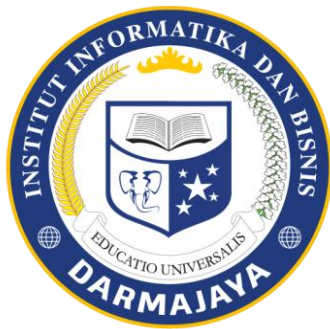


**SISTEM INFORMASI KULINER SEAFOOD BERBASIS MOBILE DI
WILAYAH BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI



Oleh

WAHYU ETIK WINDARTI

1511050156

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

**SISTEM INFORMASI KULINER SEAFOOD BERBASIS MOBILE DI
WILAYAH BANDAR LAMPUNG**

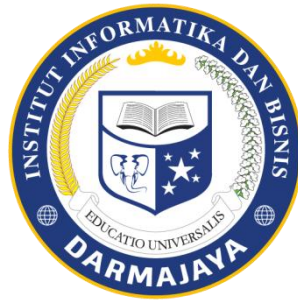
SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA KOMPUTER

Pada

Jurusan Sistem Informasi



Oleh

WAHYU ETIK WINDARTI

1511050156

**PROGRAM STUDI SITEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG**

2019



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan 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 pertanggungjawaban sepenuhnya berada di pundak saya.

Bandar Lampung, 20 September 2020



Wahyu Etik Windarti
NPM. 1511050156

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI KULINER SEAFOOD
BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **WAHYU ETIK WINDARTI**

NPM : **1511050156**

Jurusan : **Sistem Informasi**



Disetujui oleh :

Pembimbing

Ketua Program Studi

Deppi Linda, S.Kom., M.T.I
NIK.00760204

Nurjoko, S.Kom., M.T.I
NIK. 007440702

HALAMAN PENGESAHAN

Pada tanggal 20 September 2019 telah diselenggarakan Sidang SKRIPSI dengan
judul: **SISTEM INFORMASI KULINER SEAFOOD BERBASIS MOBILE**
DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG

Untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar **SARJANA**
KOMPUTER, bagi mahasiswa :

Nama Mahasiswa : **Wahyu Etik Windarti**
NPM : **1511050156**
Program Studi : **Sistem Informasi**

Dan telah dinyatakan **Lulus** oleh Dewan Penguji yang terdiri dari :

Nama

Tanda tangan

1. **TM. Zaini, M.Kom**

Penguji I

2. **Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I**

Penguji II

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Zaidir Jamal, ST., M.Eng

NIK. 00590203

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang dan dengan Ridho Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada...

Kepada kedua orang tua ku, Bapak Sunyoto dan Ibu Jamiati, yang telah memberikan cinta, kasih dan sayang kepadaku, selalu mendoakanku, mendukungku dan menyemangatiku dengan sepenuh hati.

Kepada, kakakku Edi Kurniawan dan Anggar Hermanto yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, serta semangat.

Pembimbingku Ibu Deppi Linda, S.Kom., M.T.I yang senantiasa membantu mengajarku hingga skripsi dapat terselesaikan.

Untuk para sahabatku (Indri Tridianti, Resti Riana Putri, Eliska dan Eri Yuliawati Kusmiya) dan teman-teman semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat.

Serta teman-teman sepembimbing, seperjuangan jurusan sistem informasi angkatan 2015 yang selalu memotivasi, memberi doa, dukungan, serta semangat untuk menyelesaikan skripsi.

Almamaterku IIB Darmajaya

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Simpang Agung, Lampung Tengah, pada tanggal 03 Mei 1996 sebagai anak ke 3 dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Sunyoto dan Ibu Jamiati.

1. Identitas

- a. Nama : Wahyu Etik Windarti
- b. NPM : 1511050156
- c. Agama : Islam
- d. Alamat : Simpang Agung, Seputih Agung, Lampung Tengah
- e. Suku : Jawa
- f. Kewarganegaraan : Indonesia

2. Riwayat Pendidikan

- a. Tahun 2009 menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Simpang Agung.
- b. Tahun 2012 menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP N 1 Seputih Agung.
- c. Tahun 2015 menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 1 Seputih Agung.
- d. Tahun 2015 terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Sistem Informasi pada Jenjang Strata (S1) di Institut Bisnis dan Informatika Darmajaya Bandar Lampung.
- e. Penulis melakukan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat di Gedung Dalom, Kecamatan Way Lima, Kabupaten Pesawaran pada tahun 2018.

MOTTO

Selalu ada harapan bagi mereka yang sering berdo'a dan selalu ada jalan bagi mereka yang sering berusaha

(Penulis)

Pendidikan memang tidak menjamin sukses, tapi tanpa pendidikan kehidupan ini menjadi lebih sulit

(Mario Teguh)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Allah hendaknya kamu berharap.

(Q.S.Al-Insyirah:6-8)

ABSTRACT

MOBILE SEAFOOD'S INFORMATION SYSTEM GETS MOBILE'S BASIS AT BANDAR LAMPUNG'S REGION

By

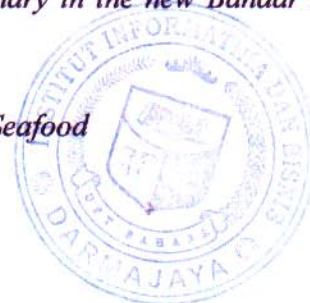
WAHYU ETIK WINDARTI

Seafood is seafood in the form of fish, shrimp, squid, clams, and crabs. With the mobile web design of Seafood culinary location that will be made at this time the public can easily find out restaurant places that have food menus, especially seafood and determine a broad location and adequate facilities. Geographic Information System (GIS) about searching Seafood Culinary in Bandar Lampung with the aim to facilitate the search for information on seafood culinary places in Bandar Lampung by designing and building a mobile-based seafood culinary information system in the Bandar Lampung area.

Data collection is done by the method of observation, interviews, and literature study. While the software development method uses Structure System Analysis and Design (SSAD) models with Unified Modeling Language (UML) modeling, use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams using programming language software such as C ++, Pascal, Delphi, Visual Basic, Java Android Studio, Google Maps API and MYSQL database.

The results of a Mobile Based Seafood Culinary Information System in the Bandar Lampung Region in analyzing using a new system design, which is a system proposed as a substitute for the old system, can produce the information needed to produce the information needed in accordance with the needs of searching for the location of seafood so that the manufacture of geographical information systems Mobile-based seafood culinary in the new Bandar Lampung region makes it easier to find seafood culinary data.

Keywords: *Geographic Information Systems (GIS), Culinary, Seafood*



ABSTRAK

SISTEM INFORMASI KULINER SEAFOOD BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG

Oleh
WAHYU ETIK WINDARTI

Seafood merupakan makanan laut yang berupa ikan, udang, cumi, kerang, dan kepiting. Dengan adanya perancangan mobile web lokasi kuliner Seafood yang akan dibuat saat ini masyarakat bisa mencari tahu dengan mudah tempat-tempat restoran yang ada menu makanan khususnya seafood dan menentukan lokasi yang luas dan fasilitas yang memadai. Sistem Informasi Geografis (SIG) tentang pencarian Kuliner Seafood yang ada di Bandar Lampung dengan tujuan untuk mempermudah pencarian informasi tempat kuliner seafood di Bandar Lampung dengan merancang dan membangun sebuah sistem informasi kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, interview, dan studi pustaka. Sedangkan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan model Structure System Analysis and Design (SSAD) dengan permodelan *Unified Modeling Language (UML) use case diagram, activity diagram, dan class diagram* dengan menggunakan *software* bahasa pemrograman C++, Pascal, Delphi, Visual Basic, Java Android Studio, Google Maps API dan *MYSQL database*.

Sistem Informasi Kuliner Seafood Berbasis Mobile di Wilayah Bandar Lampung Sebagai masalah kuliner saat ini di Kota Bandar Lampung, banyak orang mungkin bingung mencari kuliner seafood yang dibutuhkan sesuai dengan kebutuhan mencari lokasi makanan laut sehingga pembuatannya sistem informasi kuliner makanan laut berbasis mobile di wilayah tersebut. Bandar Lampung yang baru memudahkan untuk menemukan data kuliner seafood.

Kata Kunci : Sistem Informasi Geografis (SIG) , Kuliner, Seafood

PRAKARTA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT. Karena atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang merupakan tugas akhir guna memperoleh gelar Sarjana Komputer di Jurusan Sistem Informasi IIB Darmajaya Bandar Lampung.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak memperoleh bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Ir. Firmansyah YA, MBA., M.Sc, selaku Rektor IIB DARMAJAYA Bandar Lampung.
2. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, ST.,MT, selaku Wakil Rektor I Bidang akademik IIB DARMAJAYA Bandar Lampung.
3. Bapak Ronny Nazar, SE,M.M, selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum dan Keuangan IIB DARMAJAYA Bandar Lampung.
4. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos, selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Sumber Daya IIB DARMAJAYA Bandar Lampung.
5. Bapak Zaidir Jamal, ST., M.Eng selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Bisnis IIB Darmajaya.
6. Bapak Nurjoko, S.Kom., M.T.I selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi IIB DARMAJAYA Bandar Lampung.
7. Ibu Deppi Linda, S.Kom., M.T.I selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan koreksi dan sarannya.
8. Para dosen dan Staf Jurusan Sistem Informasi IIB DARMAJAYA Bandar Lampung.
9. Kedua Orang Tua ku, Bapak dan Ibu yang selalu setia membimbing dan mendoakanku setiap saat.

10. Bapak dan Ibu Dosen Pengajar terutama Jurusan Sistem Informasi yang telah membagi ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat kepada penulis dalam pembelajaran.
11. Teman - teman Sistem Informasi angkatan 2015 yang tidak dapat penulis sebutkan satu - persatu karena tidak hentinya - hentinya memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Almamater tercinta IIB Darmajaya.
13. Dan terimakasih untuk semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis.

Semoga penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan acuan dalam pengembangan penelitian selanjutnya.

Bandar Lampung, 20 September 2019

Penulis

WAHYU ETIK WINDARTI
NPM: 1511050156

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
PRAKARTA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 Alat Pengembangan Sistem	5
2.2.1 Use Case Diagram	5
2.2.2 Activity Diagram	6
2.2.3 Class Diagram	7

2.3	Sistem Informasi Geografis (SIG)	8
2.3.1	Ciri-Ciri SIG	8
2.3.2	Subsistem SIG	9
2.2.1	Komponen SIG	10
2.3	Mobile GIS	11
2.4	Global Positioning System (GPS)	11
2.5	Google Maps Service	11
2.7	Location Based Service (LBS)	12
2.8	Teknik Pengumpulan Data	12
2.9	Bahasa Pemograman Java	13
2.10	Database Management System (DBMS)	14
2.11	MySQL	17
2.12	World Wide Web	18
2.13	Bahasa Pemrograman	18

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Metode Pengumpulan data	20
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	21
3.2.1	Inception	21
3.2.2	Elaboration	21
3.2.3	Construction.....	21
3.2.4	Transition	22
3.3	Rancangan Penelitian	22
3.3.1	Use Case Diagram	23
3.3.2	Activity Diagram	28
3.3.3	Sequence Diagram	29
3.4	Rancangan Program	32
3.4.1	Rancangan Masukan	32
3.4.2	Class Diagram	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	36
4.1.1. Menu User	36
4.1.2 Menu Admin	39
4.2 Pembahasan	45
4.2.1 Kelebihan Program	45
4.2.2 Kekurangan Program	46

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Simbol Use Case Diagram	5
2.2 Simbol Activity Diagram	6
2.3 Simbol Class Diagram	7
3.1 Skenario Use Case Login	24
3.2 Skenario Use Case Resto	25
3.3 Skenario Use Case Menu	25
3.4 Skenario Use Case Order	25
3.5 Skenario Use Case Customer	26
3.6 Skenario Use Case Login	26
3.7 Skenario Use Case Resto	27
3.8 Skenario Use Case Food	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Use Case Diagram Admin	23
3.2 Use Case Diagram User	24
3.3 Activity Diagram Login	28
3.4. Activity Diagram Resto	28
3.5 Activity Diagram Order	29
3.6 Sequence Diagram Login	30
3.7 Sequence Diagram Order	31
3.8 Sequence Diagram Laporan	31
3.9 Desain Input Data Login	32
3.10 Desain Input Data Resto	32
3.11 Desain Input Data Menu	33
3.12 Desain Input Data Customer	33
3.13 Desain Input Data Order	34
3.14 Class Diagram	35
4.1 Tampilan Halaman Registrasi	36
4.2 Tampilan Menu Utama User	37
4.3 Tampilan Halaman Resto	37
4.4 Tampilan Peta Lokasi Resto	38
4.5 Tampilan Daftar Menu	38
4.6 Form Login	39
4.7 Menu Utama Admin	39
4.8 Menu Resto	40
4.9 Tambah Menu Resto	40
4.10 Menu Makanan	41
4.11 Tambah Menu Makanan	41
4.12 Pilih Laporan	42
4.13 Hasil laporan	42
4.14 Grafik Kunjungan Resto	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin canggih sehingga membuat manusia berfikir betapa pentingnya teknologi yang menuntun segala aktifitas manusia bisa dilakukan secara mudah. Teknologi berhubungan erat dengan informasi, hampir setiap pekerjaan manusia memerlukan suatu teknologi informasi, salah satunya teknologi yang populer saat ini yaitu internet. Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, di iringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas yang mendukung manusia untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Dalam perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu perusahaan dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggannya. Sistem informasi mengenai geografis semakin dibutuhkan oleh semua pihak saat ini, misalnya informasi jarak, lokasi, fasilitas yang ada, dan informasi lainnya.

Seperti permasalahan yang sekarang ini kuliner di Kota Bandar Lampung sangatlah banyak mungkin masyarakat bingung ingin mencari tempat kuliner Seafood dan tempat yang strategis yang tidak semua tempat restoran ada menu makan Seafood apalagi masyarakat di Bandar Lampung sangatlah suka dan menggemari makanan yang berupa Seafood. Seafood adalah makanan laut yang berupa ikan, udang, cumi, kerang, dan kepiting. Dengan adanya perancangan mobile web lokasi kuliner Seafood yang akan dibuat saat ini masyarakat bisa mencari tahu dengan mudah tempat-tempat restoran yang ada menu makanan khususnya seafood dan menentukan lokasi yang luas dan fasilitas yang memadai.

Bagi masyarakat, sistem informasi mengenai wisata kuliner yang baik sangat diperlukan, oleh karena itu dibutuhkan sebuah perancangan aplikasi sistem informasi wisata kuliner Kota Bandar Lampung berbasis web mobile dengan spesifikasi yang baik yaitu selain menampilkan informasi tentang tempat kuliner juga harus terdapat komponen lain diantaranya pencarian, pengkategorian tempat kuliner untuk membedakan, peta dengan menggunakan google map untuk mengetahui tempat kuliner tersebut secara detail, rating user untuk memberikan peringkat ataupun apresiasi

terhadap tempat maupun makanan yang tersebut dan Pendaftaran pelanggan yang sudah disediakan

Sistem ini merupakan sistem yang dibuat untuk memudahkan wisatawan domestik atau wisatawan luar untuk mengetahui dimana letak lokasi kuliner seafood di Kota Bandar Lampung. Sistem yang dibuat diharapkan meningkatkan wisatawan baik itu domestik atau luar kota, keefisienan waktu dalam pencarian lokasi kuliner. SIG menggunakan teknologi komputer untuk memasukkan, menyimpan, memeriksa, mengintegrasikan, memanipulasi dan menampilkan informasi yang ada di suatu area geografis yang berhubungan dengan posisi dipermukaan bumi.

Sebagian lokasi Kuliner Seafood di Kecamatan Kedaton Wilayah Bandar Lampung salah satu wilayah dan objek penelitian. Bandar Lampung memiliki lahan yang cukup luas mempunyai banyak fasilitas, lokasi geografis yang strategis, pemandangan alam yang indah, dukungan wilayah sekitarnya yang menunjang pertumbuhan dan perkembangan Wilayah Bandar Lampung dengan adanya sistem ini masyarakat bisa menemukan tempat yang setrategis seperti lokasi tempat lahan parkir yang luas dan tempat kuliner yang setrategis.

Kuliner Seafood di Kecamatan Kedaton wilayah Bandar Lampung merupakan objek yang saya jadikan bahan untuk penelitian ini dikarenakan keanekaragaman makanan khas Lampung sangatlah banyak dan bermacam-macam tempat khas yang dijadikan anak muda, remaja, maupun orang tua untuk tempat berkumpul tempat Kuliner tersebut dapat dikategorikan sebagai cafe, restaurant. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi dukungan banyaknya lokasi di Bandar Lampung yang dapat memberikan informasi Kuliner Seafood yang lebih detail dengan tampilan yang lebih luas, agar memperoleh perencanaan kunjungan dengan lebih baik. Sistem Informasi Geografis (SIG) tentang pencarian Kuliner Seafood yang ada di Bandar Lampung dengan tujuan untuk mempermudah dalam pencarian secara detail dengan tampilan yang lebih luas. Oleh karena itu, penulis memberikan judul penelitian ini “**SISTEM INFORMASI KULINER SEAFOOD BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG**”. Untuk mengatasi permasalahan tersebut ,penulis bermaksud untuk merancang sebuah sistem informasi geografis kuliner Seafood yang ada di Bandar Lampung .Strategi ini bisa dirasakan baik oleh masyarakat dengan mengingat semakin banyaknya pengguna internet saat ini.

1.2 Ruang Lingkup

Dalam ruang lingkup ini saya melakukan menjadi 2 bagian yaitu ruang lingkup wilayah dan ruang lingkup studi. Pada ruang lingkup wilayah saya melakukan penelitian skripsi ini pada Kecamatan Kedaton wilayah Bandar Lampung dan saya menggunakan ruang lingkup belajarnya yaitu membuat sistem informasi kuliner seafood berbasis mobile di wilayah bandar lampung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang ada dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang Sistem Informasi kuliner seafood berbasis mobile di Wilayah Bandar Lampung yang mudah di pahami dan menarik sehingga dapat digunakan sebagai alat untuk mengolah data-data kuliner dan sebagai media informasi kepada masyarakat disekitar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pencarian informasi tempat cafe, restaurant dengan merancang dan membangun sebuah sistem informasi kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung
2. Merancang sebuah sisitem informasi yang dapat membantu masyarakat sekitar dalam mencari tempat kuliner Seafood di Bandar Lampung.
3. Menampilkan rating tempat kuliner tersebut.
4. Menampilkan informasi menu dan harga pada tempat kuliner tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah masyarakat dalam memperoleh data akurat lokasi kuliner Seafood di Wilayah Bandar Lampung .
2. Dapat mempercepat proses pencarian melalui kuliner seafood di Wilayah Bandar Lampung.
3. Sebagai media promosi kuliner seafood guna meningkatkan keuntungan.
4. Sebagai sarana meningkatkan kuliner seafood di Bandar Lampung.

1.6 Sistematika Penulisan

Dengan memberikan gambaran yang cukup jelas tentang penelitian ini maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi mengenai informasi materi serta hal-hal yang berhubungan dengan penelitian tersebut yakni sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulis yang merupakan gambaran dari keseluruhan bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalarna bab ini menguraikan tentang metode-metode yang dipakai pada aplikasi yang dibangun dan juga untuk menjelaskan alur dari aplikasi ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang dilakukan berikut dengan pembahasannya.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis berusaha untuk menarik beberapa kesimpulan dan saran yang penting dari semua uraian dalam bab-bab sebelumnya dan memberikan saran-saran yang dianggap perlu untuk pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Menurut Abdul Kadir (2014), Sesungguhnya, yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi harian mendukung operasi, bersifat yang menggunakan komputer bisa disebut sistem informasi berbasis komputer (*computer Based Information Systems* atau CBIS), Dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting. Dibuku ini, yang dimaksudkan dengan sistem informasi adalah sistem informasi yang berbasis komputer.

2.2 Kuliner

Menurut Alamsyah (2016), kata Kuliner yang berasal dari Bahasa Inggris “*culinary*” yang didefinisikan sebagai sesuatu yang terkait dengan masakan atau dapur. Culinary lebih banyak diasosiasikan dengan tukang masak yang bertanggung jawab menyiapkan masakan agar terlihat menarik dan lezat. Institusi yang terkait dengan kuliner adalah restoran, fast food franchise, rumah sakit, perusahaan, hotel dan catering. Kuliner di dunia internasional sudah maju. Pendidikan kuliner di luar negeri merupakan penghasil “*culinarian*” yang banyak memberi kontribusi berkembangnya industri kuliner itu sendiri.

2.3 Seafood

Seafood adalah bahan makanan yang berasal dari laut. Selain tekstur dagingnya yang khas, makanan laut ini juga mempunyai cita rasa gurih alami. Sudah banyak penjual makanan yang mengolah hasil laut ini. Mulai dari warung pinggir jalan hingga restoran kelas atas. Makanan ini banyak mengandung kolestrol yang sangat tinggi, sehingga tidak semua orang dapat menikmati makanan laut ini. Banyak orang yang berpikir dua untuk mengkonsumsi makanan ini mengingat kandungan kolesterol yang sangat tinggi yang terdapat di beberapa bahan makanan seafood. (<https://ardinamartantri.wordpress.com/>)


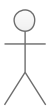

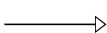
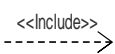
2.4 Alat Pengembangan Sistem

Alat pengembangan sistem yang digunakan menggunakan permodelan *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 (Rosa, 2018). Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang dibuat aktor dan *use case*.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*


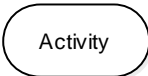


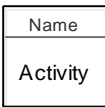

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i>		Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal-awal frase nama <i>use case</i>
Aktor		Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan 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.
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.

2.2.1 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 (Rosa, 2018).


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.
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.

2.4.2 *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 (Rosa dan Shalahuddin, 2016).

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.

Natarmuka/ <i>interface</i> —○	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemograman berorientasi objek.
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 Sistem Informasi Geografis (SIG)

Menurut Mukti dkk (2015) SIG adalah sistem komputer yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, mengintegrasikan, dan menganalisa informasi-informasi yang berhubungan dengan permukaan bumi. Pada dasarnya, istilah sistem informasi geografi merupakan gabungan dari tiga unsur pokok yaitu sistem, informasi, dan geografi. Dengan demikian, pengertian terhadap ketiga unsur-unsur pokok ini akan sangat membantu dalam memahami SIG. Dengan melihat unsur-unsur pokoknya, maka jelas SIG merupakan salah satu sistem informasi. SIG merupakan suatu sistem yang menekankan pada unsur informasi geografi. Istilah “geografis” merupakan bagian dari spasial (keruangan). Kedua istilah ini sering digunakan secara bergantian atau tertukar hingga timbul istilah yang ketiga, geospasial. Ketiga istilah ini mengandung pengertian yang sama di dalam konteks SIG. Penggunaan kata “geografis” mengandung pengertian suatu persoalan mengenai bumi: permukaan dua atau tiga dimensi. Istilah “informasi geografis” mengandung pengertian informasi mengenai tempat-tempat yang terletak di permukaan bumi, pengetahuan mengenai posisi dimana suatu objek terletak di permukaan bumi, dan informasi mengenai keterangan-

keterangan (atribut) yang terdapat di permukaan bumi yang posisinya diberikan atau diketahui.

2.5.1 Ciri-Ciri SIG

Menurut Mukti dkk (2015), ciri-ciri SIG adalah sebagai berikut:

- a. SIG memiliki sub sistem input data yang menampung dan dapat mengolah data spasial dari berbagai sumber. Sub sistem ini juga berisi proses transformasi data spasial yang berbeda jenisnya, misalnya dari peta kontur menjadi titik ketinggian.
- b. SIG mempunyai subsistem penyimpanan dan pemanggilan data yang memungkinkan data spasial untuk dipanggil, diedit, dan diperbaharui.
- c. SIG memiliki subsistem manipulasi dan analisis data yang menyajikan peran data, pengelompokan dan pemisahan, estimasi parameter dan hambatan, serta fungsi permodelan.
- d. SIG mempunyai subsistem pelaporan yang menyajikan seluruh atau sebagian dari basis data dalam bentuk tabel, grafis dan peta.

2.5.2 Subsistem SIG

Subsistem yang dimiliki oleh SIG yaitu data *input*, data *output*, data *management*, data manipulasi dan analisis. Subsistem SIG tersebut adalah sebagai berikut (Mukti dkk, 2015) :

a. *Data Input*

Subsistem ini bertugas untuk mengumpulkan dan mempersiapkan data spasial dan data atribut dari berbagai sumber. Subsistem ini pula yang bertanggung jawab dalam mengkonversi atau mentransformasi format data data aslinya ke dalam format yang digunakan oleh SIG.

b. *Data Output*

Subsistem ini menampilkan atau menghasilkan keluaran seluruh atau sebagian basis data baik dalam bentuk softcopy maupun bentuk hardcopy seperti: tabel, grafik, peta dan lain-lain.

c. *Data Management*

Subsistem ini mengorganisasikan baik data spasial maupun atribut ke dalam sebuah basis data sedemikian rupa sehingga mudah dipanggil, dan diedit.

d. Data Manipulasi dan Analisis

Subsistem ini menentukan informasi-informasi yang dapat dihasilkan oleh SIG. Selain itu, subsistem ini juga melakukan manipulasi dan permodelan data untuk menghasilkan informasi yang diharapkan.

2.5.3 Komponen SIG

SIG merupakan sistem kompleks yang biasanya terintegrasi dengan lingkungan sistem-sistem komputer yang lain di tingkat fungsional dan jaringan. Komponen SIG terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, data dan informasi geografi, serta manajemen. Menurut Mukti dkk (2015), komponen SIG dijelaskan di bawah ini:

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Pada saat ini SIG tersedia untuk berbagai platform perangkat keras mulai dari PC *desktop*, *workstations*, hingga *multiuserhost* yang dapat digunakan oleh banyak orang secara bersamaan dalam jaringan komputer yang luas, berkemampuan tinggi, memiliki ruang penyimpanan (*harddisk*) yang besar, dan mempunyai kapasitas memori (RAM) yang besar.

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Bila dipandang dari sisi lain, SIG juga merupakan sistem perangkat lunak yang tersusun secara modular dimana basisdata memegang peranan kunci. Setiap subsistem diimplementasikan dengan menggunakan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa modul, hingga tidak mengherankan jika ada perangkat SIG yang terdiri dari ratusan modul program yang masing-masing dapat dieksekusi sendiri.

c. Data dan Informasi Geografis

SIG dapat mengumpulkan dan menyimpan data dan informasi yang diperlukan baik secara tidak langsung dengan cara meng*import*-nya dari perangkatperangkat lunak SIG yang lain maupun secara langsung dengan cara mendigitasi data spasialnya dari peta dan memasukkan data atributnya dari table-table dan laporan dengan menggunakan *keyboard*.

d. Manajemen

Suatu proyek SIG akan berhasil jika dimanage dengan baik dan dikerjakan oleh orang-orang memiliki keahlian yang tepat pada semua tingkatan.

2.6 Mobile GIS

Saat ini, aplikasi *Mobile GIS* telah menjadi sebuah kebutuhan. Selama ini banyak kegiatan di lapangan menggunakan *Global Positioning System (GPS)*, Laptop, dan perangkat lunak GIS untuk melakukan pemetaan secara *real time*. Dengan konfigurasi yang baik, pengguna akan dapat melihat posisinya di lapangan melalui peta, citra, atau bentuk spasial lainnya. *Mobile GIS* merupakan sebuah integrasi cara kerja perangkat lunak/keras untuk pengaksesan data dan layanan *geospasial* melalui perangkat bergerak via jaringan kabel atau nirkabel (Nugraha, 2015).

2.7 Global Positioning System (GPS)

Global Positioning System (GPS) adalah suatu sistem radio navigasi penentuan posisi menggunakan satelit. GPS dapat memberikan posisi suatu objek di muka bumi dengan akurat dan cepat (koordinat tiga dimensi x, y, z) dan memberikan informasi waktu serta kecepatan bergerak secara kontinyu di seluruh dunia. Dengan mengamati sinyal dalam jumlah dan waktu yang cukup, kemudian data yang diterima tersebut dapat dihitung untuk mendapatkan informasi posisi, kecepatan, dan waktu (Nugraha, 2015).

2.8 Google Maps Service

Google Map Service adalah sebuah jasa peta global virtual gratis dan *online* yang disediakan oleh perusahaan Google. Google Maps menawarkan peta yang dapat diseret dan gambar satelit untuk seluruh dunia. Google Maps juga menawarkan pencarian suatu tempat dan rute perjalanan. Google Maps API adalah sebuah layanan (*service*) yang diberikan oleh Google kepada para pengguna untuk memanfaatkan Google Map dalam mengembangkan aplikasi. Google Maps API menyediakan beberapa fitur untuk memanipulasi peta, dan menambah konten melalui berbagai jenis *services* yang dimiliki, serta mengizinkan kepada pengguna untuk membangun aplikasi *enterprise* (Marlena dan Aspriyono, 2014).

2.9 Location Based Service (LBS)

Teknologi *Location Based Service* (LBS) merupakan salah satu bagian dari implementasi *mobile GIS* yang lebih cenderung memberikan fungsi terapan sehari-hari seperti menampilkan direktori kota, navigasi kendaraan, pencarian alamat serta jejaring sosial dibanding fungsionalitas pada teknologi GIS populer untuk *Field Based GIS*. Dua unsur utama LBS adalah :

a. *Location Manager (API Maps)*

Menyediakan tools/source untuk LBS, *Application Programming Interface (API Maps)* menyediakan fasilitas untuk menampilkan, memanipulasi peta beserta fitur lainnya seperti tampilan satelit, *street* (jalan), maupun gabungannya.

b. *Location Providers (API Location)*

Menyediakan teknologi pencarian lokasi yang digunakan oleh *device/perangkat*. *API Location* berhubungan dengan data *Global Positioning System* (GPS) dan data lokasi real time. *API Location* berada pada paket android yaitu *android location*. Dengan *Location Manager*, kita dapat menentukan lokasi kita saat ini dan rute menuju tempat tertentu (Nugraha, 2015).

2.10 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016), hal pertama yang dilakukan dalam analisis sistem adalah melakukan pengumpulan data. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang sering dilakukan, yaitu :

a. Teknik Wawancara

Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara memiliki beberapa keuntungan, yaitu :

1. Lebih mudah dalam menggali bagian sistem mana yang dianggap baik dan bagian mana yang dianggap kurang baik.
2. Jika ada bagian tertentu yang perlu digali lebih dalam, maka dapat menanyakannya langsung kepada narasumber.
3. Dapat menggali kebutuhan *user* secara lebih bebas.
4. *User* dapat mengungkapkan kebutuhannya secara lebih bebas.

b. Teknik Observasi

Pengumpulan data dengan menggunakan observasi mempunyai keuntungan, yaitu :

1. Analisis dapat melihat langsung bagaimana sistem lama berjalan.
2. Mampu menghasilkan gambaran lebih baik jika dibanding dengan teknik lainnya.

c. Teknik Kuisisioner

Pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner mempunyai keuntungan, yaitu :

1. Hasilnya lebih objektif, karena kuisisioner dapat dilakukan kepada banyak orang sekaligus.
2. Waktunya lebih singkat.

d. Teknik Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dengan membaca berbagai bahan penulisan, karangan ilmiah serta sumber-sumber lain mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penulisan.

2.11 Bahasa Pemrograman Java

Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang dikembangkan oleh Sun Microsystems sejak tahun 1991. Bahasa ini dikembangkan dengan model yang mirip dengan bahasa C++ dan *smalltalk*, namun dirancang agar lebih mudah dipakai dan *platform independent*, yaitu dapat dijalankan di berbagai jenis sistem operasi dan arsitektur komputer. Bahasa ini juga dirancang untuk pemrograman di internet sehingga dirancang agar aman dan portabel.

Platform independent berarti program yang ditulis dalam bahasa *Java* dapat dengan mudah dipindahkan antar berbagai jenis sistem operasi dan berbagai jenis arsitektur komputer. Aspek ini sangat penting untuk dapat mencapai tujuan *Java* sebagai bahasa pemrograman internet di mana sebuah program akan dijalankan oleh berbagai jenis komputer dengan berbagai jenis sistem operasi. Sifat ini berlaku untuk level *source code* dan *binary code* dari program *Java*. Berbeda dengan bahasa C dan C++, semua tipe data dalam bahasa *Java* mempunyai ukuran yang konsisten disemua jenis *platform*. *Source code* program *Java* sendiri tidak perlu dirubah sama sekali jika Anda ingin mengkompil ulang di *platform* lain. Hasil dari mengkompil *source code Java* bukanlah kode mesin atau instruksi prosesor yang

spesifik terhadap mesin tertentu, melainkan berupa *bytecode* yang berupa *file* berekstensi *.class.Bytecode* tersebut dapat langsung dieksekusi di tiap *platform* yang dengan menggunakan *Java Virtual Machine (JVM)* sebagai interpreter terhadap *bytecode* tersebut (Avestro, 2007).

2.12 Database Management System (DBMS)

Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data di maksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas.

Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut *Database Management System (DBMS)*. DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien. DBMS dapat digunakan untuk mengakomodasikan berbagai macam pemakai yang memiliki kebutuhan akses yang berbeda-beda. Umumnya DBMS menyediakan fitur-fitur sebagai berikut :

a. Independensi data program

Karena basis data ditangani oleh DBMS, program dapat ditulis sehingga tidak tergantung pada stuktur data dalam basis data. Dengan perkataan lain, program tidak akan terpengaruh sekiranya bentuk fisik data diubah.

b. Keamanan

Keamanan dimaksudkan untuk mencegah pengaksesan data oleh orang yang tidak berwenang.

c. Integritas

Hal ini ditujukan untuk menjaga agar data selalu dalam keadaan yang valid dan konsisten.

d. Konkurensi

Konkurensi memungkinkan data dapat diakses oleh banyak pemakai tanpa menimbulkan masalah.

e. Pemulihan (*recovery*)

DBMS menyediakan mekanisme untuk mengembalikan basis data ke keadaan semula yang konsisten sekiranya terjadi gangguan perangkat keras atau kegagalan perangkat lunak.

f. Katalog sistem

Katalog sistem adalah deskripsi tentang data yang terkandung dalam basis data yang dapat diakses oleh pemakai.

g. Perangkat produktivitas

Untuk menyediakan kemudahan bagi pemakai dan meningkatkan produktivitas, DBMS menyediakan sejumlah perangkat produktivitas seperti pembangkit *query* dan pembangkit laporan.

Komponen-komponen yang menyusun lingkungan DBMS terdiri atas:

a. Perangkat keras

Perangkat keras digunakan untuk menjalankan DBMS beserta aplikasi-aplikasinya. Perangkat keras berupa komputer dan periferal pendukungnya. Komputer dapat berupa PC, minikomputer, *mainframe*, dan lain-lain.

b. Perangkat lunak

Komponen perangkat lunak mencakup DBMS itu sendiri, program aplikasi, serta perangkat lunak pendukung untuk komputer dan jaringan. Program aplikasi dapat dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman seperti C++, Pascal, Delphi, atau Visual BASIC.

c. Data.

Bagi sisi pemakai, komponen terpenting dalam DBMS adalah data karena dari data inilah pemakai dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

d. Prosedur.

Prosedur adalah petunjuk tertulis yang berisi cara merancang hingga menggunakan basis data. Beberapa hal yang dimasukkan dalam prosedur:

1. Cara masuk ke DBMS (*login*).

2. Cara memakai fasilitas-fasilitas tertentu dalam DBMS maupun cara menggunakan aplikasi.
 3. Cara mengaktifkan dan menghentikan DBMS.
 4. Cara membuat cadangan basis data dan cara mengembalikan cadangan ke DBMS.
- e. Orang.
- Komponen orang dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu :
1. Pemakai akhir (*end-user*).
 2. Pemogram aplikasi.
 3. Administrator basis data.

Terdapat beberapa elemen basis data, yaitu :

a. *Database*

Database atau basis data adalah kumpulan tabel yang mempunyai kaitan antara suatu tabel dengan tabel lainnya sehingga membentuk suatu bangunan data.

b. Tabel

Tabel adalah kumpulan record-record yang mempunyai panjang elemen yang sama dan atribut yang sama namun berbeda data *valuenya*.

c. Entitas

Entitas adalah sekumpulan objek yang terdefiniskan yang mempunyai karakteristik sama dan bisa dibedakan satu dengan lainnya. Objek dapat berupa barang, orang, tempat atau suatu kejadian.

d. Atribut

Atribut adalah deskripsi data yang bisa mengidentifikasi entitas yang membedakan entitas tersebut dengan entitas yang lain. Seluruh atribut harus cukup untuk menyatakan identitas objek atau dengan kata lain, kumpulan atribut dari setiap entitas dapat mengidentifikasi keunikan suatu individu.

e. *Data Value* (Nilai Data)

Data value adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data, elemen atau atribut. Atribut nama pegawai menunjukkan tempat dimana informasi nama karyawan

disimpan, nilai datanya misalnya adalah Anjang, Arif, Suryo dan lain-lain yang merupakan isi data nama pegawai tersebut.

f. *File*

File adalah kumpulan *record* sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama namun berbeda nilai datanya.

g. *Record/Tuple*

Kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu entitas secara lengkap. Satu *record* mewakili satu data atau informasi (Kadir, 2014).

2.12 MySQL

Menurut Solichin (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.

2.13 World Wide Web

Menurut Rozi dan SmitDev (2016:2) menyimpulkan bahwa “Website bisa diibaratkan sebagai sebuah rumah, toko, atau kantor, Sebuah rumah atau kantor harus memiliki alamat tetap, ada fisik bangunannya, serta ada isinya berupa ruang-ruang, peralatan, dan perabotan

agar orang bisa beraktivitas di dalamnya”. Demikian halnya dengan website. Website membutuhkan domain name sebagai alamatnya, web hosting sebagai fisik bangunannya, serta desain dan aplikasi web sebagai isinya.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa WWW adalah sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen berformat hypertext yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia lainnya dan dapat diakses melalui sebuah perangkat yang disebut web browser. Untuk menterjemahkan dokumen hypertext kedalam bentuk dokumen yang dapat dipahami oleh manusia, maka web browser melalui web client akan membaca halaman web yang tersimpan di sebuah web server melalui protokol yang sering disebut HTTP atau Hypertext Transfer Protocol. Perangkat lunak web browser saat ini tersedia dalam berbagai produk dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

2.14 Bahasa Pemrograman

Sebuah instruksi standar untuk memerintah komputer agar menjalankan fungsi tertentu. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer. Bahasa ini memungkinkan seorang *programmer* dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer. Berikut contoh bahasa pemrograman:

1. *HTML (Hyper Text Markup Language)* Menurut Madcoms (2016b:33) “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah suatu bahasa yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web”. HTML itu bahasa yang fleksibel karena tidak tergantung pada suatu *platform* (sistem operasi) tertentu. HTML terdiri dari tagtag yang mendefinisikan elemen tertentu pada sebuah halaman web. HTML merupakan bahasa yang tidak *case sensitive*, tidak seperti bahasa pemrograman *server-side* seperti PHP atau ASP. HTML bisa disebut bahasa yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola *hypertext*.
2. *PHP (PHP Hypertext Preprocessor)*. Menurut Nugroho (2013:153) mendefinisikan bahwa “PHP adalah bahasa program yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web (website, blog, atau aplikasi *web*)”. PHP termasuk bahasa program yang hanya bisa

berjalan di sisi *server*, atau sering disebut *Side Server Language*. Tanpa adanya server web yang terus berjalan dia tidak akan bisa dijalankan.

3. JQuery

Menurut Sianipar (2015:1) menjelaskan bahwa “*jQuery* merupakan sebuah pustaka *JavaScript* yang memuat banyak perangkat siap pakai. Perangkatperangkat tersebut berupa kode-kode *JavaScript* pustaka yang dapat langsung dipakai untuk halaman web”. *jQuery* juga menawarkan banyak fungsi utilitas untuk menentukan kapabilitas *browser*, dan juga dikenal dengan kemampuan dari efek visualnya.

2.15 Metode Pengembangan Sistem

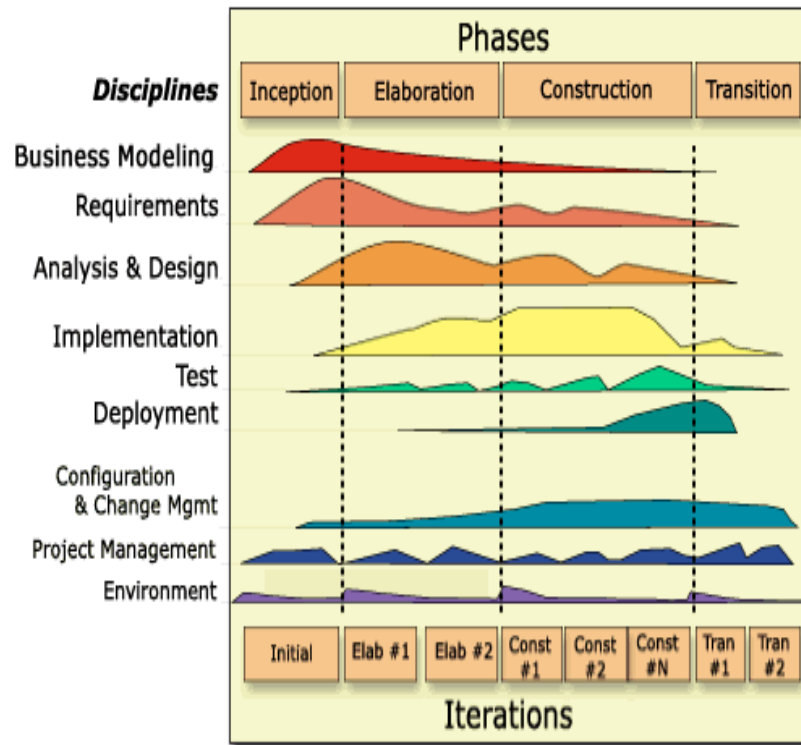
Alat Pengembangan Sistem adalah Menyusun sesuatu yang baru untuk menggantikan atau mengembangkan sistem yang lama secara keseluruhan.

2.8.1. Rational Unified Process (RUP)

Sukamto dan Shalahuddin (2013:125), *RUP (Rational Unified Process)* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*).

Siahaan (2012:183), *Rational Unified Process (RUP)* adalah salah satu kerangka kerja untuk melakukan proses rekayasa kebutuhan

Menurut IBM (2012), *Rational Unified Process (RUP)* adalah kerangka proses yang menyediakan simulasi sistem pada industri untuk sistem, software, implementasi, dan manajemen proyek yang efektif. *RUP* adalah salah satu dari sekian banyak proses yang terdapat di dalam *Rational Process Library*, yang memberikan simulasi terbaik untuk pengembangan atau kebutuhan proyek. *RUP* mempunyai beberapa tahapan, yaitu :



Gambar 2. 1 Metode RUP(Rasional Unified Process)

(Sumber: <http://www.ibm.com/developerworks/rational/library/feb05/krebs/krebsfig1.gif>)

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara:

1. Wawancara

Merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dengan mengadakan dialog langsung terhadap pihak yang berkompeten di yang relevan dengan pembahasan dalam penulisan Skripsi ini.

2. Observasi

Merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dengan melakukan peninjauan atau pengamatan secara langsung ketempat yang berkaitan dengan penulisan dan pembuatan sistem informasinya.

3. Studi Pustaka/ Literatur

Studi Pustaka/ Literatur digunakan untuk mencari data pendukung dari berbagai buku, ebook, maupun jurnal-jurnal yang relevan.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

3.2.1 *Inception*

Inception merupakan tahap untuk mengidentifikasi sistem yang akan dikembangkan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain

- a. Analisis sistem *existing* (sistem yang berjalan)
- b. Perumusan sistem target
- c. Identifikasi kebutuhan dan perumusan persyaratan (fungsional, performansi, keamanan, *GUI*, dll),
- d. Perumusan kebutuhan pengujian (level unit, integrasi, sistem, performansi, fungsionalitas, keamanan, dll), UML diagram, dan pembuatan dokumentasi.

3.2.2 *Elaboration*

Elaboration merupakan tahap untuk melakukan desain secara lengkap berdasarkan hasil analisis pada tahap *inception*. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain

- a. Pembuatan desain arsitektur subsistem (*architecture pattern*),
- b. Desain komponen sistem,
- c. Desain *database*,
- d. Desain *user interface*,
- e. Pemodelan diagram *UML* (diagram *sequence*, *class*, *component*, *deployment*, dll.), dan
- f. Pembuatan dokumentasi

3.2.3 *Construction*

Construction merupakan tahap untuk mengimplementasikan hasil desain dan melakukan pengujian hasil implementasi. Pada tahap awal *construction*, ada baiknya dilakukan pemeriksaan ulang hasil analisis dan desain, terutama desain pada *sequence* diagram, *class* diagram, *component* dan *deployment*. Apabila desain yang dibuat telah sesuai dengan analisis sistem, maka implementasi dengan bahasa pemrograman tertentu dapat dilakukan. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain

- a. Pengujian hasil analisis dan desain,

- b. Pendataan kebutuhan implementasi lengkap (berpedoman pada identifikasi kebutuhan di tahap analisis),
- c. Penentuan coding pattern yang digunakan,
- d. Pembuatan program,
- e. Pengujian dan optimasi program,
- f. Pendataan berbagai kemungkinan pengembangan atau perbaikan lebih lanjut, dan
- g. Pembuatan dokumentasi.

3.2.4 Transition

Transition merupakan tahap untuk menyerahkan sistem aplikasi kepada *user (roll-out)*, yang umumnya mencakup

- a. pelatihan dan
- b. beta *testing* aplikasi.

3.3 Rancangan Penelitian

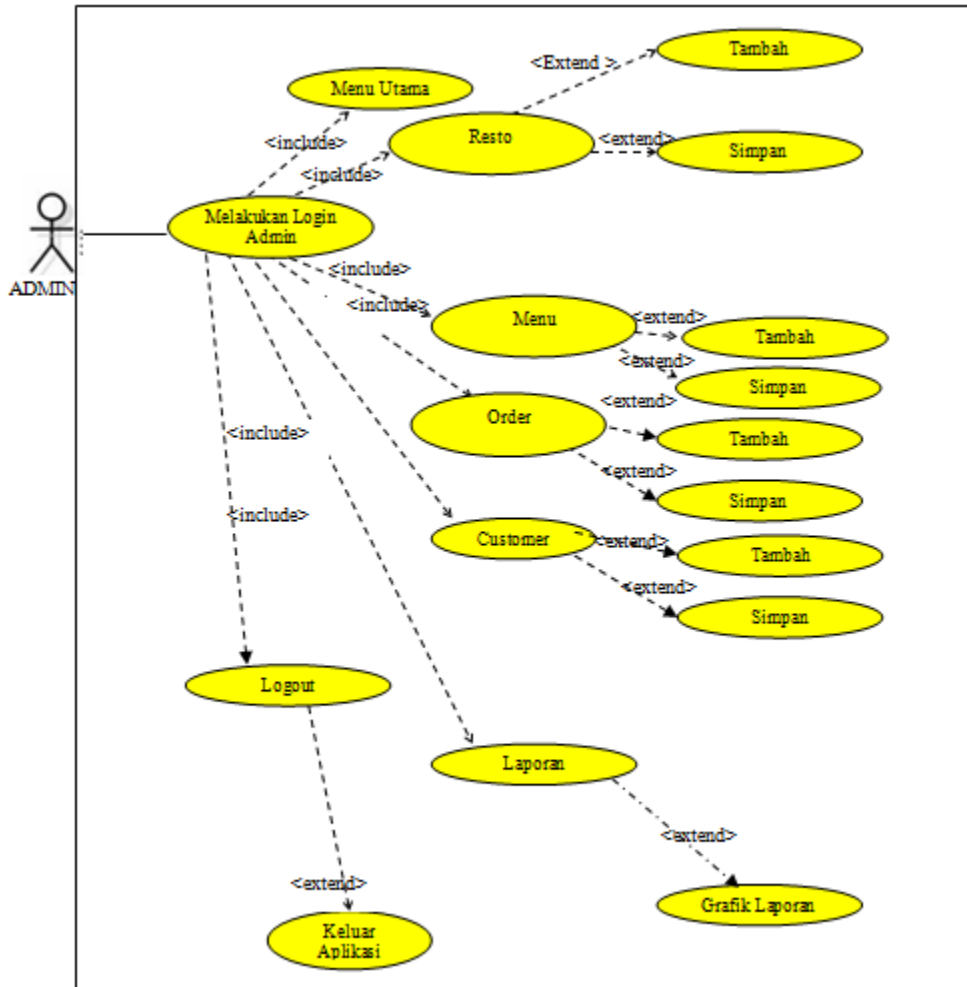
Rancangan masukan merupakan awal dimulainya proses informasi, dan awal dari suatu informasi adalah data. Data yang diambil dalam proses input ini adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan meliputi Use Case Diagram, rancangan masukan dan rancangan keluaran.

3.3.1. Use Case Diagram

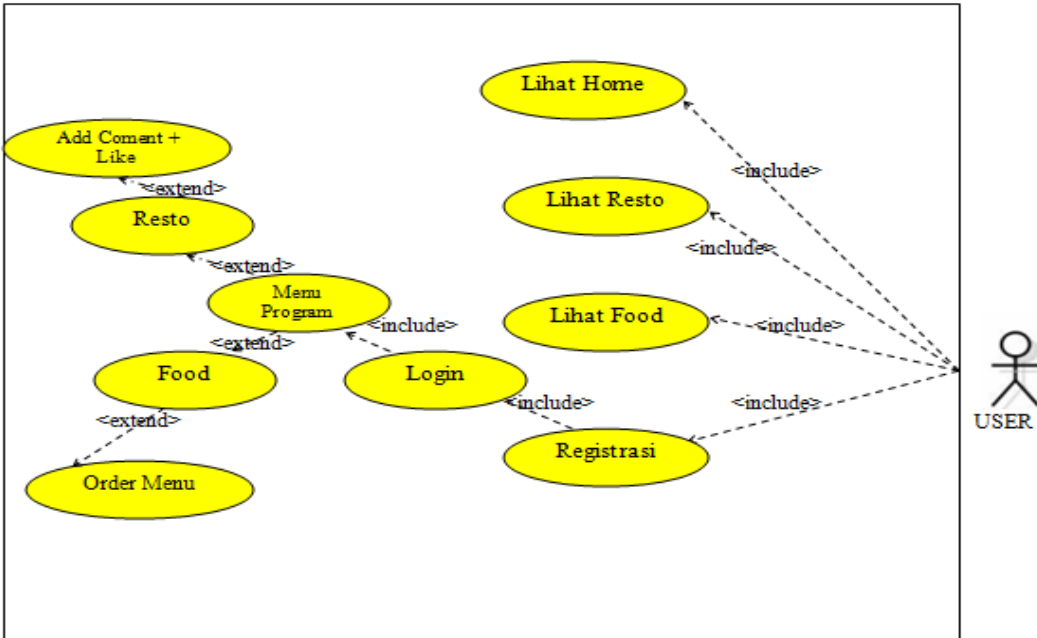
Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal atau pengguna. Secara grafis *Use Case Diagram* menggambarkan siapa

yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pengguna mengharapkan interaksi dengan sistem.

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case diagram* pada sistem ini dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1 Use Case Diagram Admin



Gambar 3.2 Use Case Diagram User

Use Case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit- unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case.

a. Skenario Use Case Menu Admin

Tabel 3.1 Skenario Use Case Login

Identifikasi	
No	1
Nama Use Case	Login
Tujuan	Admin Login Ke Menu
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan data Login
Skenario Utama	
Kondisi awal	Sistem Menampilkan Menu Login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin membuka menu Login	
	2. Admin input data username dan Password
3. Sistem menampilkan data Menu Utama Admin	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan menu utama admin

Tabel 3.2 Skenario Use Case Resto

Identifikasi	
No	2
Nama Use Case	Siswa
Tujuan	Admin Memilih submenu Siswa
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan data Siswa
Skenario Utama	
Kondisi awal	Sistem Menampilkan Menu Utama Siswa
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin membuka submenu Siswa	
	2. Admin Lihat data siswa, menambah, mengubah data siswa
3. Sistem menampilkan data Siswa di Sub Menu Siswa	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data Siswa di Sub Menu Siswa

Tabel 3.3 Skenario Use Case Menu

Identifikasi	
No	3
Nama Use Case	Menu
Tujuan	Admin Memilih submenu Menu
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan data Menu
Skenario Utama	
Kondisi awal	Sistem Menampilkan Menu Utama Menu
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin membuka submenu Menu	
	2. Admin Lihat data Menu, menambah, mengubah data Menu
3. Sistem menampilkan data Menu di Sub Menu	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data Menu di Sub Menu Menu

Tabel 3.4 Skenario Use Case Order

Identifikasi	
No	4
Nama Use Case	Order
Tujuan	Admin Memilih submenu Order
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan data Order

Skenario Utama	
Kondisi awal	Sistem Menampilkan Menu Utama Order
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin membuka submenu Order	
	2. Admin Lihat data Order, menambah, mengubah data Order
3. Sistem menampilkan data Order di Sub Menu Order	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data Order di Sub Menu Order

Tabel 3.5 Skenario Use Case Customer

Identifikasi	
No	5
Nama Use Case	Customer
Tujuan	Admin Memilih submenu Customer
Aktor	Admin
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan data Customer
Skenario Utama	
Kondisi awal	Sistem Menampilkan Menu Utama Customer
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin membuka submenu Customer	
	2. Admin Lihat data Customer, menambah,
3. Sistem menampilkan data Customer di Sub Menu Customer	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data Customer di Sub Menu Customer

b. Skenario Use Case Menu User

Tabel 3.6 Skenario Use Case Login

Identifikasi	
No	1
Nama Use Case	Login
Tujuan	User Login Ke Menu
Aktor	User
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan data Login
Skenario Utama	
Kondisi awal	Sistem Menampilkan Menu Login
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Siswa membuka menu Login	
	2. Siswa input data username dan Password

3. Sistem menampilkan data Menu Utama User	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan menu utama User

Tabel 3.7 Skenario Use Case Resto

Identifikasi	
No	2
Nama Use Case	Resto
Tujuan	User Memilih submenu Resto
Aktor	User
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan data Resto
Skenario Utama	
Kondisi awal	Sistem Menampilkan Menu Utama Kelas
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User membuka submenu Resto	
	2. User Lihat data Resto, Menmabhakan komentar dan like
3. User menampilkan data Resto di Sub Menu Resto	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data Resto di Sub Menu Resto

Tabel 3.8 Skenario Use Case Food

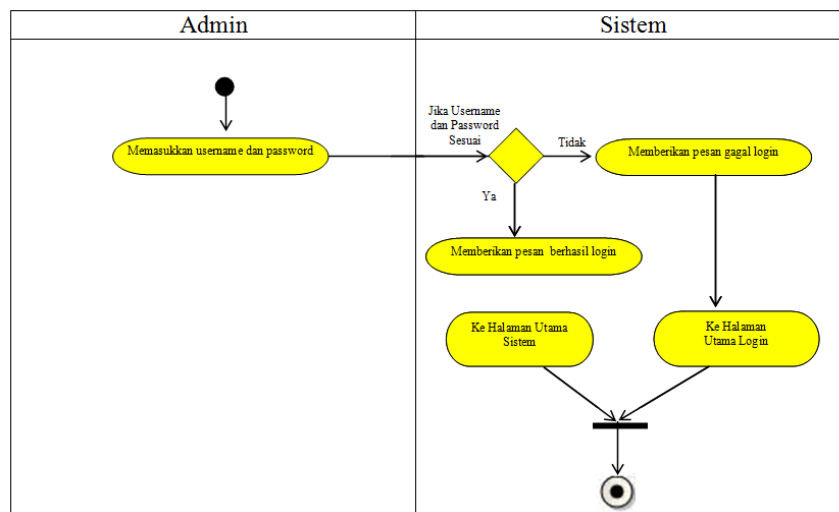
Identifikasi	
No	3
Nama Use Case	Food
Tujuan	User Memilih submenu Food
Aktor	User
Deskripsi	Use case ini mendeskripsikan data Food
Skenario Utama	
Kondisi awal	Sistem Menampilkan Menu Utama Food
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. User membuka submenu Food	
	2. User Lihat data Order, User menambahkan pesanan menu
3. Sistem menampilkan data di Sub Menu Food	
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data Food di Sub Menu Food

3.3.2. Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.

a. *Activity Diagram Login*

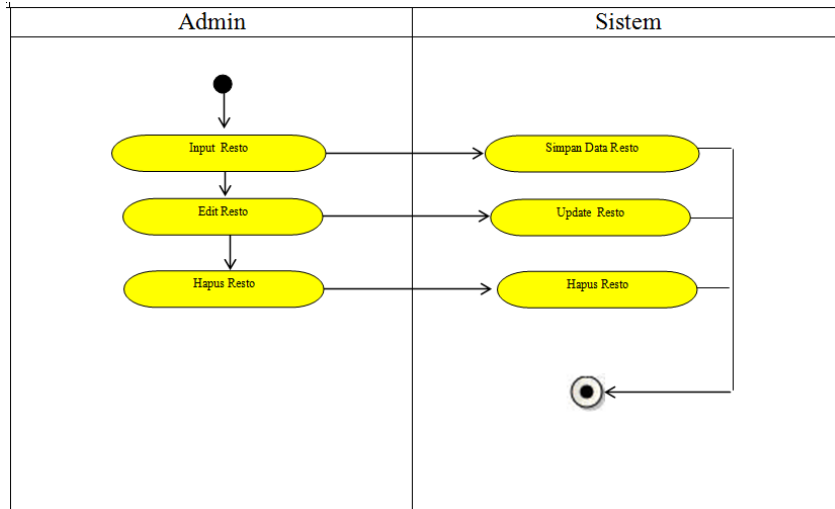
Tampilan *Activity Diagram Login* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.3 *Activity Diagram Login*

c. *Activity Diagram Resto*

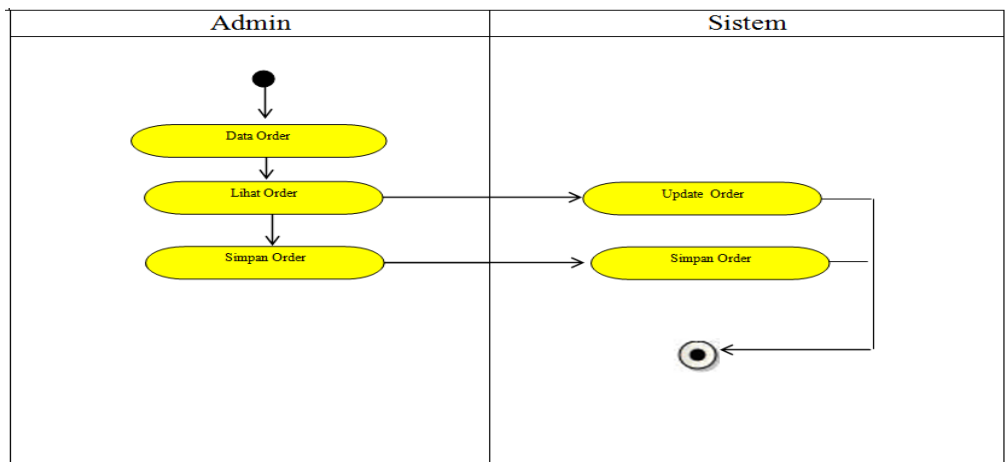
Tampilan *Activity Diagram Resto* ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.4. Activity Diagram Resto

d. *Activity Diagram Order*

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.



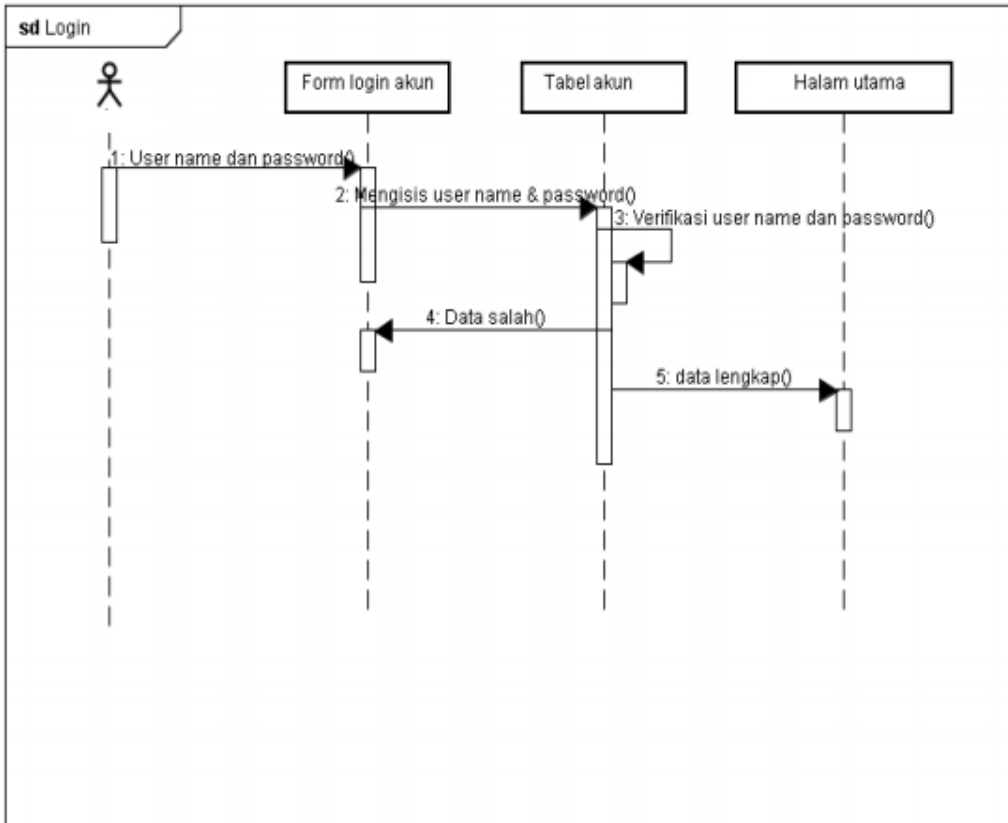
Gambar 3.5 Activity Diagram Order

3.3.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Sequence diagram dapat digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk

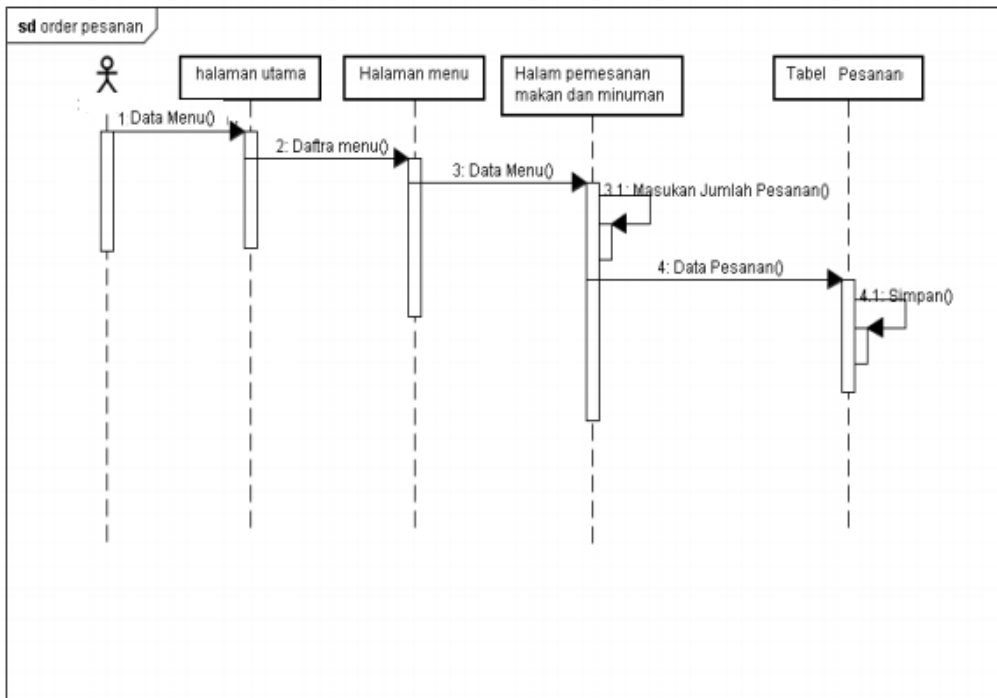
menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

a. Sequence Diagram Login Akun



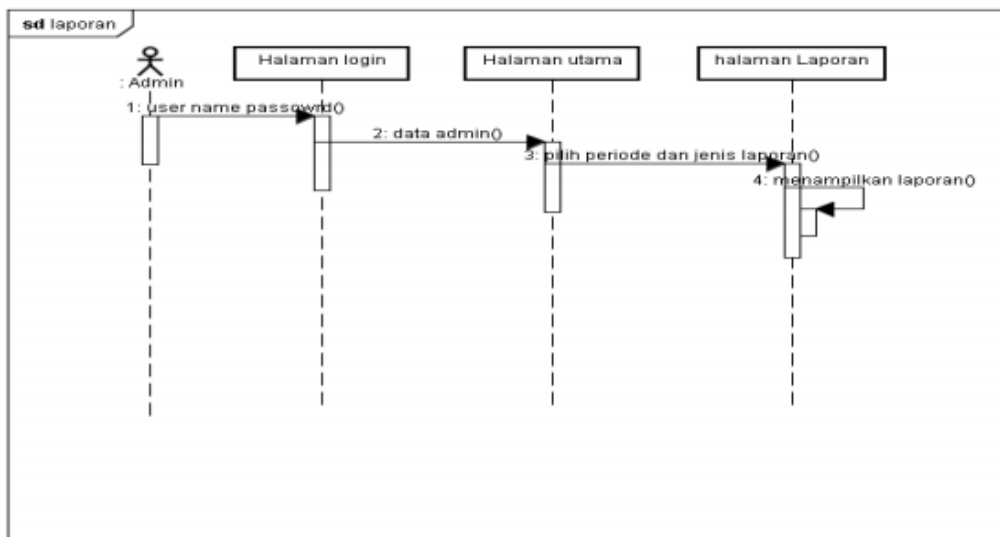
Gambar 3.6 *Sequence Diagram Login*

b. Sequence Diagram Order



Gambar 3.7 *Sequence Diagram Order*

c. Sequence Diagram Laporan



Gambar 3.8 *Sequence Diagram Laporan*

3.4 Rancangan Program

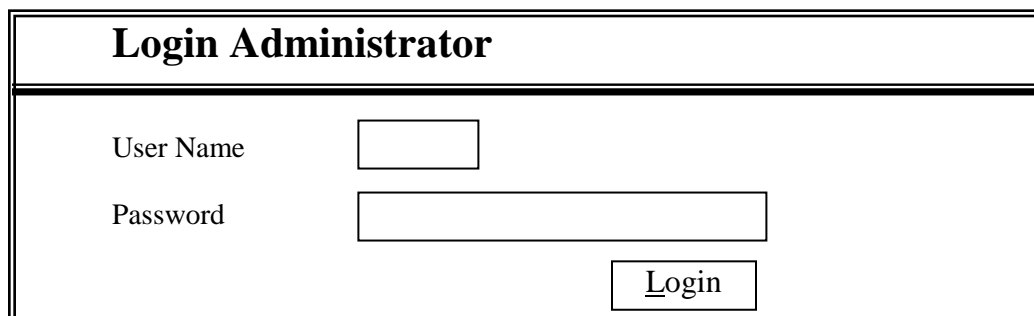
Rancangan masukan merupakan awal dimulainya proses informasi, dan awal dari suatu informasi adalah data. Data yang diambil dalam proses input ini adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

3.4.1 Rancangan Masukan

Rancangan masukan yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

1. Desain Input Data Login

Desain input data login digunakan untuk login ke dalam menu admin seperti pada Gambar 3.9 di bawah ini.

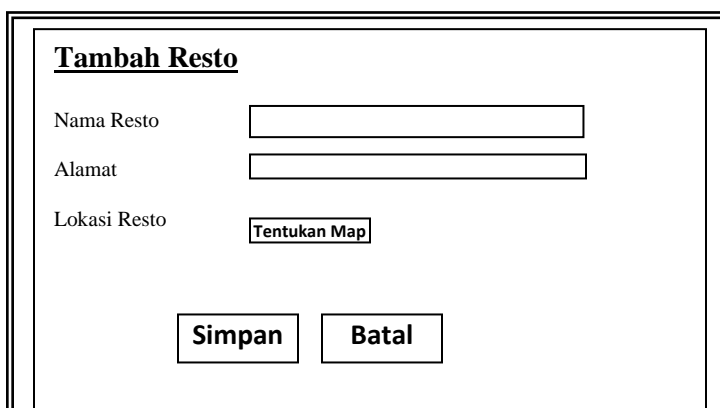


The image shows a web form titled "Login Administrator". It contains two input fields: "User Name" and "Password". Below the "Password" field is a "Login" button.

Gambar 3.9 Desain Input Data Login

2. Desain Input Data Resto

Desain input data Resto digunakan untuk memasukkan data Resto seperti Gambar 3.10 di bawah ini.



The image shows a web form titled "Tambah Resto". It contains three input fields: "Nama Resto", "Alamat", and "Lokasi Resto". The "Lokasi Resto" field has a "Tentukan Map" button. Below the input fields are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar 3.10 Desain Input Data Resto

3. Desain Input Data Menu

Desain input data Menu Restoran digunakan untuk memasukkan data Menu Restoran seperti Gambar 3.11 di bawah ini.

Tambah Menu

Nama Menu

Resto

Harga

Deskripsi

Gambar

Gambar 3.11 Desain Input Data Menu

4. Desain Input Data Customer

Desain input data customer digunakan untuk memasukkan data customer seperti Gambar 3.12 di bawah ini.

Registrasi New Customer

Nama

No HP

Email

Alamat

Password

Gambar 3.12 Desain Input Data Customer

5. Desain Input Order

Desain input data Order digunakan untuk memasukkan data Order seperti Gambar 3.13 di bawah ini.

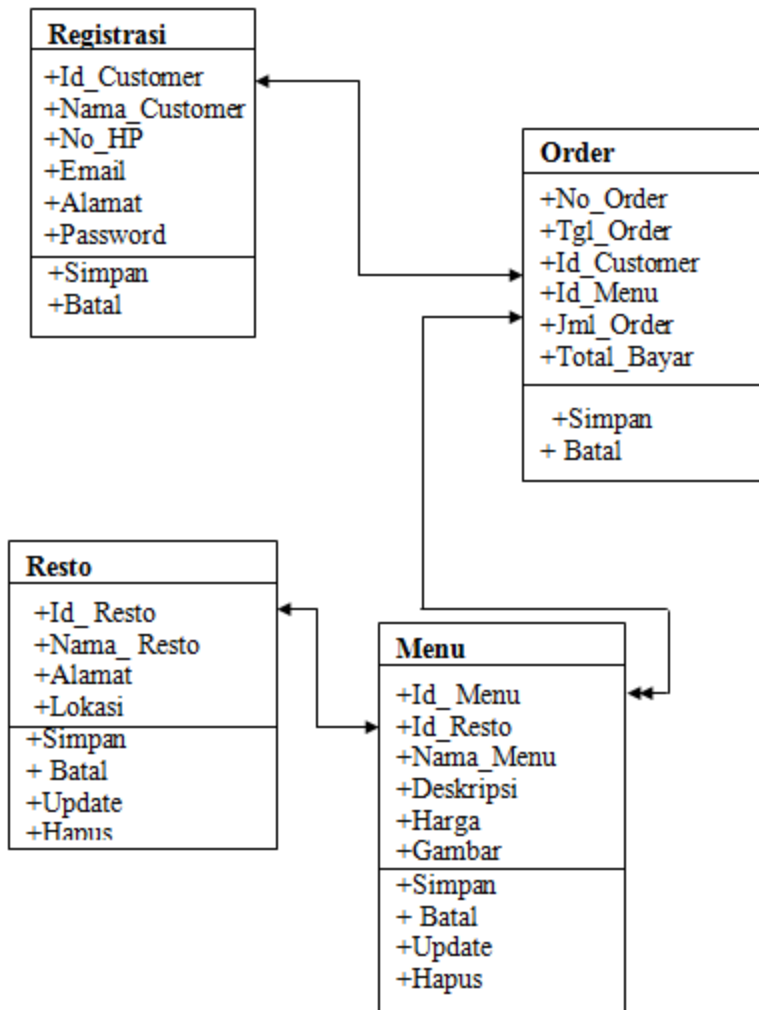
The image shows a web form titled "Tambah Order" enclosed in a double-line border. The form contains the following elements:

- Title:** Tambah Order
- Fields:** Six input fields are arranged vertically, each with a label to its left:
 - No Order: A long horizontal input field.
 - Tgl: A shorter horizontal input field.
 - Menu: A horizontal input field.
 - Harga: A horizontal input field.
 - Jumlah: A horizontal input field.
 - Total bayar: A horizontal input field.
- Buttons:** Two buttons are located at the bottom of the form:
 - Simpan**: A rectangular button on the left.
 - Batal**: A rectangular button on the right.

Gambar 3.13 Desain Input Data Order

3.4.2 Class Diagram

Analisis terhadap sistem dapat dijadikan sebagai sarana untuk merancang sebuah sistem baru, sistem yang baru diharapkan dapat mengantisipasi kekurangan kekurangan yang timbul pada sistem lama, juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja karyawan. Analisis Data pada sistem ini menggunakan *class diagram* yang dapat dilihat pada Gambar berikut :



Gambar 3.14 Class Diagram

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

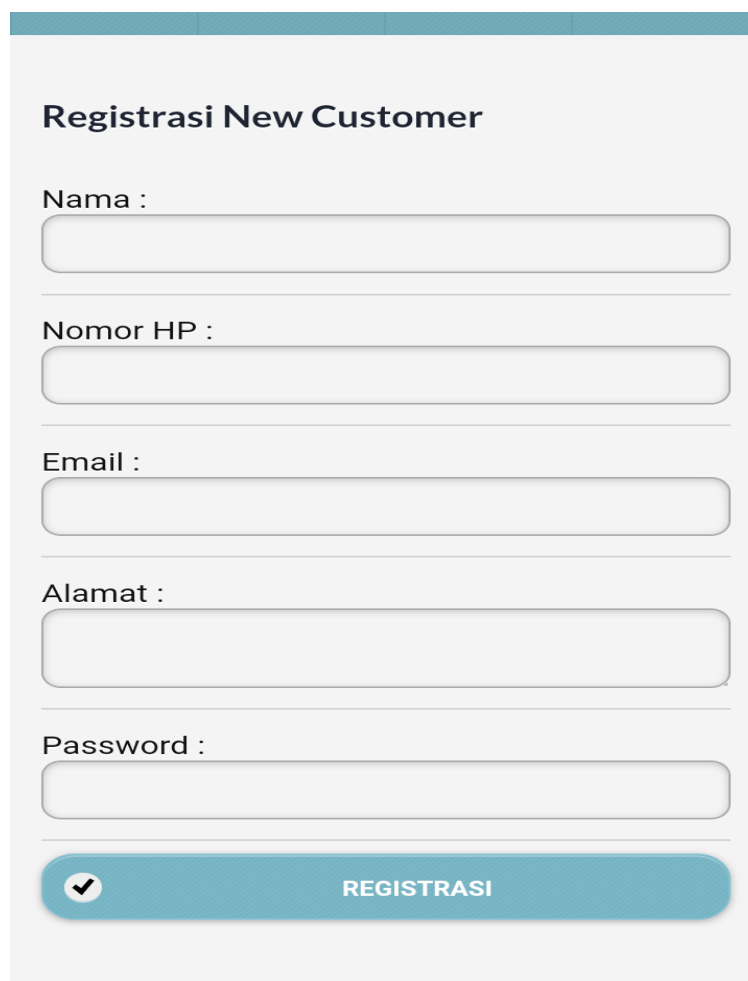
4.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah ditemukan pada proses analisis sebelumnya, maka dibangun sebuah sistem yang mengolah tentang pengarsipan dokumen. Berikut penjelasan program dari sistem yang siap untuk digunakan :

4.1.1. *Menu User*

a. Registrasi User

Registrasi digunakan untuk menampilkan halaman registrasi



Registrasi New Customer

Nama :

Nomor HP :

Email :

Alamat :

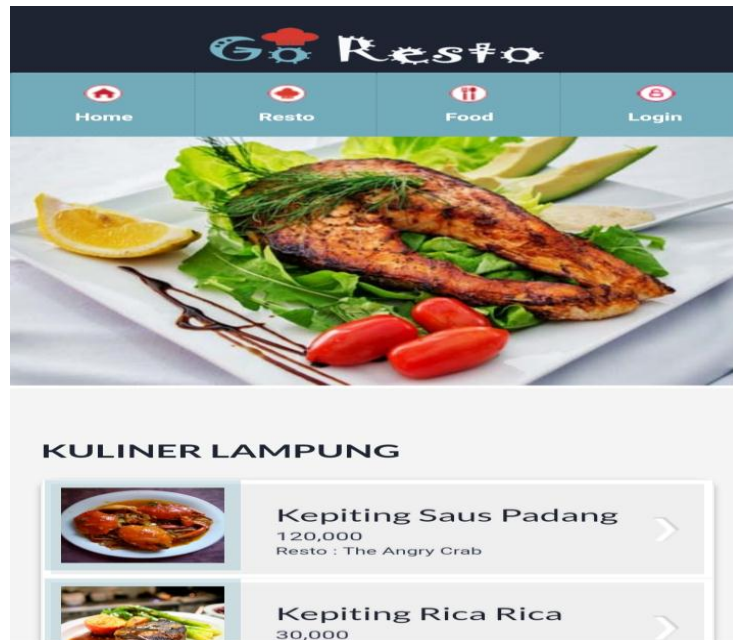
Password :

REGISTRASI

Gambar 4.1 Tampilan Halaman Registrasi

b. Menu Utama

Menu Utama digunakan untuk menampilkan halaman menu utama user



Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama User

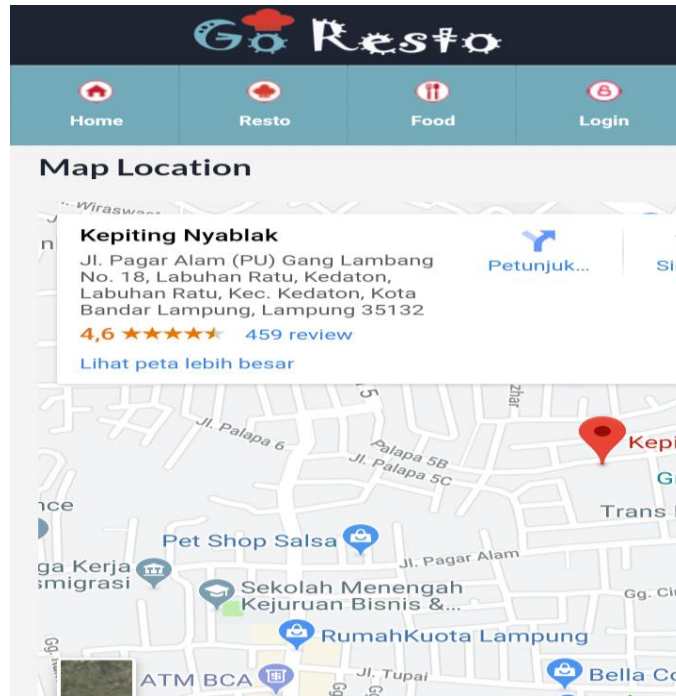
c. Data Resto

Data Resto
untuk
halaman data

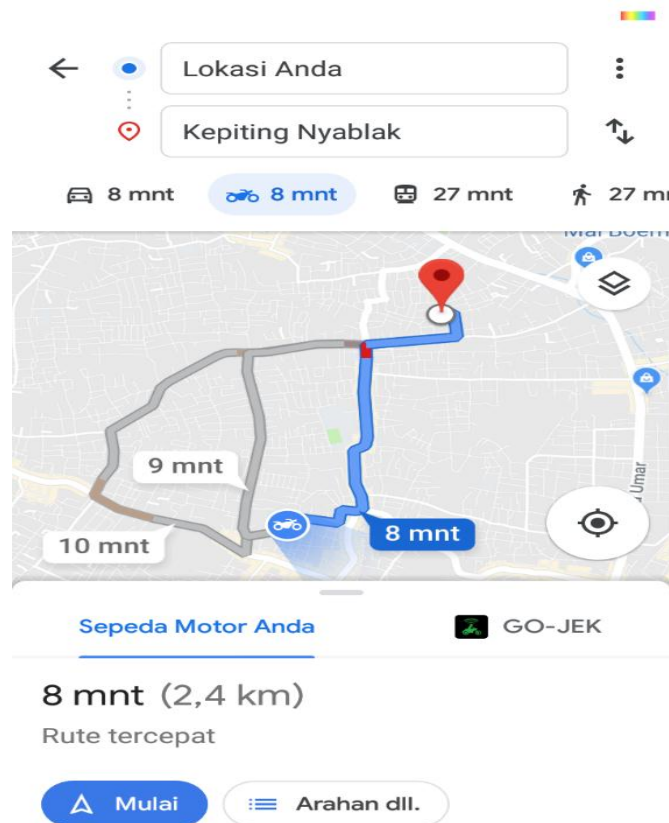


Gambar 4.3 Tampilan Halaman Resto

digunakan
menampilkan
resto.



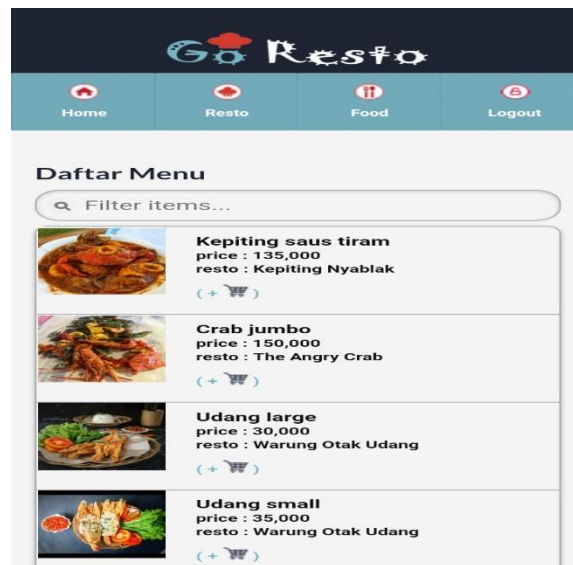
Gambar 4.4 Tampilan Peta Lokasi Resto



Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Arah di Maps

d. Form Daftar Menu

Form daftar menu digunakan untuk menampilkan halaman menu resto.



Gambar 4.6 Tampilan Daftar Menu

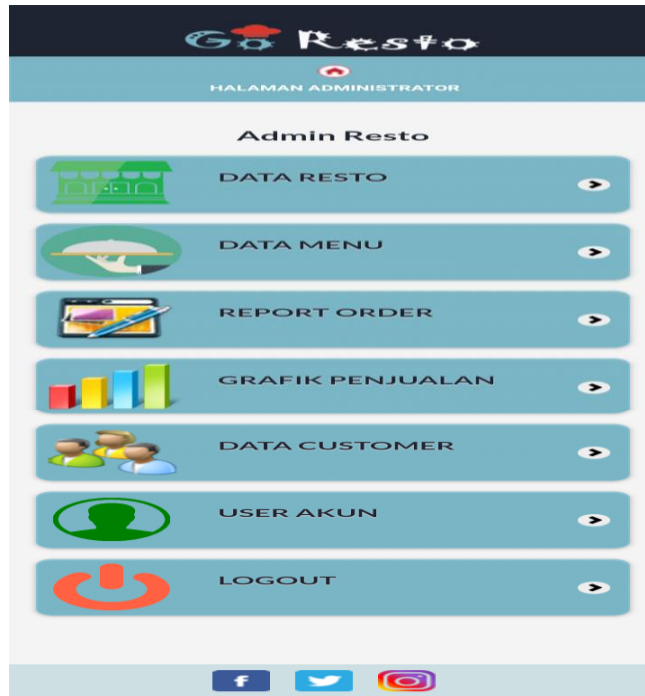
4.1.2 Menu Admin

a. Form Login dan Menu Utama

Form login digunakan untuk menampilkan login sebelum masuk ke dalam menu utama halaman admin



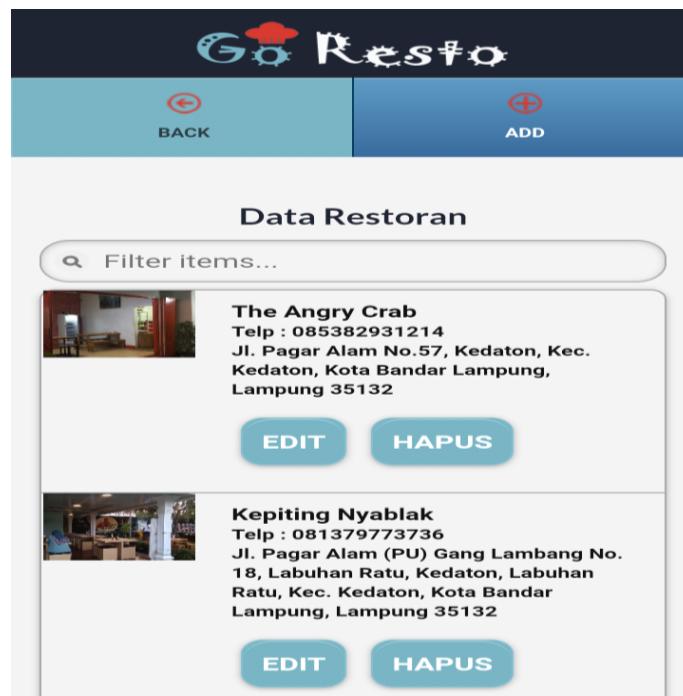
Gambar 4.7 Form Login



Gambar 4.8 Menu Utama Admin

b. Menu Resto

Menu Resto digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data Resto



Gambar 4.9 Menu Resto

The screenshot shows the 'Go Resto' app interface for adding a new restaurant. At the top, there is a dark blue header with the 'Go Resto' logo. Below the header is a light blue navigation bar with 'BACK' and 'HOME' buttons. The main content area is a form with the following fields:

- Nama Resto :
- Alamat :
- Nomor HP :
- Nomor WhatsApp :
- Map Location :
- Map Location :
- Jam Open :
- Foto Resto : with a 'Pilih File' button and the text 'Tidak ada file yang dipilih'.

 At the bottom of the form is a large blue 'SAVE' button with a checkmark icon on the left.

Gambar 4.10 Tambah Menu Resto

c. Menu Makanan

Menu Makanan digunakan untuk menambah, mengubah dan menghapus data menu makanan

The screenshot shows the 'Go Resto' app interface for viewing and managing food menu items. At the top, there is a dark blue header with the 'Go Resto' logo. Below the header is a light blue navigation bar with 'BACK' and 'ADD' buttons. The main content area is titled 'Data Menu Makanan' and features a search bar labeled 'Filter items...'. Below the search bar, there is a list of menu items:

- Paket kepiting small**
price : 85,000
resto : Kepiting Nyablak
Buttons: EDIT, HAPUS
- Paket udang large**
price : 21,000
resto : Warung Otak Udang
Buttons: EDIT, HAPUS

 Each item includes a small image of the food.

Gambar 4.11 Menu Makanan

Go Resto

BACK HOME

Nama Resto :
..PILIH RESTO..

Nama Menu :

Harga :

Deskripsi :

Gambar Menu :
Pilih File Tidak ada file yang dipilih

SAVE

Gambar 4.12 Tambah Menu Makanan

d. Menu Laporan Member

Menu laporan digunakan untuk menampilkan data laporan Member

Go Resto

BACK

Laporan Order

Tanggal Awal:

Tanggal Akhir:

VIEW REPORT

Gambar 4.13 Pilih Laporan

Laporan Member

Periode : 21-01-2020 s/d 25-01-2020

No	Tanggal	Member	Nama Resto	Menu Order
1	21-01-2020	Atik 1	Kepiting Nyablak	Kepiting Rica Rica
2	22-01-2020	Atik 1	The Angry Crab	Kepiting saus padang
3	23-01-2020	Atik 1	The Angry Crab	Kepiting saus padang
4	23-01-2020	Atik 1	The Angry Crab	Kepiting saus padang
5	23-01-2020	Atik 1	Kepiting Nyablak	Kepiting saus tiram
6	23-01-2020	Atik 1	Warung Otak Udang	Udang large
7	23-01-2020	Atik 1	Kepiting Nyablak	Kepiting Rica Rica
8	23-01-2020	Atik 1	The Angry Crab	Crab jumbo
9	23-01-2020	Indah	Warung Otak Udang	Udang small
10	23-01-2020	Indah	The Angry Crab	Kepiting saus padang
11	23-01-2020	Indah	Kepiting Nyablak	Kepiting saus tiram
12	23-01-2020	Indah	Kepiting Nyablak	Kepiting saus tiram



DOWNLOAD

Gambar 4.14 Hasil laporan member

e. Menu Grafik

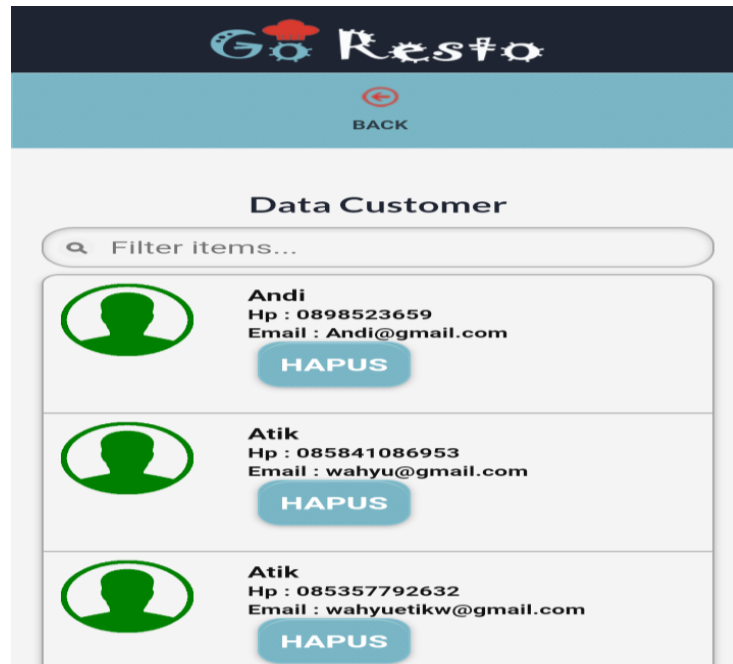
Menu grafik digunakan untuk menampilkan laporan kunjungan berbentuk grafik



Gambar 4.15 Grafik Kunjungan Resto

f. Menu Customer

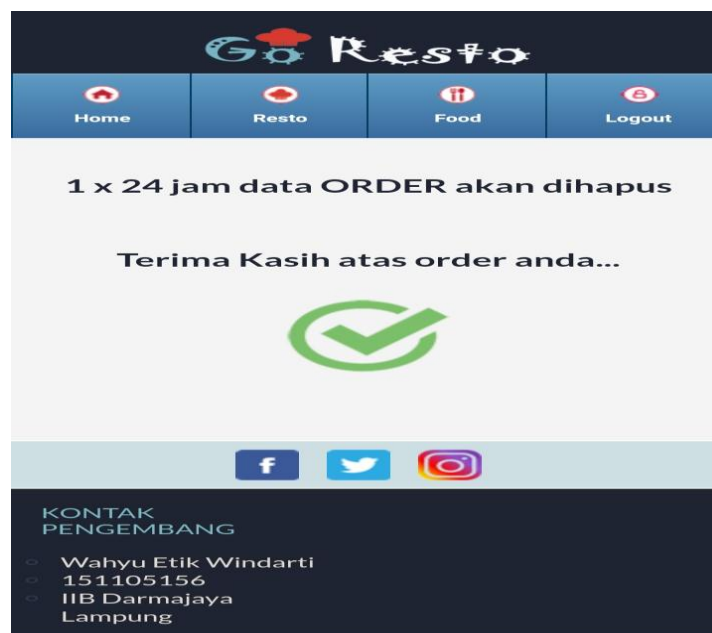
Menu customer digunakan untuk menampilkan dan menghapus data customer



Gambar 4.16 Menu Customer

g. Batas Waktu Order

Batas waktu order di gunakan untuk menampilkan batas waktu pemesanan customer



Gambar 4.17 Batas Waktu Order

4.2 Pembahasan

Hampir setiap orang sangat menyukai makanan olahan laut atau yang kerap disebut dengan Seafood. Paling hanya mereka yang memiliki alergi terhadap seafood saja yang biasanya menghindari makanan olahan laut ini. Dan di Lampung khususnya Bandar Lampung ternyata sangat dikenal dengan kelezatan makanan olahan lautnya. Terlebih lagi Lampung bisa dikatakan memiliki garis pantai yang panjang, sehingga bisa menghasilkan berbagai jenis hasil laut yang kemudian diolah menjadi makanan yang lezat. Makanya tak salah bila akhirnya banyak tempat makan yang menghadirkan olahan seafood sebagai menu utamanya.

Pengujian yang telah dilakukan merupakan proses yang terdapat dalam sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung. Dengan adanya perancangan mobile web lokasi kuliner Seafood yang akan dibuat saat ini masyarakat bisa mencari tahu dengan mudah tempat-tempat restoran yang ada menu makanan khususnya seafood dan menentukan lokasi yang luas dan fasilitas yang memadai.

Dan setelah dilakukan pengujian, maka berdasarkan hasil dari pengujian dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung dapat digunakan dengan baik, dan disamping itu terdapat beberapa proses lain yang mendukung dalam berjalannya aplikasi. Namun demikian pengujian tersebut di atas dapat dikatakan belum sempurna. Dan semua yang dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam perancangan sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, program memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari program yang telah dibuat akan dijelaskan dalam pembahasan berikut ini :

4.2.1 Kelebihan Program

Kelebihan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut :

- 1) Dari segi tampilan, sistem ini lebih menarik karena berbasiskan Grafis. Sehingga memudahkan pengoperasiannya bagi para pengguna sistem ini (*user friendly*).

- 2) Dengan Sistem berbasis mobile, Admin dapat mengakses informasi terkait dengan pekerjaan dari mana saja.
- 3) Untuk mendukung strategi promosi restoran seafood, program dapat digunakan sebagai penarik customer.
- 4) Memudahkan Customer untuk mengetahui jarak lokasi antara lokasinya berada dengan lokasi restoran seafood yang dituju.
- 5) Customer dapat memberikan dan melihat testimoni mengenai restoran seafood yang ingin dituju.
- 6) Dari segi tampilan, sistem ini lebih menarik karena berbasiskan Grafis. Sehingga memudahkan pengoperasiannya bagi para pengguna sistem ini (*user friendly*).

4.2.2 Kekurangan Program

Selain mempunyai kelebihan, sebuah sistem baru pun sudah pasti mempunyai kekurangan, kekurangan sistem baru antara lain:

1. Biaya yang dibutuhkan untuk sistem ini dan tidak adanya pengamanan bila terjadi pencurian data.
2. Perlu adanya penambahan modul tentang cara penggunaan sistem ini agar user dapat menggunakan sistem ini dengan mudah.
3. Aplikasi pengolahan data yang telah dibuat hanya membahas data resto, menu dan jarak antara resto dengan customer saja.

4.2 Pembahasan

Hampir setiap orang sangat menyukai makanan olahan laut atau yang kerap disebut dengan Seafood. Paling hanya mereka yang memiliki alergi terhadap seafood saja yang biasanya menghindari makanan olahan laut ini. Dan di Lampung khususnya Bandar Lampung ternyata sangat dikenal dengan kelezatan makanan olahan lautnya. Terlebih lagi Lampung bisa dikatakan memiliki garis pantai yang panjang, sehingga bisa menghasilkan berbagai jenis hasil laut yang kemudian diolah menjadi makanan yang lezat. Makanya tak salah bila akhirnya banyak tempat makan yang menghadirkan olahan seafood sebagai menu utamanya.

Pengujian yang telah dilakukan merupakan proses yang terdapat dalam sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung. Dengan adanya perancangan mobile web lokasi kuliner Seafood yang akan dibuat saat ini masyarakat bisa mencari tahu dengan mudah tempat-tempat restoran yang ada menu makanan khususnya seafood dan menentukan lokasi yang luas dan fasilitas yang memadai.

Dan setelah dilakukan pengujian, maka berdasarkan hasil dari pengujian dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung dapat digunakan dengan baik, dan disamping itu terdapat beberapa proses lain yang mendukung dalam berjalannya aplikasi. Namun demikian pengujian tersebut di atas dapat dikatakan belum sempurna. Dan semua yang dilakukan dalam pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi yang lain dalam perancangan sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, program memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan dari program yang telah dibuat akan dijelaskan dalam pembahasan berikut ini :

4.2.1 Kelebihan Program

Kelebihan dari sistem baru ini adalah sebagai berikut :

- 7) Dari segi tampilan, sistem ini lebih menarik karena berbasiskan Grafis. Sehingga memudahkan pengoperasiannya bagi para pengguna sistem ini (*user friendly*).
- 8) Dengan Sistem berbasis mobile, Admin dapat mengakses informasi terkait dengan pekerjaan dari mana saja.
- 9) Untuk mendukung strategi promosi restoran seafood, program dapat digunakan sebagai penarik customer.
- 10) Memudahkan Customer untuk mengetahui jarak lokasi antara lokasinya berada dengan lokasi restoran seafood yang dituju.
- 11) Customer dapat memberikan dan melihat testimoni mengenai restoran seafood yang ingin dituju.

12) Dari segi tampilan, sistem ini lebih menarik karena berbasis Grafis. Sehingga memudahkan pengoperasiannya bagi para pengguna sistem ini (*user friendly*).

4.2.2 Kekurangan Program

Selain mempunyai kelebihan, sebuah sistem baru pun sudah pasti mempunyai kekurangan, kekurangan sistem baru antara lain:

4. Biaya yang dibutuhkan untuk sistem ini dan tidak adanya pengamanan bila terjadi pencurian data.
5. Perlu adanya penambahan modul tentang cara penggunaan sistem ini agar user dapat menggunakan sistem ini dengan mudah.
6. Aplikasi pengolahan data yang telah dibuat hanya membahas data resto, menu dan jarak antara resto dengan customer saja.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan rancangan sistem baru, yaitu sistem yang diajukan sebagai pengganti sistem lama, dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara sesuai dengan kebutuhan pencarian lokasi seafood sehingga pembuatan Sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung yang baru ini lebih memudahkan dalam proses pencarian data kuliner seafood.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung antara lain:

1. Perlu adanya pemeliharaan serta pengembangan dan penyempurnaan sistem, maka dilakukan evaluasi dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi menyangkut kemungkinan pengembangan sistem yang lebih baik dan di sesuaikan dengan perkembangan dan kemajuan.
2. Memberikan pelatihan kembali kepada bagian Administrasi jika terjadi pengembangan dan penyempurnaan sistem yang mampu memahami prosedur pemakaian sistem informasi geografis kuliner seafood berbasis mobile di wilayah Bandar Lampung ini dengan tepat, sehingga dapat memperlancar proses informasi dan menghindari kesalahan yang dapat menghambat kelancaran operasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi.Yogyakarta
- Alamsyah. 2016. *Nugget, Restoran dan Diet*. Gramedia Pustaka Utama.
- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Avestro, 20017, *Web Services, Dalam Pengembangan Perangkat. Mobile Java Education*,Bandung: Informatika.
- Cawalinya L. Hasyim, A. Alimuddin Unde,2011, *Promosi Wisata Kuliner Seafood Di Makassar*, Jurnal Komunikasi KAREBA No. 3 Vol. 1 Juli–September 2011
- Hanip Imam Mustofa,2018, *Aplikasi Pencari Kuliner Khas Kota Solo Berbasis Android*, Jurnal Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta No 79 Juli 2019
- Irma Salamah,Nasron,Nurul Hidayah Shafariah, 2019, *Aplikasi Pemesanan Tempat Restoran Kota Palembang*, Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK) Volume (4) Juli 2019.
- Nugraha 2015,*Cepat Mahir Pemrograman Java dan Android*. Penerbit Prestasi Pustaka, Jakarta
- Rosa dan Shalahuddin, M. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Rozi dan SmitDev Community. 2016. *Modern Web Design*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Solichin, 2016, *Pemrograman Web Dengan Php Dan Mysql*, Yogyakarta: Andi Offset



SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0605/DMJ/DFII/BAAK/XII-18
Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi S1 Sistem Informasi
REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan : 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
2. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan Dosen Pembimbing Skripsi.
2. Bahwa untuk maksud tersebut dipandang perlu menerbitkan Surat Keputusan Rektor.
- 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 penggajian 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 : 10 Desember 2018
a.n. Rektor Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



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

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) SISTEM INFORMASI

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
1	Khaisar Kurniawan Wiguna	1211050010	Sistem Informasi Geografis Pemetaan Titik-Titik Rawan Gempa di Provinsi Lampung Berbasis Web	Abdi Darmawan, MT
2	Nanda Dewa Pratama	1311050059	Perangkat Lunak Informasi Service Berkala Menggunakan Notification Pada Astra Honda Authorized Service Station (AHASS) Tunas Dwipa Matra Berbasis Android	Anggi Andriyadi, S.Kom, M.Ti
3	Indri Irdianti	1511050129	Rancangan Bangunan Sistem Informasi Pengelolaan Akademik Sekolah Dan Penerimaan Siswa Baru Pada SMPN 8 Prabumulih Timur	
4	Wahyu Maulana	1511050052	Sistem Informasi Promosi dan Peningkatan Penjualan Pada Toko Cahaya Komputer Berbasis Web Mobile	
5	Andrio Wicaksono	1611058002p	Sistem Informasi Geografis Pemetaan Persebaran Penyakit Human Immunodeficiency Virus (HIV) & Acquired Immune Deficiency Syndrome (AIDS) di Bandar Lampung Berbasis Mobile	Agus Rahardi, S.Kom, M.Ti
6	Ainun Novira-Delista	1511050166	Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Klinik Dan Rumah Sakit Hewan di Bandar Lampung	
7	YUYUN FISKASARI	1611059034	PERANCANGAN SISTEM PEMBELAJARAN ILMU TAIWID BERBASIS ANDROID	
8	Adyanto Wahyudi Nugroho	1511050069	Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Perbaikan Perbaikan Berbasis Mobile	Arman Suryadi Karim, s.Kom., M.T.I
9	M. Dedi Musofa	1511050085	Sistem Informasi Tukang Bangunan Pada Lutfi Repair Bangunan Berbasis Android	
10	Kelvin Wijaya	1511050008	Perancangan Sistem Informasi Go-Foto Berbasis Android	
11	Sigit Dwi Syaputra	1511050055	Rancang Bangun Sistem Informasi PT. Santani Agro Persada Berbasis Website	
12	EZA NOPRIANSYAH	1411050039	Sistem Informasi Biodata Guru dan Siswa Pada SMK Karya Darma Kotabumi Lampung Utara Berbasis Mobile	Bobby Bachry, S.Kom, M.Msi
13	Maya maharani	1511050097	Perancangan Sistem Informasi Administrasi Sekolah Pada SMP Negeri 11 Bandar Lampung Berbasis Mobile	
14	Didik Permadi	1511050121	Sistem Informasi Penitipan Kucing Pada Toko Hewan Siger Bandar Lampung Berbasis Mobile	
15	Andreyan Pratama Putra	1311050108	Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Pada Salon Mobil Yellow's Berbasis Web	Deppi Linda, S.Kom., M.T.I
16	Wahyu Erik Windarti	1511050156	"Sistem Informasi Kuliner Seafood Berbasis Mobile di Wilayah Bandar Lampung"	

FORMULIR

BIRO ADMINISTRASI AKADEMIK KEMAHASISWAAN (BAAK)

FORM KONSULTASI/BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR *)

Nama : Wahyu Eke Vindarti

NIM : 1511050156

Prodi : Depri Linda, S.kom., M.T.I

Judul : Sistem Informasi Kuliner Seafood Berbasis Mobile
di Wilayah Bandar Lampung

Tgl. : 10 Desember 2018 s.d (5+2 bulan)

HARI/TANGGAL	HASIL KONSULTASI	PARAF
10/12/2018	Perbaiki Latar belakang	B
Rabu, 10/12/2018	Perbaiki Latar belakang & Nimmis model	B
Rabu, 27/12/2018	Acc Bab I & Persiapan bab II	B
Rabu, 05/01/2019	Perbaiki teori msaai terbuta kamu	B
Rabu, 17/01/2019	Acc Bab II & Persiapan Bab III	B
Kamis, 27/01/2019	Perbaiki Rancangan D.I, Kammis data	B
Rabu, 28/01/2019	Perbaiki Rancangan & Program	B
Kamis, 29/01/2019	Perbaiki Program & Persiapan Bab IV, V	B
Rabu, 07/02/2019	Acc Bab III, Bab IV, Bab V, sidang	B

Coret yang tidak perlu

Bandar Lampung, 5 September 2019
Ketua Jurusan

(Wahyu Eke Vindarti, S.kom., M.T.I.)
NIK. 00440702

LAMPIRAN

CODING C ADMIN AKUN

```
<?php
error_reporting(0);
session_start();
include "activity_koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<!-- Basic Page Needs
=====
----- -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">

<!-- Mobile Specific Metas
=====
----- -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"
        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
```

```

<div data-role="page">

    <!-- header -->
    <div data-role="header" class="page-header" data-theme="b">
        <div class="logo"></div>

        <div data-role="navbar" data-iconpos="top">
            <ul>
                <li><a href="activity_admin_home.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
            </ul>
        </div>

    </div>

    <!--/header -->

    <hr class="blankseparator"/>
    <div data-role="content" align="center" data-theme="c">
        <h3>Profil Akun</h3>

        <?php
        $vw = mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_user WHERE
id_user='$_SESSION[id_user]' ");
        while ($r = mysqli_fetch_array($vw)){
            ?>
            <form name="myForm" id="myForm" method="post"
action="activity_admin_akun_save.php">
                <input type="hidden" name="id_user" readonly="" value="<?php echo
"$r[id_user]";?>" />

                <div data-role="fieldcontain">
                    <label for="birth">Nama:</label>
                    <input type="text" id="nama_user" name="nama_user" autocomplete="off"
required="required" value="<?php echo "$r[nama_user]";?>" />
                </div>

                <div data-role="fieldcontain">
                    <label for="alamat">Alamat:</label>
                    <textarea name="alamat_user" id="alamat_user" required="required"><?php echo
"$r[alamat_user]";?></textarea>
                </div>

                <div data-role="fieldcontain">
                    <label for="nim">Nomor Telepon:</label>
                    <input type="tel" name="hp_user" id="hp_user" required="required"
autocomplete="off" value="<?php echo "$r[hp_user]";?>" />
                </div>

```

```
<div data-role="fieldcontain">
  <label for="nim">email:</label>
  <input type="text" name="email_user" id="email_user" required="required"
autocomplete="off" value="<?php echo "$r[email_user]";?>" />
</div>
```

```
<div data-role="fieldcontain">
  <label for="nim">Password <small>(jika tidak diganti, maka kosongkan saja kolom
ini.)</small>:</label>
  <input type="text" name="password" id="password" autocomplete="off" />
</div>
```

```
<button type="submit" data-icon="check">Update Profil</button>
</form>
<br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br><br>
<?php } ?>
```

```
</div>
```

```
<hr class="blankseparator" />
<!-- social -->
<div class="social">
  <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
  <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
  <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
</div>
<!-- /social -->
```

```
<!-- footer -->
<div data-role="footer" class="footer">
```

```
<div class="ui-grid-a">
  <div class="ui-block-a">
    <div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
      <h3>Kontak Pengembang</h3>
      <ul>
        <li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik
Windarti</a></li>
        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya
Lampung</a></li>
      </ul>
    </div>
  </div>
```

```

</div>

</div>
<!-- /grid-b -->

<div id="copyright">
  <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
</div>
</div>
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>

```

CODING ACTIVITY ADMIN AKUN SAVE

```

<?php
error_reporting(0);
session_start();
include "activity_koneksi.php";
include "activity_thumb.php";

if (!empty($_POST[password])){
    $pass=md5($_POST[password]);
    mysqli_query($connect,"UPDATE tbl_user SET nama_user = '$_POST[nama_user]',
                                                alamat_user =
$_POST[alamat_user]',
                                                hp_user = '$_POST[hp_user]',
                                                email_user =
$_POST[email_user]',
                                                password = '$pass'
WHERE id_user =
$_POST[id_user]'");
    }else{
    mysqli_query($connect,"UPDATE tbl_user SET nama_user = '$_POST[nama_user]',
                                                alamat_user =
$_POST[alamat_user]',
                                                hp_user = '$_POST[hp_user]',
                                                email_user =
$_POST[email_user]'
WHERE id_user =
$_POST[id_user]'");
    }
?>

<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

```

<!-- Basic Page Needs

```
=====
----- -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">
```

<!-- Mobile Specific Metas

```
=====
----- -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"
        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">
```

<!-- css -->

```
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">
```

<!-- Scripts -->

```
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">
```

<!-- header -->

```
<div data-role="header" class="page-header" data-position="fixed" data-theme="b">
  <div class="logo"></div>
```

```
<div data-role="navbar" data-iconpos="top">
  <ul>
```



```
<li><a href="activity_admin_home.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
</ul>
</div>
```

```
</div>
<!--/header -->
```

```
<hr class="blankseparator"/>
<div data-role="content" align="center" data-theme="c">
<h3>Update Akun Berhasil...</h3>

</div>
```

```
<hr class="blankseparator"/>
<!-- social -->
<div class="social">
<a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
<a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
<a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
</div>
<!-- /social -->
```

```
<!-- footer -->
<div data-role="footer" class="footer">
```

```
<div class="ui-grid-a">
<div class="ui-block-a">
<div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
<h3>Kontak Pengembang</h3>
<ul>
<li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik Windarti</a></li>
<li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
<li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya Lampung</a></li>
</ul>
</div>
</div>
```

```
</div>
<!-- /grid-b -->
```

```
<div id="copyright">
```

```
    <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
  </div>
</div>
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>
```

CODING ACTIVITY ADMIN CUSTOMER

```
<?php
error_reporting(0);
session_start();
include "activity_koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
```

```
<!-- Basic Page Needs
```

```
=====
----- -->
```

```
<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">
```

```
<!-- Mobile Specific Metas
```

```
=====
----- -->
```

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"
        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">
```

```
<!-- css -->
```

```
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">
```

```
<!-- Scripts -->
```

```

<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">

<!-- header -->
<div data-role="header" class="page-header" data-theme="b">
  <div class="logo"></div>

  <div data-role="navbar" data-iconpos="top">
    <ul>
      <li><a href="activity_admin_home.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
    </ul>
  </div>

</div>
<!--/header -->

<hr class="blankseparator"/>
<div data-role="content" align="center" data-theme="c">
<h3>Data Customer</h3>

<ul data-role='listview' data-inset='true' data-filter='true'>
<?php

                                $vw = mysqli_query($connect,"SELECT *
FROM tbl_user WHERE level='user' ORDER BY nama_user ASC");
                                $no = 1;
                                while ($r = mysqli_fetch_array($vw)){
                                    $harga = number_format($r['harga_food']);

                                echo "
                                <li>
                                <img src='identik_images/$r[foto_user]' />
                                <b> $r[nama_user]</b><br>
                                <small>Hp : $r[hp_user]</small><br>
                                <small>Email : $r[email_user]</small>
                                <br>
                                <p>
                                <a href='activity_admin_dialog_delete_customer.php?id_user=$r[id_user]' data-
rel='dialog' style='text-decoration:none'><button data-inline='true'>HAPUS</button></a>

```

```
</p>
</li>
";
}
```

```
?>
```

```
</ul>
```

```
</div>
```

```
<hr class="blankseparator"/>
<!-- social -->
<div class="social">
  <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
  <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
  <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
</div>
<!-- /social -->
```

```
<!-- footer -->
```

```
<div data-role="footer" class="footer">
```

```
<div class="ui-grid-a">
```

```
<div class="ui-block-a">
```

```
<div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
```

```
<h3>Kontak Pengembang</h3>
```

```
<ul>
```

```
<li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik  
Windarti</a></li>
```

```
<li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
```

```
<li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya  
Lampung</a></li>
```

```
</ul>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<!-- /grid-b -->
```

```
<div id="copyright">
```

```
<p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>
```

CODING ACTIVITY ADMIN CUSTOMER DELETE

```
<?php
error_reporting(0);
include "activity_koneksi.php";
mysql_query($connect,"DELETE FROM tbl_user WHERE
id_user=$_POST[id_user]");
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<!-- Basic Page Needs
=====
===== -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">

<!-- Mobile Specific Metas
=====
===== -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"
        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
```

```

<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">

<!-- header -->
<div data-role="header" class="page-header" data-position="fixed" data-theme="b">
  <div class="logo"></div>

  <div data-role="navbar" data-iconpos="top">
    <ul>
      <li><a href="activity_admin_customer.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
      <li><a href="activity_admin_home.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>HOME</small></a></li>
    </ul>
  </div>

</div>
<!--/header -->

<hr class="blankseparator"/>
<div data-role="content" align="center" data-theme="c">
<h3>Delete data success...</h3>

</div>

<hr class="blankseparator"/>
<!-- social -->
<div class="social">
  <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
  <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
  <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
</div>
<!-- /social -->

<!-- footer -->
<div data-role="footer" class="footer">

```

```

<div class="ui-grid-a">
  <div class="ui-block-a">
    <div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
      <h3>Kontak Pengembang</h3>
      <ul>
        <li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik
Windarti</a></li>
        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya
Lampung</a></li>
      </ul>
    </div>
  </div>
</div>
<!-- /grid-b -->

```

```

<div id="copyright">
  <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
</div>
</div>
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>

```

CODING ACTIVITY ADMIN DIALOG 2 DELETE

```

<?php
error_reporting(0);
include "activity_koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<!-- Basic Page Needs
=====
===== -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">

<!-- Mobile Specific Metas
=====
===== -->

```

```

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"
        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">

    <!-- header -->
    <div data-role="header" class="page-header" data-position="fixed" data-theme="b">
        <div class="logo"></div>
    </div>
    <!--/header -->

    <div data-role="content" data-theme="c">
    <h3>Delete this. ?</h3>
    <?php
    $vw = mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_resto WHERE
id_resto='$_GET[id_resto]' ");
    while ($r = mysqli_fetch_array($vw)){
    ?>
    <form name="myForm" id="myForm" method="post"
action="activity_admin_resto_delete.php">
        <input type="hidden" id="id_resto" name="id_resto" value="<?php echo
"$r[id_resto]";?>" />
        <div data-role="fieldcontain">
            <label><h1><?php echo "$r[nama_resto]";?></h1></label>

            </div>

```



```
        <button type="submit" data-icon="check">DELETE</button>
    </form>
<?php } ?>
```

```
</div>
```

```
<hr class="blankseparator"/>
```

```
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>
```

CODING ACTIVITY ADMIN DIALOG DELETE

```
<?php
error_reporting(0);
include "activity_koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
```

```
<!-- Basic Page Needs
```

```
=====
===== -->
```

```
<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">
```

```
<!-- Mobile Specific Metas
```

```
=====
===== -->
```

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
        if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"

                document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
        }
    </script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
```

```

<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">

    <!-- header -->
    <div data-role="header" class="page-header" data-position="fixed" data-theme="b">
        <div class="logo"></div>
    </div>
    <!--/header -->

    <div data-role="content" data-theme="c">
    <h3>Delete this. ?</h3>
    <?php
    $vw = mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_food WHERE
id_food='$_GET[id_food]' ");
    while ($r = mysqli_fetch_array($vw)){
    ?>
    <form name="myForm" id="myForm" method="post"
action="activity_admin_menu_delete.php">
        <input type="hidden" id="id_food" name="id_food" value="<?php
echo "$r[id_food]";?>" />
        <div data-role="fieldcontain">
            <label><h1><?php echo "$r[nama_food]";?></h1></label>

    </div>

        <button type="submit" data-icon="check">DELETE</button>
    </form>
    <?php } ?>

</div>

    <hr class="blankseparator"/>

```

```
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>
```

CODING ACTIVITY ADMIN DIALOG DELETE CUSTOMER

```
<?php
error_reporting(0);
include "activity_koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
```

```
<!-- Basic Page Needs
```

```
=====
----- -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">
```

```
<!-- Mobile Specific Metas
```

```
=====
----- -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"

        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
```

```

<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">

    <!-- header -->
    <div data-role="header" class="page-header" data-position="fixed" data-theme="b">
        <div class="logo"></div>
    </div>
    <!--/header -->

    <div data-role="content" data-theme="c">
    <h3>Delete this. ?</h3>
    <?php
    $vw = mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_user WHERE
id_user='$_GET[id_user]' ");
    while ($r = mysqli_fetch_array($vw)){
    ?>
    <form name="myForm" id="myForm" method="post"
action="activity_admin_customer_delete.php">
        <input type="hidden" id="id_user" name="id_user" value="<?php
echo "$r[id_user]";?>" />
        <div data-role="fieldcontain">
            <label><h1><?php echo "$r[nama_user]";?></h1></label>

            </div>

            <button type="submit" data-icon="check">DELETE</button>
    </form>
    <?php } ?>

    </div>

    <hr class="blankseparator"/>

    </div>
    <!-- /page -->
</body>
</html>

```

CODING ACTIVITY ADMIN GRAFIK

```

<?php
error_reporting(0);
session_start();

```

```

?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<!-- Basic Page Needs
=====
===== -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">

<!-- Mobile Specific Metas
=====
===== -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"

        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>

</head>
<body>
<div data-role="page">

```

```
<!-- header -->
<div data-role="header" class="page-header" data-theme="b">
  <div class="logo"></div>

  <div data-role="navbar" data-iconpos="top">
    <ul>
      <li><a href="activity_admin_home.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
    </ul>
  </div>

</div>
<!--/header -->
```

```
<hr class="blankseparator"/>
<div data-role="content" data-theme="c">
<h3>Grafik Kunjungan Restoran</h3>
```

```
<?php
include "activity_koneksi.php";
include "library.php";
$tahunnya=date('Y');
?>
```

```
<script src="js_chart/highcharts.js"></script>
<script type="text/javascript">
  var chart1; // globally available
$(document).ready(function() {
  chart1 = new Highcharts.Chart({
    chart: {
      renderTo: 'container',
      type: 'column'
    },
    title: {
      text: 'Kunjungan Resto'
    },
    subtitle: {
      text: '<?php echo "Tahun : $tahunnya"; ?>'
    },
    xAxis: {
      categories: ['Bulan']
    },
    yAxis: {
      title: {
```

```

        text: 'Jumlah Pengunjung'
    }
},
series:
[
<?php

```

```

$sql=mysqli_query($connect,"SELECT MONTH(tgl_order) AS bulan FROM tbl_order
WHERE year(tgl_order)='$tahunnya' GROUP BY MONTH(tgl_order)");
while ($r = mysqli_fetch_array($sql)) {

```

```

$bulan = $r['bulan'];

```

```

if ($bulan=="01") {
    $namabulan="Januari";
}elseif ($bulan=="02")
    { $namabulan="Februari";
}elseif ($bulan=="03")
    { $namabulan="Maret";
}elseif ($bulan=="04")
    { $namabulan="April";
}elseif ($bulan=="05")
    { $namabulan="Mei";
}elseif ($bulan=="06")
    { $namabulan="Juni";
}elseif ($bulan=="07")
    { $namabulan="Juli";
}elseif ($bulan=="08")
    { $namabulan="Agustus";
}elseif ($bulan=="09")
    { $namabulan="September";
}elseif ($bulan=="10")
    { $namabulan="Oktober";
}elseif ($bulan=="11")
    { $namabulan="November";
}elseif ($bulan=="12")
    { $namabulan="Desember";
}
}

```

```

$sql_jumlah=mysqli_query($connect,"SELECT count(id_order) as tot_pasien FROM
tbl_order WHERE MONTH(tgl_order)='$bulan' AND YEAR(tgl_order)='$tahunnya'");

```

```

while( $data = mysqli_fetch_array( $sql_jumlah ) ){
    $tot_pasien = $data['tot_pasien'];
}

```

```

?>

```

```

{

```

```

    name: '<?php echo $namabulan; ?>',

```

```

    data: [<?php echo $tot_pasien; ?>]

```

```

},

```

```

<?php } ?>

```

```
    ]
  });
});
</script>
```

```
<div id='container' style="width: 330px; height: 400px; margin: 0 auto;"></div>
```

```
</div>
```

```
  <hr class="blankseparator"/>
  <!-- social -->
  <div class="social">
    <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
  </div>
  <!-- /social -->
```

```
<!-- footer -->
```

```
<div data-role="footer" class="footer">
```

```
  <div class="ui-grid-a">
    <div class="ui-block-a">
      <div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
        <h3>Kontak Pengembang</h3>
        <ul>
          <li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik
Windarti</a></li>
          <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
          <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya
Lampung</a></li>
        </ul>
      </div>
    </div>
  </div>
```

```
</div>
```

```
<!-- /grid-b -->
```

```
<div id="copyright">
```

```
  <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
```

```
</div>
```

```
</div>
```

```
<!-- /footer -->
```

```
</div>
```

```
<!-- /page -->
```

```
</body>
```



```
</html>
```

CODING ACTIVITY ADMIN HOME

```
<?php
error_reporting(0);
session_start();
include "activity_koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
```

```
<!-- Basic Page Needs
```

```
=====
===== -->
```

```
<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">
```

```
<!-- Mobile Specific Metas
```

```
=====
===== -->
```

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"

        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
```

```

<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">

<!-- header -->
<div data-role="header" class="page-header" data-position="fixed" data-theme="b">
  <div class="logo"></div>

      <div data-role="navbar" data-iconpos="top">
        <ul>
          <li><a href="index.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>Halaman
Administrator</small></a></li>

          </ul>
        </div>

      </div>
<!--/header -->

<hr class="blankseparator"/>
<div data-role="content" align="center" data-theme="c">
<h3><?php echo "$_SESSION[nama_user]";?></h3>

      <ul data-role="listview" data-inset="true">
        <li><a href="activity_admin_resto.php">
<h1>Data Resto</h1>
</a></li>
      </ul>

      <ul data-role="listview" data-inset="true">
        <li><a href="activity_admin_menu.php">
<h1>Data Menu</h1>
</a></li>
      </ul>

      <ul data-role="listview" data-inset="true">
        <li><a href="activity_admin_laporan.php" data-ajax="false">
<h1>Report Order</h1>
</a></li>
      </ul>

      <ul data-role="listview" data-inset="true">
        <li><a href="activity_admin_grafik.php" data-ajax="false">
<h1>Grafik Penjualan</h1>

```

```
</a></li>
</ul>
```

```
<ul data-role="listview" data-inset="true">
  <li><a href="activity_admin_customer.php">
  <h1>Data Customer</h1>
  </a></li>
</ul>
```

```
<ul data-role="listview" data-inset="true">
  <li><a href="activity_admin_akun.php">
  <h1>User Akun</h1>
  </a></li>
</ul>
```

```
      <ul data-role="listview" data-inset="true">
        <li><a href="activity_logout.php">
        <h1>Logout</h1>
        </a></li>
      </ul>
```

```
</div>
```

```
<hr class="blankseparator"/>
  <!-- social -->
  <div class="social">
    <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
  </div>
  <!-- /social -->
```

```
<!-- footer -->
<div data-role="footer" class="footer">
```

```
<div class="ui-grid-a">
  <div class="ui-block-a">
    <div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
      <h3>Kontak Pengembang</h3>
      <ul>
        <li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik
Windarti</a></li>
        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya
Lampung</a></li>
      </ul>
```

```

    </div>
  </div>

</div>
<!-- /grid-b -->

<div id="copyright">
  <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
</div>
</div>
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>

```

CODING ACTIVITY ADMIN LAPORAN

```

<?php
error_reporting(0);
session_start();
include "activity_koneksi.php";
include "library.php";
$tahunnya=date('Y');
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<!-- Basic Page Needs
=====
===== -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">

<!-- Mobile Specific Metas
=====
===== -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"

    document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";

```

```

    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>

</head>
<body>
<div data-role="page">

<!-- header -->
<div data-role="header" class="page-header" data-theme="b">
<div class="logo"></div>

<div data-role="navbar" data-iconpos="top">
<ul>
<li><a href="activity_admin_home.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
</ul>
</div>

</div>
<!--/header -->

<hr class="blankseparator"/>
<div data-role="content" data-theme="c">
<h3>Laporan Order</h3>
<form name="myForm" id="myForm" method="post"
action="activity_admin_laporan_view.php">

<div data-role="fieldcontain">
<label for="birth">Tanggal Awal:</label>

```

```

        <input type="date" id="birth" name="tgl1" autocomplete="off" required="required"
/>
    </div>

    <div data-role="fieldcontain">
        <label for="birth">Tanggal Akhir:</label>
        <input type="date" id="tgl2" name="tgl2" autocomplete="off" required="required"
/>

        <p>Jumlah pesanan :
            <label>
                <input name="jumlah pesanan" type="text" id="jumlah pesanan">
            </label>
        </p>
        <p>&nbsp;</p>
        <p>&nbsp;</p>
    </div>

        <button type="submit" data-icon="check">View Report</button>
</form>

</div>

<hr class="blankseparator"/>
<!-- social -->
<div class="social">
    <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
</div>
<!-- /social -->

<!-- footer -->
<div data-role="footer" class="footer">

    <div class="ui-grid-a">
        <div class="ui-block-a">
            <div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
                <h3>Kontak Pengembang</h3>
                <ul>
                    <li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik
Windarti</a></li>
                    <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
                    <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya
Lampung</a></li>
                </ul>
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

</div>

</div>
<!-- /grid-b -->

<div id="copyright">
  <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
</div>
</div>
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>

```

CODING ACTIVITY ADMIN LAPORAN PDF

```

<?php
error_reporting(0);
$mulai = $_GET['tgl_mulai'];
$selesai = $_GET['tgl_selesai'];
include "activity_koneksi.php";
include "library.php";
include "class.ezpdf.php";
include "rupiah.php";
$pdf = new Cezpdf();
$pdf->ezSetCmMargins(3, 3, 3, 3);
$pdf->selectFont('fonts/Courier.afm');
$all = $pdf->openObject();
$pdf->setStrokeColor(0, 0, 0, 1);
$pdf->addJpegFromFile('logo.jpg',10,760,69);
$pdf->addText(80, 815, 9,'<b>GoRESTO Mobile</b>');
$pdf->addText(80, 805, 7,'BANDAR LAMPUNG - INDONESIA');
$pdf->addText(80, 795, 7,'Telepon : 082282999777');
$pdf->addText(230, 750, 8,'<b>LAPORAN ORDER MENU</b>');
$pdf->addText(200, 740, 8,'PERIODE : ' . $mulai . ' s/d ' . $selesai);
$pdf->line(10, 760, 578, 760);
$pdf->line(10, 50, 830, 50);
$pdf->closeObject();
$pdf->addObject($all, 'all');

$ed = mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_order,tbl_food,tbl_resto,tbl_user
WHERE tbl_order.id_food=tbl_food.id_food AND tbl_order.id_resto=tbl_resto.id_resto
AND tbl_order.id_user=tbl_user.id_user AND tbl_order.tgl_order BETWEEN '$mulai' and
'$selesai' ");
$rx = mysqli_num_rows($ed);
if ($rx >= 1){
$i = 1;
while($r = mysqli_fetch_array($ed)){

```

```
$tgl_order = substr($r['tgl_order'],8,2)."-" . substr($r['tgl_order'],5,2)."-" .
substr($r['tgl_order'],0,4);
```

```

$data[$i]=array('<b>No</b>'=>$i,
                '<b>Tanggal</b>'=>$tgl_order,
                '<b>Pengunjung</b>'=>$r[nama_user],
                '<b>Nama Resto</b>'=>$r[nama_resto],
                '<b>Menu Order</b>'=>$r[nama_food],
                );
    $i++;
}
$pdf->ezText("\n\n\n");
$pdf->ezTable($data, " ", " ");
$pdf->ezText("\n\n\n\nMengetahui,");
$pdf->ezText("\n\n\n\n\n(. . . . .)");
$pdf->ezStartPageNumbers(320, 15, 8);
$pdf->ezStream();
}
else{
    echo "tidak ada data transaksi";
}
?>
```

CODING ACTIVITY ADMIN LAPORAN VIEW

```

<?php
error_reporting(0);
session_start();
include "activity_koneksi.php";
include "library.php";
$tahunnya=date('Y');
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<!-- Basic Page Needs
=====
===== -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">

<!-- Mobile Specific Metas
=====
===== -->
```



```

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"

        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>

</head>
<body>
<div data-role="page">

    <!-- header -->
    <div data-role="header" class="page-header" data-theme="b">
        <div class="logo"></div>

        <div data-role="navbar" data-iconpos="top">
            <ul>
                <li><a href="activity_admin_laporan.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
            </ul>
        </div>

    </div>
    <!--/header -->

    <hr class="blankseparator"/>

```

```

<div data-role="content" data-theme="c">
<h3>Laporan Order</h3>
<?php
$mulai = $_POST['tgl1'];
$selesai = $_POST['tgl2'];
$tt1= substr($_POST['tgl1'],8,2)."-" .substr($_POST['tgl1'],5,2)."-" .
substr($_POST['tgl1'],0,4);
$tt2= substr($_POST['tgl2'],8,2)."-" .substr($_POST['tgl2'],5,2)."-" .
substr($_POST['tgl2'],0,4);
?>

<?php echo"
Periode : $tt1 s/d $tt2 <br><br>
<table cellpadding='0' border='1' cellspacing='0' width='100%'>
<thead>
<tr>
<th width='3%'><font size='2' style='font-family:Verdana, Arial, Helvetica,
sans-serif'><small>No</small></font></th>
<th width='10%'><font size='2' style='font-family:Verdana, Arial, Helvetica,
sans-serif'><small>Tanggal</small></font></th>
<th width='10%'><font size='2' style='font-
family:Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif'><small>Pengujung</small></font></th>
<th width='10%'><font size='2' style='font-
family:Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif'><small>Nama Resto</small></font></th>
<th width='10%'><font size='2' style='font-
family:Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif'><small>Menu Order</small></font></th>
</tr>
</thead>
<tbody>";
?>

<?php
$ed = mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_order,tbl_food,tbl_resto,tbl_user
WHERE tbl_order.id_food=tbl_food.id_food AND tbl_order.id_resto=tbl_resto.id_resto
AND tbl_order.id_user=tbl_user.id_user AND tbl_order.tgl_order BETWEEN '$mulai' and
'$selesai' ");
$no = 1;
while ($r = mysqli_fetch_array($ed)){
$ttl_order= substr($r['tgl_order'],8,2)."-" .
".substr($r['tgl_order'],5,2)."-" . substr($r['tgl_order'],0,4);

?>

<?php echo" <tr><td align='center'><font size='2' style='font-family:Verdana, Arial,
Helvetica, sans-serif'><small>$no</small></font></td>
<td><font size='2' style='font-family:Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif'><small>$ttl_order</small></font></td>
<td><font size='2' style='font-family:Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif'><small>$r[nama_user]</small></font></td>

```

```

                <td><font size='2' style='font-family:Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif'><small>$r[nama_resto]</small></font></td>
                <td><font size='2' style='font-family:Verdana, Arial, Helvetica, sans-
serif'><small>$r[nama_food]</small></font></td>
            </tr>";
                $no++;
            }
        ?>
        <?php echo"</tbody>
        </table>";
        ?>

```

```

        <form name="myForm" id="myForm" method="POST"
action='activity_admin_laporan_pdf.php?tgl_mulai=<?php echo "$mulai";
?>&tgl_selesai=<?php echo "$selesai"; ?>' data-ajax="false">
        <button type="submit" data-icon="check">DOWNLOAD</button>
    </form>

```

```

</div>

```

```

        <hr class="blankseparator"/>
        <!-- social -->
        <div class="social">
            <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
            <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
            <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
        </div>
        <!-- /social -->

```

```

<!-- footer -->
<div data-role="footer" class="footer">

```

```

        <div class="ui-grid-a">
            <div class="ui-block-a">
                <div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
                    <h3>Kontak Pengembang</h3>
                    <ul>
                        <li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik
Windarti</a></li>
                        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
                        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya
Lampung</a></li>
                    </ul>
                </div>
            </div>
        </div>

```

```

</div>
<!-- /grid-b -->

<div id="copyright">
  <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
</div>
</div>
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>

```

CODING ACTIVITY ADMIN MENU

```

<?php
error_reporting(0);
session_start();
include "activity_koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<!-- Basic Page Needs
=====
===== -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">

<!-- Mobile Specific Metas
=====
===== -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
    if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"

        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

```

```

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">

    <!-- header -->
    <div data-role="header" class="page-header" data-theme="b">
        <div class="logo"></div>

        <div data-role="navbar" data-iconpos="top">
            <ul>
                <li><a href="activity_admin_home.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
                <li><a href="activity_admin_menu_add.php" data-ajax="false" data-
theme="c"><br><small>ADD</small></a></li>
            </ul>
        </div>

    </div>
    <!--/header -->

    <hr class="blankseparator"/>
    <div data-role="content" align="center" data-theme="c">
    <h3>Data Menu Makanan</h3>

    <ul data-role='listview' data-inset='true' data-filter='true'>
    <?php

                                $vw = mysqli_query($connect,"SELECT
* FROM tbl_food,tbl_resto WHERE tbl_food.id_resto=tbl_resto.id_resto ORDER BY
id_food DESC");

                                $no = 1;
                                while ($r = mysqli_fetch_array($vw)){
                                    $harga =
number_format($r['harga_food']);

```

```

        echo "
        <li>
        <img src='identik_menu/$r[foto_food]' />
        <b> $r[nama_food]</b><br>
        <small>price : $harga</small><br>
        <small>resto : $r[nama_resto]</small>
        <br><br>
        <p>
        <a href='activity_admin_menu_edit.php?id_food=$r[id_food]' style='text-
        decoration:none'><button data-inline='true'>EDIT </button></a>
        <a href='activity_admin_dialog_delete.php?id_food=$r[id_food]' data-
        rel='dialog' style='text-decoration:none'><button data-inline='true'>HAPUS</button></a>
        </p>
        </li>
        ";
    }
    ?>

```

```
</ul>
```

```
</div>
```

```

    <hr class="blankseparator"/>
    <!-- social -->
    <div class="social">
    <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
    </div>
    <!-- /social -->

```

```
<!-- footer -->
```

```
<div data-role="footer" class="footer">
```

```

    <div class="ui-grid-a">
    <div class="ui-block-a">
    <div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
    <h3>Kontak Pengembang</h3>
    <ul>
    <li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik
    Windarti</a></li>
    <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>

```

```

        <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya
Lampung</a></li>
    </ul>
</div>
</div>

</div>
<!-- /grid-b -->

<div id="copyright">
    <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
</div>
</div>
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>

```

CODING ACTIVITY ADMIN MENU ADD

```

<?php
error_reporting(0);
session_start();
include "activity_koneksi.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<!-- Basic Page Needs
=====
===== -->

<meta charset="utf-8">
<title>eFOOD Mobile 2019</title>
<meta name="description" content="Place to put your description text">
<meta name="author" content="">

<!-- Mobile Specific Metas
=====
===== -->

<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-
scale=1, user-scalable=0">
<link rel="shortcut icon" href="images/favicon.png">
<link rel="apple-touch-icon" href="images/apple-touch-icon.png">
<script>
        if (window.screen.height==568) { // iPhone 4"

```

```

        document.querySelector("meta[name=viewport]").content="width=320.1";
    }
</script>
<meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
<meta name="apple-mobile-web-app-status-bar-style" content="black">

<!-- css -->
<link rel="stylesheet" href="css/style.css">
<link rel="stylesheet" href="js/portfolio/photoswipe.css">

<!-- Scripts -->
<script src="http://code.jquery.com/jquery-1.8.0.min.js"></script>
<script src="http://code.jquery.com/mobile/1.1.0/jquery.mobile-1.1.0.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/klass.min.js"></script>
<script type="text/javascript" src="js/portfolio/code.photoswipe.jquery-
3.0.4.min.js"></script>
<script src="js/slider/jquery.flexslider-min.js"></script>
<script src="js/custom.js"></script>
</head>
<body>
<div data-role="page">

<!-- header -->
<div data-role="header" class="page-header" data-position="fixed" data-theme="b">
    <div class="logo"></div>

<div data-role="navbar" data-iconpos="top">
    <ul>
        <li><a href="activity_admin_menu.php" data-ajax="false" data-theme="c"><br><small>BACK</small></a></li>
        <li><a href="activity_admin_home.php" data-ajax="false" data-
theme="c"><br><small>HOME</small></a></li>
    </ul>
</div>

</div>
<!--/header -->

<hr class="blankseparator"/>
<div data-role="content" data-theme="c">
    <form name="myForm" id="myForm" method="post"
action="activity_admin_menu_save.php" data-ajax="false" enctype="multipart/form-data">

    <div data-role="fieldcontain">
        <label for="birth">Nama Resto :</label>

```



```

        <select name="id_resto" required/>
            <option value="" selected="selected">..pilih resto..</option>
        <?php
            $vw = mysqli_query($connect,"SELECT * FROM tbl_resto ORDER
BY id_resto ASC");
            while ($r = mysqli_fetch_array($vw)){
                echo "<option value='{$r[id_resto]}'>{$r[nama_resto]}</option> ";
            }
        ?>
        </select>
    </div>

```

```

        <div data-role="fieldcontain">
            <label for="birth">Nama Menu :</label>
            <input type="text" id="nama_food" name="nama_food" autocomplete="off"
required/>
        </div>

```

```

        <div data-role="fieldcontain">
            <label for="birth">Harga :</label>
            <input type="tel" id="harga_food" name="harga_food" autocomplete="off"
required/>
        </div>

```

```

        <div data-role="fieldcontain">
            <label for="birth">Deskripsi :</label>
            <textarea name="des_food" cols="" rows="" required></textarea>
        </div>

```

```

        <div data-role="fieldcontain">
            <label for="birth">Gambar Menu :</label>
            <input type="file" id="photo" name="photo">
        </div>

```

```

        <button type="submit" data-icon="check">SAVE</button>
    </form>
</div>

```

```

<hr class="blankseparator"/>
<!-- social -->
<div class="social">
    <a href="https://www.facebook.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://twitter.com/" target="_blank"></a>
    <a href="https://www.instagram.com/" target="_blank"></a>
</div>
<!-- /social -->

```

```
<!-- footer -->
<div data-role="footer" class="footer">

  <div class="ui-grid-a">
    <div class="ui-block-a">
      <div class="ui-bar ui-bar-e" style="height:120px">
        <h3>Kontak Pengembang</h3>
        <ul>
          <li class="lines"><a href="#" title="" rel="nofollow">Wahyu Etik
Windarti</a></li>
          <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">151105156</a></li>
          <li class="lines"><a href="#" class="" rel="nofollow">IIB Darmajaya
Lampung</a></li>
        </ul>
      </div>
    </div>
  </div>

</div>
<!-- /grid-b -->

<div id="copyright">
  <p class="copyright">&copy; Copyright 2019. All rights reserved.</p>
</div>
</div>
<!-- /footer -->
</div>
<!-- /page -->
</body>
</html>
```