

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Observasi

Pada metode observasi, peneliti harus melakukan pengamatan secara langsung ke wisata kuliner yang ada di Kota Bandar Lampung, dengan tujuan untuk mengetahui berbagai macam menu dan harga jual kuliner yang dijual di wisata kuliner tersebut. Observasi dilakukan pada 5 wisata kuliner khas Lampung yang ada di Kota Bandar Lampung sebagai sampel penelitian, yang terdiri dari wisata kuliner Faw's Pindang, Pindang Nuwo, W.R Makan Pindang Kepala Simba Restu Murni, Dapoer Mbok Rondo dan Sambal Seruit Buk Lin.

2. Wawancara

Setelah melakukan metode observasi, penulis selanjutnya melakukan metode wawancara, dimana pada metode ini dilakukan dengan cara diskusi dan tanya jawab dengan sumber informasi. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara dengan masing-masing pemilik usaha kuliner hits yang ada di Kota Bandar Lampung. Wawancara dilakukan dengan cara *random* dan hanya sebagai *sampling*. Wawancara pertama dilakukan bersama Mas Rashan selaku *manager* dari wisata kuliner Faw's Pindang, wawancara kedua dilakukan bersama Bapak Yadi selaku karyawan Pindang Nuwo, wawancara ketiga dilakukan bersama Ibu Riska Febri selaku *manager* dari wisata kuliner W.R Makan Kepala Simba Restu Murni, wawancara keempat dilakukan bersama Mas Ilham selaku karyawan wisata kuliner Dapoer Mbok Rondo, dan wawancara kelima dilakukan bersama Ibu Pujiastuti selaku karyawan wisata kuliner Sambal Seruit Buk Lin.

3. Literatur (Pustaka)

Studi pustaka yang dimaksud yaitu dengan mempelajari landasan teori serta membaca berbagai artikel atau jurnal untuk mendapatkan sumber informasi. Tidak hanya jurnal, pencarian informasi ini juga bersumber dari internet. Sumber tersebut penulis dapatkan sebagian berasal dari perpustakaan IIB Darmajaya.

3.2 Metode Penelitian

Metode pengembang sistem yang digunakan yaitu *Extreme Programming* merupakan pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan untuk pengembangan yang lebih cepat dengan meliputi tahapan *planning*, *design*, *coding* dan *testing* :

3.2.1 Perencanaan

Perencanaan merupakan permulaan teknik untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna, mengkaji literatur dan menemukan masalah hingga melakukan analisis serta dokumentasi *user story*. Sangat penting bagi *developer* untuk berkomunikasi secara berkala dengan pemilik perusahaan.

3.2.1.1 User Story

1. User Story Admin

User Story admin digunakan untuk menceritakan keinginan sistem yang akan di kembangkan yaitu :

“Admin selaku peneliti yang melakukan pengembang sistem pada bidang kuliner yang sedang hits di wilayah kota Bandar Lampung, berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa belum adanya informasi mengenai produk kuliner yang dipasarkan dalam satu wadah untuk wilayah kota Bandar Lampung”.

“Sehingga harapan pada pengembangan aplikasi yang dilakukan dapat menjadi wadah yang dapat digunakan oleh pengunjung dalam melakukan *reservasi*”.

2. *User Story* Mitra

User Story mitra merupakan pengguna yang menceritakan tentang proses pendaftaran :

“Salah satu sampel yang diambil dari banyaknya mitra diketahui bahwa proses *reservasi* yang dilakukan banyak menggunakan media telepon, hal tersebut berdampak pada respon dan kesalahan dalam pencatatan”.

“Harapan mitra yaitu dengan dibangunnya sistem atau media untuk menampilkan informasi kuliner dan pendaftaran bagi mitra serta mempermudah pengunjung melakukan *reservasi*”.

3. *User Story* Konsumen

User Story konsumen merupakan pengguna yang menceritakan tentang proses melihat informasi kuliner :

“Sebagai konsumen saat ini belum tersebut informasi mengenai kuliner hits di Lampung yang tidak hanya menampilkan informasi kuliner tetapi juga mengenai proses *reservasi*”.

“Harapan konsumen atau pengunjung adalah adanya media yang dapat mempermudah melihat informasi produk kuliner dan informasi mengenai proses *reservasi*”.

3.2.1.2 *Value*

Value merupakan sebuah nilai atau poin yang dapat diambil dalam sebuah *story* atau cerita pengguna, berdasarkan cerita pengguna dapat di simpulkan bahwa pada pada penelitian membutuhkan suatu media informasi dalam penyampaian produk kuliner yang sedang hits di Bandar Lampung dan mempermudah pengunjung melakukan *reservasi*.

3.2.1.3 *Acceptance Test Criteria*

Acceptance Test Criteria merupakan suatu perencanaan untuk menguji apakah sistem sudah sesuai dengan apa yang ada didalam spesifikasi fungsional sistem. *Test* dilakukan oleh pengembang dalam hal ini sebagai peneliti dan hasil

akan dinilai oleh pengguna. Pengujian yang akan dilakukan menggunakan konsep *Black-Box Testing* dengan pengujian terhadap fungsi sistem.

3.2.1.4 Iteration Plan

Iteration Planning merupakan perencanaan pada proses mulai dari komunikasi yang menghasilkan *user story* hingga *value* yang di dapat telah di sepakati pihak perusahaan maka di dapat rencana untuk tujuan sistem yang sesuai dengan keinginan pengguna. *Iteration plan* yang dilakukan melalui 3 bagian yaitu pengumpulan data, analisis kebutuhan sistem dan analisis desain.

Secara keseluruhan *iteration plan* memerlukan waktu untuk penyelesaian pengerjaan, sehingga untuk waktu pengerjaan secara keseluruhan mulai dari proses pengumpulan data, analisis hingga perancangan sistem dilakukan pada selama 2 bulan.

3.2.2 Perancangan

Analisis dan desain sistem, memodelkan kebutuhan perangkat lunak yang harus disesuaikan dengan kebutuhan yang diminta dari UML seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

3.2.3 Pengkodean

Pengkodean merupakan tahap penulisan kode program kedalam bahasa pemrograman yang dipilih yaitu PHP dan *database* MySQL serta *tools* yang digunakan yaitu *Visual Studio Code*.

3.2.4 Pengujian

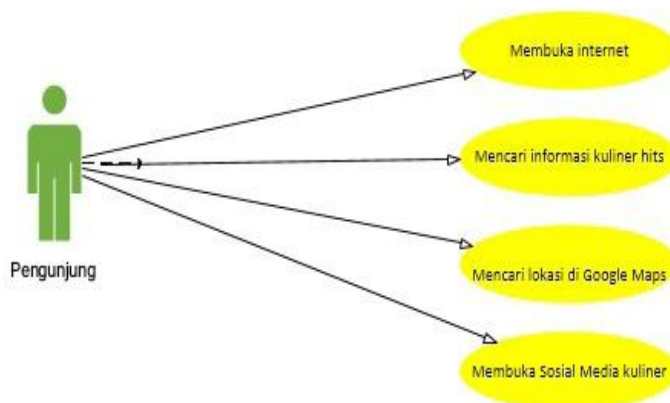
Pengujian merupakan hasil dari sistem yang telah dibangun yang kemudian dilakukan pengujian untuk mendapatkan hasil yang sesuai dan menentukan kualitas sistem yang dibangun, pengujian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan *Black-Box Testing* pengujian terhadap fungsi sistem.

3.3 Rancangan Sistem

Perancangan sistem yang harus disesuaikan dengan kebutuhan yang diminta menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Perancangan sederhana merupakan bentuk penggambaran sistem yang dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan sistem atau aplikasi nantinya, perancangan sederhana dilakukan menggunakan alat pengembang sistem berupa *Unified Modelling Language*.

3.3.1 Analisis Sistem Berjalan

Use Case Diagram memiliki fungsi yang bertujuan untuk memberikan penggambaran secara grafis tentang perilaku sistem serta memberi penggambaran tentang fungsionalitas yang diinginkan dari sistem informasi kuliner hits berbasis *website* ini.



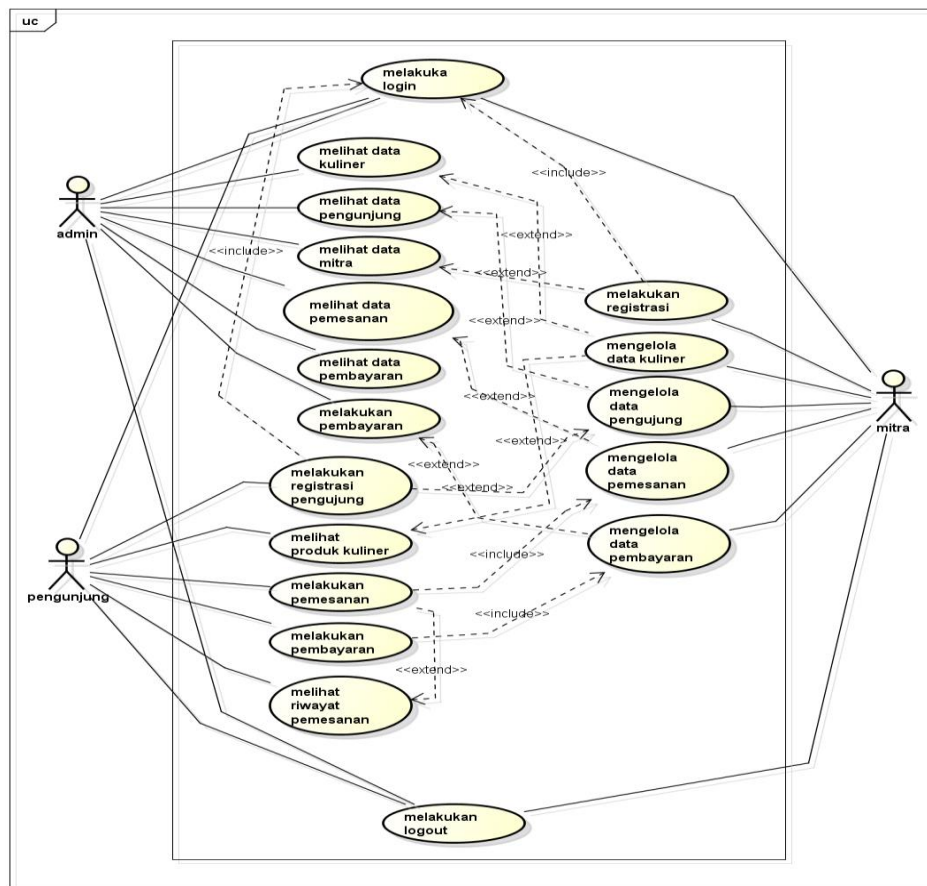
Gambar 3.1 Analisa Sistem Berjalan

Pada *Use Case Diagram* yang berjalan, pengunjung mencari informasi melalui internet, tetapi informasi yang dihasilkan kurang lengkap karena biasanya internet hanya memberitahu tentang sedikit informasi, misalnya hanya memberi informasi mengenai nama lokasinya saja. Dengan ini perlu dirancang sistem informasi kuliner hits di wilayah Kota Bandar Lampung yang menyediakan

informasi lengkap serta *update* dalam memberikan informasi mengenai kuliner yang sedang hits, selain itu sistem ini juga memberikan informasi tentang menu, harga, lokasi dan menyediakan layanan pemesanan untuk *reservasi*.

3.3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan proses kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh aktor yang saling berinteraksi antara aktor dengan *Use Case Diagram*. Berikut adalah alur *Use Case Diagram* pada penelitian ini dapat dilihat di bawah ini :



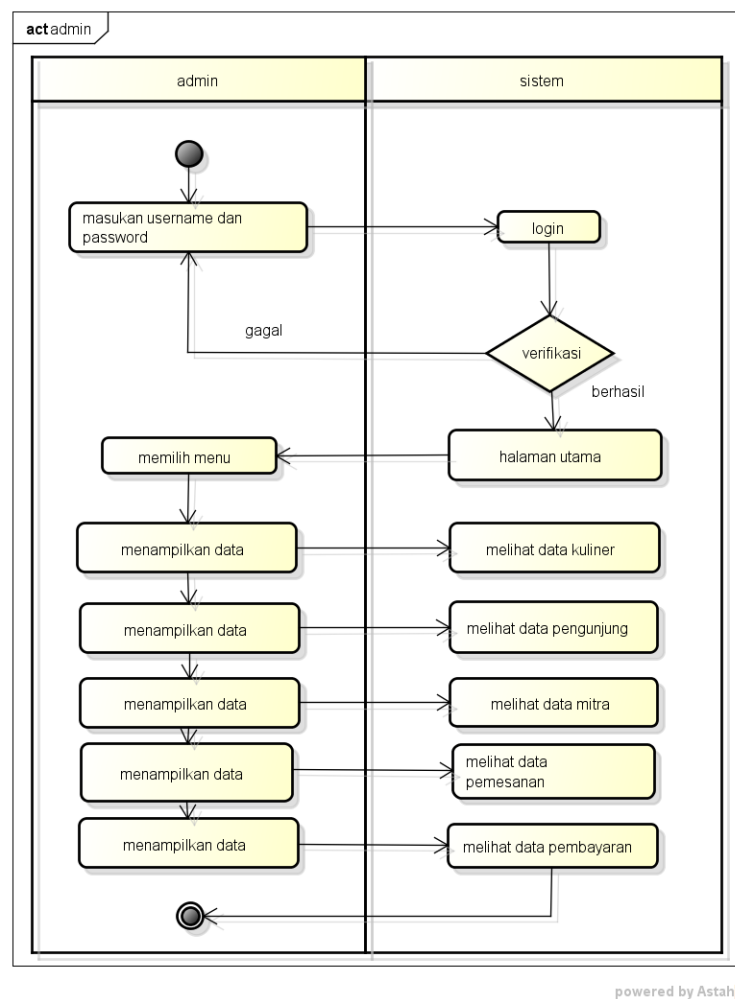
Gambar 3.2 Use Case Diagram

Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa Admin melakukan *login* terlebih dahulu, kemudian mitra melakukan beberapa penginputan yang terdiri dari *input* tempat kuliner, *input* restoran yang di dalamnya terdiri dari katalog menu kuliner, *input* galeri, mencari tempat restoran atau tempat kuliner, pilih tempat

kuliner, lihat informasi kuliner, serta lihat galeri. Sedangkan pada gambar diatas, seorang pengguna dapat melakukan pencarian tempat kuliner, memilih tempat kuliner, melihat informasi kuliner, dan lihat galeri pemesanan, pembayaran.

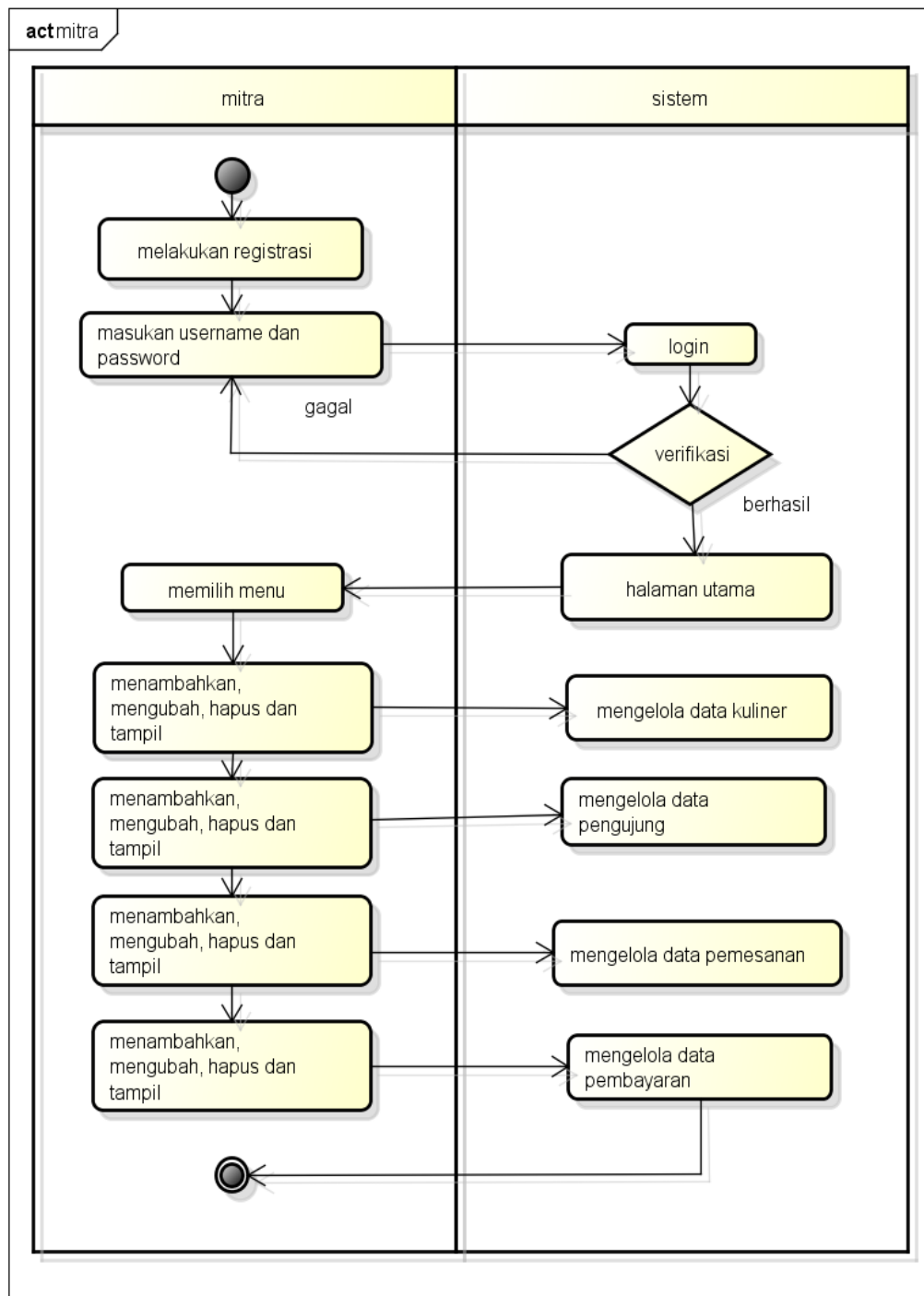
3.3.3 Activity Diagram

Activity Diagram admin mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja bagian admin dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.3 Activity Diagram Admin

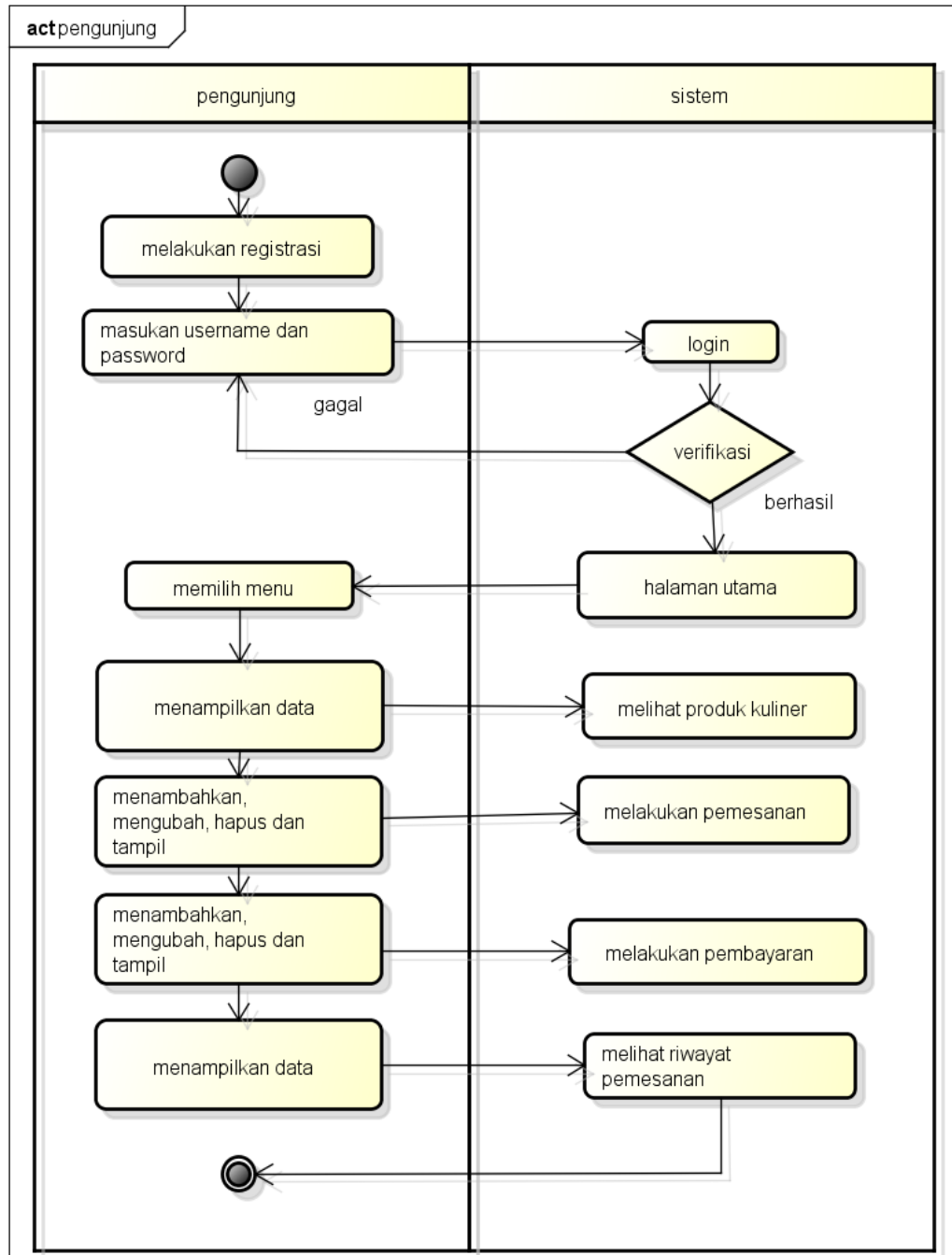
Diagram aktivitas mitra mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja bagian mitra dapat dilihat pada Gambar 3.4.



powered by Astah

Gambar 3.4 Activity Diagram Mitra

Diagram aktivitas konsumen mendeskripsikan proses bisnis dan aliran kerja dengan memberikan validasi. *Activity Diagram* konsumen dapat dilihat pada Gambar 3.5.

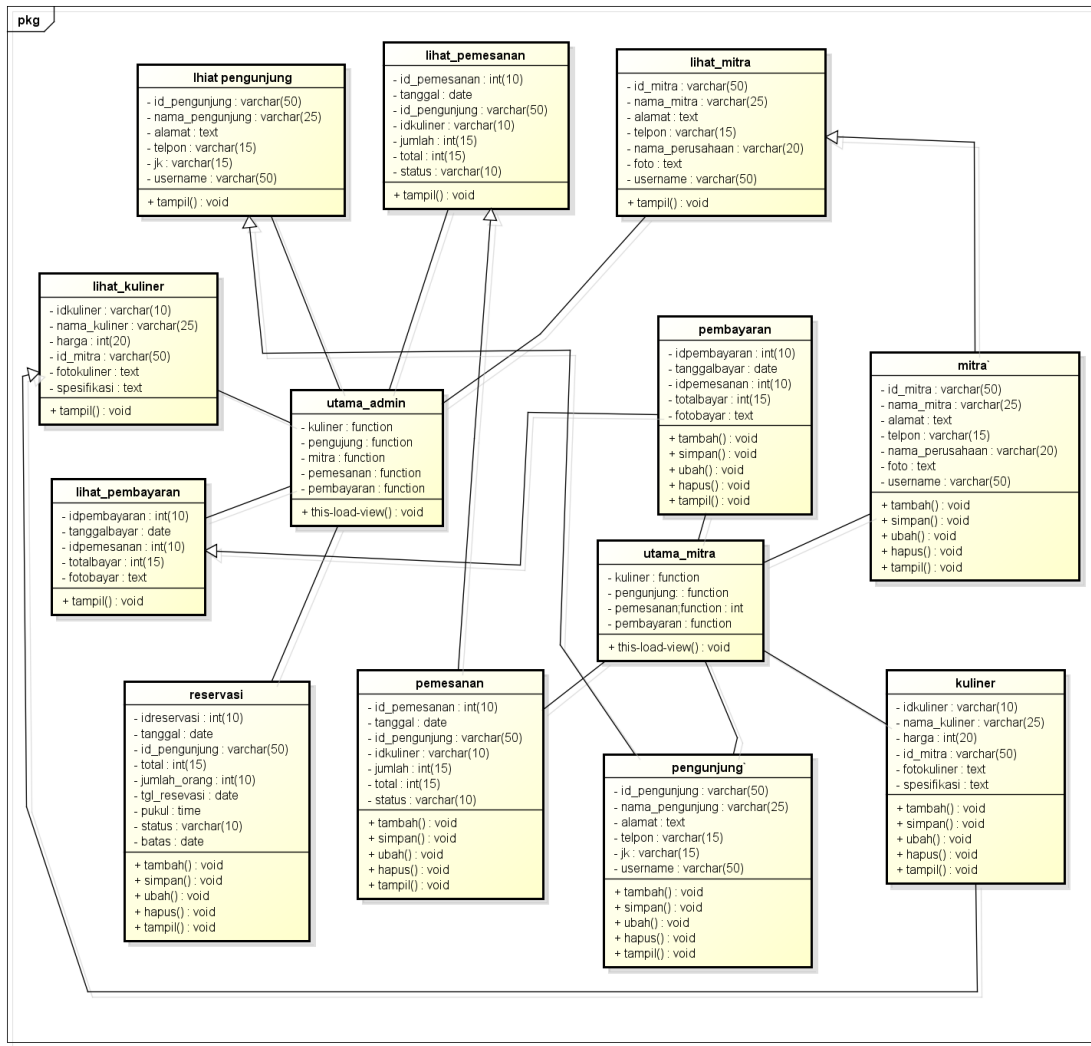


powered by Astah

Gambar 3.5 Activity Diagram Konsumen

3.3.4 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem, berikut ini adalah *Class Diagram* pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Class Diagram

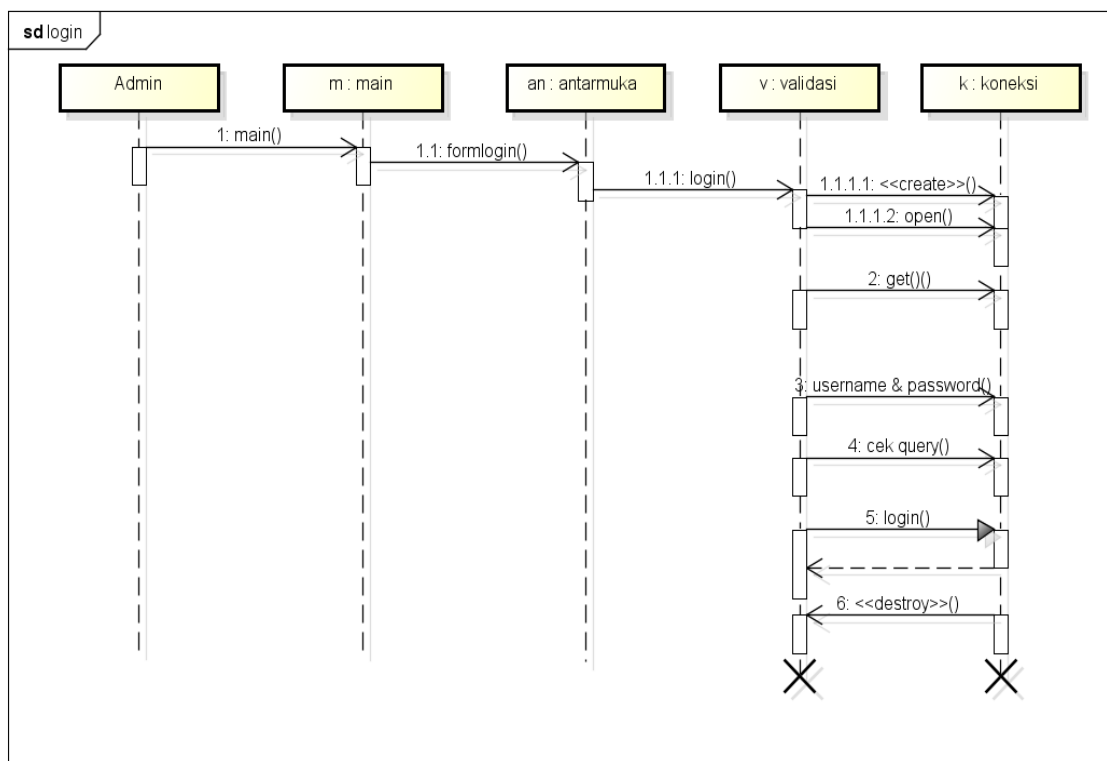
3.3.5 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah salah satu dari *diagram-diagram* yang ada pada UML, *sequence diagram* ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object* serta sesuatu yang

terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Berikut adalah gambaran rancangan sistem menggunakan *Sequence Diagram* :

1. *Sequence Diagram Login*

Sequence Diagram login merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya sesuai dengan fungsi dari *Use Case Diagram*, berikut adalah *Sequence Diagram login* pada Gambar 3.7.

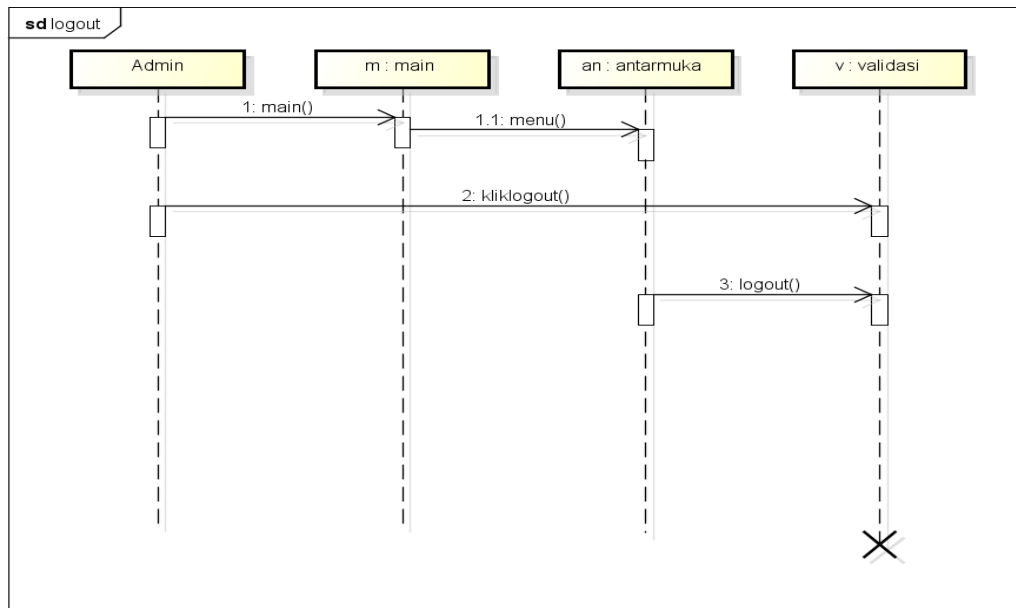


powered by Astah

Gambar 3.7 *Sequence Diagram Login*

2. *Sequence Diagram Logout*

Sequence Diagram logout merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya dengan menghilangkan *session* status *logout*, berikut adalah *Sequence Diagram login* pada Gambar 3.8.

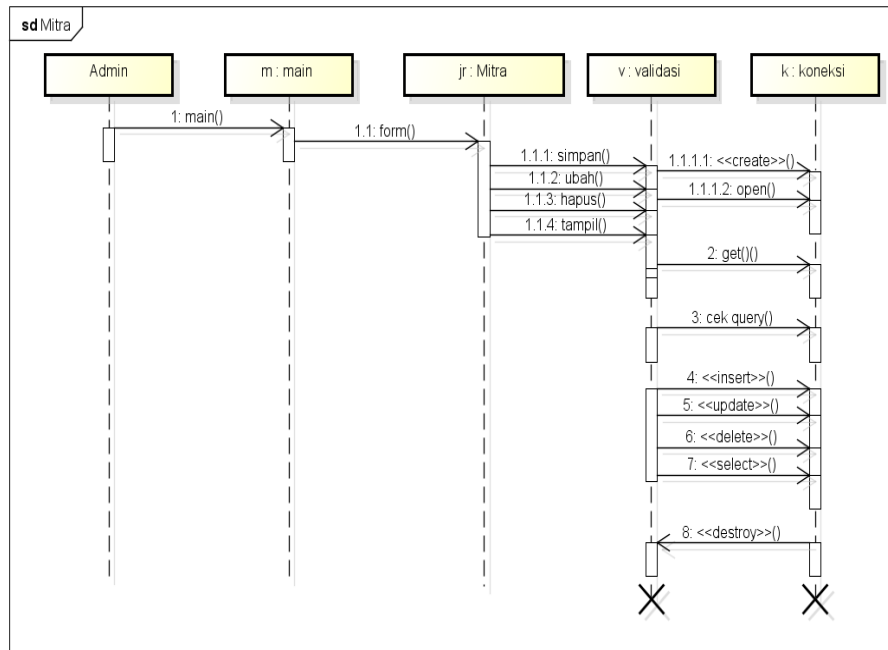


powered by Astah

Gambar 3.8 *Sequence Diagram Logout*

3. *Sequence Diagram Mitra*

Sequence Diagram mitra merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya dengan menampilkan data mitra hingga cek koneksi dan berhasil di proses, berikut adalah *Sequence Diagram* mitra pada Gambar 3.9.

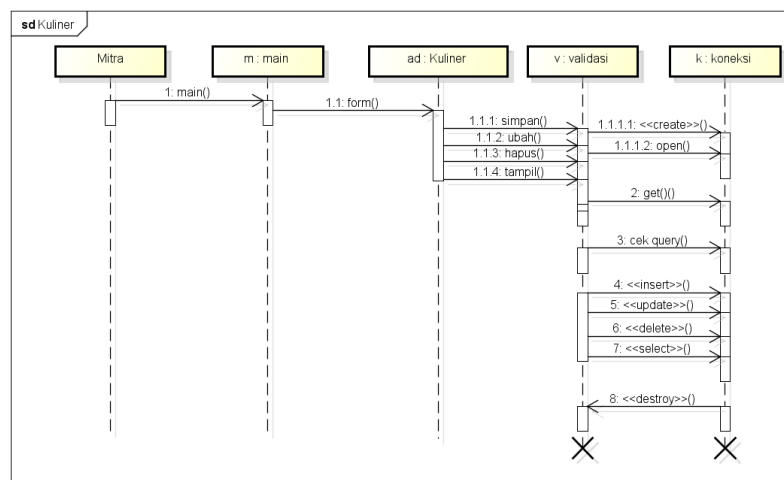


powered by Astah

Gambar 3.9 *Sequence Diagram Mitra*

4. *Sequence Diagram Kuliner*

Sequence Diagram kuliner merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya dengan menampilkan data kuliner hingga cek koneksi dan berhasil di proses, berikut adalah *Sequence Diagram* kuliner pada Gambar 3.10.

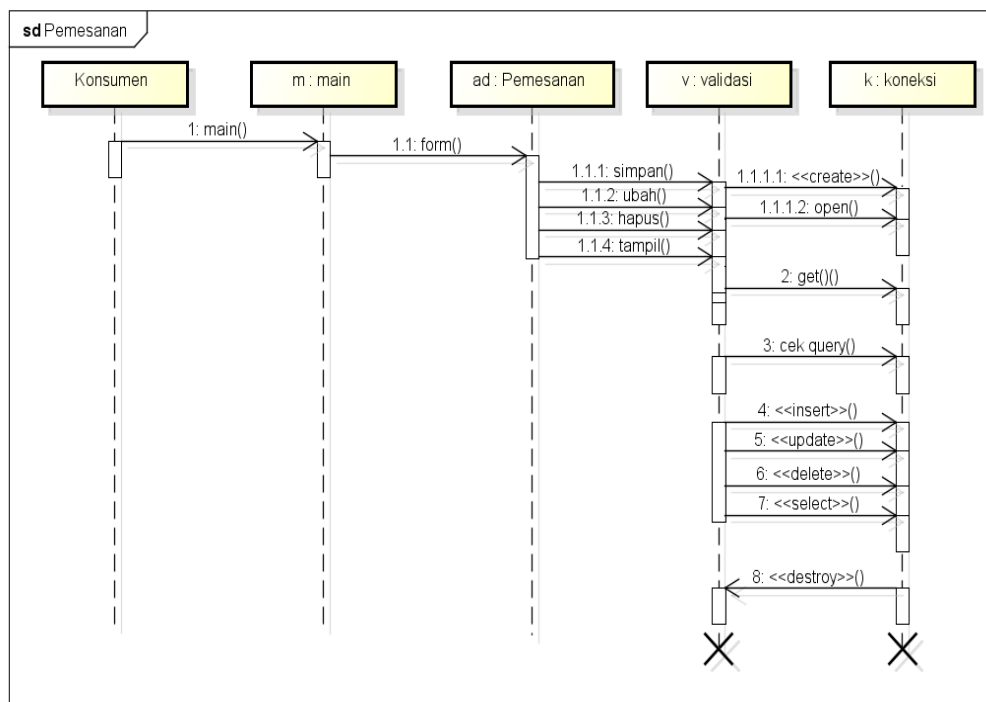


powered by Astah

Gambar 3.10 *Sequence Diagram Kuliner*

5. *Sequence Diagram* Pemesanan

Sequence Diagram pemesanan merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya dengan menampilkan data pemesanan hingga cek koneksi dan berhasil di proses, berikut adalah *Sequence Diagram* pemesanan pada Gambar 3.11.

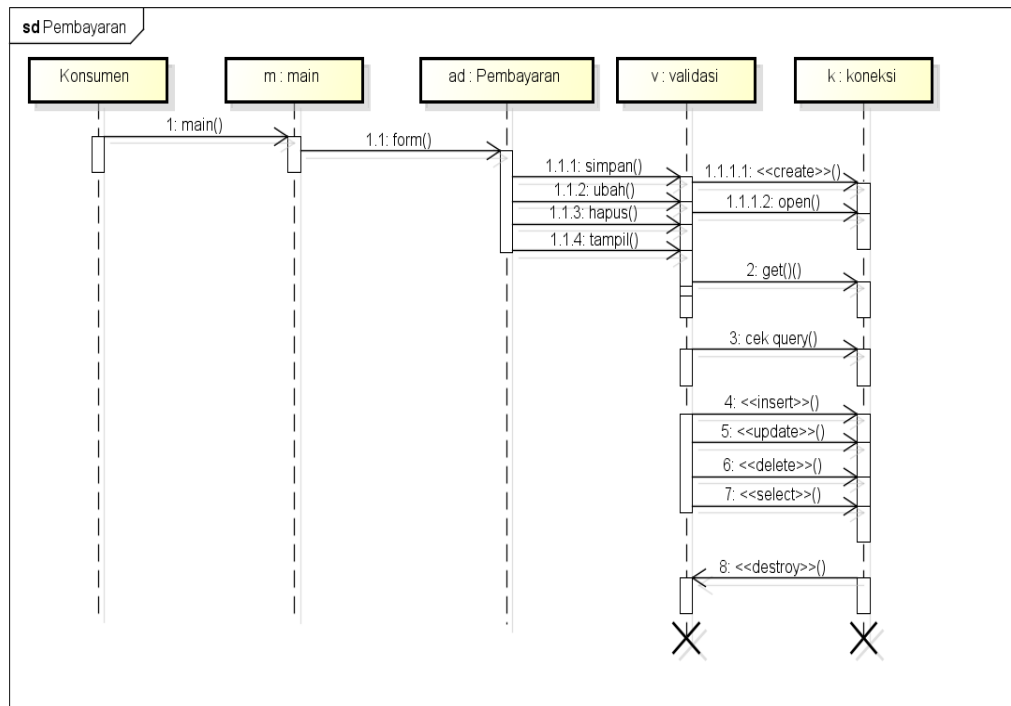


powered by Astah

Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Pemesanan

6. *Sequence Diagram* Pembayaran

Sequence Diagram pembayaran yang terdiri dari data transaksi pemesanan yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin ke bagian berikutnya dengan menampilkan data pembayaran hingga cek koneksi dan berhasil di proses, berikut adalah *Sequence Diagram* pembayaran pada Gambar 3.12.

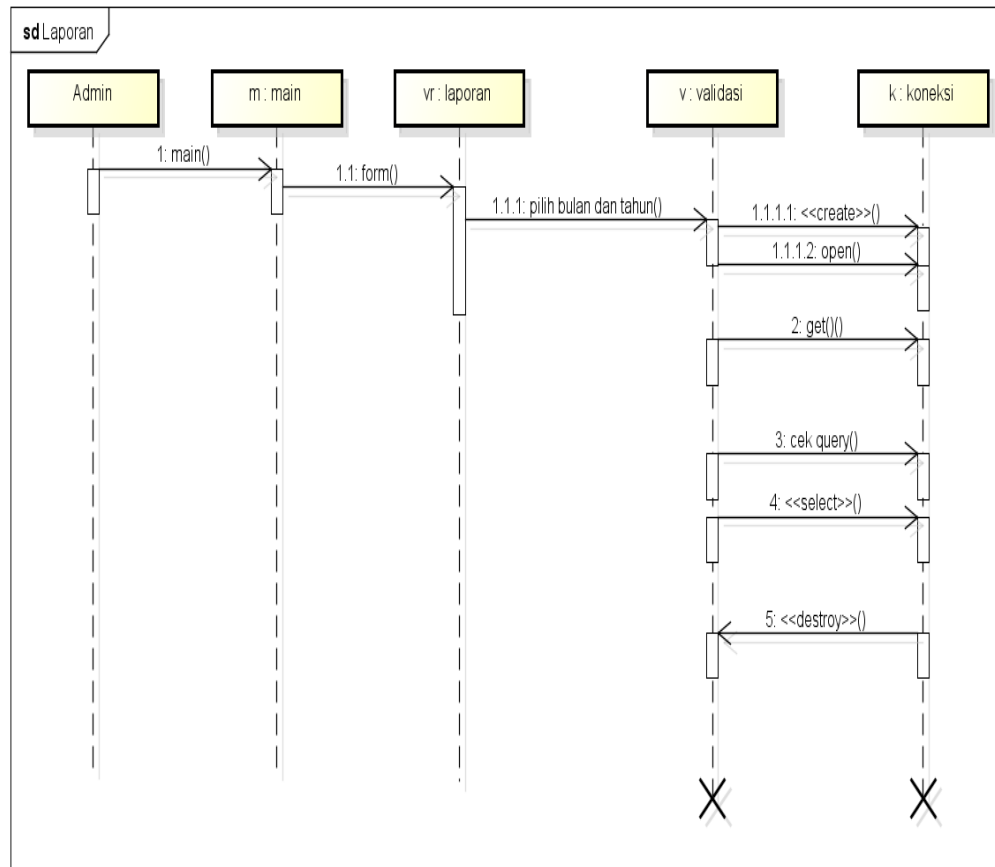


powered by Astah

Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Pembayaran

7. *Sequence Diagram* Laporan

Sequence Diagram laporan pembayaran yang terdiri transaksi pesanan yang berhasil yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin kebagian berikutnya dengan menampilkan data laporan, berikut adalah *Sequence Diagram* laporan pada Gambar 3.13.



powered by Astah

Gambar 3.13 Sequence Diagram Laporan

3.3.6 Kamus Data

Kamus data merupakan *database* bagian dari pendeskripsian terhadap tabel-tabel yang digunakan pada sistem yang dibangun seperti berikut :

1. Tabel *Login*

Nama *Database* : dbkuliner
 Nama Tabel : *Login*
 Kunci Utama : *Username*

Tabel 3.1 Tabel Login

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	<i>username</i>	<i>Varchar</i>	50	Sebagai kunci utama
2	<i>password</i>	<i>Text</i>	-	Sebagai <i>password</i>
3	akses	<i>Int</i>	2	Sebagai akses

2. Tabel Kuliner

Nama *Database* : dbkuliner

Nama Tabel : kuliner

Kunci Utama : idkuliner

Tabel 3.2 Tabel Kuliner

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	idkuliner	<i>Varchar</i>	10	Sebagai kunci utama
2	nama_kuliner	<i>Varchar</i>	25	Sebagai nama kuliner
3	harga	<i>Int</i>	20	Sebagai harga
4	id_mitra	<i>Varchar</i>	50	Sebagai id mitra
5	fotokuliner	<i>Text</i>	-	Sebagai foto kuliner
6	spesifikasi	<i>Text</i>	-	Sebagai spesifikasi

3. Tabel Mitra

Nama *Database* : dbkuliner

Nama Tabel : mitra

Kunci Utama : id_mitra

Tabel 3.3 Tabel Mitra

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_mitra	<i>Int</i>	10	Sebagai id mitra
2	nama_mitra	<i>Varchar</i>	25	Sebagai nama
3	alamat	<i>Text</i>	32	Sebagai alamat
4	telpon	<i>Varchar</i>	15	Sebagai telepon
5	nama_perusahaan	<i>Varchar</i>	20	Sebagai nama perusahaan
6	Foto	<i>Text</i>	-	Sebagai foto
	<i>username</i>	<i>Varchar</i>	50	Sebagai <i>username</i>
	Norek	<i>Varchar</i>	20	Sebagai norek
	Npwp	<i>Varchar</i>	20	Sebagai npwp

4. Tabel Pembayaran

Nama *Database* : dbkuliner

Nama Tabel : pembayaran

Kunci Utama : idpembayaran

Tabel 3.4 Tabel Pembayaran

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	idpembayaran	<i>Int</i>	10	Sebagai kunci utama
2	tanggalbayar	<i>Date</i>	-	Sebagai tanggal bayar
3	idpemesanan	<i>Int</i>	10	Sebagai id pemesanan
4	totalbayar	<i>Int</i>	15	Sebagai total bayar
5	fotobayar	<i>Text</i>	-	Sebagai foto bayar

5. Tabel Pemesanan

Nama *Database* : dbkuliner

Nama Tabel : pemesanan

Kunci Utama : id_pemesanan

Tabel 3.5 Tabel Pemesanan

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_pemesanan	<i>Int</i>	10	Sebagai id pemesanan
2	Tanggal	<i>Date</i>	-	Sebagai tanggal
3	id_pengunjung	<i>Varchar</i>	50	Sebagai id pengunjung
4	jumlah	<i>Int</i>	15	Sebagai jumlah
5	Total	<i>Int</i>	15	Sebagai total
6	Status	<i>Varchar</i>	10	Sebagai status

6. Tabel Pengunjung

Nama *Database* : dbkuliner

Nama Tabel : pengunjung

Kunci Utama : id_pengunjung

Tabel 3.6 Tabel Pengunjung

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	id_pengunjung	<i>Varchar</i>	10	Sebagai kunci utama
2	nama_pengunjung	<i>Varchar</i>	25	Sebagai nama pengunjung
3	Alamat	<i>Text</i>	-	Sebagai alamat
4	Telpon	<i>Varchar</i>	15	Sebagai telepon
5	Jk	<i>Varchar</i>	15	Sebagai jenis kelamin
6	<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	30	Sebagai <i>username</i>

7. Tabel *Reservasi*

Nama *Database* : dbkuliner

Nama Tabel : *reservasi*

Kunci Utama : id_*reservasi*

Tabel 3.7 Tabel *Reservasi*

No.	Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
1	idreservasi	<i>Int</i>	10	Sebagai kunci utama
2	Tanggal	<i>Date</i>	-	Sebagai tanggal
3	id_pengunjung	<i>varchar</i>	50	Sebagai id pengunjung
4	Total	<i>Int</i>	15	Sebagai total
5	jumlah_orang	<i>Int</i>	15	Sebagai jumlah orang
6	tgl_resevasi	<i>Date</i>	-	Sebagai tanggal reservasi
7	pukul	<i>Time</i>		Sebagai jam
8	status	<i>Varchar</i>	10	Sebagai status
9	batas	<i>Date</i>		Sebagai batas

3.4 Rancangan *Input*

1. Rancangan *Registrasi Mitra*

Rancangan tampilan *registrasi* merupakan tampilan yang digunakan sebagai pendaftaran hak akses ke halaman berikutnya pada mitra, berikut adalah tampilan *registrasi* mitra pada Gambar 3.14.

A Web Page

Daftar Mitra 089630480428 Jln Pangeran Tirtayasa Beringin Compang Jaya Bandar Lampung

**Kuliner Hist
Khas Lampung**

Beranda Kuliner Pendaftaran Masuk

Pendaftaran Mitra

E-Mail

Nama Pemilik

Nama Usaha

Telpon

Alamat

No Rekening

NPWP Mitra

Foto Logo Usaha

Password

Gambar 3.14 Rancangan Tampilan *Registrasi Mitra*

2. Rancangan *Registrasi Konsumen*

Rancangan tampilan *registrasi* merupakan tampilan yang digunakan sebagai pendaftaran hak akses ke halaman berikutnya pada mitra, berikut adalah tampilan *registrasi* pengunjung pada Gambar 3.15.

A Web Page

Daftar Mitra: 089630480428 Jln Pangreron Tirtayasa Beringin Campang Jaya Bandar Lampung

**Kuliner Hist
Khas Lampung**

Beranda Kuliner Pendaftaran Masuk

Pendaftaran

E-Mail

Nama

Jenis Kelamin

Laki-Laki

Telpon

Alamat

Password

Gambar 3.15 Rancangan Tampilan *Registrasi* Pengunjung

3. Rancangan *Login*

Rancangan *login* merupakan tampilan yang digunakan sebagai sebagai hak akses ke halaman menu, berikut adalah tampilan *login* pada Gambar 3.16.

A Web Page

Daftar Mitra: 089630480428 Jln Pangreron Tirtayasa Beringin Campang Jaya Bandar Lampung

**Kuliner Hist
Khas Lampung**

Beranda Kuliner Pendaftaran Masuk

Login

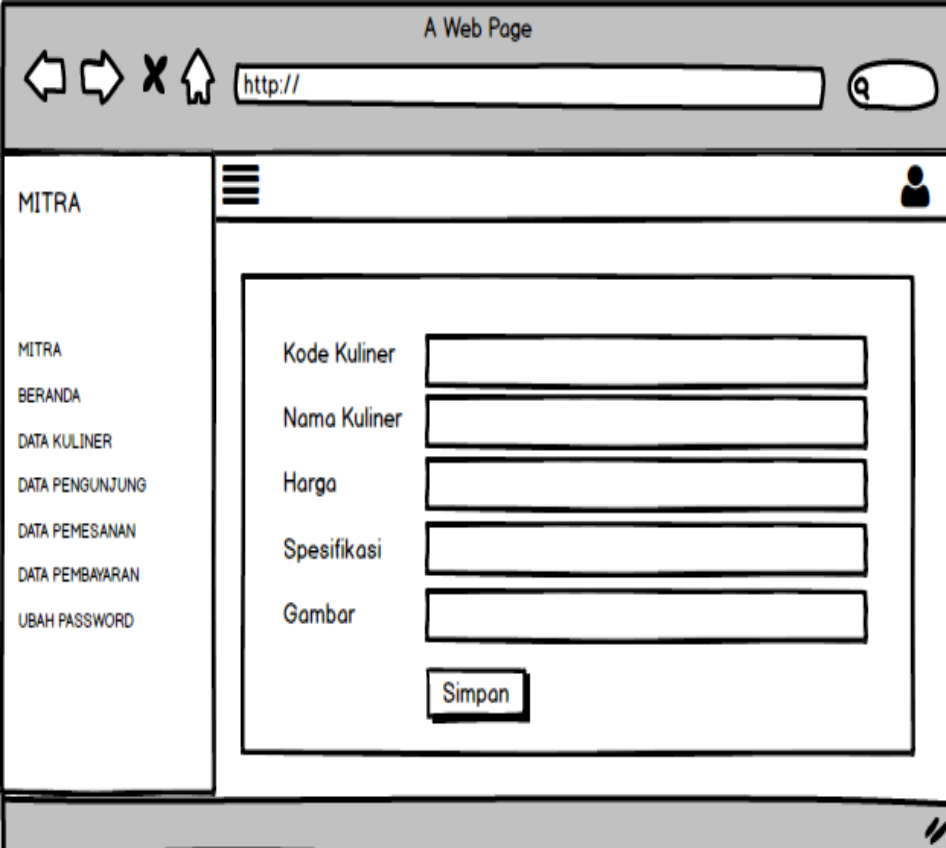
Username

Pasword

Gambar 3.16 Rancangan *Login*

4. Rancangan Kuliner

Rancangan kuliner merupakan tampilan yang digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan, berikut adalah rancangan kuliner pada Gambar 3.17.

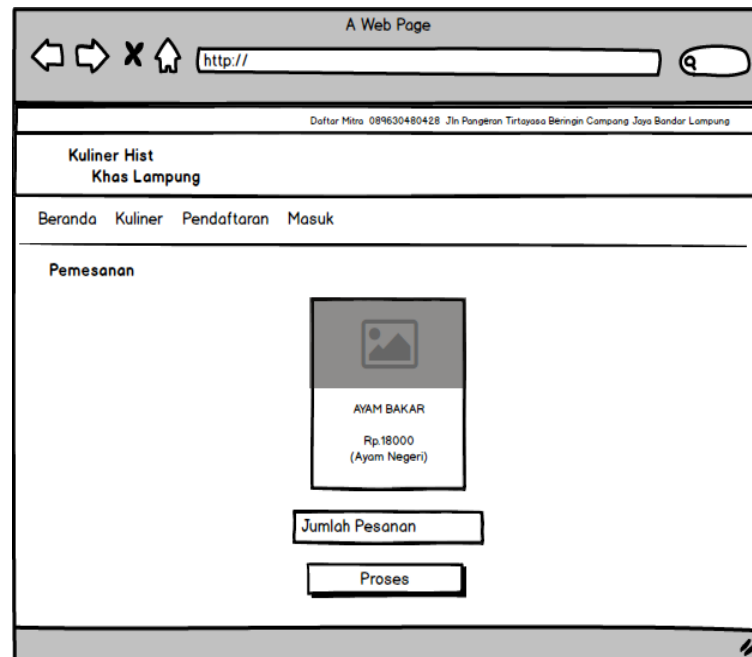


The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a search bar containing "http://". The page layout includes a sidebar menu on the left with the following items: MITRA, MITRA, BERANDA, DATA KULINER, DATA PENGUNJUNG, DATA PEMESANAN, DATA PEMBAYARAN, and UBAH PASSWORD. The main content area features a form with the following fields: Kode Kuliner, Nama Kuliner, Harga, Spesifikasi, and Gambar. A "Simpan" button is located below the form fields.

Gambar 3.17 Rancangan Kuliner

5. Rancangan Pemesanan

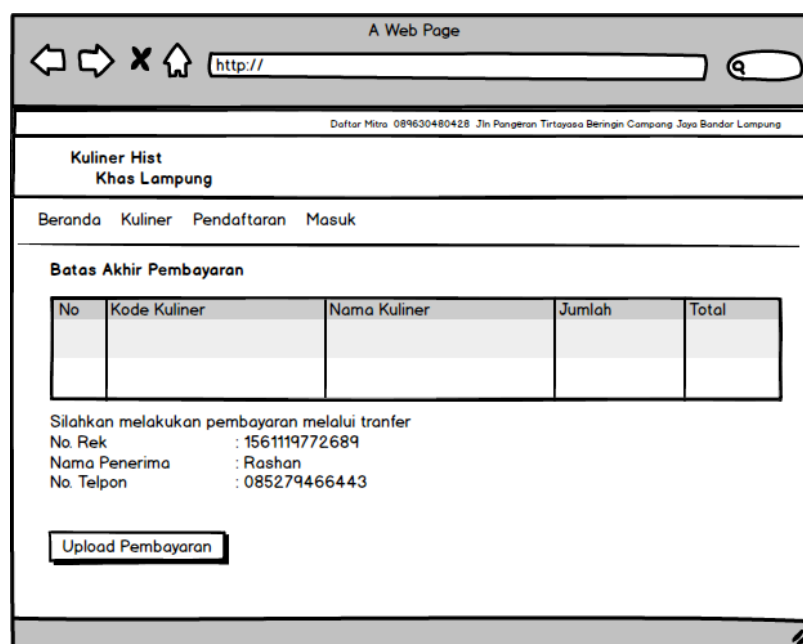
Rancangan pemesanan merupakan tampilan yang digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan, berikut adalah data pemesanan pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 Rancangan Pemesanan

6. Rancangan Pembayaran

Rancangan pembayaran merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data pembayaran dan melakukan konfirmasi, berikut adalah pembayaran pada Gambar 3.19.

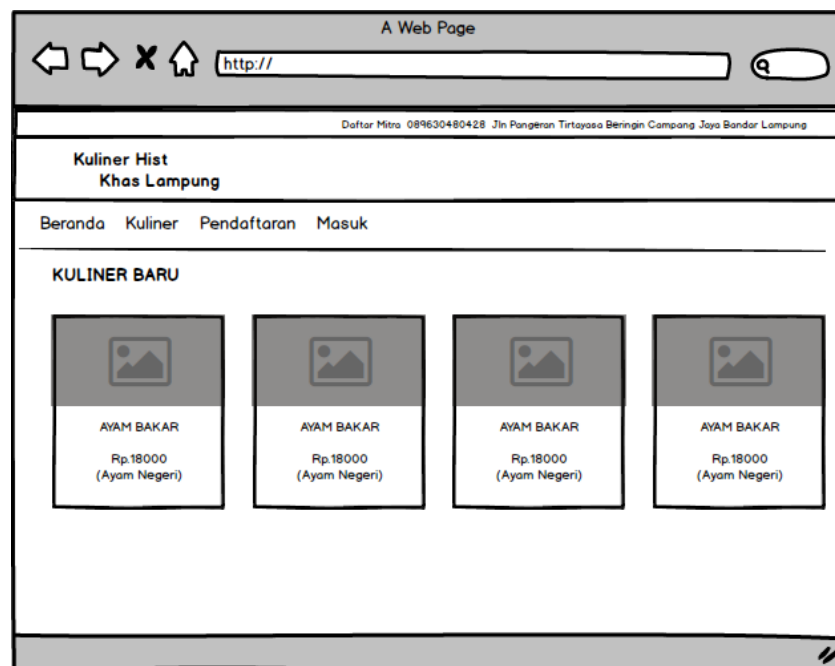


Gambar 3.19 Rancangan Pembayaran

3.5 Rancangan Output

1. Rancangan Lihat Kuliner

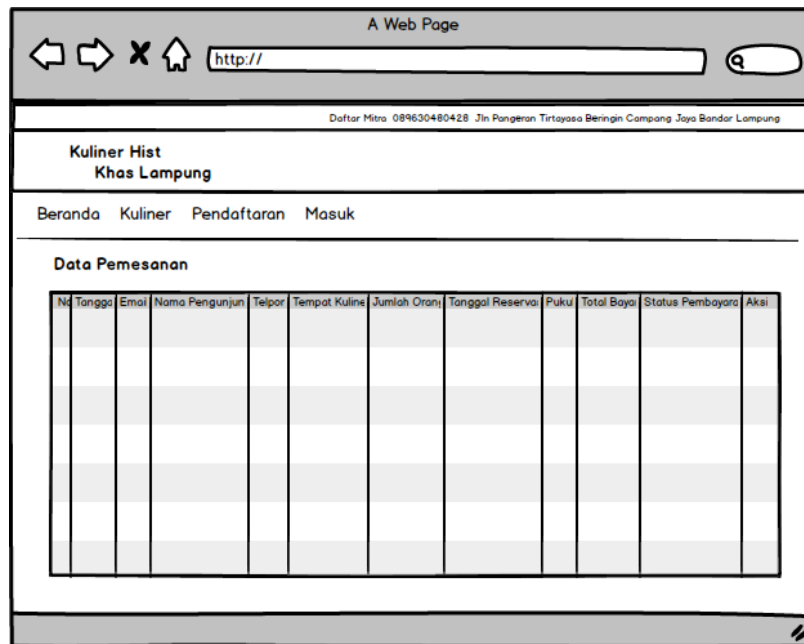
Rancangan lihat kuliner merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data kuliner, berikut adalah tampilan kuliner pada Gambar 3.20 dibawah ini :



Gambar 3.20 Rancangan Kuliner

2. Rancangan Riwayat Pesanan

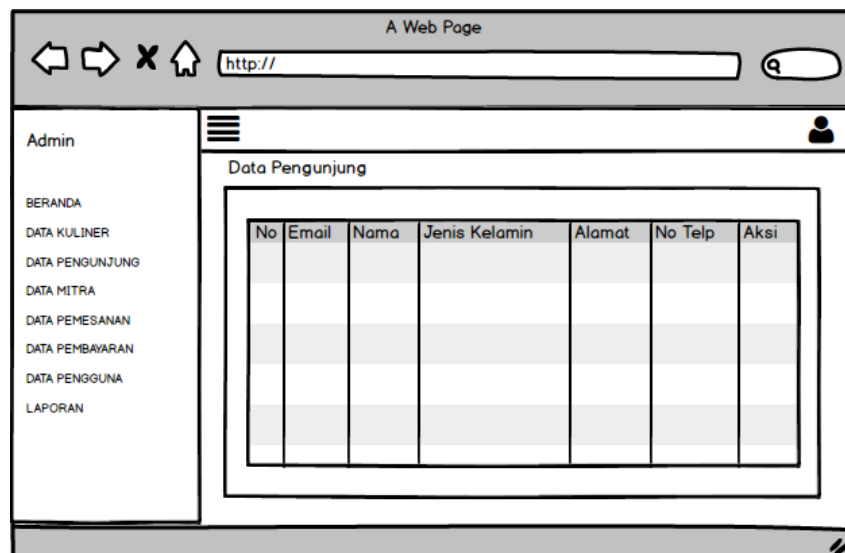
Rancangan riwayat pesanan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data pesanan yang pernah dilakukan, berikut adalah riwayat pesanan pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Rancangan Riwayat Pesanan

3. Rancangan Pengunjung

Rancangan pengunjung merupakan tampilan yang digunakan untuk data seperti menampilkan, berikut adalah pengunjung pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22 Rancangan Pengunjung

4. Rancangan Mitra

Rancangan mitra merupakan tampilan yang digunakan untuk mengelola menampilkan data, berikut adalah data mitra pada Gambar 3.23.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a search bar containing 'http://'. On the left, there is an 'Admin' menu with the following items: BERANDA, DATA KULINER, DATA PENGUNJUNG, DATA MITRA, DATA PEMESANAN, DATA PEMBAYARAN, DATA PENGGUNA, and LAPORAN. The main content area is titled 'Data Mitra' and contains a table with the following columns: No, Email, Nama, Nama Usaha, Alamat, No Telp, and Aksi. The table is currently empty.

No	Email	Nama	Nama Usaha	Alamat	No Telp	Aksi

Gambar 3.23 Rancangan Mitra

5. Rancangan Pemesanan

Rancangan pemesanan merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data, berikut adalah data pemesanan pada Gambar 3.24.

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a search bar containing 'http://'. On the left, there is an 'Admin' menu with the following items: BERANDA, DATA KULINER, DATA PENGUNJUNG, DATA MITRA, DATA PEMESANAN, DATA PEMBAYARAN, DATA PENGGUNA, and LAPORAN. The main content area is titled 'Data Pemesanan' and contains a table with the following columns: No, Tar, Er, Nama Pe, Tel, Tempa, Jumlah, Tanggal, Pi, Total, Status, Pi, and Al. The table is currently empty.

No	Tar	Er	Nama Pe	Tel	Tempa	Jumlah	Tanggal	Pi	Total	Status	Pi	Al

Gambar 3.24 Rancangan Pemesanan