

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTO	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT	x
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 Kuliner	5
2.3 Website	5
2.4 Basis Data (<i>Database</i>)	6
2.5 <i>Structured Query Language (SQL)</i>	6
2.6 Metode <i>Extreme Programming</i>	6
2.6.1 Kerangka Kerja <i>Extreme Programming</i>	7
2.6.2 Keuntungan <i>Extreme Programming</i>	8
2.6.3 <i>Class Responsibility Collaboration (CRC) Card</i>	8
2.7 Alat Pengembang Sistem	8
2.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.7.2 <i>Activity Diagram</i>	10
2.7.3 <i>Class Diagram</i>	11
2.7.4 <i>Sequence Diagram</i>	12
2.8 <i>Visual Studio Code</i>	14

2.9	<i>Microsoft Visio</i>	14
2.10	<i>Black-Box Testing</i>	15
2.11	Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		17
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	17
3.2	Metode Penelitian.....	18
3.2.1	Perencanaan.....	18
3.2.2	Perancangan.....	20
3.2.3	Pengkodean	20
3.2.4	Pengujian.....	20
3.3	Rancangan Sistem	21
3.3.1	Analisis Sistem Berjalan	21
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	22
3.3.3	<i>Activity Diagram</i>	23
3.3.4	<i>Class Diagram</i>	26
3.3.5	<i>Sequence Diagram</i>	26
3.3.6	Kamus Data	32
3.4	Rancangan <i>Input</i>	35
1.	Rancangan <i>Registrasi</i> Mitra	35
2.	Rancangan <i>Registrasi</i> Konsumen	36
3.	Rancangan <i>Login</i>	37
4.	Rancangan Kuliner	38
5.	Rancangan Pemesanan	38
6.	Rancangan Pembayaran	39
3.5	Rancangan <i>Output</i>	40
1.	Rancangan Lihat Kuliner	40
2.	Rancangan Riwayat Pesanan	40
3.	Rancangan Pengunjung	41
4.	Rancangan Mitra.....	42
5.	Rancangan Pemesanan	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		43
4.1	Pembahasan Hasil Pengujian	43
4.1.1	Perangkat Lunak	43
4.1.2	Perangkat Keras	43
4.2	Implementasi Bagian Admin	43
1.	Implementasi <i>Login</i>	44
2.	Implementasi Kuliner.....	44
3.	Implementasi Pengunjung	45
4.	Implementasi Mitra.....	45
5.	Implementasi Pemesanan	46
6.	Implementasi Pembayaran	46
7.	Implementasi Pengguna	47
4.3	Implementasi Mitra	47
1.	Implementasi <i>Registrasi</i>	47
2.	Implementasi <i>Login</i>	48

3.	Implementasi Kuliner.....	49
4.	Implementasi Pengunjung.....	49
5.	Implementasi Pemesanan.....	50
6.	Implementasi Pembayaran.....	50
4.4	Implementasi Konsumen.....	50
1.	Implementasi <i>Registrasi</i>	51
2.	Implementasi <i>Login</i>	51
3.	Implementasi Lihat Kuliner.....	52
4.	Implementasi Melakukan Pemesanan.....	52
5.	Implementasi Melakukan Pembayaran.....	53
6.	Implementasi Riwayat Pesanan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		56
LAMPIRAN.....		58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	9
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	10
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	11
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i>	12
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Tabel <i>Login</i>	33
Tabel 3.2 Tabel Kuliner.....	33
Tabel 3.3 Tabel Mitra.....	33
Tabel 3.4 Tabel Pembayaran	34
Tabel 3.5 Tabel Pemesanan	34
Tabel 3.6 Tabel Pengunjung	35
Tabel 3.7 Tabel <i>Reservasi</i>	35

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Extreme Programming</i>	7
Gambar 3.1 Analisa Sistem Berjalan	21
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Admin	23
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Mitra.....	24
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Konsumen	25
Gambar 3.6 <i>Class Diagram</i>	26
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Login	27
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Logout	28
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Mitra.....	29
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Kuliner.....	29
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan	30
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran	31
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Laporan.....	32
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan <i>Registrasi</i> Mitra.....	36
Gambar 3.15 Rancangan Tampilan <i>Registrasi</i> Pengunjung	37
Gambar 3.16 Rancangan <i>Login</i>	37
Gambar 3.17 Rancangan Kuliner	38
Gambar 3.18 Rancangan Pemesanan	39
Gambar 3.19 Rancangan Pembayaran.....	39
Gambar 3.20 Rancangan Kuliner	40
Gambar 3.21 Rancangan Riwayat Pesanan	41
Gambar 3.22 Rancangan Pengunjung	41
Gambar 3.23 Rancangan Mitra	42
Gambar 3.24 Rancangan Pemesanan	42
Gambar 4.1 Implementasi <i>Login</i>	44
Gambar 4.2 Implementasi Kuliner	44
Gambar 4.3 Implementasi Pengunjung	45
Gambar 4.4 Implementasi Mitra	45
Gambar 4.5 Implementasi Pemesanan	46
Gambar 4.6 Implementasi Pembayaran.....	46
Gambar 4.7 Implementasi Pengguna.....	47
Gambar 4.8 Implementasi Tampilan <i>Registrasi</i>	48
Gambar 4.9 Implementasi Tampilan <i>Login</i>	48
Gambar 4.10 Implementasi Kuliner	49

Gambar 4.11 Implementasi Pengunjung	49
Gambar 4.12 Implementasi Pemesanan.....	50
Gambar 4.13 Implementasi Pembayaran.....	50
Gambar 4.14 Implementasi Tampilan <i>Registrasi</i>	51
Gambar 4.15 Implementasi Tampilan <i>Login</i>	51
Gambar 4.16 Implementasi Kuliner	52
Gambar 4.17 Implementasi Melakukan Pemesanan	53
Gambar 4.18 Implementasi Melakukan Pembayaran.....	53
Gambar 4.19 Implementasi Riwayat Pesanan	54