smartphone* yang dapat digunakan untuk membantu pelanggan dalam hal pemesanan, memudahkan rumah makan dalam menyampaikan informasi menu kepada pelanggan serta memberikan wadah/tempat berkumpulnya berbagai rumah makan yang ingin menjual makanannya secara *online delivery*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan prasarana yang telah ada di tempat penelitian (rumah makan), sehingga dapat membantu rumah makan yang menyediakan layanan pesan antar (*online delivery*) agar dapat memasarkan produknya dengan mudah ke banyak orang.
- b. Sebagai wadah tempat berkumpulnya informasi rumah makan yang ada di wilayah Bandar Lampung.
- c. Membantu pelanggan dalam memperoleh informasi mengenai rumah makan yang ada di wilayah Bandar Lampung beserta menu hidangan yang disajikan.
- d. Memudahkan pelanggan dalam memesan makanan dan mendapatkan makanan yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

c. BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

e. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

f. Daftar Pustaka

g. Lampiran

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Pemahaman tentang sistem harus diketahui sebelumnya, karena mempunyai peranan penting dalam melakukan penelitian terhadap sistem yang akan diteliti serta untuk mencapai tujuan dan sasaran yang ingin dicapai.

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Kadir, Abdul.(2014), sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Kadir, Abdul.(2014) yang mengutip dari McFadden, dan kawan-kawan mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Shannon dan Weaver, dua orang insinyur listrik melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (Kroenke). Menurut mereka, informasi adalah jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima. Artinya, dengan adanya informasi, tingkat kepastian menjadi meningkat. Menurut Davis, informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Kadir, Abdul.(2014), sesungguhnya yang dimaksud sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer (*Computer Based Information*

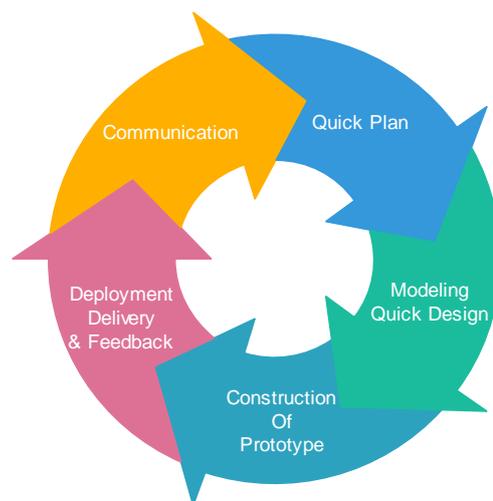
System atau CBIS). Sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

2.2 Website (Web)

Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan *file-file* yang saling terkait. Web terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web (Agung. Gregorius, 2000).

2.3 Metode Pengembangan Sistem *Prototype*

Metode *prototype* suatu proses pembuatan *software* yang bersifat berulang dan dengan perencanaan yang cepat yang dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan *software* sampai dengan *software* tersebut memenuhi kebutuhan dari sisi pengguna. Siklus atau ilustrasi dari metode prototipe dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Ilustrasi Model Prototipe (Sumber: S, Roger Pressman, 2012)

Pembuatan prototipe dimulai dengan dilakukannya komunikasi antara tim pengembang perangkat lunak dengan para pelanggan. Tim pengembang perangkat lunak akan melakukan pertemuan-pertemuan dengan para stakeholder untuk mendefinisikan sasaran keseluruhan untuk perangkat lunak yang akan dikembangkan, mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan apa pun yang saat ini diketahui, dan menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh pada iterasi selanjutnya merupakan keharusan. Iterasi pembuatan prototipe direncanakan dengan cepat dan pemodelan (dalam bentuk "rancangan cepat") dilakukan. Suatu rancangan cepat berfokus pada representasi semua aspek perangkat lunak yang akan dilihat oleh para pengguna akhir (misalnya rancangan antar muka pengguna (*user interface*) atau format tampilan). Rancangan cepat (*quick design*) akan memulai konstruksi pembuatan prototipe. Prototipe kemudian akan diserahkan kepada para stakeholder dan kemudian mereka akan melakukan evaluasi-evaluasi tertentu terhadap prototipe yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian akhirnya akan memberikan umpan-balik yang akan digunakan untuk memperhalus spesifikasi kebutuhan. Iterasi akan terjadi saat prototipe diperbaiki untuk memenuhi kebutuhan dari para stakeholder, sementara pada saat yang sama memungkinkan kita untuk lebih memahami kebutuhan apa yang akan dikerjakan pada saat iterasi selanjutnya.

Idealnya, prototipe bertindak sebagai mekanisme untuk mengidentifikasi spesifikasi-spesifikasi kebutuhan perangkat lunak. Jika suatu prototipe yang dapat digunakan akan dikembangkan, kita bisa menggunakan program yang sudah ada sebelumnya atau dengan menerapkan penggunaan perkakas yang sudah ada (misalnya perkakas pembentuk laporan (*report generator*) atau aplikasi untuk melakukan perancangan antarmuka (*window manager*) yang memungkinkan program yang dapat digunakan dapat dibuat dengan mudah dan cepat (S, Roger Pressman, 2012).

2.4 Alat Pengembangan Sistem

Alat pengembangan sistem yang digunakan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

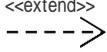
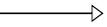
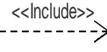
2.4.1 Use Case Diagram

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami (A.S, Rosa., dan Shalahuddin, M. 2018). Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang dibuat aktor dan *use case*. Adapun simbol-simbol *use case* diagram dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<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 diawal-awal frase nama <i>use case</i>
Aktor		Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
Asosiasi		Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.

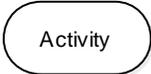
Tabel 2.1 (Lanjutan)

Keterangan	Simbol	Deskripsi
Ekstensi		Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemograman berorientasi objek.
Generalisasi		Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
Include		<i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan atau <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan.

2.4.2 Activity Diagram

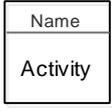
Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (A.S, Rosa., dan Shalahuddin, M. 2018). Simbol-simbol yang terdapat pada *activity diagram* adalah seperti pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

Keterangan	Simbol	Deskripsi
Status awal		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas

		biasanya diawali dengan kata kerja.
--	--	-------------------------------------

Tabel 2.2 (Lanjutan)

Keterangan	Simbol	Deskripsi
Percabangan		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
<i>Swimlane</i>		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
Status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

2.4.3 Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas (A.S, Rosa., dan Shalahuddin, M. 2018). Simbol-simbol yang ada pada diagram kelas adalah seperti pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Natarmuka/ <i>interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.

Tabel 2.3 (Lanjutan)

Simbol	Deskripsi
Asosiasi ——	Relasi antar kelas dalam makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah ——→	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi ——→	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
Kebergantungan ----->	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi ◇——	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

2.5 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Solichin, Achmad. (2016) yang tertulis dalam *e-book* nya PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman *web* yang dapat disisipkan dalam *script* HTML. Banyak sintaks di dalamnya yang mirip dengan bahasa C, Java dan Perl. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembang *web* untuk membuat *web* dinamis dengan cepat.

Ketika seseorang mengunjungi *web* berbasis PHP, *web server* akan memproses kode-kode PHP. Beberapa perintah atau kode dari PHP tersebut selanjutnya ada yang diterjemahkan ke dalam HTML dan beberapa ada yang disembunyikan (misalnya proses kalkulasi dan operasi). Setelah diterjemahkan ke dalam HTML, *web server* akan mengirim kembali ke *web browser* pengunjung tersebut..

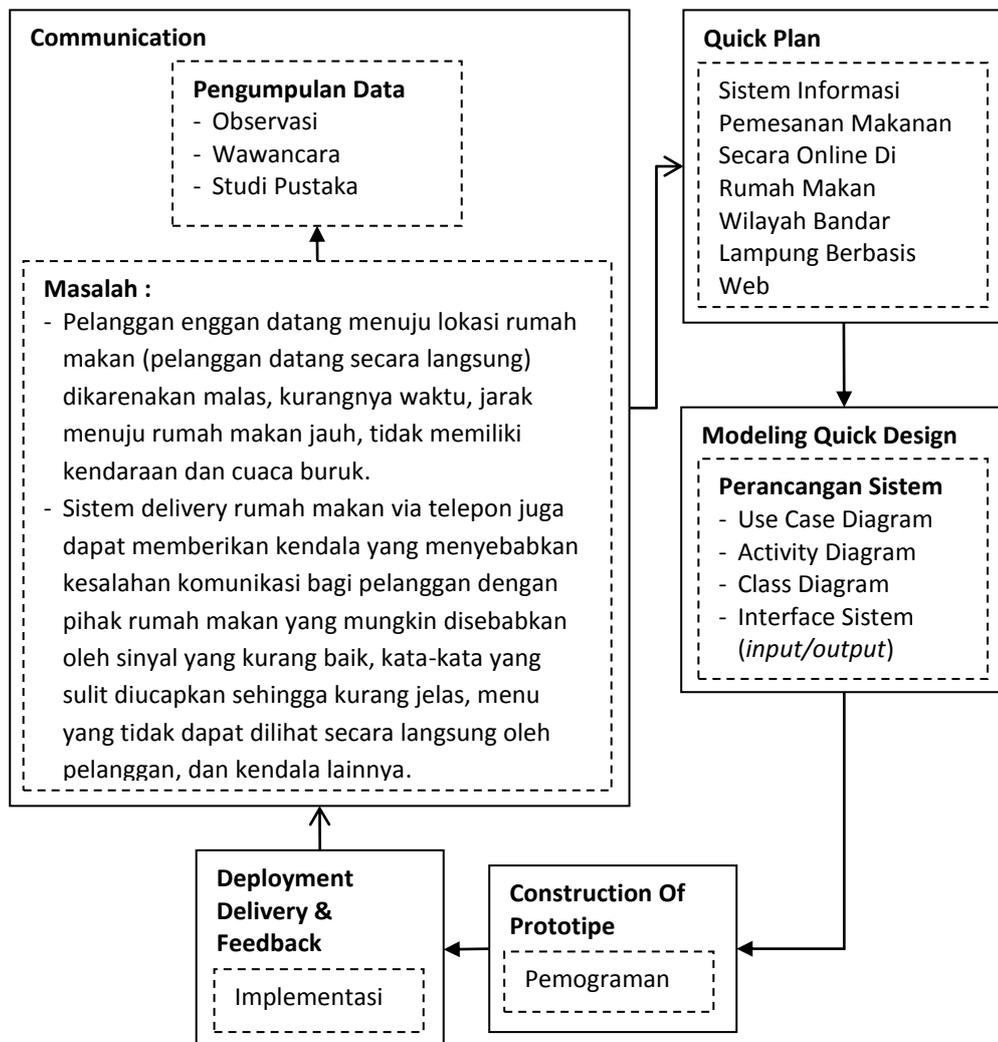
2.6 MySQL

Menurut Solichin, Achmad. (2016), MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS yang multithread, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak seperti Apache yang merupakan *software* yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia yaitu MySQL AB. MySQL AB memegang penuh hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius. Beberapa kelebihan MySQL antara lain : *free* (bebas di *download*), stabil dan tangguh, fleksibel dengan berbagai pemrograman, security yang baik, dukungan dari banyak komunitas, kemudahan management *database*, mendukung transaksi dan perkembangan software yang cukup cepat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Sebelum memasuki tahap implementasi sistem, maka perlu diketahui tahapan-tahapan penelitian yang harus dilakukan terlebih dahulu sesuai dengan metode pengembangan sistem yang akan digunakan. Tahapan penelitian dilakukan menggunakan metode prototipe dengan 5 (lima) fase tahapan mulai dari tahap *communication* sampai ke tahap *deployment, delivery and feedback* adalah seperti pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun serta melengkapi data adalah dengan cara sebagai berikut ini :

a. Observasi

Tahap observasi adalah mendatangi rumah makan secara langsung untuk mengamati secara langsung proses bisnis yang diterapkan pada rumah makan.

b. Wawancara

Tahap wawancara adalah tahap mencari informasi langsung dari narasumber untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan tanya jawab. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara pada pemilik rumah makan untuk mendapatkan data profil, daftar harga jasa, daftar harga menu makanan, dan lainnya.

c. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dan menelaah berbagai macam referensi dan sumber informasi yang ada kaitannya dengan masalah penelitian baik dari dokumentasi pribadi, buku, dan internet.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah prototipe yang terdiri dari 5 (lima) fase tahapan, yaitu *communication*, *quick plan*, *modelling quick design*, *communication of prototype*, dan *deployment, delivery and feedback*.

3.3.1 Communication

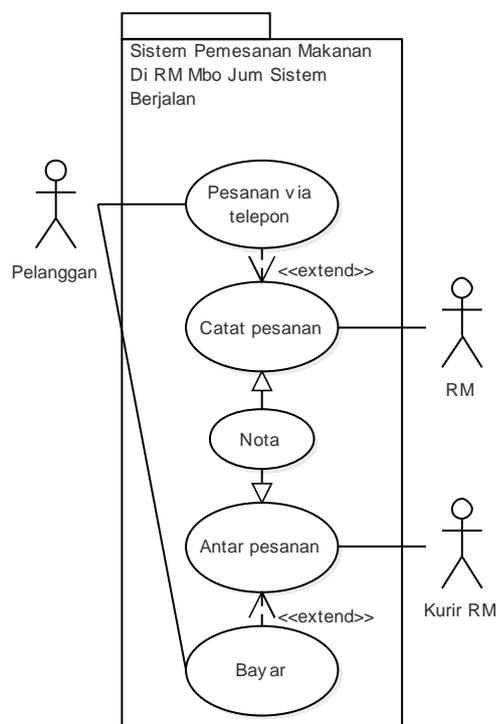
Pada tahap ini, antara rumah makan (Mbo Jum, Begadang dan Garuda) dengan peneliti berkomunikasi mengenai spesifikasi kebutuhan yang diinginkan. Peneliti melakukan pengumpulan data yang akan digunakan dalam pembuatan sistem yang dibutuhkan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka yang telah dijelaskan pada tahap pengumpulan data di atas. Dari metode pengumpulan data yang telah dilakukan, maka didapati suatu analisa sistem yang sedang berjalan saat ini berupa pembelian makanan di rumah makan tersebut dan analisa dari permasalahan sistem tersebut.

3.3.1.1 Analisis Sistem Berjalan

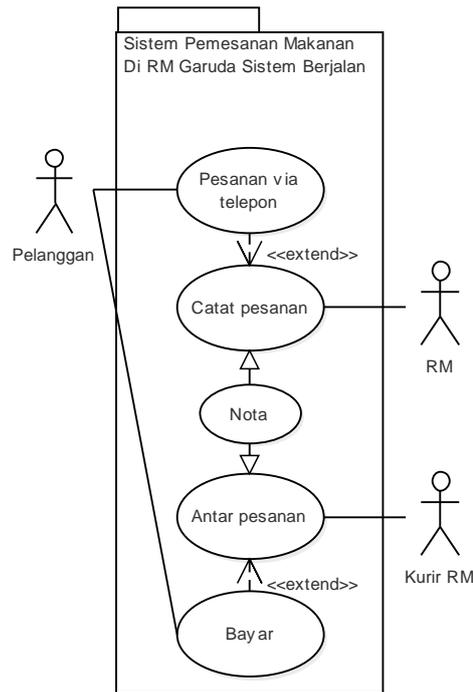
Analisis prosedur sistem yang sedang berjalan saat ini mengenai pembelian makanan yang dilakukan dengan cara datang langsung ke rumah makan yang diinginkan (Mbo Jum, Begadang, dan Garuda) digambarkan dengan *use case* diagram seperti pada Gambar 3.1, Gambar 3.2, dan Gambar 3.3.

Analisis dari prosedur sistem berjalan saat ini mengenai pemesanan/pembelian makanan yang dilakukan pelanggan di ke-3 tempat tersebut (Mbo Jum, Begadang, dan Garuda) adalah sebagai berikut :

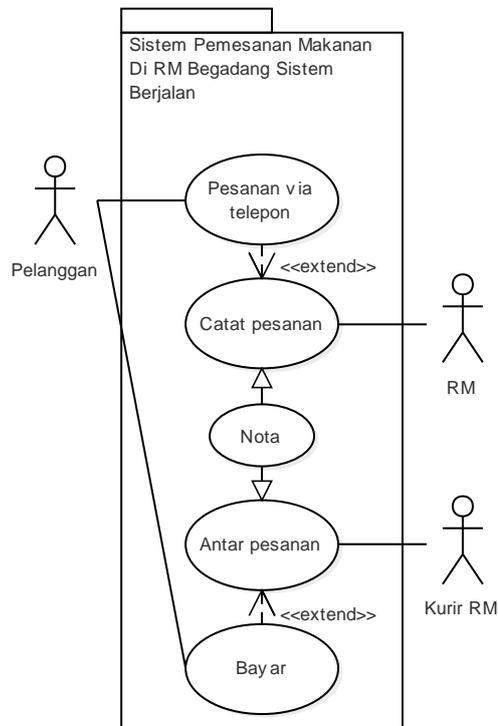
- a. Pelanggan memesan makanan lewat telepon.
- b. Pihak rumah makan mencatat pesanan pelanggan beserta alamat pengiriman pelanggan dan kemudian membuat nota pembayaran.
- c. Kurir rumah makan mengantar pesanan pelanggan beserta nota pembayarannya.
- d. Pelanggan membayar pesanan yang diantar oleh kurir berdasarkan nota pembayarannya.



Gambar 3.2 *Use Case Diagram* Pemesanan/Pembelian Makanan Secara *Delivery* Di RM Mbo Jum Sistem Berjalan Saat Ini



Gambar 3.3 Use Case Diagram Pemesanan/Pembelian Makanan Secara Delivery Di RM Garuda Sistem Berjalan Saat Ini



Gambar 3.4 Use Case Diagram Pemesanan/Pembelian Makanan Secara Delivery Di RM Begadang Sistem Berjalan Saat Ini

3.3.1.2 Analisis Permasalahan

Permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan saat ini di adalah pemesanan makanan yang dilakukan di ke-3 tempat penelitian masih secara *offline* dalam arti pelanggan harus datang ke lokasi rumah makan untuk menikmati makanan yang diinginkan. Ketika pelanggan enggan datang menuju lokasi rumah makan (pelanggan datang secara langsung) dikarenakan malas, kurangnya waktu, jarak menuju rumah makan jauh, capek, tidak memiliki kendaraan dan cuaca buruk serta alasan lainnya, maka pendapatan rumah makan akan menurun.

3.3.2 Quick Plan

Setelah didapat analisis dari sistem berjalan beserta permasalahan dari sistem tersebut, maka peneliti memberikan gambaran besar mengenai sistem yang akan dibuat kepada rumah makan. Dalam hal ini untuk menanggulangi permasalahan tersebut peneliti mengusulkan suatu sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web yang diharapkan agar pelanggan dapat menikmati makanan yang diinginkan tanpa harus datang ke lokasi rumah makan serta meningkatkan pendapatan rumah makan. Sistem yang dibangun berbasis web *mobile* sehingga dapat diakses melalui *smartphone* atau *handphone*.

3.3.3 Modelling Quick Design

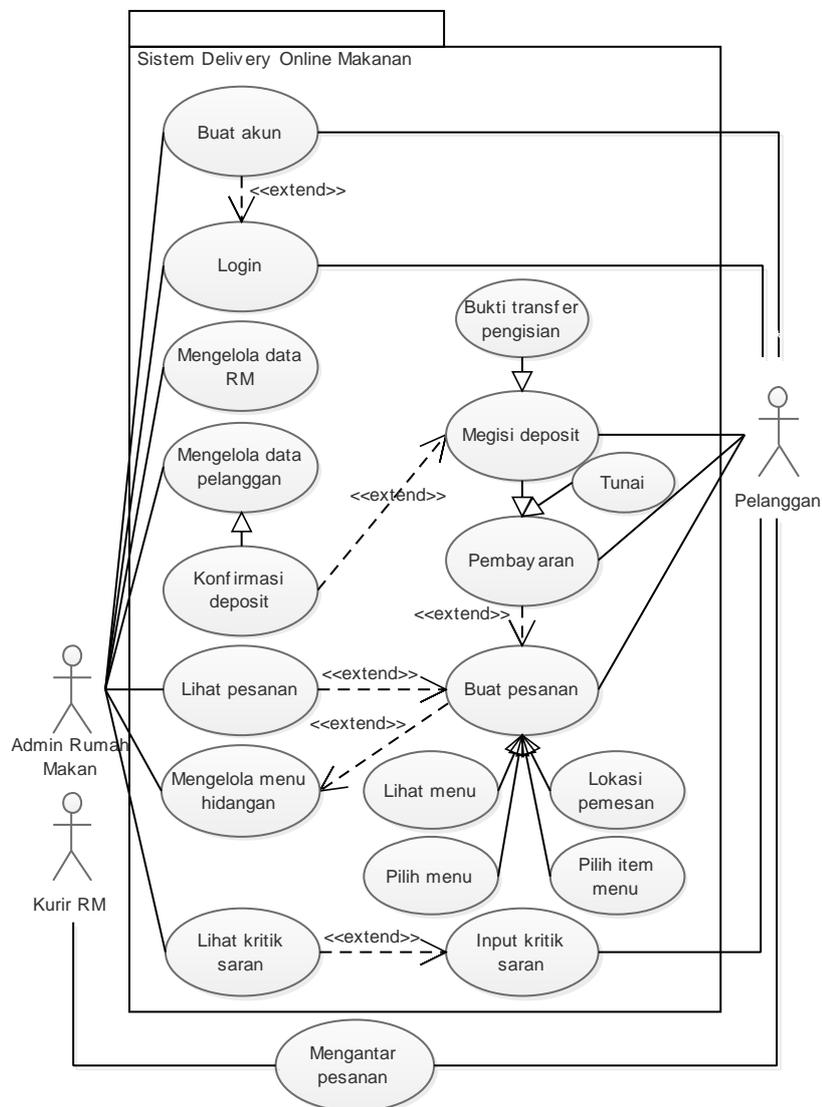
Setelah diusulkan suatu sistem, maka pada tahap ini peneliti membuat perancangan atau pemodelan sistem menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *interface* sistem (*input/output*).

3.3.3.1 Perancangan Use Case Diagram

Use case diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Perancangan *use case diagram* sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.5.

Pelanggan dan rumah makan harus registrasi terlebih dahulu dengan cara membuat akun. Ketika pihak rumah makan telah membuat akun, maka rumah

makan tersebut dapat *login* dan mengakses sistem. Rumah makan dapat mengolah data menu dan harga hidangan di dalam sistem yang nantinya data tersebut dapat dilihat oleh pelanggan dalam melakukan pesanan. Pelanggan juga dapat melakukan deposit biaya dengan mengirimkan bukti biaya transfer di dalam sistem yang nantinya akan dikonfirmasi oleh admin. Ketika pelanggan melakukan pemesanan terhadap hidangan di rumah makan yang dikehendaki, maka sistem sudah langsung dapat memotong biaya deposit pelanggan dengan pembelian hidangan yang dilakukan.



Gambar 3.5 Perancangan *Use Case Diagram* Sistem Diusulkan

3.3.3.2 Perancangan *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. *Activity diagram* sistem diusulkan adalah sebagai berikut :

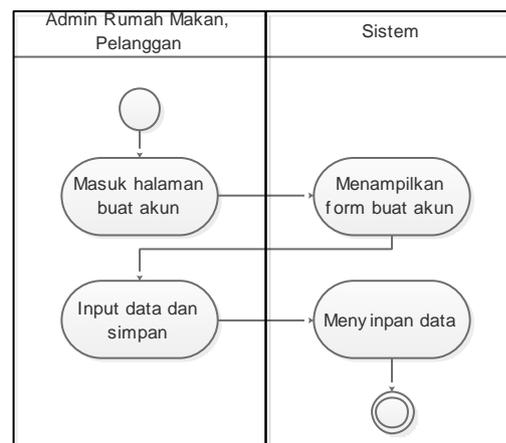
a. *Activity Diagram* Buat Akun

Activity buat akun menggambarkan aktivitas pelanggan dan admin rumah makan dalam melakukan proses registrasi pendaftaran yang nantinya pelanggan dan rumah makan dapat *login* dan mengakses sistem sesuai dengan hak akses masing-masing. Perancangan *activity diagram* buat akun adalah seperti pada Gambar 3.6.

Nama *Use Case* : Buat Akun

Aktor : Pelanggan, Admin Rumah Makan

Tujuan : Melakukan pendaftaran



Gambar 3.6 Perancangan *Activity Diagram* Buat Akun

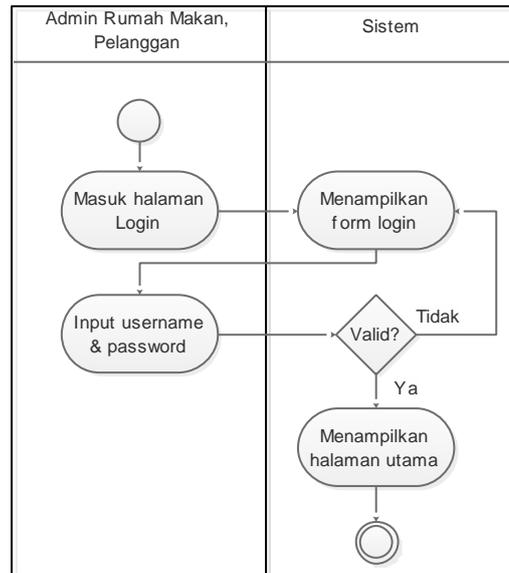
b. *Activity Diagram* Login

Activity diagram login menggambarkan aktivitas pelanggan, dan admin rumah makan dalam melakukan proses *login*. Perancangan *activity diagram login* adalah seperti pada Gambar 3.7.

Nama *Use Case* : *Login*

Aktor : Pelanggan, Admin Rumah Makan

Tujuan : Melakukan *login* untuk dapat mengakses sistem



Gambar 3.7 Perancangan *Activity Diagram Login*

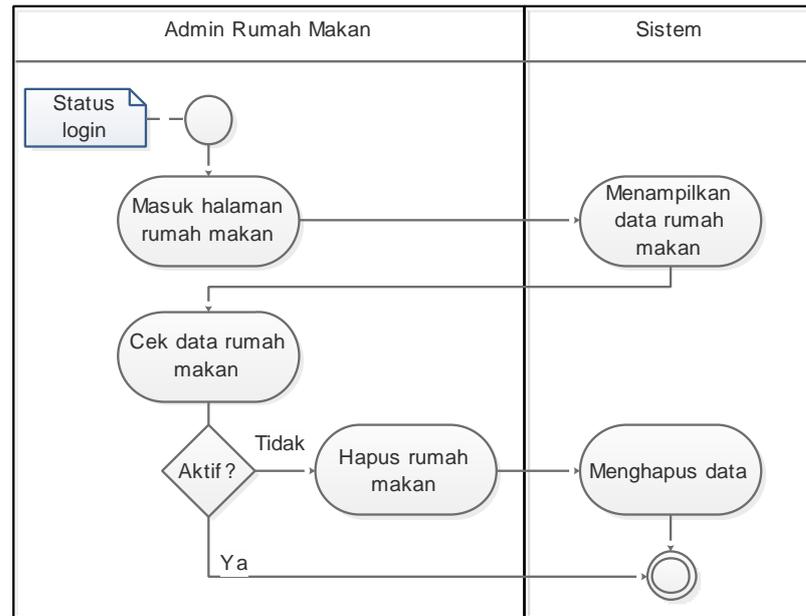
c. *Activity Diagram* Mengelola Data Rumah Makan

Activity diagram mengelola data rumah makan menggambarkan aktivitas admin rumah makan dari masing-masing rumah makan dalam mengelola data rumah makan. Admin dapat mengecek keaktifan rumah makan tersebut, jika rumah makan tidak tersedia atau tutup (bangkrut/tidak berjualan lagi) maka data rumah makan dapat dihapus oleh admin. Perancangan *activity diagram* mengelola data rumah makan adalah seperti pada Gambar 3.8.

Nama *Use Case* : Mengelola Data Rumah Makan

Aktor : Admin Rumah Makan

Tujuan : Melakukan pengolahan data rumah makan



Gambar 3.8 Perancangan *Activity Diagram* Mengelola Data Rumah Makan

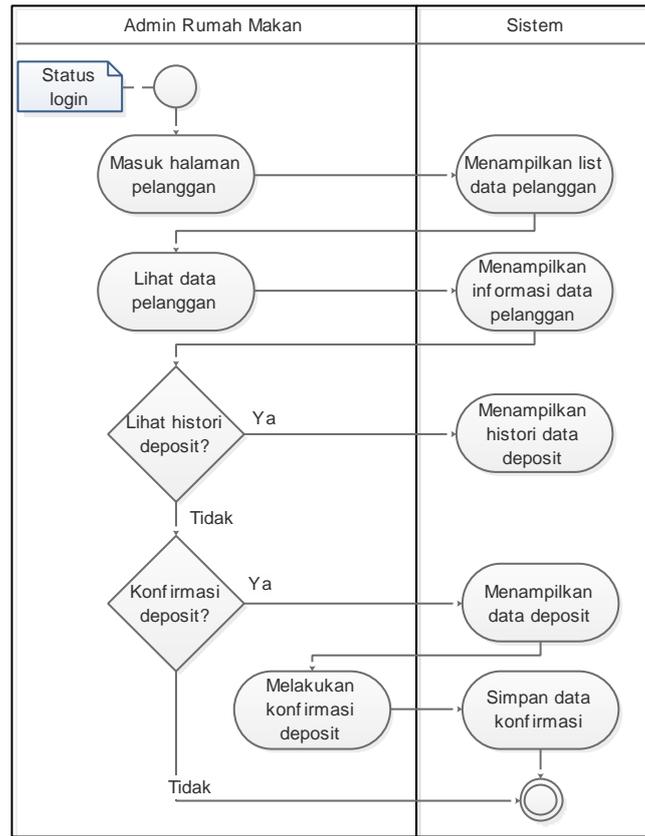
d. *Activity Diagram* Mengelola Data Pelanggan

Activity diagram mengelola data pelanggan menggambarkan aktivitas admin rumah makan dalam melakukan pengolahan data pelanggan termasuk konfirmasi deposit. Perancangan *activity diagram* mengelola data pelanggan adalah seperti pada Gambar 3.9.

Nama *Use Case* : Mengelola Data Pelanggan

Aktor : Admin Rumah Makan

Tujuan : Melakukan pengolahan data pelanggan



Gambar 3.9 Perancangan *Activity Diagram* Mengelola Data Pelanggan

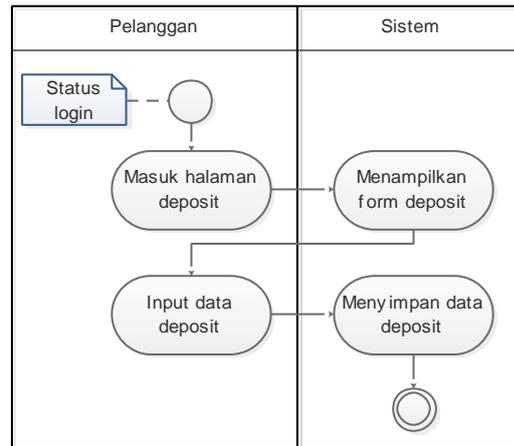
e. *Activity Diagram* Mengisi Deposit

Activity diagram mengisi deposit merupakan aktivitas pelanggan dalam melakukan pengisian deposit (tabungan) uang yang dilakukan untuk pembayaran pembelian makanan yang dipesan. Perancangan *activity diagram* mengisi deposit adalah seperti pada Gambar 3.10.

Nama *Use Case* : Mengisi Deposit

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Melakukan pengisian deposit uang



Gambar 3.10 Perancangan *Activity Diagram* Mengisi Deposit

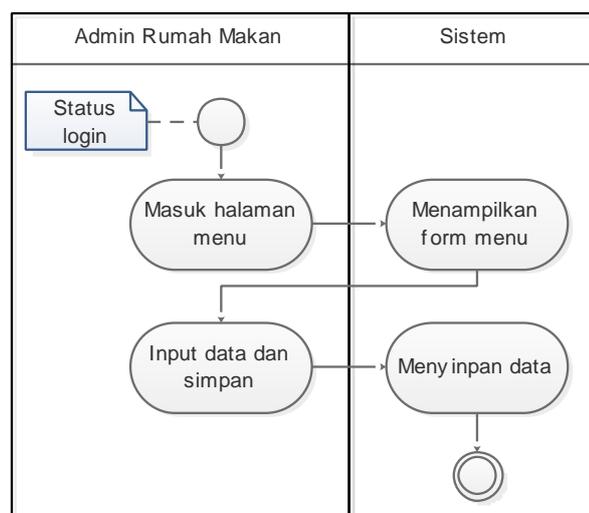
f. *Activity Diagram* Mengelola Menu Hidangan

Activity diagram mengelola menu hidangan menggambarkan aktivitas rumah makan dalam mengelola data menu yang disajikan di rumah makan tersebut. Perancangan *activity diagram* mengelola menu hidangan adalah seperti pada Gambar 3.11.

Nama *Use Case* : Mengelola Menu Hidangan

Aktor : Admin Rumah Makan

Tujuan : Mengolah data menu hidangan yang disajikan beserta harganya



Gambar 3.11 Perancangan *Activity Diagram* Mengelola Menu Hidangan

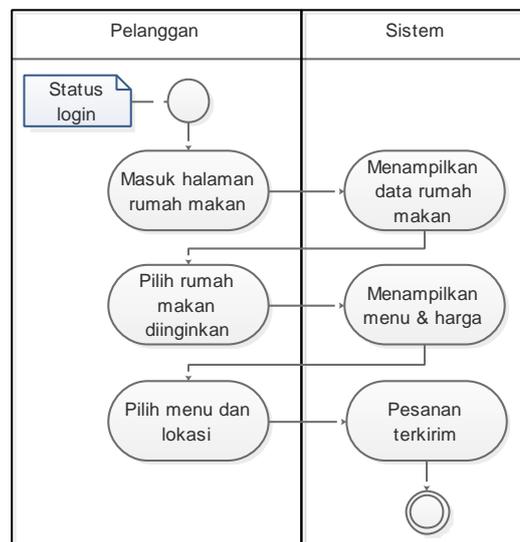
g. *Activity Diagram* Buat Pesanan

Activity diagram buat pesanan menggambarkan aktivitas pelanggan dalam membuat pesanan hidangan di rumah makan yang diinginkan dengan cara memilih rumah makan terlebih dahulu dan kemudian memilih menu hidangan yang diinginkan. Perancangan *Activity diagram* buat pesanan adalah seperti pada Gambar 3.12.

Nama *Use Case* : Buat Pesanan

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Membuat pesanan menu hidangan dari rumah makan yang diinginkan/dipilih



Gambar 3.12 Perancangan *Activity Diagram* Buat Pesanan

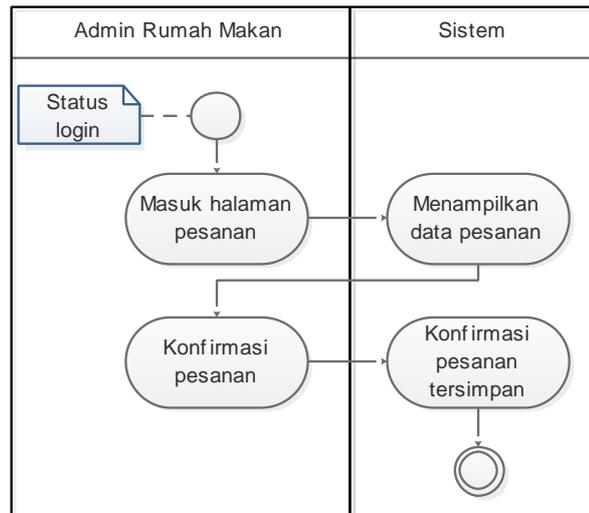
h. *Activity Diagram* Lihat Pesanan

Activity diagram lihat pesanan menggambarkan aktivitas admin rumah makan dalam melihat data pesanan pelanggan. Perancangan *activity diagram* lihat pesanan adalah seperti pada Gambar 3.13.

Nama *Use Case* : Lihat Pesanan

Aktor : Admin Rumah Makan

Tujuan : Melihat pesanan pelanggan



Gambar 3.13 Perancangan *Activity Diagram* Lihat Pesanan

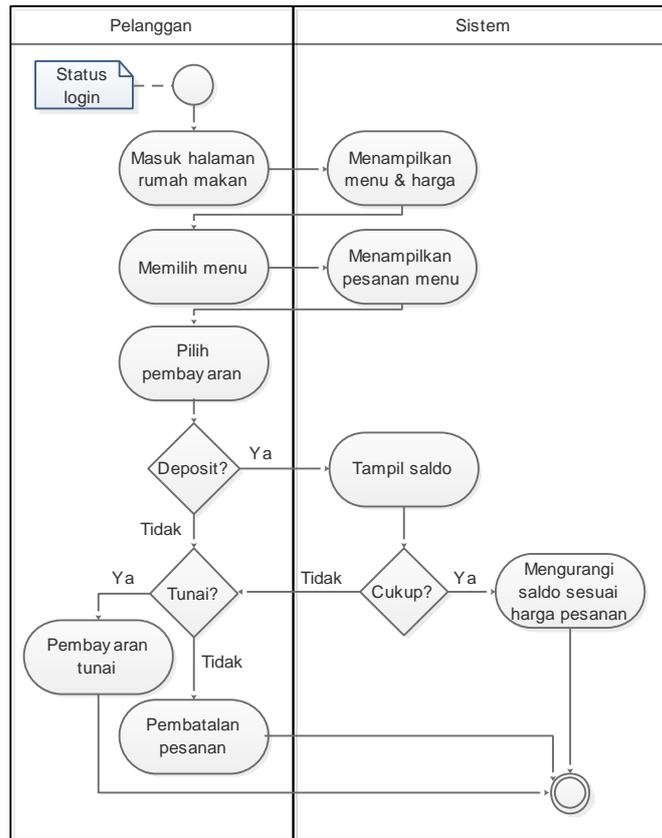
i. *Activity Diagram* Pembayaran

Activity diagram pembayaran menggambarkan aktivitas pelanggan dalam melakukan pembayaran hidangan yang dipesan. Perancangan *activity diagram* pembayaran adalah seperti pada Gambar 3.14.

Nama *Use Case* : Pembayaran

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Membayar pesanan



Gambar 3.14 Perancangan *Activity Diagram* Pembayaran

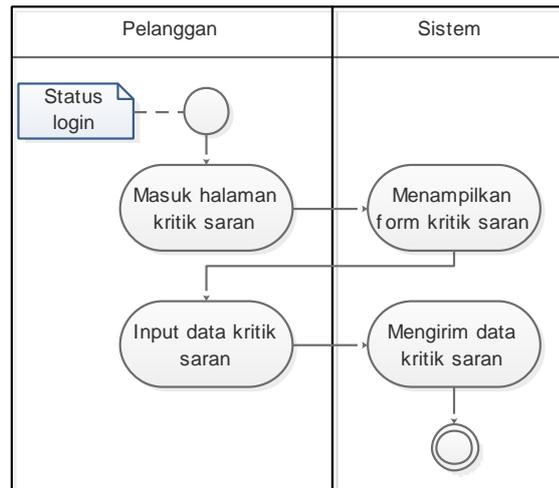
j. *Activity Diagram* Input Kritik Saran

Activity diagram input kritik saran menggambarkan aktivitas pelanggan dalam memasukkan data kritik atau saran. Perancangan *activity diagram* kritik saran adalah seperti pada Gambar 3.15.

Nama *Use Case* : *Input* Kritik Saran

Aktor : Pelanggan

Tujuan : Mengirim data kritik atau saran ke rumah makan



Gambar 3.15 Perancangan *Activity Diagram* Input Kritik Saran

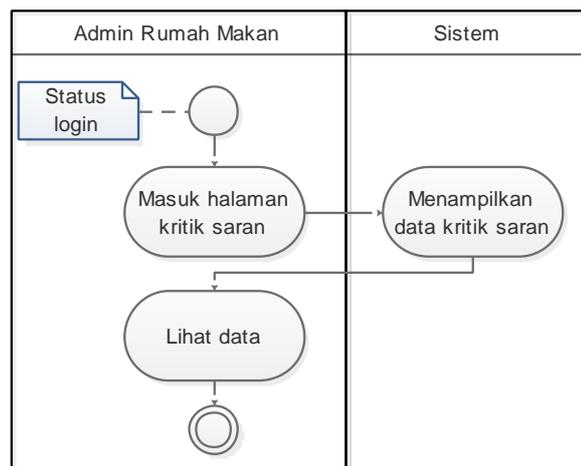
k. *Activity Diagram* Lihat Kritik Saran

Activity diagram lihat kritik saran menggambarkan aktivitas rumah makan dalam melihat data kritik atau saran. Perancangan *activity diagram* lihat kritik saran adalah seperti pada Gambar 3.16.

Nama *Use Case* : Lihat Kritik Saran

Aktor : Rumah Makan

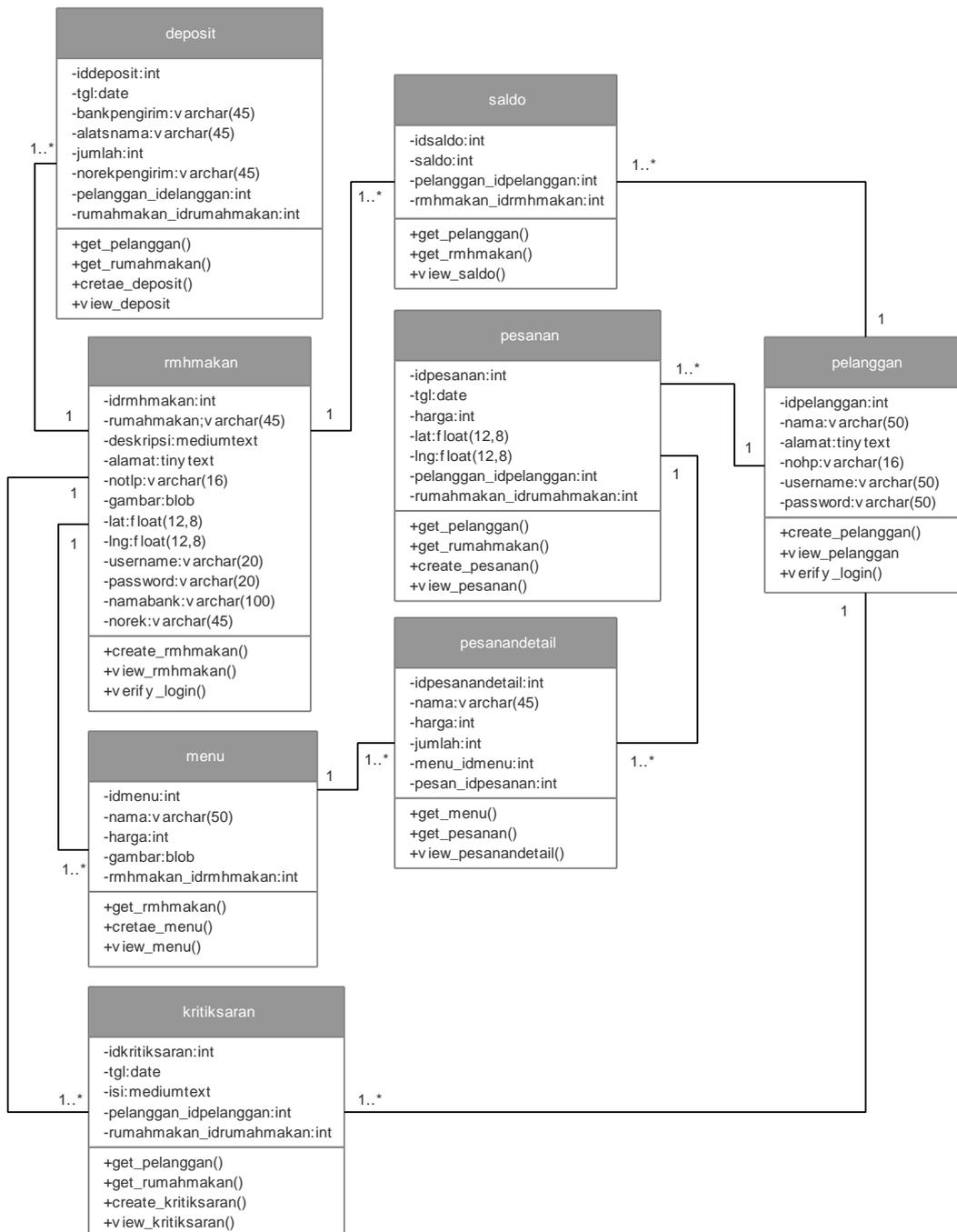
Tujuan : Melihat data kritik atau saran pelanggan



Gambar 3.16 Perancangan *Activity Diagram* Lihat Kritik Saran

3.3.3.3 Perancangan Class Diagram

Class diagram menggambarkan aktivitas sistem dalam penyimpanan data berdasarkan kelas-kelas data yang disimpan yang terkoneksi satu sama lain, sehingga dalam pemrosesan data yang dilakukan oleh sistem dapat dilakukan dengan baik (terintegrasi). Adapun perancangan class diagram pada sistem yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 3.17.



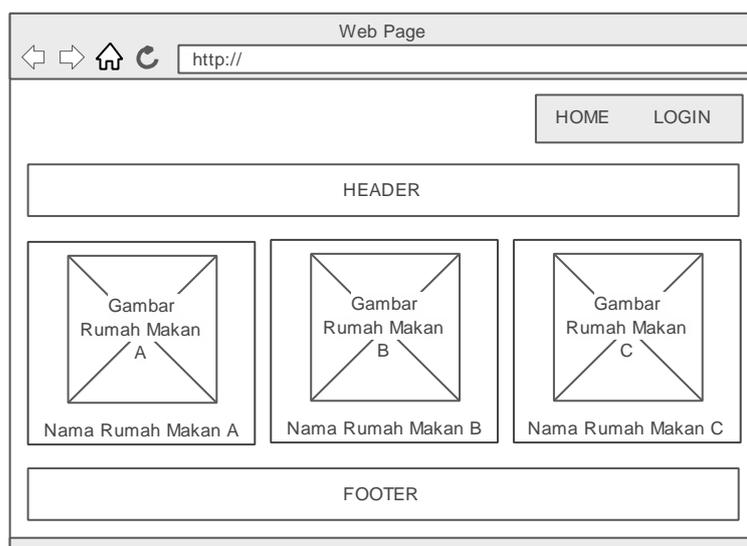
Gambar 3.17 Perancangan Class Diagram Sistem Diusulkan

3.3.3.4 Perancangan *Interface*

Perancangan *interface* sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web terdiri dari 3 (tiga) hak akses, yaitu Publik, Rumah Makan dan Pelanggan. Masing-masing hak akses memiliki interface system yang berbeda-beda.

3.3.3.4.1 *Interface Publik*

Perancangan *interface* dengan hak akses Publik terdiri dari halaman utama yang di dalamnya terdapat tombol menu *home*, dan *login*. Tombol *login* dihunakan oleh masyarakat dalam melakukan *login* dan pendaftaran. Di dalam halaman utama juga terdapat informasi rumah makan. Perancangan *interface* halaman utama akses Publik adalah seperti pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Perancangan *Interface* Halaman Utama Hak Akses Publik

Ketika Publik (calon pelanggan) akan membuat akun, maka dapat menekan tombol *login* yang di dalamnya terdapat *login* dan daftar seperti pada Gambar 3.19.

A screenshot of a web browser window titled "Web Page". The address bar shows "http://". Below the address bar, there are two input fields: "Username" and "Password". At the bottom of the form, there are two buttons: "LOGIN" and "DAFTAR".

Gambar 3.19 Perancangan *Interface* Halaman Daftar Akses Publik (Calon Pelanggan)

Ketika Publik (calon pelanggan) akan membuat akun, maka dapat menekan tombol daftar yang nantinya sistem menampilkan *form* pendaftaran *user* (pelanggan) seperti pada Gambar 3.20.

 A screenshot of a web browser window titled "Web Page". The address bar shows "http://". To the right of the address bar is a search box labeled "Search". Below the address bar, there are four input fields: "Nama", "No HP", "Username", and "Password". At the bottom of the form, there is a button labeled "DAFTAR".

Gambar 3.20 Perancangan *Interface* Halaman *Form Input* Daftar Pelanggan

3.3.3.4.2 *Interface* Rumah Makan

Perancangan *interface* dengan hak akses Rumah Makan terdiri dari halaman utama yang di dalamnya terdapat tombol menu *home*, menu, pesanan, deposit, dan *logout*. Rumah Makan harus *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses sistem. Adapun menu-menu yang dapat diakses oleh Rumah Makan adalah sebagai berikut :

a. *Interface* Halaman *Login*

Halaman *login* dirancang untuk dipergunakan oleh Rumah Makan yang telah melakukan pendaftaran (registrasi) untuk dapat *login* dan mengakses sistem sesuai dengan hak aksesnya. Adapun perancangan *interface login* Rumah Makan adalah seperti pada Gambar 3.21.

The image shows a web browser window with the title 'Web Page'. The address bar contains 'http://'. Below the address bar, there are two input fields: 'Username' and 'Password'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'LOGIN' and 'DAFTAR'.

Gambar 3.21 Perancangan *Interface* Halaman *Login* Rumah Makan

b. *Interface* Halaman Daftar

Halaman daftar dirancang untuk dipergunakan oleh Rumah Makan dalam mendaftarkan akun. Halaman daftar terletak pada halaman *login* Rumah Makan. Jika Rumah Makan menekan tombol daftar, maka sistem akan menampilkan *form input* daftar seperti pada Gambar 3.22.

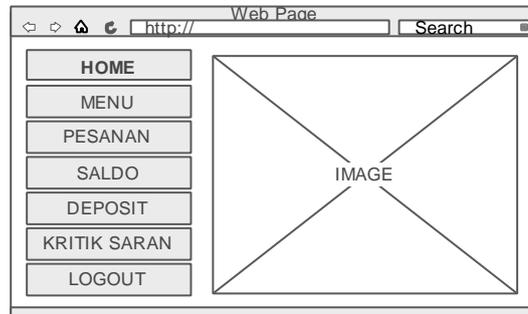
The image shows a web browser window with the title 'Web Page'. The address bar contains 'http://' and a search box. Below the address bar, there are several input fields: 'Rumah Makan', 'Deskripsi', 'Alamat', 'No Telp', 'Username', 'Password', and 'No Rekening'. Below these fields, there is a 'Choose File' button, a 'MAP' button (represented by a square with an 'X' inside), and a 'DAFTAR' button.

Gambar 3.22 Perancangan *Interface* Halaman *Form Input* Daftar Akses Rumah Makan

c. *Interface* Halaman Utama

Setelah berhasil *login*, maka sistem dirancang untuk menampilkan halaman utama akses Rumah Makan yang terdiri dari beberapa tombol menu yaitu

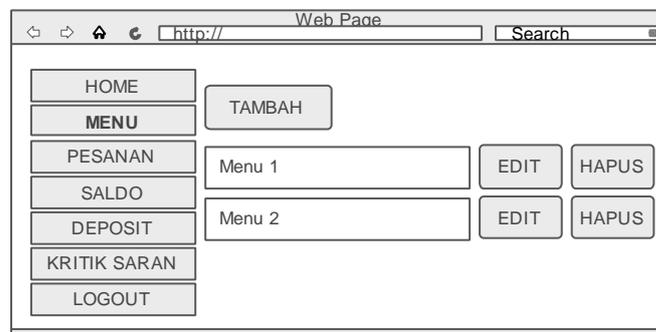
home, *menu*, *pesanan*, *saldo*, *deposit*, dan *logout*. Perancangan *interface* halaman utama Rumah Makan adalah seperti pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23 Perancangan *Interface* Halaman Utama Akses Rumah Makan

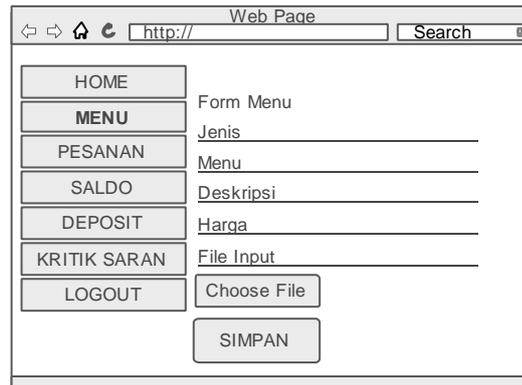
d. *Interface* Halaman Menu

Halaman menu dirancang untuk dipergunakan oleh Rumah Makan dalam mengolah data menu (hidangan). Adapun perancangan *interface* halaman menu adalah seperti pada Gambar 3.24.



Gambar 3.24 Perancangan *Interface* Halaman Menu Akses Rumah Makan

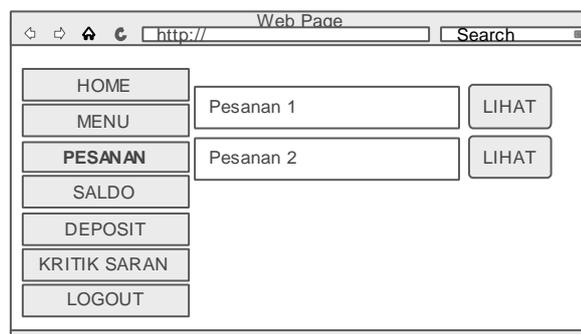
Ketika akan menambahkan menu (hidangan), maka Rumah Makan menekan tombol “tambah” dan system akan menampilkan *form input* data menu (hidangan) seperti yang dirancang pada Gambar 3.25.



Gambar 3.25 Perancangan *Interface Form Input* Menu Akses Rumah Makan

e. *Interface* Halaman Pesanan

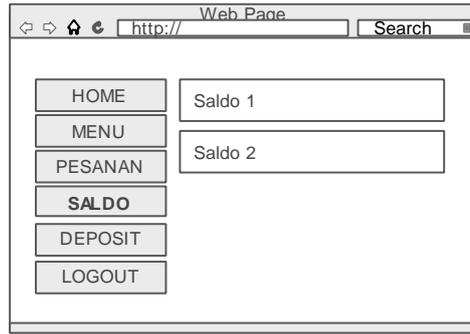
Halaman pesanan dirancang untuk dipergunakan oleh Rumah Makan dalam melihat data pesanan pelanggan. Adapun perancangan *interface* halaman pesanan adalah seperti pada Gambar 3.26. Ketika menekan tombol “lihat”, maka sistem menampilkan data pesanan detail.



Gambar 3.26 Perancangan *Interface* Halaman Pesanan Akses Rumah Makan

f. *Interface* Halaman Saldo

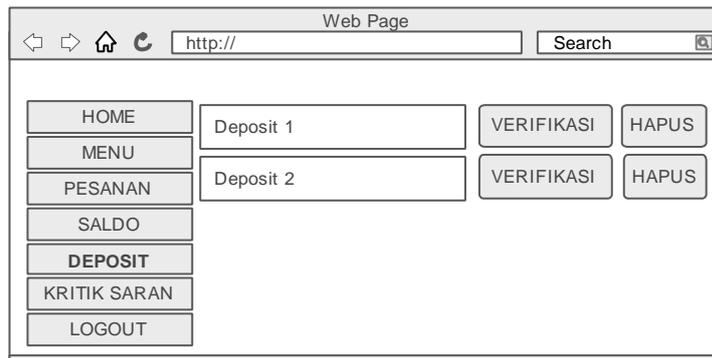
Halaman saldo berisikan informasi mengenai jumlah saldo pelanggan yang dapat dilihat oleh Rumah Makan. Perancangan *interface* halaman saldo akses Rumah Makan adalah seperti pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27 Perancangan *Interface* Halaman Saldo Akses Rumah Makan

g. *Interface* Halaman Deposit

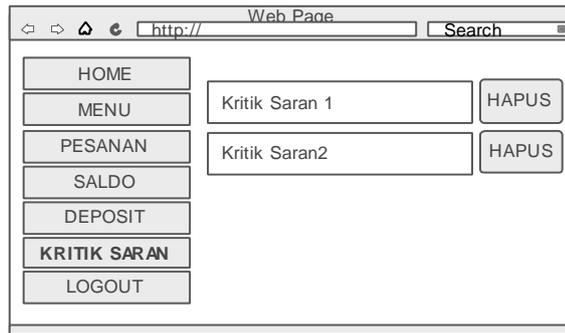
Halaman deposit dirancang untuk dipergunakan oleh Rumah Makan dalam melihat dan konfirmasi data pengisian saldo pelanggan. Adapun perancangan *interface* halaman deposit adalah seperti pada Gambar 3.28. Ketika menekan tombol “konfirmasi”, maka halaman saldo terisi.



Gambar 3.28 Perancangan *Interface* Halaman Deposit Akses Rumah Makan

h. *Interface* Halaman Kritik Saran

Halaman kritik saran dirancang untuk digunakan oleh Rumah Makan dalam melihat data kritik saran yang diberikan oleh pelanggan. Adapun perancangan *interface* halaman kritik saran adalah seperti pada Gambar 3.29.



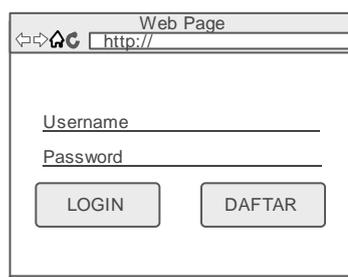
Gambar 3.29 Perancangan *Interface* Halaman Kritik Saran Akses Rumah Makan

3.3.3.4.3 *Interface* Pelanggan

Perancangan *interface* dengan hak akses Pelanggan terdiri dari halaman utama yang di dalamnya terdapat tombol menu *home*, pesanan, deposit, dan *logout*. Pelanggan harus *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses sistem. Adapun menu-menu yang dapat diakses oleh Pelanggan adalah sebagai berikut :

a. *Interface* Halaman Login

Halaman *login* dirancang untuk dipergunakan oleh Pelanggan yang telah melakukan pendaftaran untuk dapat *login* dan mengakses sistem sesuai dengan hak aksesnya. Adapun perancangan *interface login* Pelanggan adalah seperti pada Gambar 3.30.

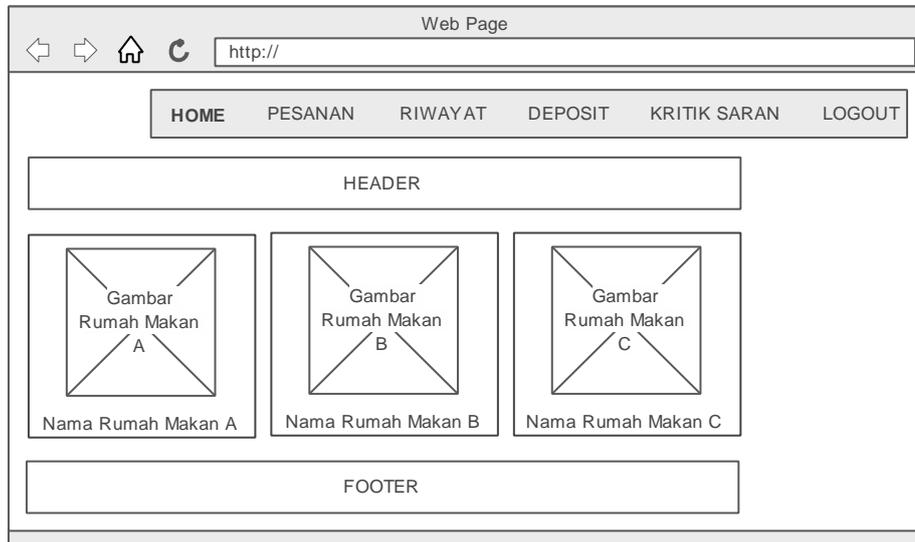


Gambar 3.30 Perancangan *Interface* Halaman Login Akses Pelanggan

b. *Interface* Halaman Utama

Setelah berhasil *login*, maka sistem dirancang untuk menampilkan halaman utama akses Pelanggan yang terdiri dari beberapa tombol menu yaitu *home*, pesanan, riwayat, deposit, dan *logout*, serta beberapa informasi rumah makan.

Perancangan *interface* halaman utama Pelanggan adalah seperti pada Gambar 3.31.



Gambar 3.31 Perancangan *Interface* Halaman Utama Akses Pelanggan

Ketika Pelanggan menekan salah satu rumah makan yang ada di halaman utama, maka sistem akan menampilkan detail rumah makan tersebut yang terdiri dari menu, dan deskripsi rumah makan. Pelanggan dapat memilih hidangan yang tersedia berdasarkan jumlah.

c. *Interface* Halaman Pesanan

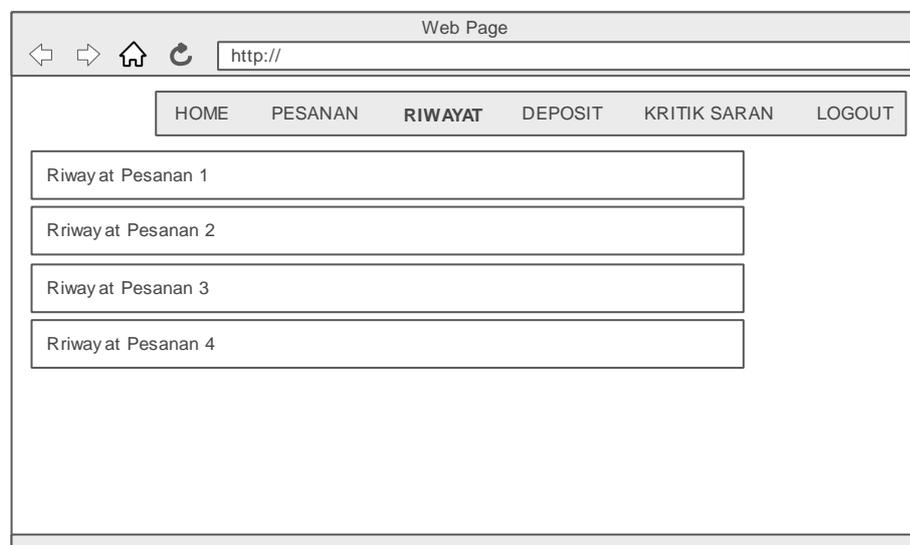
Halaman pesanan dirancang untuk dipergunakan oleh Pelanggan dalam melihat data pesanan yang sebelumnya telah dipilih. Perancangan *interface* halaman pesanan akses Pelanggan adalah seperti pada Gambar 3.32.



Gambar 3.32 Perancangan *Interface* Pesanan Akses Pelanggan

d. *Interface* Halaman Riwayat

Halaman riwayat digunakan oleh Pelanggan dalam melihat pesanan yang dilakukan sebelumnya. Perancangan *interface* halaman riwayat adalah seperti pada Gambar 3.33.



Gambar 3.33 Perancangan *Interface* Halaman Riwayat Akses Pelanggan

e. *Interface* Halaman Deposit

Halaman deposit digunakan oleh Pelanggan sebagai *input* data deposit. Perancangan *interface* halaman deposit akses Pelanggan adalah seperti pada Gambar 3.34.



The screenshot shows a web browser window titled "Web Page" with a navigation menu containing HOME, PESANAN, RIWAYAT, DEPOSIT, KRITIK SARAN, and LOGOUT. The DEPOSIT page contains the following form elements: Tanggal, Bank Pengirim, Atas Nama, Jumlah yang Ditransfer, Rumah Makan, No Rek Pengirim, File Input, Choose File, and SIMPAN.

Gambar 3.34 Perancangan *Interface* Halaman Deposit Akses Pelanggan

f. *Interface* Halaman Kritik Saran

Halaman ini digunakan oleh Pelanggan dalam input data kritik saran yang ditujukan bagi rumah makan. Perancangan *interface* halaman kritik saran akses Pelanggan adalah seperti pada Gambar 3.35.



The screenshot shows a web browser window titled "Web Page" with a navigation menu containing HOME, PESANAN, RIWAYAT, DEPOSIT, KRITIK SARAN, and LOGOUT. The KRITIK SARAN page contains the following form elements: Rumah Makan, Isi, and KIRIM.

Gambar 3.35 Perancangan *Interface* Halaman Kritik Saran Akses Pelanggan

3.3.4 Construction Of Prototype

Setelah tahap pemodelan, maka peneliti mulai melakukan pengkodean program. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP menggunakan *tools Visual Code* dengan *database MySQL* menggunakan *tools PHPMyAdmin*.

3.3.5 Deployment, Delivery and Feedback

Tahap pengkodean program dibarengi oleh tahapan implementasi dan pengujian sistem. Sistem yang baru di uji coba oleh pihak rumah makan. Jika ada kekurangan atau penambahan kebutuhan sistem, maka pihak rumah makan akan mengkomunikasikan kembali dengan peneliti.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Alat Pendukung Pengembangan Sistem

Dalam sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung terdapat beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses sistem informasi. Adapun penjelasan dari spesifikasi perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem ini dijelaskan pada sub pokok bahasan di bawah.

4.1.1 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dibutuhkan sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

- a. *Sistem Operasi* : *Windows 7 64bit.*
- b. *Database* : *MySQL.*
- c. *Tools* : *Visual Code, Edraw Max, Xampp (MySQL), Ms. Word dan Notepad.*

4.1.2 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras dengan rekomendasi minimum yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung adalah satu unit komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor Intel Pentium 4* atau AMD.
- b. *Hardisk 160 GB*
- c. *RAM 2 GB*

4.2 Implementasi Sistem

Implementasi sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung yang telah dirancang sebelumnya terdiri dari 2 (dua) jenis hak akses, yaitu akses pelanggan, dan akses rumah makan. Adapun implementasi dari

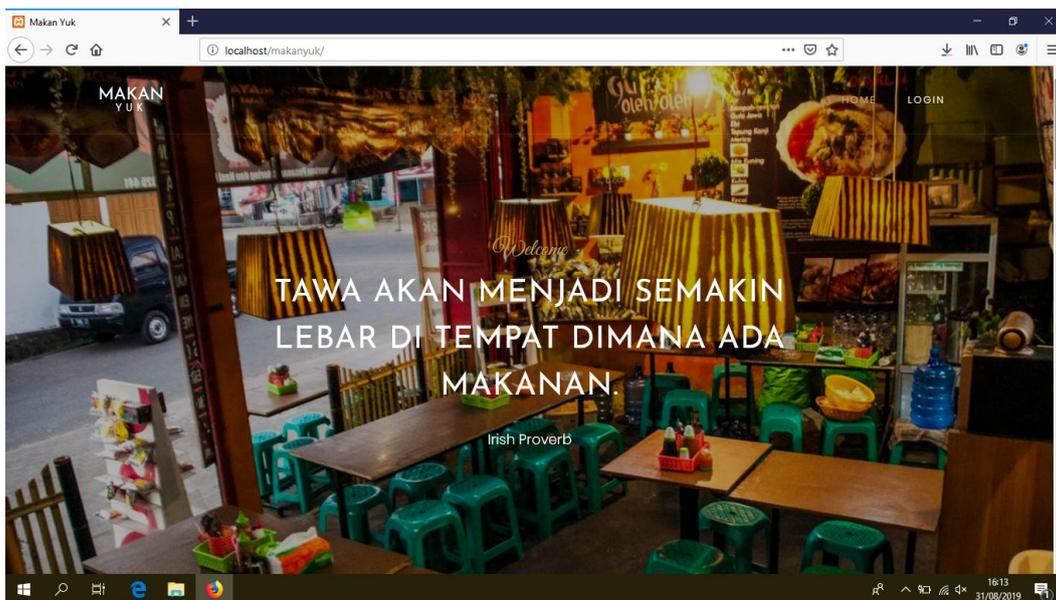
ke 2 (dua) hak akses tersebut, masing-masing dijelaskan pada sub pokok pembahasan di bawah ini.

4.2.1 Implementasi Sistem Akses Pelanggan

Implementasi dari *interface* sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung dengan hak akses pelanggan adalah sebagai berikut :

a. Implementasi Halaman Publik

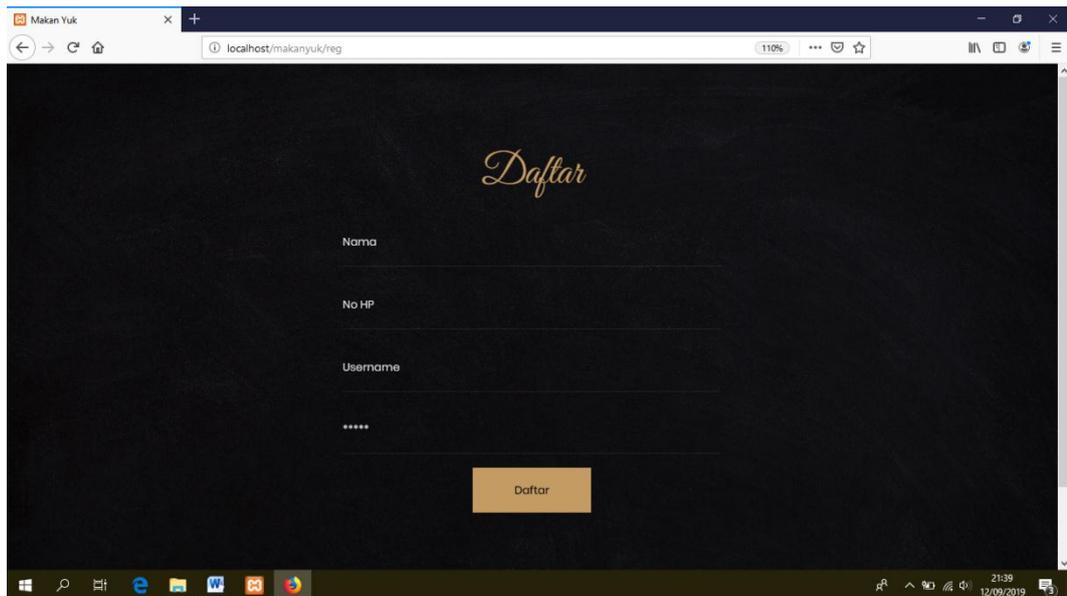
Halaman utama publik berisikan informasi data rumah makan beserta lokasi dan hidangan yang tersedia di dalam rumah makan tersebut. Adapun implementasi dari halaman utama publik adalah seperti pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Implementasi Halaman Utama Akses Publik

b. Implementasi Halaman Daftar Akun

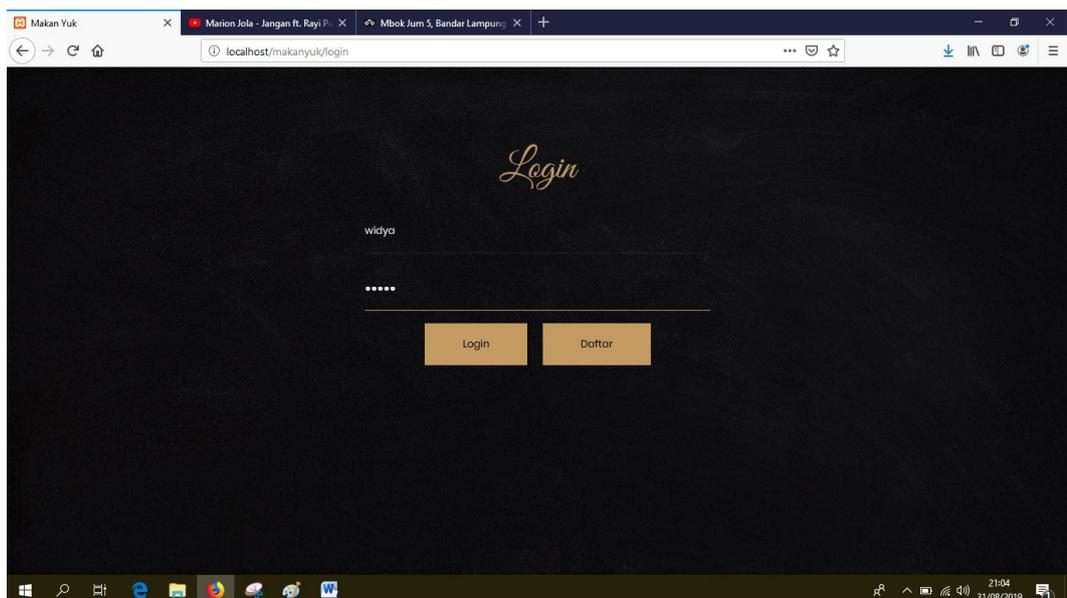
Halaman daftar akun digunakan oleh pelanggan dalam melakukan pendaftaran akun guna mendapatkan *login* dan mengkases sistem. Adapun implementasi halaman daftar akun akses pelanggan adalah seperti pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Implementasi Halaman Daftar Akun Akses Pelanggan

c. Implementasi Halaman *Login*

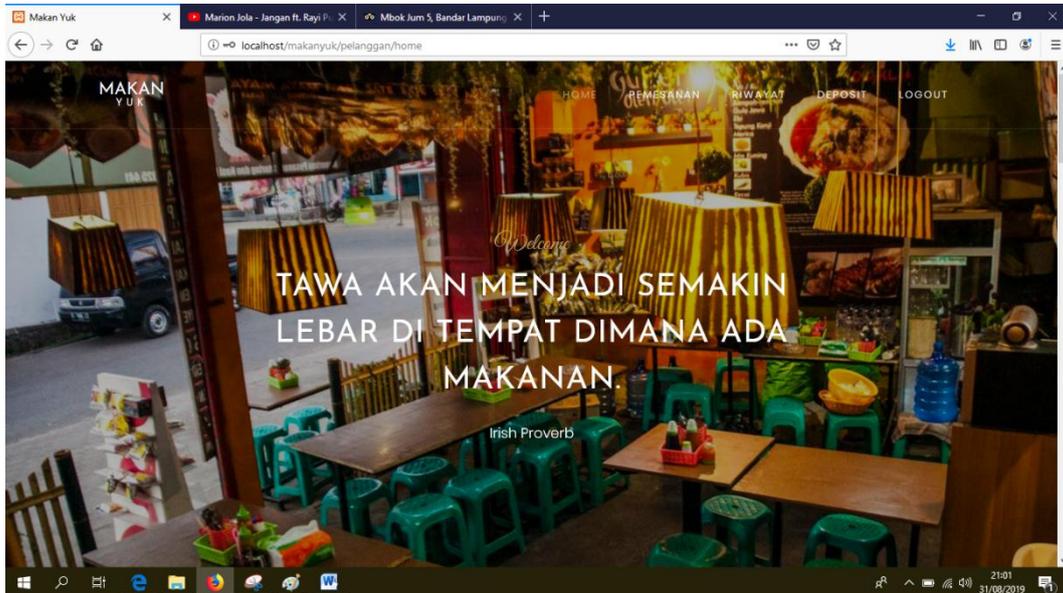
Pelanggan harus login terlebih dahulu untuk dapat masuk ke dalam sistem dan mengakses sistem. Pelanggan memasukkan data *username* dan *password* yang sebelumnya telah dimasukkan dalam pendaftaran akun. Adapun implementasi halaman *login* akses pelanggan adalah seperti pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Implementasi Halaman *Login* Akses Pelanggan

d. Implementasi Halaman Utama Pelanggan

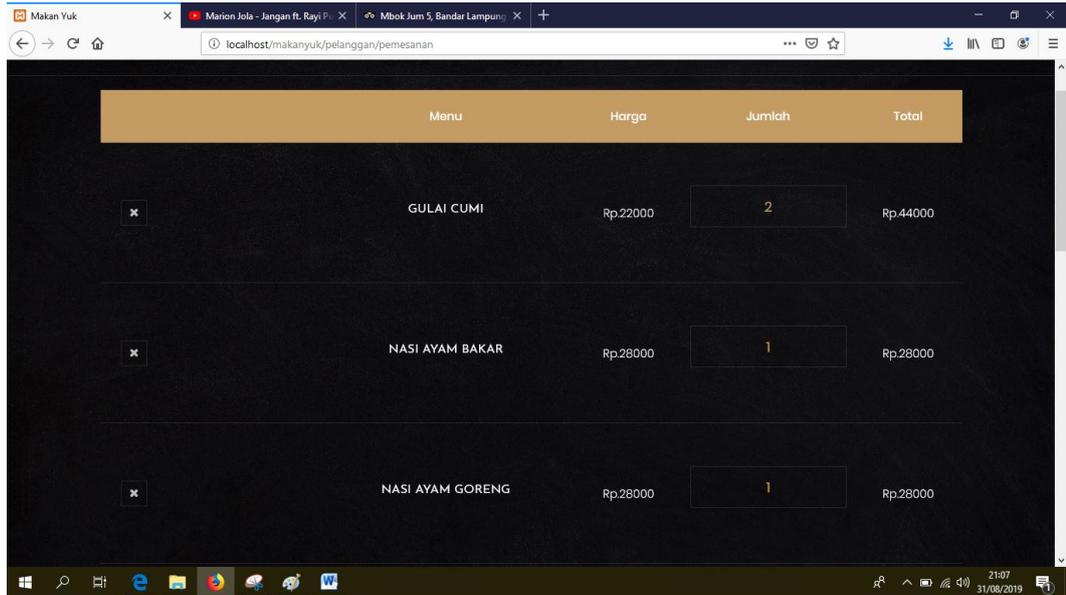
Ketika pelanggan berhasil login, sistem menampilkan halaman utama pelanggan seperti pada Gambar 4.4. Di dalam halaman utama pelanggan terdapat beberapa menu, yaitu pemesanan, dan menu deposit.



Gambar 4.4 Implementasi Halaman Utama Akses Pelanggan

e. Implementasi Halaman Pemesanan

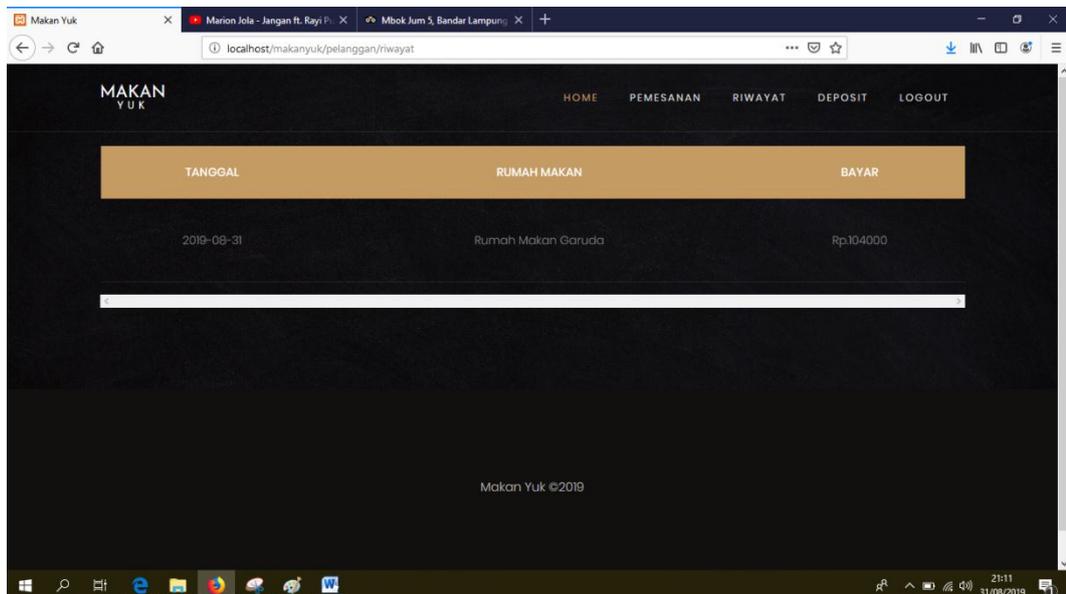
Pelanggan dapat menu hidangan rumah makan yang dipilih di dalam halaman ini seperti pada gambar 4.5. Pada halaman ini juga pelanggan dapat melihat data pesanan beserta jumlah pembayaran. Pelanggan juga dapat memasukkan lokasi pengiriman hidangan yang dipesan.



Gambar 4.5 Implementasi Halaman Pemesanan Akses Pelanggan

f. Implementasi Halaman Riwayat

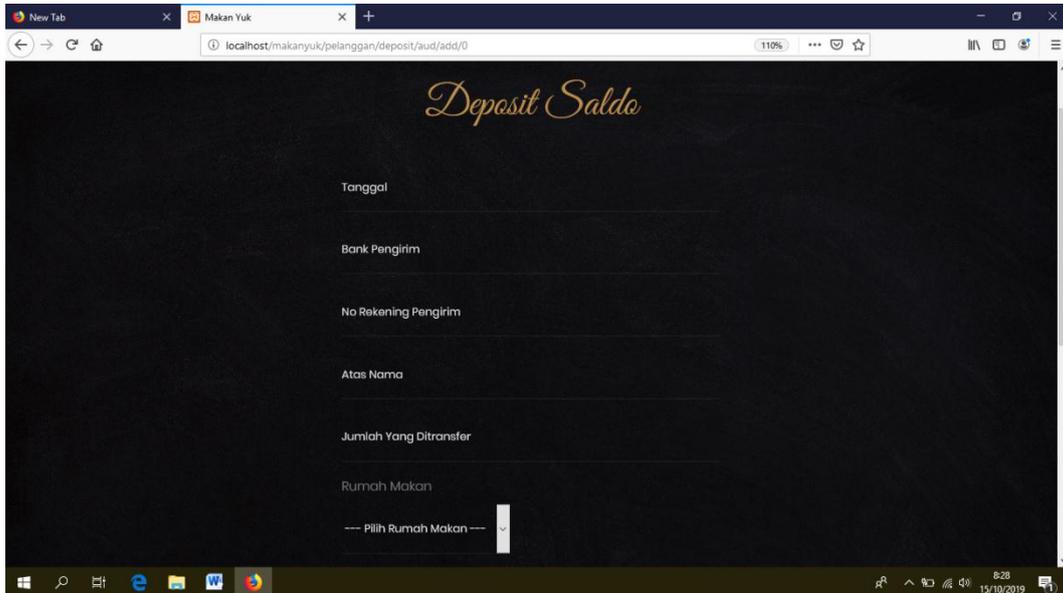
Halaman ini berisikan informasi mengenai riwayat pemesanan hidangan pelanggan. Adapun implementasi dari halaman riwayat adalah seperti pada Gambar 4.6.



Gambar 4.6 Implementasi Halaman Riwayat Akses Pelanggan

g. Implementasi Halaman *Deposit*

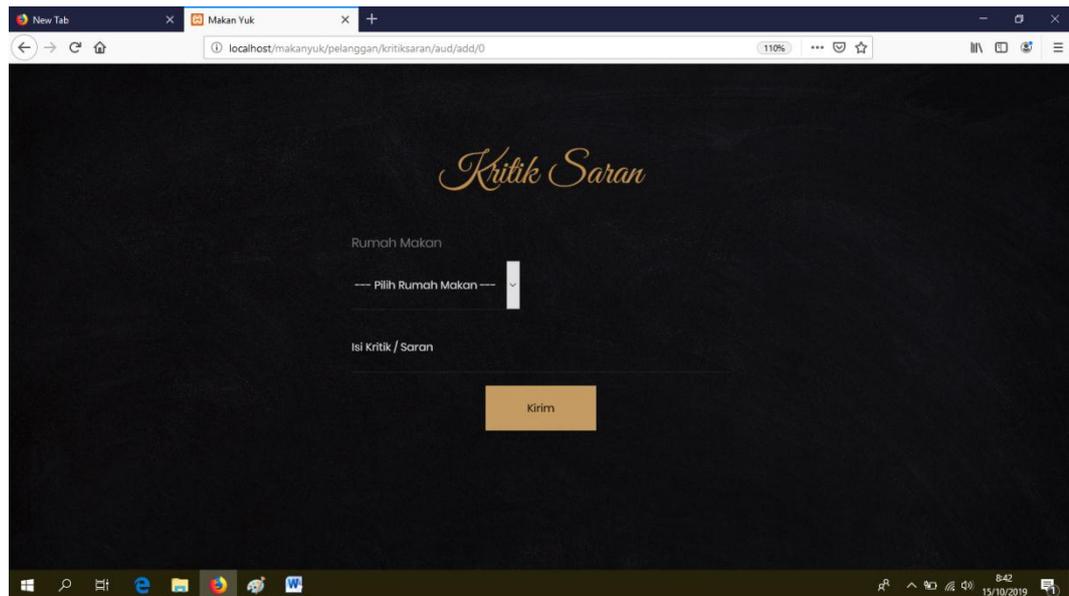
Pada halaman ini, pelanggan dapat melakukan pengisian saldo terhadap rumah makan. Implementasi halaman pengisian saldo (*deposit*) adalah seperti pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Implementasi Halaman *Deposit* Akses Pelanggan

h. Implementasi Halaman Kritik Saran

Pada halaman ini, pelanggan dapat memberikan kritik saran yang ditujukan bagi rumah makan. Implementasi halaman kritik saran adalah seperti pada Gambar 4.8



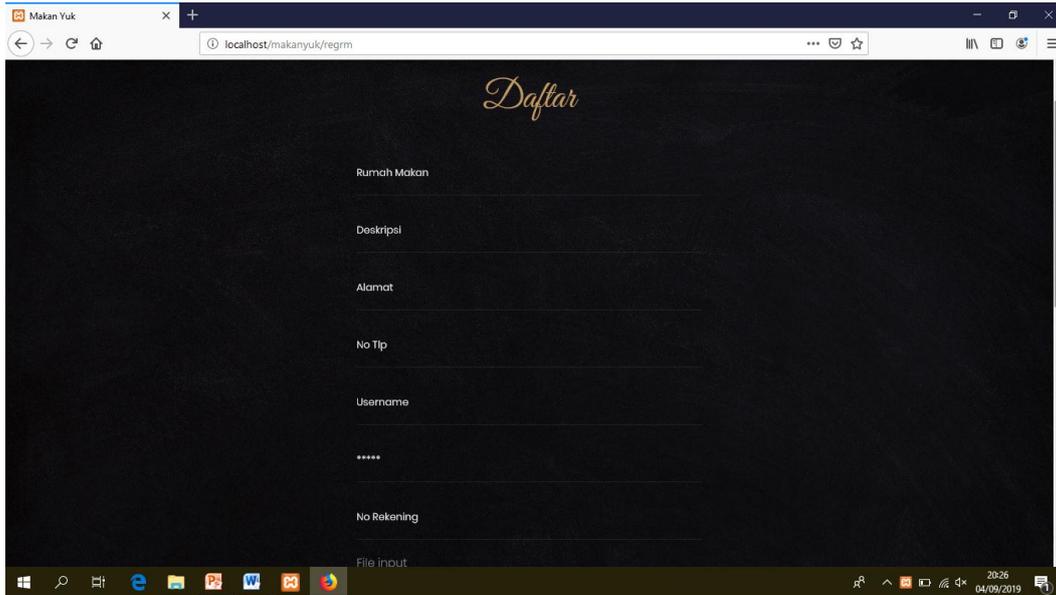
Gambar 4.8 Implementasi Halaman Kritik Saran Akses Pelanggan

4.2.2 Implementasi Sistem Akses Rumah Makan

Implementasi dari *interface* sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung dengan hak akses rumah makan adalah sebagai berikut :

a. Implementasi Halaman Daftar Akun

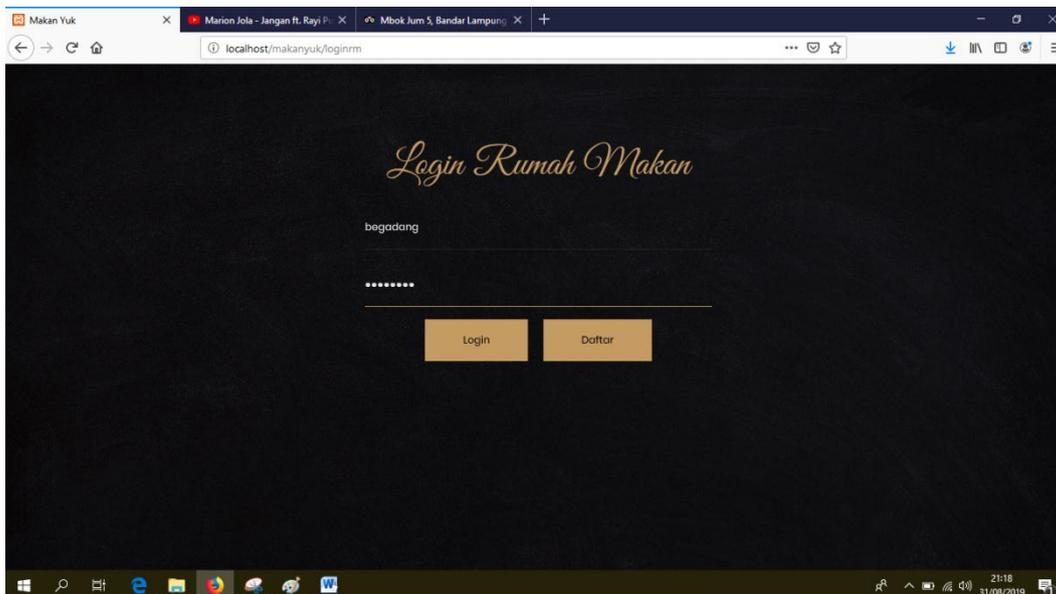
Halaman daftar akun digunakan oleh rumah makan dalam mendaftarkan akun guna dapat *login* dan mengakses sistem. Adapun halaman daftar akun akses rumah makan adalah seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Implementasi Halaman Daftar Akun Akses Rumah Makan

b. Implementasi Halaman *Login*

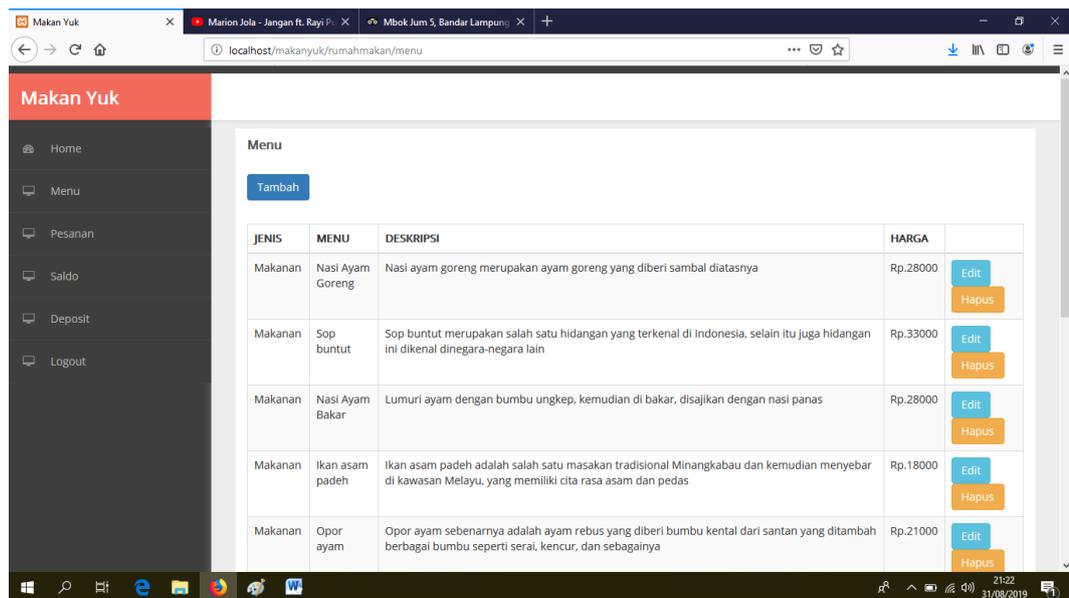
Ketika rumah makan sudah melakukan pendaftaran, sistem menampilkan halaman *login* rumah makan seperti pada Gambar 4.10 Rumah makan *login* dengan cara memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 4.10 Implementasi *Halaman Login* Akses Rumah Makan

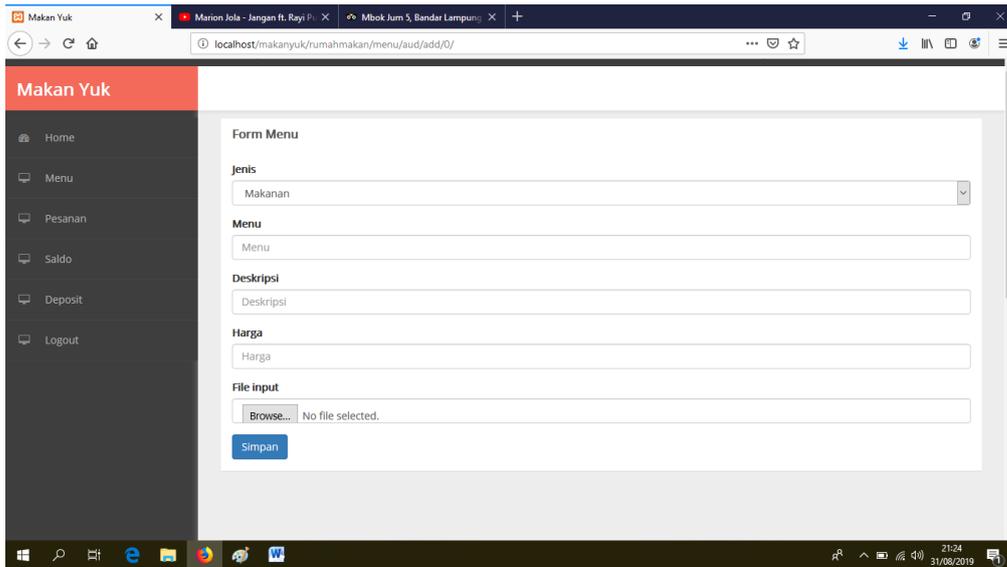
c. Implementasi Halaman Menu

Halaman menu digunakan oleh rumah makan untuk memasukkan data hidangan yang disediakan. Adapun halaman menu akses rumah makan adalah seperti pada gambar 4.11. Di dalam halaman menu, terdapat tombol operasi “tambah”, “edit”, dan “hapus”.



Gambar 4.11 Implementasi Halaman Menu Akses Rumah Makan

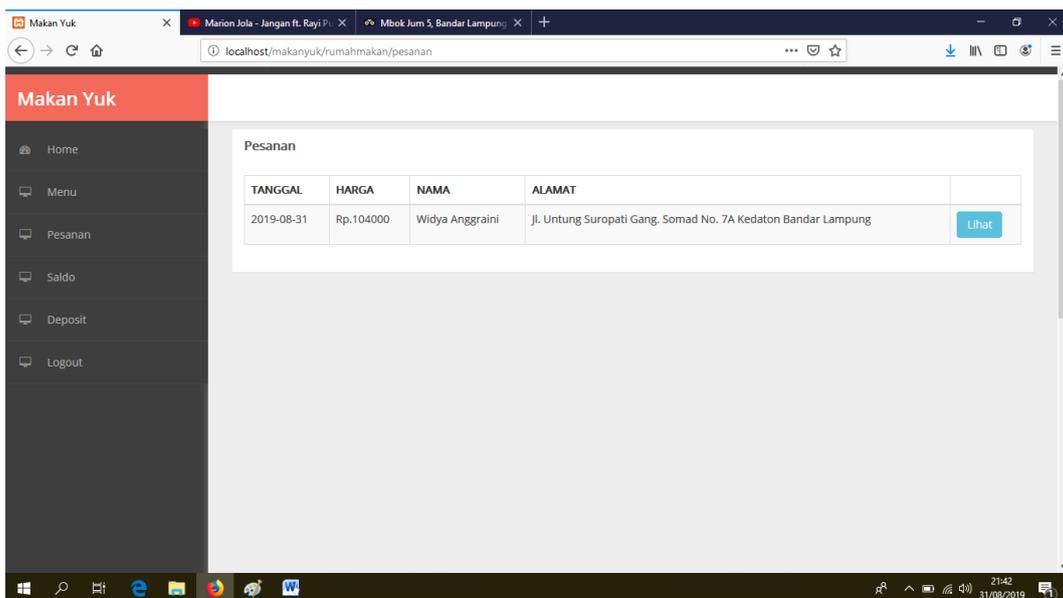
Ketika menekan tombol “tambah” pada halaman menu, sistem menampilkan halaman *input* data hidangan seperti pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Implementasi Halaman *Input* Data Menu Akses Rumah Makan

d. Implementasi Halaman Pesanan

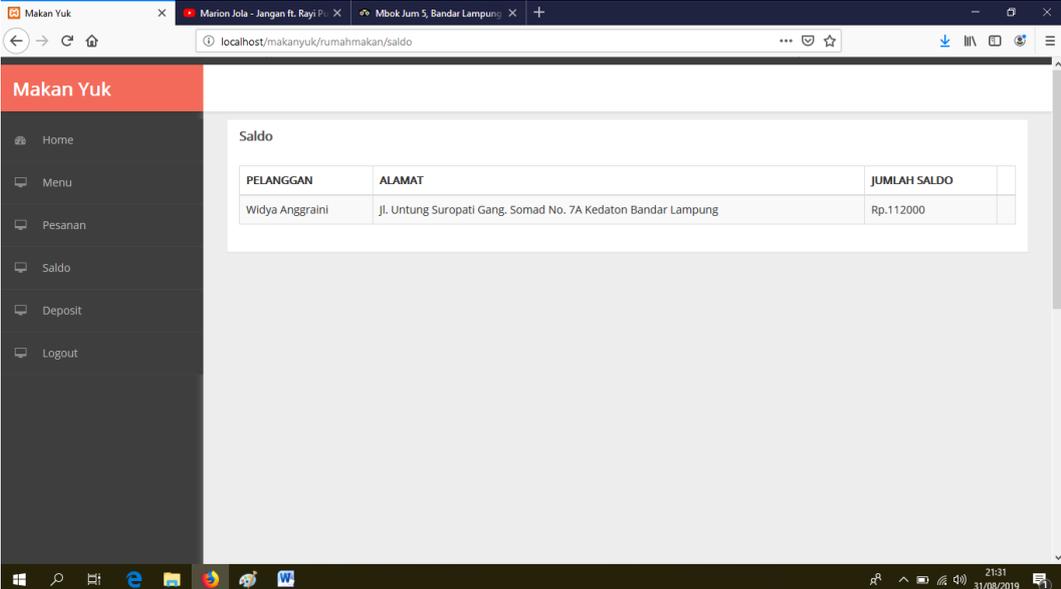
Halaman ini berisikan informasi data pesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Pada halaman ini juga terdapat tombol “tambah” yang digunakan jika pelanggan hendak menambah pesanan yang sudah di *order*, maka pihak rumah makan dapat menambah pesanan tersebut. Adapun implementasi halaman pesanan pelanggan akses rumah makan adalah seperti pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Implementasi Halaman Pesanan Pelanggan Akses Rumah Makan

e. Implementasi Halaman Saldo

Halaman ini dapat digunakan oleh rumah makan untuk mengisi saldo pelanggan. Ketika pelanggan telah melakukan pengisian *deposit*, maka rumah makan dapat melakukan pengisian saldo pelanggan seperti pada gambar 4.14.

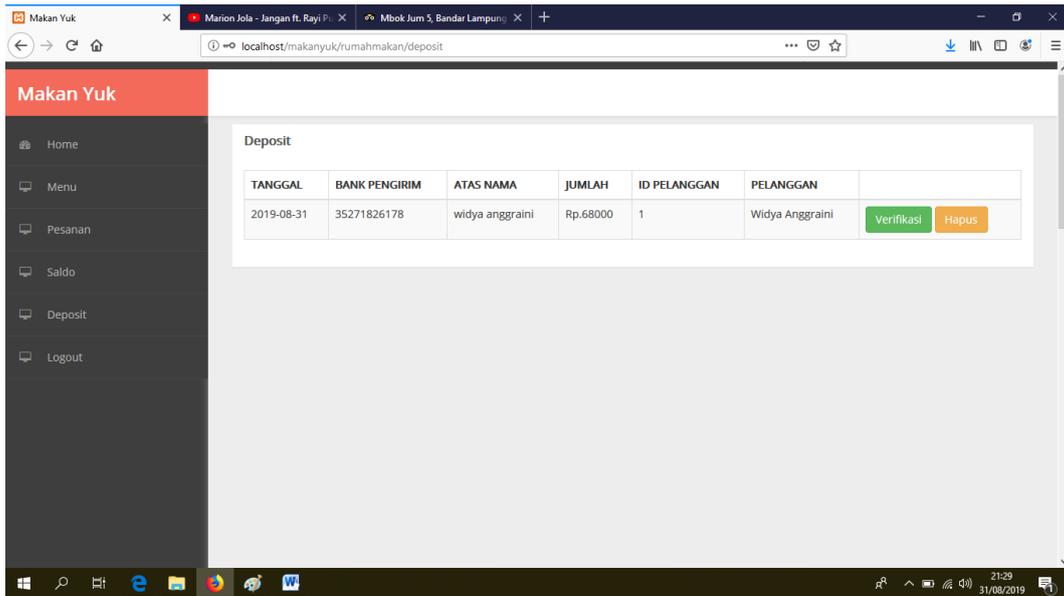


PELANGGAN	ALAMAT	JUMLAH SALDO
Widya Anggraini	Jl. Untung Suropati Gang. Somad No. 7A Kedaton Bandar Lampung	Rp.112000

Gambar 4.14 Implementasi Halaman Saldo Akses Rumah Makan

f. Implementasi Halaman *Deposit*

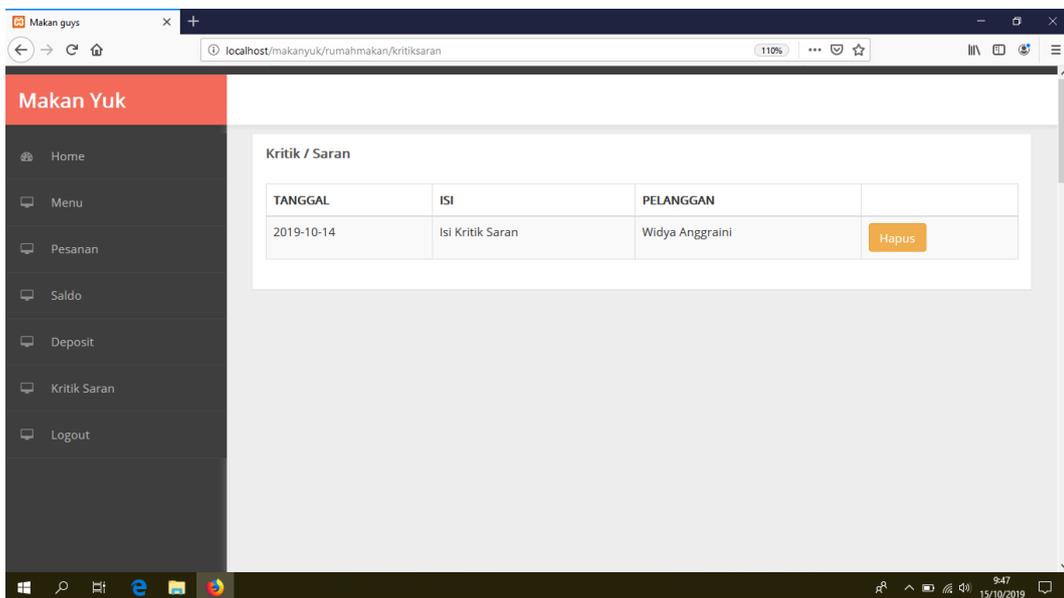
Halaman deposit berisikan informasi deposit yang dilakukan oleh pelanggan. Implementasi halaman *deposit* akses rumah makan adalah seperti pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Implementasi Halaman Deposit Akses Rumah Makan

g. Implementasi Halaman Kritik Saran

Pada halaman ini, Rumah Makan dapat melihat data kritik saran yang diberikan atau dikirim oleh pelanggan. Implementasi halaman kritik saran akses rumah makan adalah seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Implementasi Halaman Kritik Saran Akses Rumah Makan

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses pembangunan sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung yang dimulai dari tahap analisis hingga implementasi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Pelanggan dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai data rumah makan yang ada di wilayah bandar lampung. Informasi yang diperoleh oleh pelanggan adalah foto rumah makan, lokasi rumah makan, dan hidangan beserta harga yang disediakan oleh rumah makan.
- b. Memudahkan pelanggan dalam pemesanan hidangan yang diinginkan karena adanya sistem *delivery*.
- c. Dengan adanya deposit, pelanggan dapat dengan mudah membayar biaya total rumah makan yang dipesan. Pihak rumah makan pun tidak akan dirugikan dengan adanya sistem deposit dikarenakan pemesanan hidangan oleh pelanggan hanya bisa dilakukan jika pelanggan mengisi saldo deposit.
- d. Dapat melakukan pembayaran dengan cara tunai.

5.2 Saran

Agar sistem informasi *delivery online* makanan berbasis web di wilayah Bandar Lampung lebih sempurna, maka pada penelitian berikutnya disarankan :

- a. Menambahkan fitur perangkingan pada tiap rumah makan.
- b. Menambah *review* dari pelanggan seputar rasa, fasilitas tempat, serta pelayanan dari rumah makan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

A.S, Rosa., dan Shalahuddin, M. 2018. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Modula, Bandung.

Agung, Gregorius. (2000). Membuat *Homepage Interactive* dengan CGI/Perl. PT. Elex Media Koputindo, Jakarta.

Bratadinata, A. 2013. Mengenal *JavaScript. Electronic Book*.

Kadir, Abdul. 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi Offset, Yogyakarta.

S, Roger Pressman. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak. Andi, Yogyakarta.

Solichin, Achmad. 2016. Pemograman Web dengan PHP dan MySQL. *E-Book* diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/236885805_Pemrograman_Web_dengan_PHP_dan_MySQL.



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Alfian Husin

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp 787214 Fax. 700281 http://darmajaya.ac.id

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

NAMA : WIDYA ANGERANI
 NPM : 1511050106
 PEMBIMBING I : Sustanty Sudeh S.Kom., M.T.I
 PEMBIMBING II :
 JUDUL LAPORAN : Sistem Informasi Delivery online Makanan Pakai Rumah
 makan di wilayah Bandar Lampung berbasis web
 WANGGAL SK : s.d (6+2 bulan)

No	HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
1	15 - oktober 2018	Revisi bab 1 latar belakang, batasan masalah	RS
2	22 - oktober 2018	Bab 2 Tujuan penelitian	RS
3	22 oktober 2018	Revisi spesifikasi objek.	RS
4	24 oktober 2018	Acc Bab 1-3.	RS
5	20/3-2019.	Revisi bab 1 dan use case diagram	RS
6	28/4 ²⁰¹⁹	Bab 3 use case Diagram	RS
7	22/5 ²⁰¹⁹	Tambahkan pembayaran	RS
8	29/6-2019 /senin	Acc use case diagram + activity	RS
9	5/8-2019 /senin	acc Bab IV - V	RS
10	3/9-2019.	Acc - acc sidang	RS

*) Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 3 September 2019
Ketua Jurusan


(Nurjoko, S.Kom., M.T.I)
NIK. 00440702



Institut Informatika & Bisnis

DARMAJAYA

Yayasan Alfan Husin

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Bandar Lampung 35142 Telp. 787214 Fax. 700261 <http://darmajaya.ac.id>

FORMULIR

KARTU SEMINAR PROPOSAL



NAMA : Widya Anggraini

PM : IS11050106

PROGRAM STUDI : TI / SI / MI / SK / TK / MA / AK / AD *

KULTAS : ILMU KOMPUTER / ILMU BISNIS DAN EKONOMI

No.	Tanggal	Nama Mahasiswa	Judul	Paraf Pembahas
1	16 / 11 / 18	Ayu Venilia	Sistem Informasi Pemetaan Lokasi Pemukiman dengan Pendekatan metode TOPSIS berbasis Android.	
2	16 / 11 / 18	Sasya Nadira	Penerapan Knowledge Management System berbasis web	
3	22 / 11 / 18	Indri Indrianti	Rancangan Bangunan Sistem Informasi Pengelolaan Akademik Sekolah dan Penerimaan siswa baru pada SMPN 8 Prabumulih Timur	
4	30 / 11 / 18			
5	29 / 11 / 18	Ainun Novira D	Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Klinik dan Rumah Sakit Hewan Di Bandar Lampung berbasis mobile	
6	29 / 11 / 18	YHOSAL	Rancang Bangun E-customer Relationship management (CRM) sistem informasi layanan pada jasa layanan screen	

loret yang tidak perlu

Catatan :

Mahasiswa wajib menghadiri seminar proposal minimal 5(lima) kali sebelum tampil seminar proposal

Bandar Lampung,
Ka. Jurusan

[Nurjaco, S.kom, M.T.I]
NIK. 00440702



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IBI DARMAJAYA
NOMOR : SK.0290/DMJ/DFIK/BAAK/IX-19
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi S1 Sistem Informasi
REKTOR IBI DARMAJAYA

- Memperhatikan :** 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IBI Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- Menimbang :** 1. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
2. Bahwa untuk mengaktifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan **Dosen Pembimbing Skripsi**.
- Mengingat :** 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
3. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/0/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
4. STATUTA IBI Darmajaya
5. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan**
- Pertama :** Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Kedua :** Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga :** Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma pengajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 09 September 2019
a.n. Rektor IBI Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Srivanto, S.Kom., M.M., Ph.D.
NIK. 00210800

1. Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi
2. Yang bersangkutan
3. Arsip



16	*Modyta Anggraini	1511050071	Penerapan Data Mining Untuk Menganalisa Pola Peminjaman Buku Pada Perpustakaan IIB Darmajaya Menggunakan Algoritma Apriori	Melda Agharina, S.Kom., MTI
17	*Ferdy Apriawan	1611058009P	Sistem Informasi Layanan Terpadu Futsal Pada Club Center Lampung Berbasis Web	Neni Purwanti, S.Kom., MTI
18	*Agnes Dwi Januanti	1511050046	Penerapan Teknik Data Mining Untuk Memprediksi Tingkat Kelulusan Mahasiswa Dengan Metode Naive Bayes Di IIB Darmajaya	Ochi Majsella F, S.Kom., MTI
19	*Yunita	1511050092	Sistem Informasi Tracer Study Berbasis Mobile Pada SMA Kemala Bhayangkari Kotabumi	T. M. Zaini, S.Kom., M.Kom
20	*Fatia Nadya	1511050043	Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Toko Bunda	Sri Karnila, M.Kom
21	*Eni Susilawati	1511050036	Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada SD Negeri 2 Branti Raya Lampung Selatan	Sushanty Saleh, S.Kom., MTI
22	*Putri Melia Sari	1511050076	Memprediksi Prestasi Siswa Dengan Penerapan Algoritma C45 Di Sekolah Dasar Negeri 1 Rawa Laut	
23	*Widya Anggraini	1511050106	Sistem Informasi Delivery Online Pada Rumah Makan Wilayah Bandar Lampung Berbasis Web	
24	*Ahmad Insanuridho	1611059020P	Sistem Informasi Dan Pendaftaran Online Travel Tour Haji Dan Umroh Pada Perusahaan Travel Hidayatullah Gedung Tataan	

Keterangan : * Surat Keputusan Perpanjangan

A.n. Rektor IBI Darmajaya
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.
NIK. 00210800