

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan bagaimana tahapan penelitian yang akan dilakukan serta menggunakan metode pengumpulan data dan pengembangan sistem sebagai penyelesaian masalah.

3.1 Pengumpulan Data

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan guna mendukung pelaksanaan penelitian ini digunakan beberapa teknik pengumpulan data antara lain sebagai berikut :

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian melalui kegiatan melihat, memantau dan menganalisa secara langsung sehingga akan lebih jelas objek yang diamati.

2. Wawancara

Metode Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pewawancara (pengumpul data) dengan responden (sumber data) dengan cara menemui responden. Penulis melakukan wawancara dengan konsumen.

3. Studi Literatur

Metode Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan literatur yang bersumber dari jurnal, buku atau hasil penelitian orang lain yang berkaitan dengan obyek penelitian ini.

3.1.2 Alat dan Bahan

Dalam sistem informasi pengaduan layanan masyarakat terdapat beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan guna mendukung proses sistem informasi yaitu:

a. Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam Analisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun Mobile Application CARIMAKAN sebagai berikut :

1. Perangkat lunak sistem operasi pada android minimal adalah Android versi 4.0.
2. Perangkat lunak untuk pembuatan program adalah Android Studio.
3. Software pendukung lain.

b. Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam Analisis kebutuhan perangkat keras yang digunakan untuk membangun *Mobile Application* CARIMAKAN adalah :

1. Spesifikasi minimum untuk android :
 - a. Processor Qualcomm Snapdragon 615.
 - b. Storage 8Gb.
 - c. Ram 3 Gb.
 - d. Android Versi 5.0 – 5.1 (*Lollipop*)

3.2 Tahapan Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model prototype. Adapun alasan penulis dalam menggunakan model ini dikarenakan sistem yang dikembangkan berupa sistem skala kecil. Model ini dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan dimana Penulis dan pemilik Rumah Makan bertemu dan mengidentifikasi objektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan dan kemudian dilakukan perancangan kilat.

3.2.1 Tentukan Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengar keluhan dari konsumen. Untuk membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi. Aktivitas yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah dengan melakukan observasi dan wawancara serta mengumpulkan data dan informasi mengenai masalah tersebut.

3.2.2 Buat Prototype

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan prototype sistem. Prototype yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan konsumen atau pengguna. Aktivitas yang dilakukan yaitu mendesain system yang berjalan, mendesain sistem yang diusulkan serta mendesain input dan output program.

3.2.3 Evaluasi

Pada tahap ini, Prototype dari sistem di uji coba oleh masyarakat atau pengguna. Kemudian dilakukann evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan konsumen. Pengembangan kemudian kembali mendengarkan keluhan dari konsumen untuk memperbaiki Prototype yang ada.

3.2.4 Program Sistem

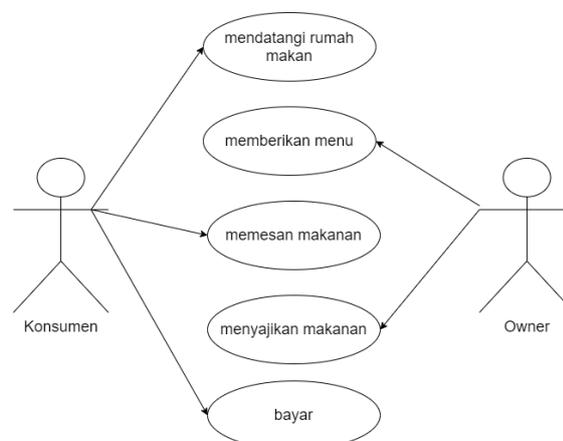
Pembangunan sistem tersebut menggunakan prototype yang diusulkan sebagai pedoman untuk membangun sistem dengan menggunakan Aplikasi Android Studio dengan bahasa pemrograman Node Js.

3.3 Perancangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang berjalan untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara rinci dengan menggunakan Use Case Diagram.

3.3.1 Use Case Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

Secara garis besar use case diagram sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Use Case Diagram Sistem yang sedang berjalan

Nama *Use Case* : Mendatangi Rumah Makan
 Actor : Konsumen & Owner
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk mendatangi rumah makan
 Deskripsi : Konsumen mendatangi rumah makan, dalam proses ini sebelumnya konsumen melakukan pencarian rumah makan dengan berkeliling.

Tabel 3. 1 Penjelasan Use Case Mendatangi Rumah Makan

Konsumen	Owner
1. Konsumen berkeliling mencari rumah makan dan kemudian mendatangi rumah makan yang dipilih	
	2. Melayani Konsumen

Nama *Use Case* : Memberikan Menu
 Actor : Owner
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk memberikan informasi menu apa saja yang ada di rumah makan tersebut
 Deskripsi : Owner memberikan informasi menu makanan yang tersedia di rumah makan, di mana dalam tahap ini ada konsumen tidak tahu sama sekali mengenai daftar menu serta harga yang disediakan oleh rumah makan.

Tabel 3. 2 Penjelasan Use Case Memberikan Menu

Owner	Konsumen
1. Memberikan menu kepada konsumen	
	2. Melihat menu

Nama *Use Case* : Memesan Makanan
 Actor : Konsumen
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk memesan makanan
 Deskripsi : Konsumen memesan makanan setelah melihat pilihan menu yang diberikan oleh owner.

Tabel 3. 3 Penjelasan Use Case Memesan Makanan

Konsumen	Owner
1. Memesan makanan yang terdapat dalam pilihan menu	
	2. Mencatat pesanan konsumen

Nama *Use Case* : Menyajikan Makanan
 Actor : Owner
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk menyajikan makanan
 Deskripsi : Owner menyajikan makanan yang telah dipesan oleh konsumen. Setelah makanan disajikan konsumen menyantap makanan dan berpendapat secara pribadi mengenai makana yang telah disajikan

Tabel 3. 4 Penjelasan Use Case Menyajikan Makanan

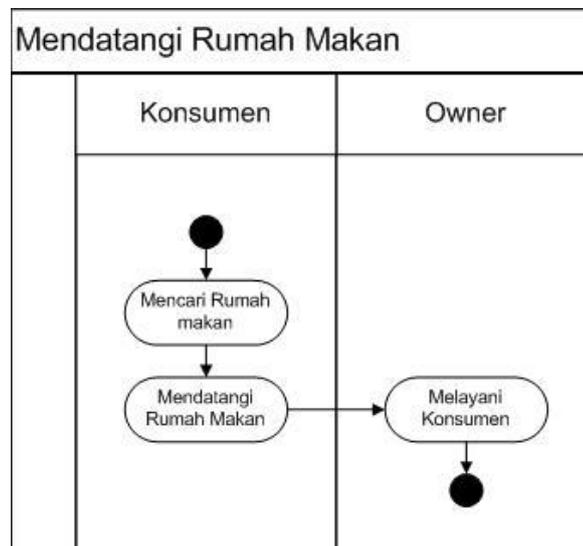
Owner	Konsumen
1. Menyajikan makanan yang dipesan oleh konsumen	
	2. Menyantap makanan yang disajikan oleh owner

Nama *Use Case* : Bayar
 Actor : Konsumen
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Melakukan pembayaran atas makanan yang dipesan
 Deskripsi : Konsumen membayar atas makanan yang telah dipesan.

Tabel 3. 5 Penjelasan Use Case Bayar

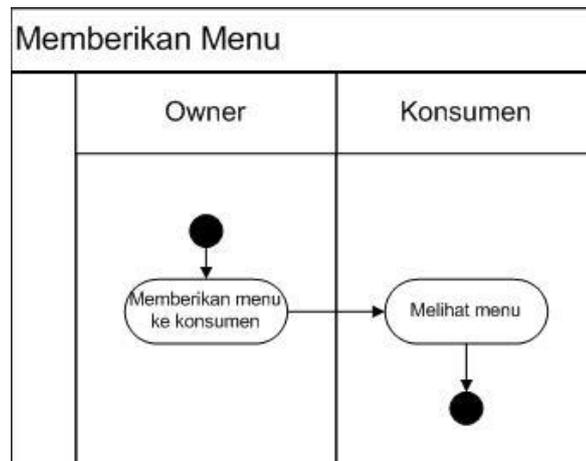
Konsumen	Owner
1. Konsumen melakukan pembayaran	
	2. Menerima pembayaran

3.3.1.1 Activity Diagram Mendatangi Rumah Makan



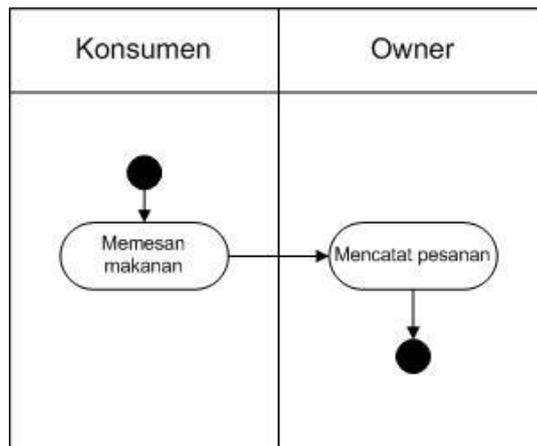
Gambar 3. 2 Activity Diagram Mendatangi Rumah Makan

3.3.1.2 Activity Diagram Memberikan Menu



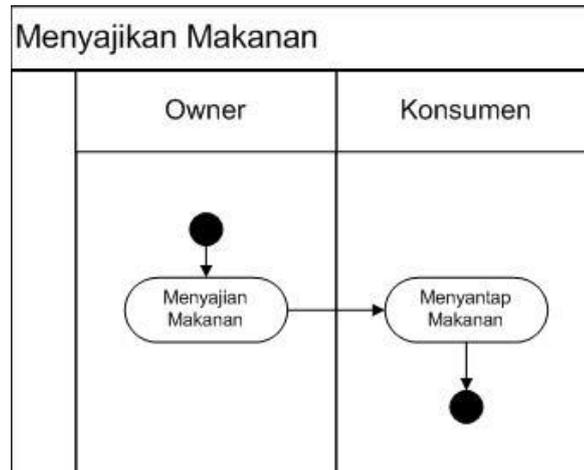
Gambar 3. 3 Activity Diagram Memberikan Menu

3.3.1.3 Activity Diagram Memesan Makanan



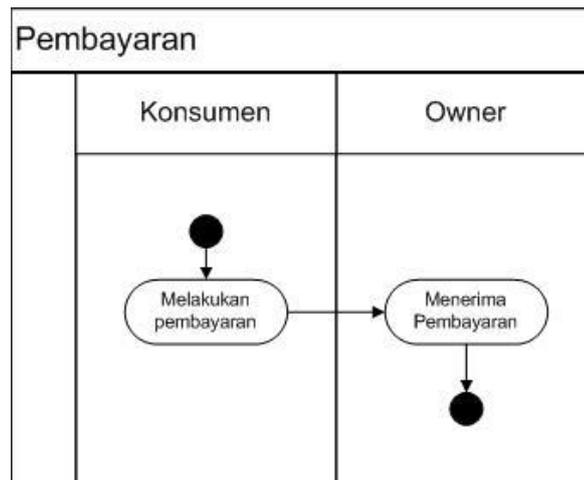
Gambar 3. 4 Activity Diagram Memesan Makanan

3.3.1.4 Activity Diagram Menyajikan Makanan



Gambar 3. 5 Activity Diagram Menyajikan Makanan

3.3.1.5 Activity Diagram Bayar

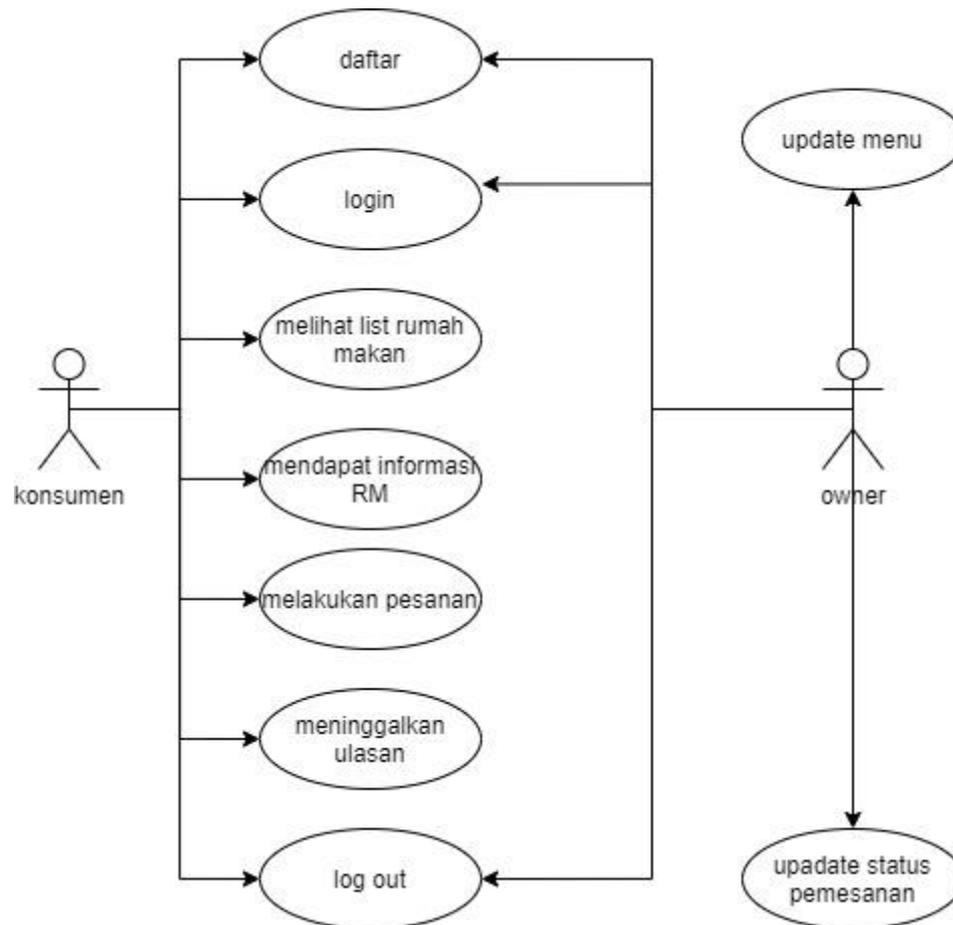


Gambar 3. 6 Activity Diagram Pembayaran

3.3.2 Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan

3.3.2.1 Use Case Diagram Interaksi Konsumen dengan Admin Rumah Makan

Secara garis besar use case diagram menggambarkan sistem yang diusulkan pada interaksi antara pemilik rumah makan dengan calon konsumennya dapat dilihat pada gambar 3.7 sebagai berikut:



Gambar 3. 7 Use Case Diagram Interaksi Konsumen dengan Admin Rumah Makan

- Nama *Use Case* : Daftar
- Actor : Konsumen, dan Owner
- Type : *Primary Key*
- Tujuan : Agar calon konsumen atau konsumen memiliki identitas yang jelas
- Deskripsi : Konsumen mengisi biodata seperti Nama, Email dan Password yang diajukan untuk masuk kedalam sistem.

Tabel 3. 6 Penjelasan *Use Case* Daftar

OWNER	KONSUMEN	SISTEM
Menyiapkan data identitas	Menyiapkan data identitas	

Membuka aplikasi	Membuka aplikasi	
		Menampilkan halaman sign in dan daftar
Memilih menu daftar akun	Memilih menu daftar akun	
		Menampilkan halaman daftar akun
Menginput data identitas berupa Nama RM, Alamat RM, No Telpon RM, foto, Lokasi maps, email dan password.	Menginput nomor handphone atau email	
		Verifikasi
Memasukan kode OTP	Memasukan kode OTP	
		Menyimpan data dan Menampilkan data identitas berhasil disimpan

Nama *Use Case* : Login

Actor : Konsumen / Calon konsumen dan Admin RM

Type : *Primary Key*

Tujuan : Untuk bisa mengakses aplikasi

Deskripsi : Konsumen dan admin RM login menggunakan no Hp atau email.

Tabel 3. 7 Penjelasan *Use Case* login

KONSUMEN	OWNER	SISTEM
Membuka aplikasi “Cari Makan”	Membuka aplikasi “App Rumah Makan”	
		Menampilkan halaman login
Masukkan email atau no hp dan password	Masukkan email atau no hp dan password	
		Menampilkan halaman utama

Nama *Use Case* : Melihat list Rumah Makan

Actor : Konsumen

Type : *Primary Key*

Tujuan : Agar konsumen dapat melihat list rumah makan

Deskripsi : Konsumen dapat melihat list rumah makan disekitar

Tabel 3. 8 Penjelasan *Use Case* Melihat list Rumah Makan

KONSUMEN	SISTEM
Melihat list rumah makan	
	Menampilkan data rumah makan sekitar
Memilih rumah makan yang ingin dilihat	
	Menampilkan menu rumah makan

Nama *Use Case* : Mendapatkan informasi tentang rumah makan

Actor : Konsumen

Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	: Agar konsumen dapat melihat informasi tentang rumah makan
Deskripsi	: Konsumen dapat melihat informasi tentang rumah makan berupa alamat serta lokasi gps, rating, nomor telpon, daftar menu dan harga

Tabel 3. 9 Penjelasan *Use Case* Mendapatkan informasi tentang rumah makan

KONSUMEN	SISTEM
Memilih rumah makan dari list rumah makan	
	Menampilkan halaman informasi tentang rumah makan berupa alamat serta lokasi gps, rating, nomor telpon, daftar menu dan harga.

Nama <i>Use Case</i>	: Melakukan pemesanan
Actor	: Konsumen
Type	: <i>Primary Key</i>
Tujuan	: Melakukan pemesanan ke rumah makan
Deskripsi	: Konsumen melakukan pemesanan berdasarkan menu yang tertera.

Tabel 3. 10 Penjelasan *Use Case* Melakukan pemesanan

KONSUMEN	SISTEM
Memilih menu	
	Menampilkan jumlah kuantitas
Menentukan kuantitas dan melakukan pemesanan	
	Menampilkan ringkasan pemesanan berupa lokasi pengiriman, catatan, dan

	total pembayaran
Melakukan pemesanan	
	Menyimpan pemesanan

Nama *Use Case* : Meninggalkan Ulasan
 Actor : Konsumen
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk Memberikan Ulasan tentang Menu
 Deskripsi : Konsumen dapat memberikan tanggapan atau review mengenai makanan di Rumah makan tersebut.

Tabel 3. 11 Penjelasan *Use Case* Meninggalkan Ulasan

KONSUMEN	SISTEM
Memilih Menu Penilaian	
	Menampilkan Kolom Penilaian atau komentar
Mengisi kolom Penilaian atau Komentar	
	Menyimpan data dan Menampilkan Penilaian ke menu Rumah makan tersebut.

Nama *Use Case* : Update Menu baru beserta harga
 Actor : Owner
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk Mengupdate Menu dan harga terbaru
 Deskripsi : Owner dapat menambahkan menu dan harga baru di rumah makan miliknya.

Tabel 3. 12 Penjelasan *Use Case* Update Menu baru beserta harga

OWNER	SISTEM
Memilih Tambah daftar Menu	
	Menampil-kan Form Tambah Menu
Mengisi data Daftar Menu beserta Harga	
	Menyimpan data dan Menampilkan di menu Utama

Nama *Use Case* : update status pemesanan

Actor : Owner

Type : *Primary Key*

Tujuan : Untuk Mengupdate status pemesanan konsumen

Deskripsi : Owner dapat mengupdate status atas pemesanan yang dilakukan konsumen.

Tabel 3. 13 Penjelasan *Use Case* update status pemesanan

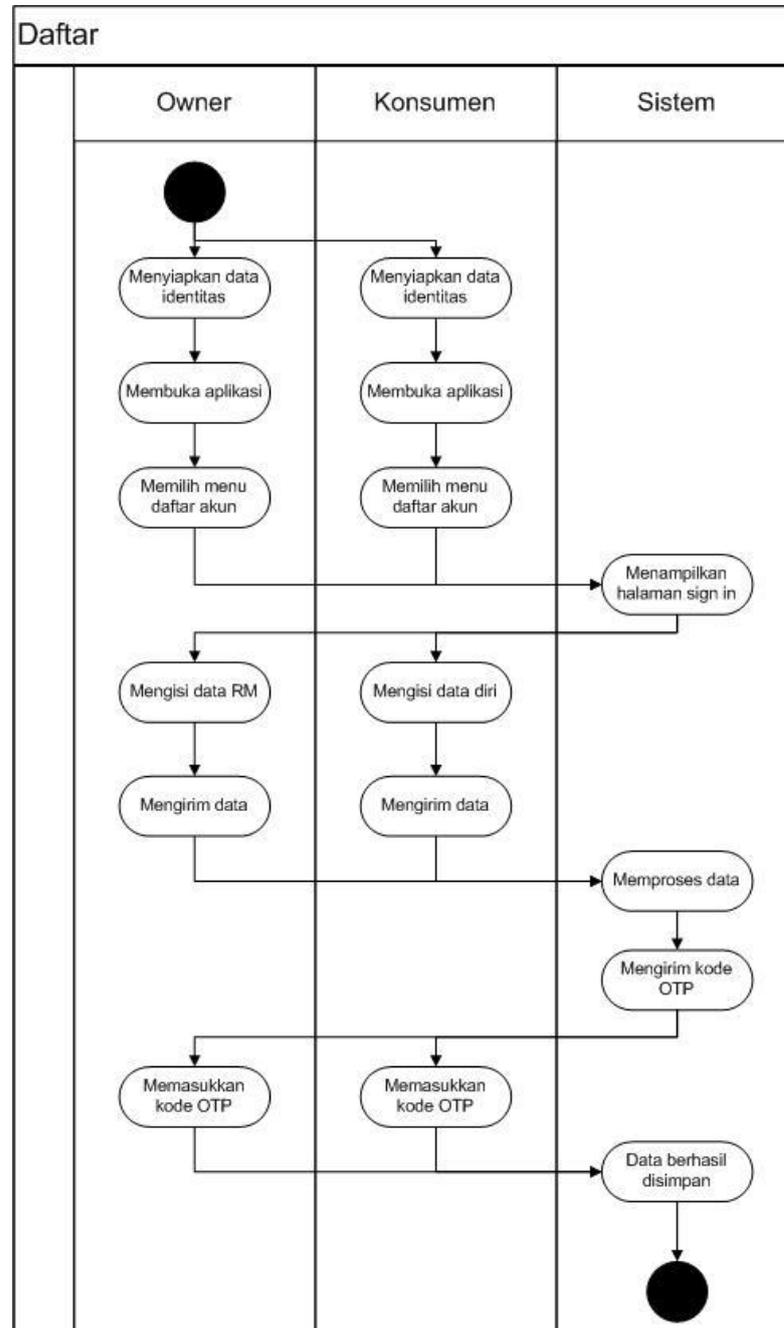
OWNER	SISTEM
	Menampilkan menu utama berupa list pesanan konsumen
Memilih list pesanan yang akan diproses	
	Menampilkan pesanan konsumen berupa alamat pengiriman, pesanan, dan total pembayaran
Update proses (menunggu/diproses/dikirim/sampai)	
	Menyimpan update oleh owner

Nama *Use Case* : Log Out
 Actor : Owner & Konsumen
 Type : *Primary Key*
 Tujuan : Untuk keluar dari akun yang sebelumnya sudah digunakan
 Deskripsi : Keluar dari akun sebelumnya untuk menjaga keamanan sebuah akun agar tidak digunakan orang lain

Tabel 3. 14 Penjelasan *Use Case* Log Out

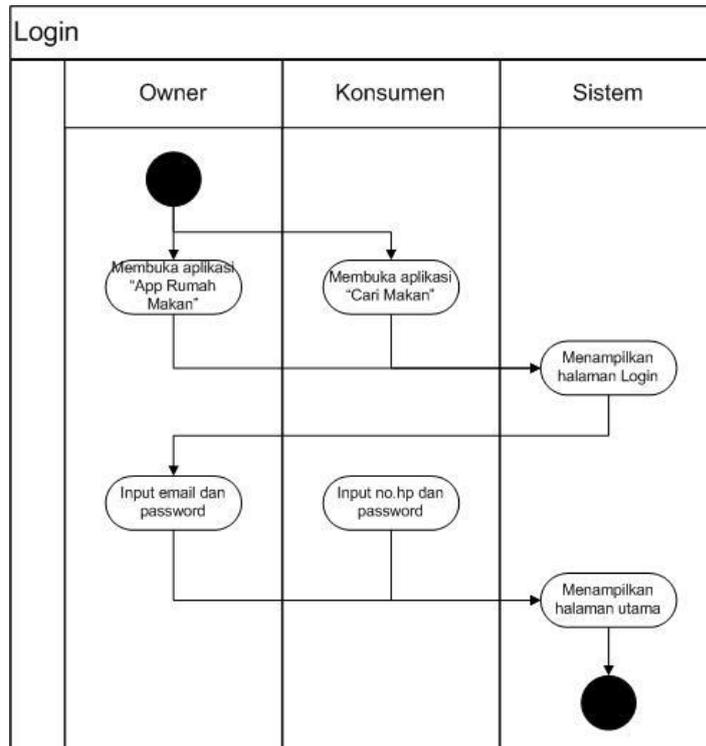
OWNER	KONSUMEN	SISTEM
Memilih pilihan menu Log Out	Memilih pilihan menu Log Out	
		Akun ter-logout dari aplikasi

3.3.2.2 Activity Diagram Daftar



Gambar 3. 8 Activity Diagram Daftar

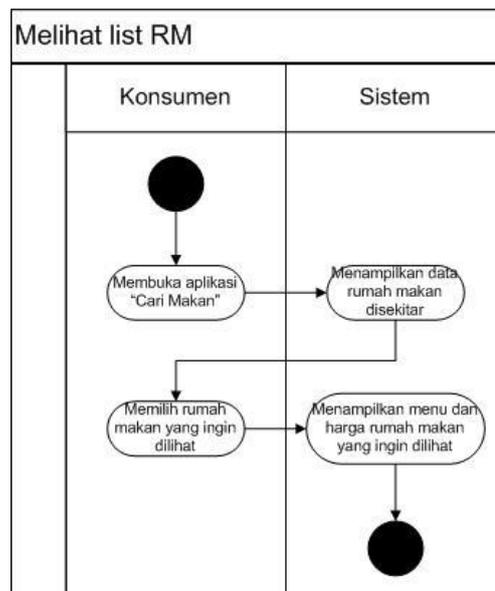
3.3.2.3 Activity Diagram Login



Gambar 3. 9 Activity Diagram Login

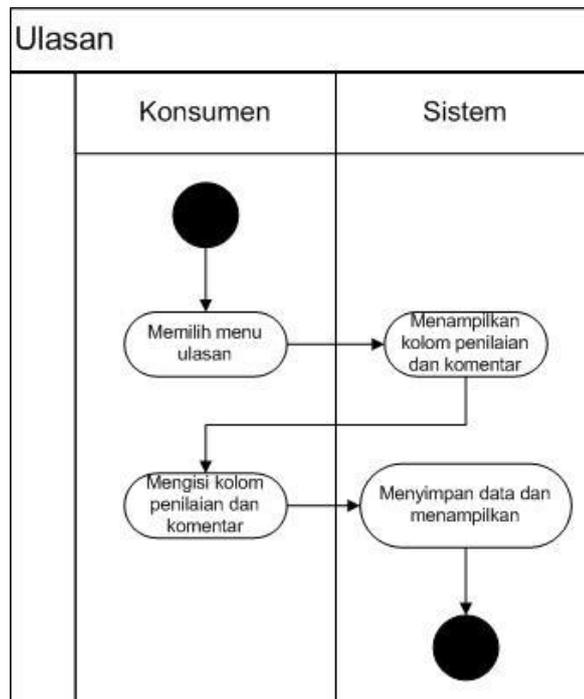
3.3.3 Activity Diagram Yang diusulkan

3.3.3.1 Activity Diagram Melihat list Rumah Makan



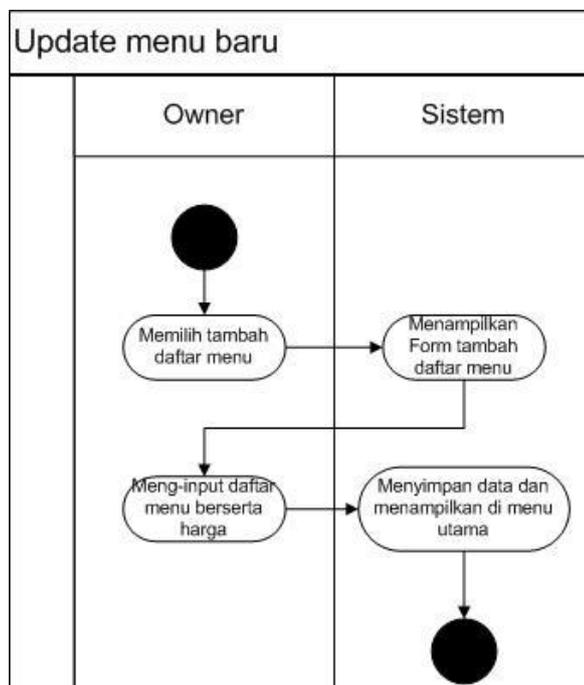
Gambar 3. 10 Activity Diagram Melihat List Rumah Makan

3.3.3.2 Activity Diagram Ulasan



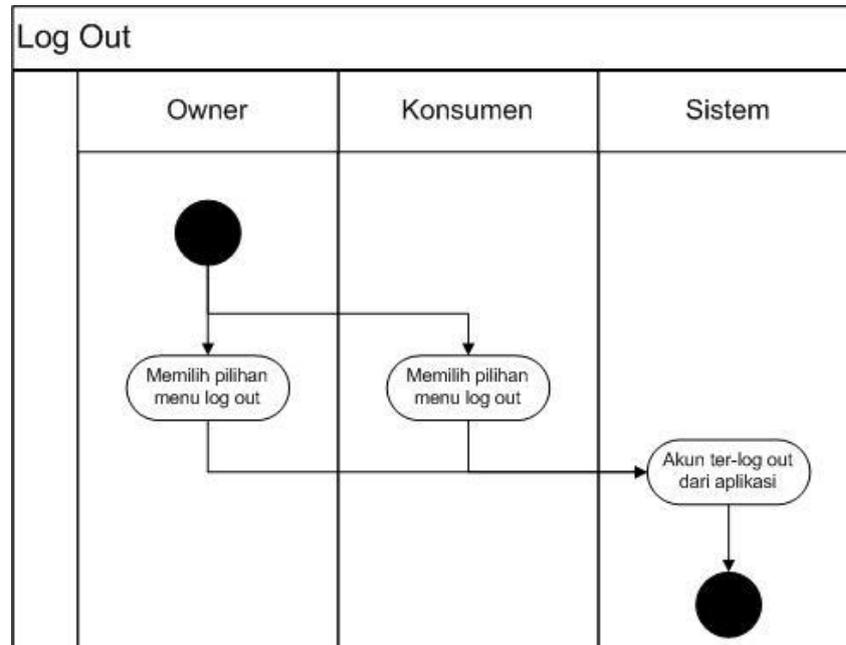
Gambar 3. 11 Activity Diagram Ulasan

3.3.3.3 Activity Diagram Update Menu Baru



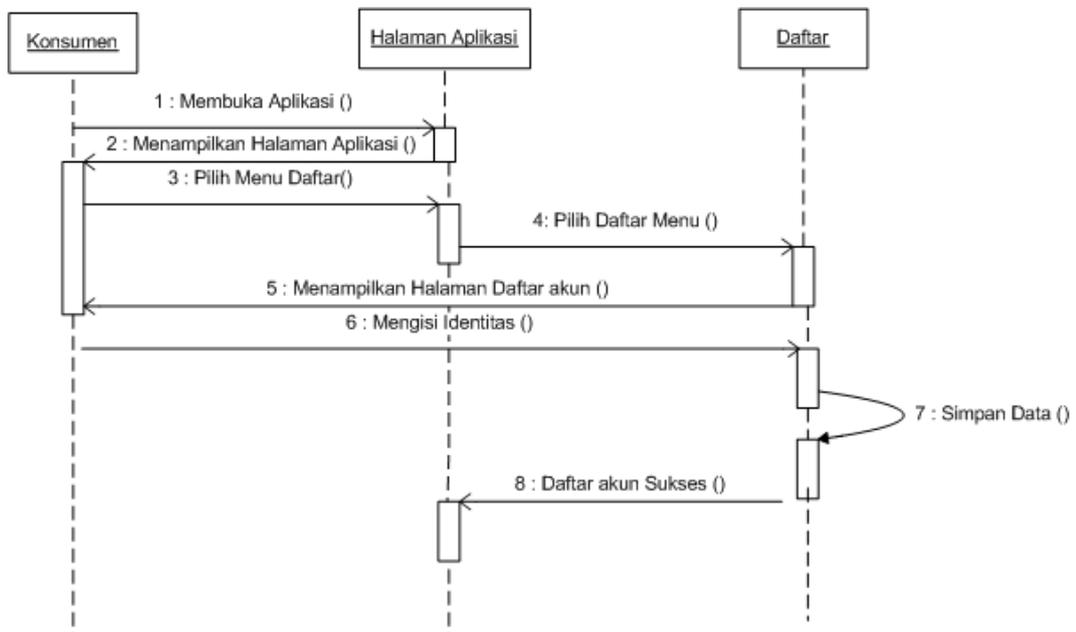
Gambar 3. 12 Activity Diagram Update menu baru

3.3.3.4 Activity Diagram Log Out



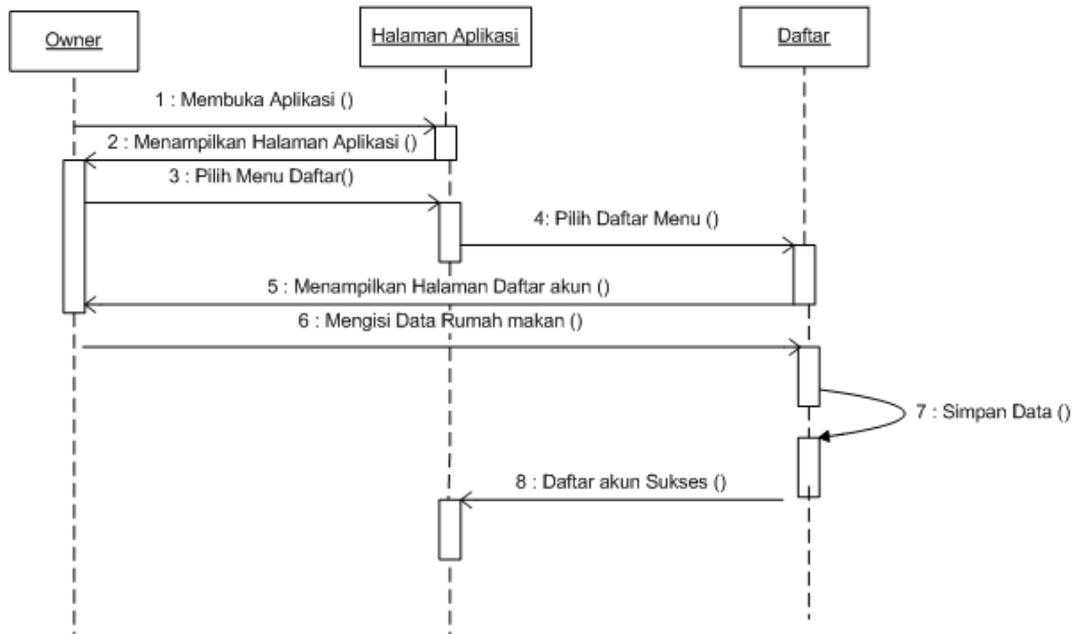
Gambar 3. 13 Activity Diagram Log Out

3.3.3.5 Sequens Diagram Daftar Konsumen



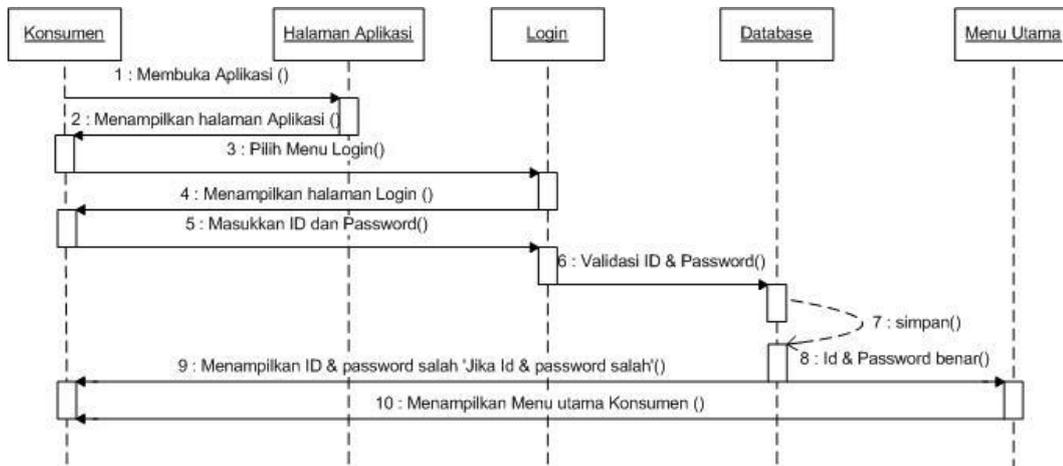
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Daftar Konsumen

3.3.3.6 Sequence Diagram Daftar Owner Rumah makan



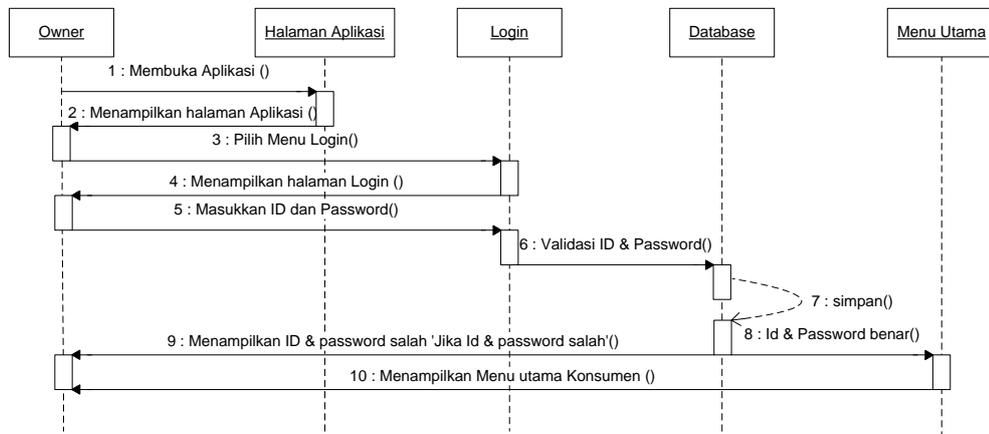
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Daftar Owner Rumah Makan

3.3.3.7 Sequens Diagram Login konsumen



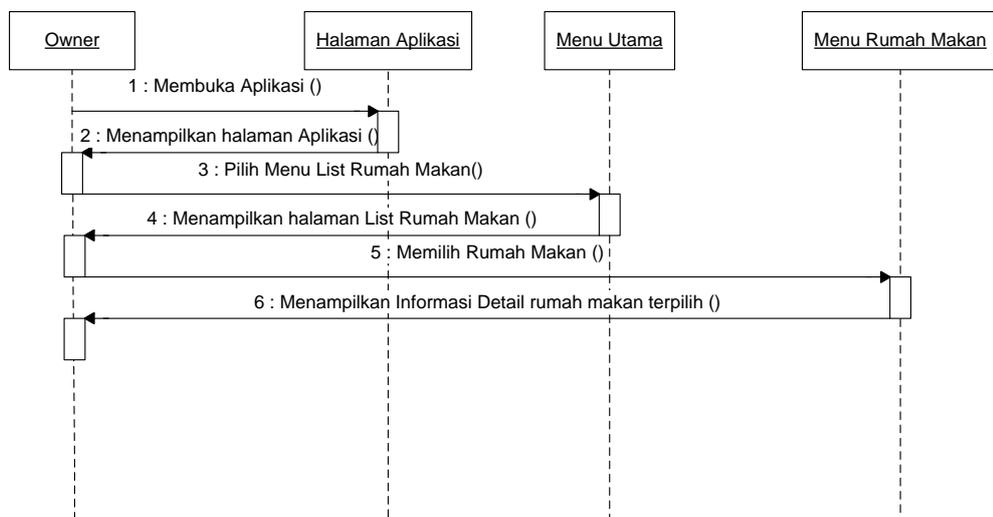
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Login Konsumen

3.3.3.8 Sequens Diagram Login Owner



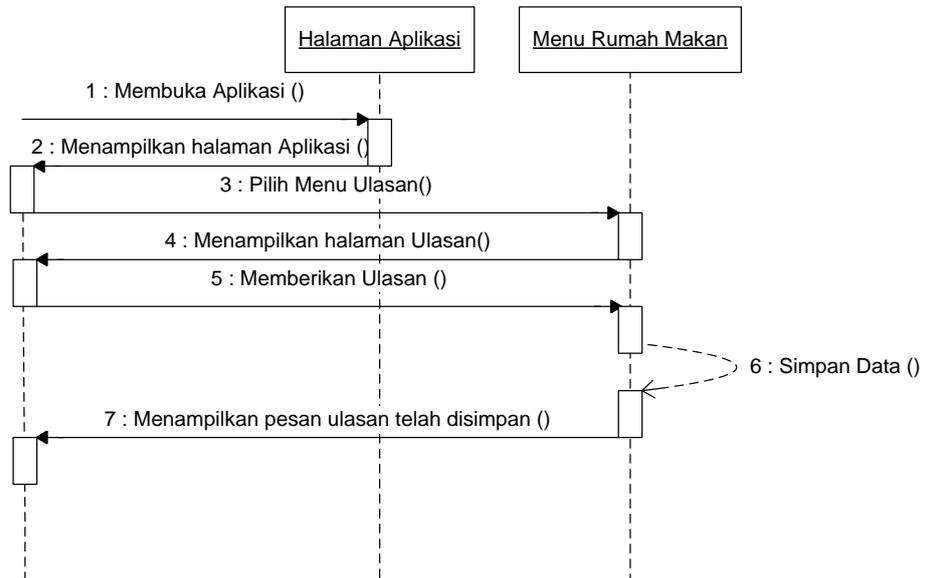
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Login Owner

3.3.3.9 Sequens Diagram Melihat List Rumah Makan



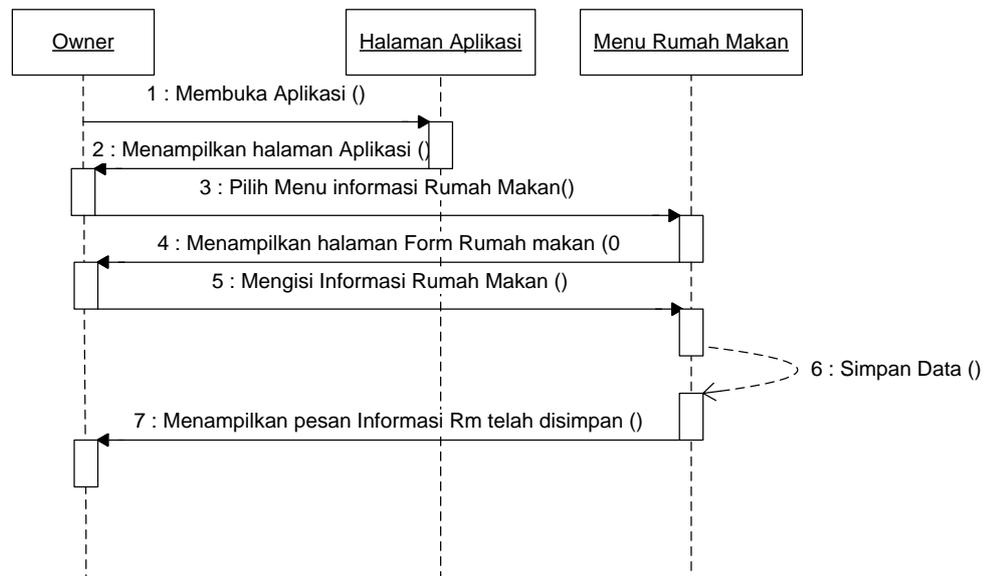
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Melihat List Rumah Makan

3.3.3.10 Sequens Diagram Memberikan Ulasan



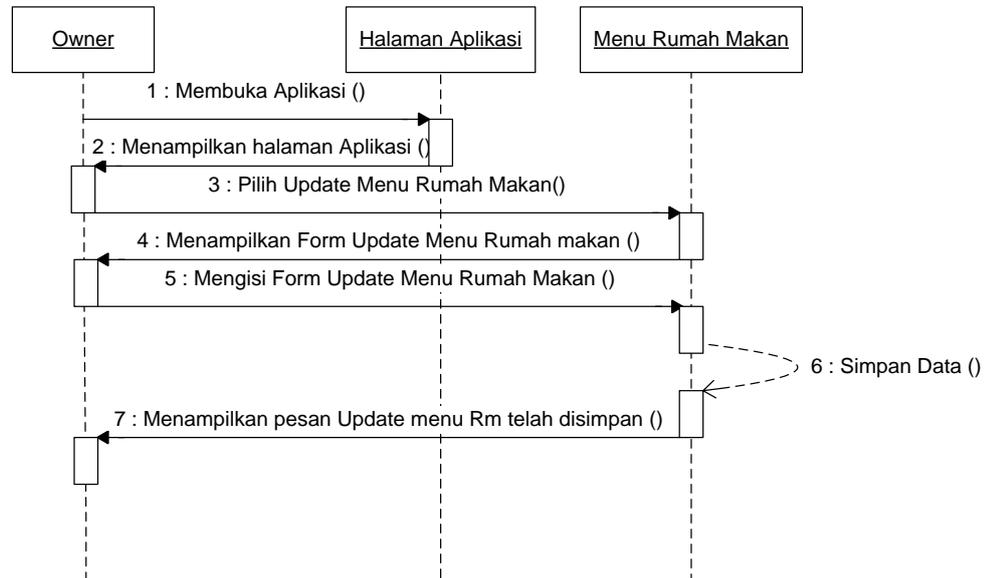
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Memberikan Ulasan

3.3.3.11 Sequence Diagram Menyajikan Informasi Rumah Makan



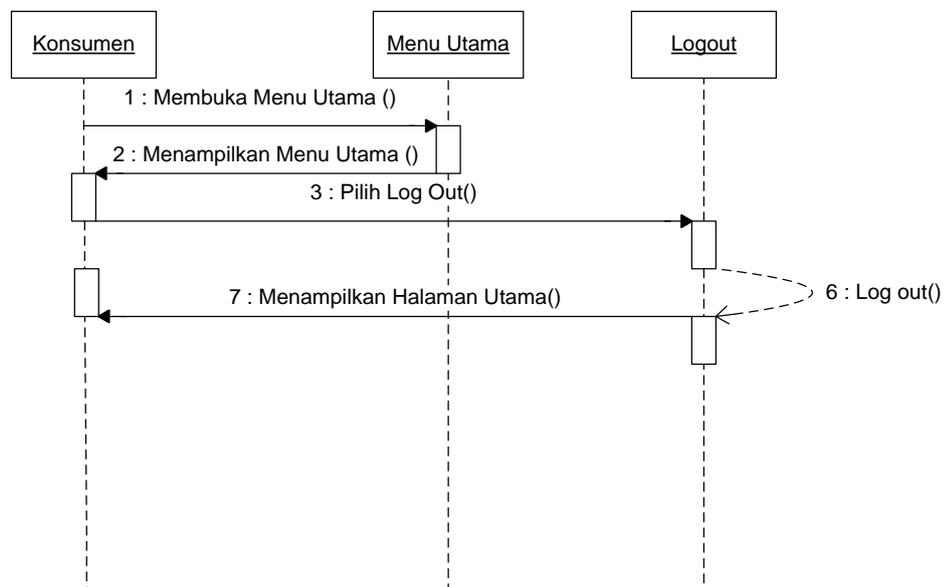
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Menyajikan Informasi Rumah Makan

3.3.3.12 Sequens Diagram Update Menu



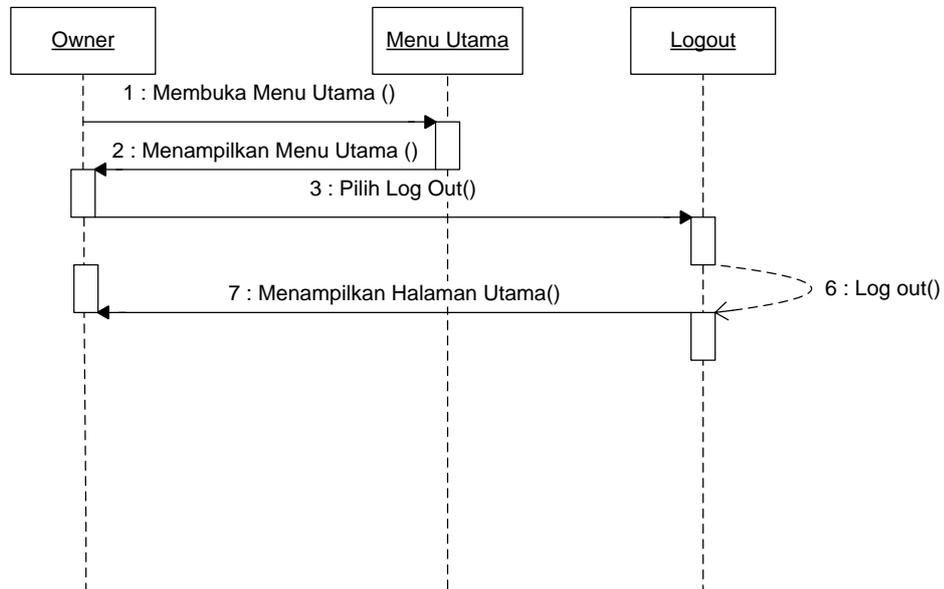
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Update Menu

3.3.3.13 Sequens Diagram Log Out Konsumen



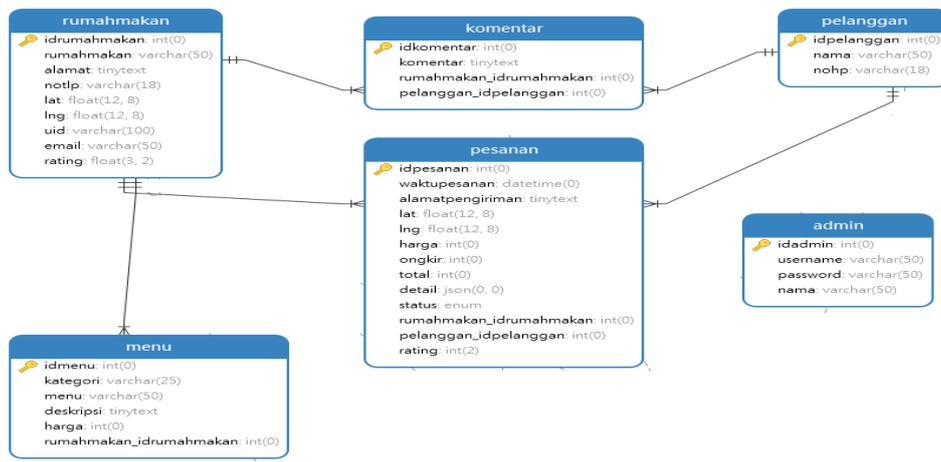
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Log Out Konsumen

3.3.3.14 Sequens Diagram Log Out Owner



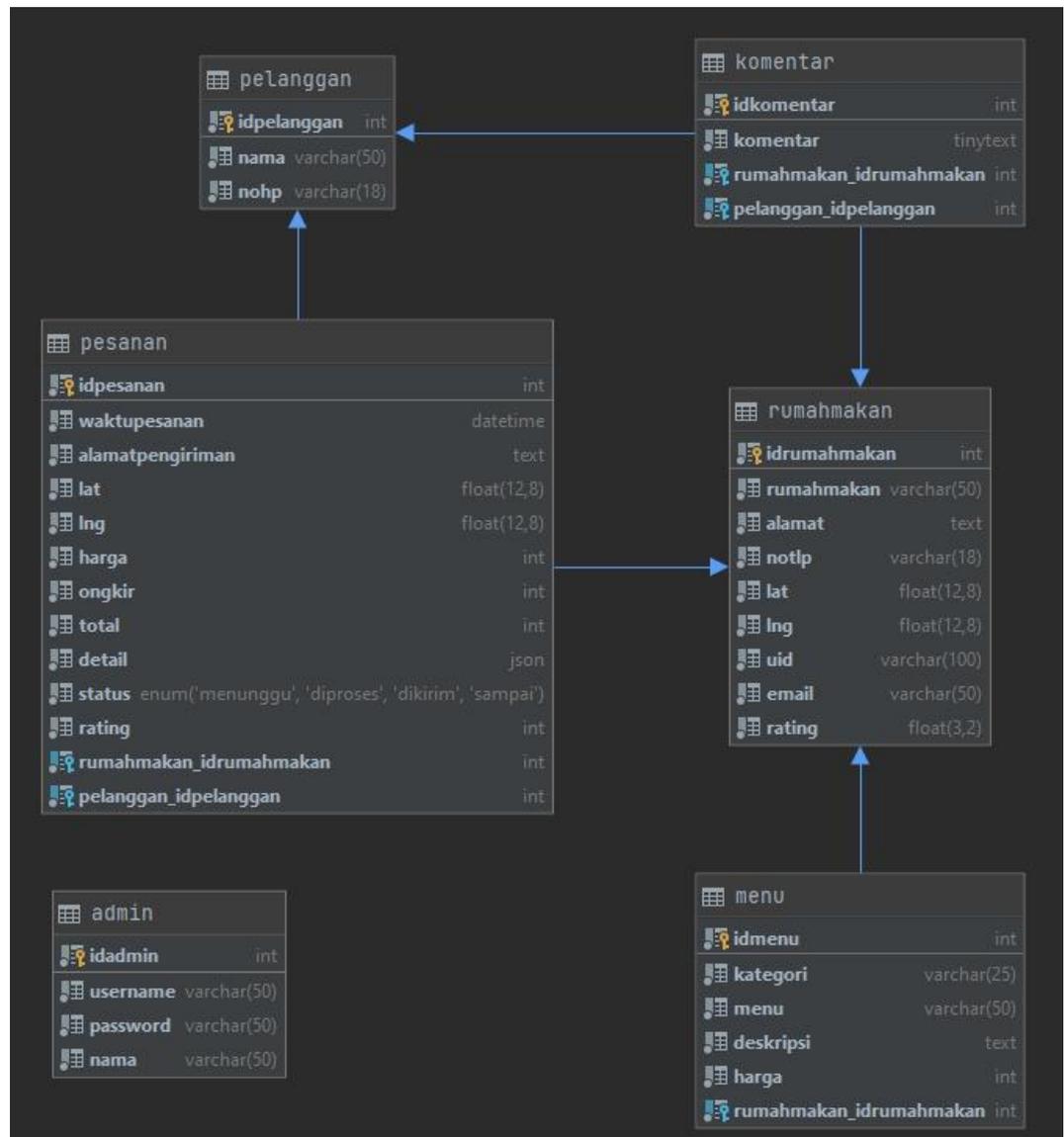
Gambar 3. 23 Sequence Diagram Log Out Owner

3.3.4 Class Diagram



Gambar 3. 24 Class Diagram

3.3.5 Database CARIMAKAN



Gambar 3.25 Database CARIMAKAN

Kamus Data

Kamus data merupakan penjabaran dari *class diagram*. Di dalam kamus data terdapat penjelasan dari nama-nama *field*, baik tentang *type field*, *size*, maupun keterangannya.

1. Kamus Data rumahmakan

Nama *Database* : carimakan
 Nama Tabel : rumahmakan
Primary Key : idrumahmakan
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3. 15 Kamus Data Tabel rumahmakan

Field Nama	Type	Size	Description
idrumahmakan	Int	0	Untuk mengurutkan
rumahmakan	Varchar	50	Nama rumah makan
alamat	tinytext	-	Alamat rumah makan
notlp	Varchar	18	No telpon
lat	float	(12, 8)	
lng	float	(12, 8)	
uid	Varchar	100	
email	Varchar	50	Email rumah makan
rating	float	(3, 2)	Rating Rumah makan

2. Kamus Data komentar

Nama *Database* : carimakan
 Nama Tabel : komentar
Primary Key : idkomentar
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3. 16 Kamus Data komentar

Field Nama	Type	Size	Description
idkomentar	Int	0	Urutan komentar
komentar	tinytext	-	Komentar tentang

			rumah makan
idrumahmakan	int	-	Id milik rumah makan
Idpelanggan	int	-	Id milik pelanggan

3. Kamus Data pelanggan

Nama *Database* : carimakan
 Nama Tabel : pelanggan
Primary Key : idpelanggan
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3. 17 Kamus Data pelanggan

Field Nama	Type	Size	Description
idpelanggan	Int	-	Id milik pelanggan
nama	varchar	50	Nama pelanggan
nohp	Varchar	18	No hp pelanggan

4. Kamus Data menu

Nama *Database* : carimakan
 Nama Tabel : menu
Primary Key : idmenu
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3. 18 Kamus Data Tabel menu

Field Nama	Type	Size	Description
idmenu	Int	-	Untuk mengurutkan menu
kategori	Varchar	25	Kategori menu
menu	varchar	50	Daftar menu
deskripsi	tinytext	-	Deskripsi mengenai menu
harga	int	-	Harga menu
idrumahmakan	Text	-	Id rumah makan

5. Kamus Data data_pesanan

Nama *Database* : carimakan
 Nama Tabel : pesanan
Primary Key : idpesanan
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3. 19 Kamus Data Tabel pesanan

Field Nama	Type	Size	Description
Idpesanan	Int	-	Untuk mengurutkan pesanan
waktupesanan	datetime	-	Waktu pemesanan
alamatpengiriman	tinytext	-	Alamat pengirim
lat	Float	(12, 8)	
lng	float	(12, 8)	
Harga	int	-	Harga pesanan
ongkir	int	-	Ongkos kirim
Total	int	-	Total bayar
Detail	Json	(0, 0)	Detail pesanan
Status	enum	-	Status pesanan
Idrumahmakan	int	-	Id rumah makan
Idpelanggan	int	-	Id pelanggan
rating	int	2	Rating menu

6. Kamus Data tb_admin

Nama *Database* : carimakan
 Nama Tabel : admin
Primary Key : idadmin
 Media Penyimpanan : *Harddisk*

Tabel 3. 20 Kamus Data Tabel admin

Field Nama	Type	Size	Description
idadmin	Int	-	Untuk mengurutkan lid admin
Username	varchar	50	Username login
password	Varchar	50	Passowrd login
nama	varchar	50	Nama pengguna

1.3.6 Rancangan Output dan Input

Berikut ini adalah rancangan output dan input dalam sistem informasi pengaduan pelayanan masyarakat berbasis web mobile.

1.3.6.1 Rancangan Output

1. Rancangan Output List RM (konsumen)

The wireframe shows a mobile application interface for listing restaurants. It features a header section with the title 'POPULER' and a sub-section 'RUMAH MAKAN'. Below this, there are three entries, each consisting of a square placeholder labeled 'FOTO' and a list of attributes: 'Nama', 'Alamat', and 'Rating'. A magnifying glass icon representing a search function is positioned in the lower right area of the main content. At the bottom of the screen, a navigation bar contains four buttons: 'HOME', 'PESANAN', 'RIWAYAT', and 'AKUN'.

Gambar 3. 25 Rancangan Output Tampilan List RM

2. Rancangan Output Pesanan (konsumen)

Nama RM		status	
Tanggal dan jam		pemesanan	
pemesanan			
Nama RM		status	
Tanggal dan jam		pemesanan	
pemesanan			
Nama RM		status	
Tanggal dan jam		pemesanan	
pemesanan			
HOME	PESANAN	RIWAYAT	AKUN

Gambar 3. 26 Rancangan Output Tampilan Pesanan

3. Rancangan Output Tampilan Riwayat

<table border="1"> <tr> <td>Nama RM</td> <td>Tanggal dan jam</td> <td>sampai</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>pemesanan</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Nama RM	Tanggal dan jam	sampai			pemesanan		
Nama RM	Tanggal dan jam	sampai									
	pemesanan										
<table border="1"> <tr> <td>Nama RM</td> <td>Tanggal dan jam</td> <td>sampai</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>pemesanan</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Nama RM	Tanggal dan jam	sampai			pemesanan		
Nama RM	Tanggal dan jam	sampai									
	pemesanan										
<table border="1"> <tr> <td>Nama RM</td> <td>Tanggal dan jam</td> <td>sampai</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>pemesanan</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Nama RM	Tanggal dan jam	sampai			pemesanan		
Nama RM	Tanggal dan jam	sampai									
	pemesanan										
<table border="1"> <tr> <td>HOME</td> <td>PESANAN</td> <td>RIWAYAT</td> <td>AKUN</td> </tr> </table>				HOME	PESANAN	RIWAYAT	AKUN				
HOME	PESANAN	RIWAYAT	AKUN								

Gambar 3. 27 Rancangan Output Tampilan Riwayat

4. Rancangan Output list pemesanan oleh konsumen (owner)

<table border="1"> <tr> <td>Nama konsumen</td> <td>tanggal dan jam</td> <td>status</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>pemesanan</td> <td>pemesanan</td> <td></td> </tr> </table>				Nama konsumen	tanggal dan jam	status			pemesanan	pemesanan	
Nama konsumen	tanggal dan jam	status									
	pemesanan	pemesanan									
<table border="1"> <tr> <td>Nama konsumen</td> <td>tanggal dan jam</td> <td>status</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>pemesanan</td> <td>pemesanan</td> <td></td> </tr> </table>				Nama konsumen	tanggal dan jam	status			pemesanan	pemesanan	
Nama konsumen	tanggal dan jam	status									
	pemesanan	pemesanan									
<table border="1"> <tr> <td>Nama konsumen</td> <td>tanggal dan jam</td> <td>status</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>pemesanan</td> <td>pemesanan</td> <td></td> </tr> </table>				Nama konsumen	tanggal dan jam	status			pemesanan	pemesanan	
Nama konsumen	tanggal dan jam	status									
	pemesanan	pemesanan									

Gambar 3. 28 Rancangan Output list pemesanan oleh konsumen

5. Rancangan Output Tampilan Menu Rumah Makan

TAMBAH	
FOTO	Nama Deskripsi Harga
FOTO	Nama Deskripsi Harga

Gambar 3. 29 Rancangan Output Tampilan Menu RM

6. Rancangan menu output ulasan oleh konsumen

Nama konsumen ulasan
Nama konsumen ulasan
Nama konsumen ulasan

Gambar 3. 30 Rancangan Output Tampilan Ulasan

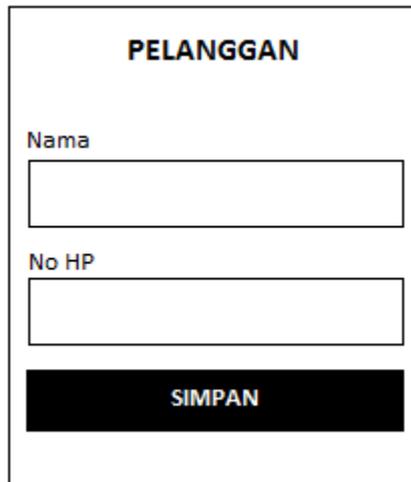
7. Rancangan output riwayat pesanan (owner)

Nama konsumen tanggal dan jam pemesanan	sampai
Nama konsumen tanggal dan jam pemesanan	sampai
Nama konsumen tanggal dan jam pemesanan	sampai

Gambar 3. 31 Rancangan Output Tampilan Riwayat pesanan

1.3.6.2 Rancangan Input

1. Rancangan Daftar Konsumen



The image shows a registration form titled "PELANGGAN". It contains two input fields: "Nama" and "No HP". Below the "No HP" field is a black button labeled "SIMPAN".

PELANGGAN

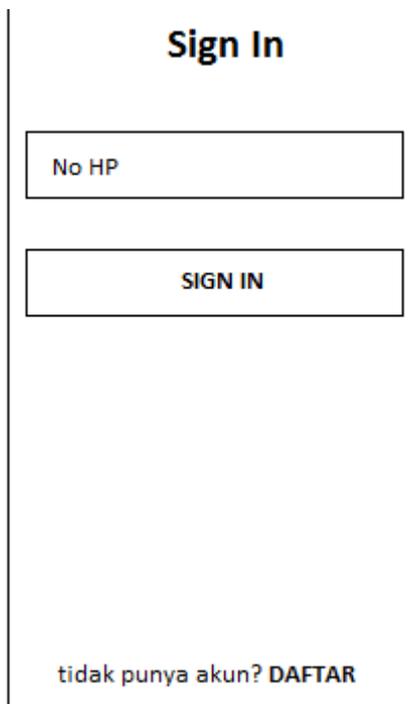
Nama

No HP

SIMPAN

Gambar 3. 32 Rancangan Daftar Konsumen

2. Rancangan Login Konsumen



The image shows a login form titled "Sign In". It contains one input field labeled "No HP". Below the input field is a button labeled "SIGN IN". At the bottom of the form, there is a link that says "tidak punya akun? DAFTAR".

Sign In

No HP

SIGN IN

tidak punya akun? **DAFTAR**

Gambar 3. 33 Rancangan Login Konsumen

3. Rancangan Login Rumah Makan

The wireframe shows a vertical form titled "Sign In". It contains three input fields: "Email", "Password", and a "SIGN IN" button. Below the button, there is a link for "LUPA PASSWORD" (Forgot Password) and a link for "tidak punya akun? DAFTAR" (Don't have an account? Register).

Gambar 3. 34 Rancangan Login RM

4. Rancangan Daftar untuk Owner RM

The wireframe shows a vertical form titled "DAFTAR" (Register). It contains several input fields: "Rumah Makan" (Restaurant Name), "Alamat" (Address), "No Tlp" (Phone Number), "Email", and "Password". There is a circular placeholder for a "foto" (photo) with two buttons below it: "PILIH FOTO" (Choose Photo) and "PILIH LOKASI" (Choose Location). At the bottom, there is a "DAFTAR" button.

Gambar 3. 35 Rancangan Daftar Owner

5. Rancangan Tampilan Tambah Menu

MENU
kategori
menu
deskripsi
harga
<div style="text-align: center;"><p>foto</p><p>pilih foto</p></div>
SIMPAN

Gambar 3. 36 Rancangan Tambah Menu

6. Rancangan input pemesanan

The wireframe is divided into two main vertical panels. The left panel contains a circular placeholder for a restaurant photo labeled 'foto RM'. Below it is a form with fields for 'Nama RM', 'Alamat', and 'No Tlp', accompanied by 'maps' and 'rating' icons. Two menu items are listed, each with a 'foto menu', 'nama menu', 'deskripsi', 'harga', and a 'tambah' button. At the bottom of the left panel are 'komentar' and 'pesan' buttons. The right panel features a 'MAPS' header, a 'PILIH LOKASI' button, and a 'Catatan Alamat Pengiriman' field. Below this is a list of items: 'pesanan', 'ringkasan pesanan', and 'Total Pembayaran'. A large black 'Pesan' button is at the bottom of the right panel.

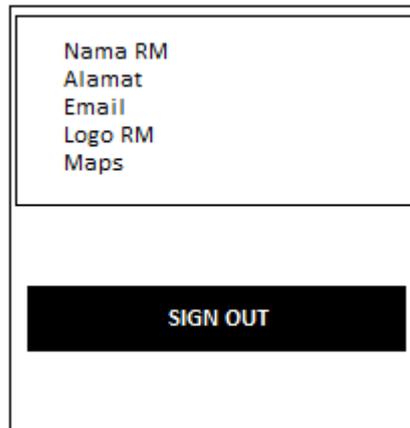
Gambar 3. 37 Rancangan Input Pemesanan

7. Rancangan Log Out Konsumen

The wireframe shows a simple layout with a text input field containing 'No HP (Identitas)' and a large black 'SIGN OUT' button positioned directly below it.

Gambar 3. 38 Rancangan Log Out Konsumen

8. Rancangan Log Out Owner



The image shows a user interface for logging out as an owner. It consists of a vertical container with a double-line border. At the top, there is a white rectangular box with a single-line border containing the following text: Nama RM, Alamat, Email, Logo RM, and Maps. Below this box is a large black rectangular button with the text "SIGN OUT" in white, centered within the button.

Gambar 3. 39 Rancangan Log Out Owner