

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
MENU MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEBMOBILE**

(STUDI KASUS : ADORA COFFE, PALANGKARAYA)

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



OLEH :

RAGA RAJA NAKALELU
NIM C1957201022

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2021**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
MENU MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEBMOBILE
(STUDI KASUS : ADORA COFFE, PALANGKARAYA)**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

RAGA RAJA NAKALELU
NIM C1957201022

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2021**

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB MOBILE (STUDI KASUS : ADORA COFFE PALANGKARAYA)

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk
Diuji pada Tanggal 18 Maret 2021

Pembimbing I,



Ferdiyani Haris, M.Kom
NIK. 198102232005104

Pembimbing II,



Sherly Jayanti, S.I, M.Cs.
NIK.198501102012004

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105



The official stamp of STMIK Palangkaraya is a purple circular emblem. It features a central shield with a book and a lamp, surrounded by a laurel wreath. The text around the emblem reads 'SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER' at the top and 'STMIK PALANGKARAYA' at the bottom.

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB MOBILE (STUDI KASUS : ADORA COFFE PALANGKARAYA)

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diuji, Dinilai dan
Disahkan Oleh Tim Penguji Pada Tanggal 21 April
2021

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

1. Susi Hendartie, M.Kom
Ketua

: 

2. Ferdiyani Haris, M.Kom
Sekretaris

: 

4. Sherly Jayanti, S.I, M.Cs.
Anggota

: 

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| PERSETUJUAN | i |
| PENGESAHAN | ii |
| DAFTAR ISI | iii |
| DAFTAR IS | iii |
| DAFTAR TABEL | iv |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| DAFTAR LAMPIRAN | vi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Perumusan Masalah..... | 2 |
| C. Batasan Masalah | 2 |
| D. Tujuan dan Manfaat Penulisan | 2 |
| E. Metode Penelitian | 3 |
| F. Sistematika Penulisan..... | 5 |
| G. Penjelasan Istilah Kunci..... | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 9 |
| A. Landasan Teori | 9 |
| 1. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian..... | 9 |
| B. Penelitian Yang Relevan | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 24 |
| A. Metode Pengumpulan Data | 24 |
| 1. Metode Observasi | 24 |
| 2. Metode Wawancara | 24 |
| 3. Metode Studi Pustaka | 24 |
| B. Metode Pengembangan Sistem..... | 25 |
| 1. Requirement Analysis and Definition..... | 26 |
| 2. System and Software Design | 26 |
| 3. Implementation & Unit Testing..... | 26 |
| 4. Integration & System Testing | 26 |
| 5. Operation & Maintenance | 26 |
| C. Tinjauan Umum..... | 27 |
| D. Analisis..... | 27 |
| 1. Analisis Sistem yang Berjalan | 27 |
| 2. Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan | 27 |

| | |
|------------------------------------|----|
| 3. Analisis Kebutuhan Sistem | 30 |
| 4. Analisis Kelayakan Sistem..... | 33 |
| E. Desain Sistem | 34 |
| 1. Masukan Antarmuka | 34 |
| 2. Desain Proses | 40 |
| 3. Desain Perangkat Lunak | 49 |
| 4. Desain Basis Data | 55 |
| 5. Desain Keamanan | 64 |
| 6. Perawatan Sistem..... | 64 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1. Entity Relationship Diagram (ERD) | 18 |
| Tabel 2. Penelitian yang Relevan | 21 |
| Tabel 3. Tabel Admin..... | 56 |
| Tabel 4. Tabel User | 56 |
| Tabel 5. Tabel Record | 57 |
| Tabel 6. Tabel Kategori..... | 58 |
| Tabel 7. Tabel Transaksi | 58 |
| Tabel 8. Tabel Barang | 59 |
| Tabel 9. Tabel Laporan..... | 60 |
| Tabel 10. Tabel Profil | 61 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1. Balsamiq mockups..... | 16 |
| Gambar 2. Microsoft Visio | 17 |
| Gambar 3. Desain Masukan <i>Username</i> | 34 |
| Gambar 4. Desain Masukan barang | 35 |
| Gambar 5. Desain Masukan Kategori | 36 |
| Gambar 6. Desain Keluaran Laporan..... | 37 |
| Gambar 7. Desain keluaran grafik..... | 38 |
| Gambar 8. Desain keluaran faktur..... | 38 |
| Gambar 9. Desain keluaran pengunjung | 39 |
| Gambar 10. Diagram konteks | 40 |
| Gambar 11. Diagram Arus Data Level 0 | 42 |
| Gambar 12. Diagram Level 1 Proses 1 | 43 |
| Gambar 13. Diagram level 1 proses 2 | 44 |
| Gambar 14. Diagram level 1 proses 3 | 45 |
| Gambar 15. Diagram level 1 prioses 4..... | 46 |
| Gambar 16. Diagram level 1 proses 5 | 46 |
| Gambar 17. Diagram level 1 proses 6 | 47 |
| Gambar 18. Diagram level 1 proses 7 | 48 |
| Gambar 19. Diagram level 1 proses 8 | 48 |
| Gambar 20. Desain Perangkat Lunak..... | 50 |
| Gambar 21. Flowchart Kegiatan Kasir | 51 |
| Gambar 22. Flowchart Kegiatan Manajer..... | 52 |
| Gambar 23. Flowchart Kegiatan Pelanggan | 54 |
| Gambar 24. Flowchart Kegiatan Pengunjung..... | 55 |
| Gambar 25. Relasi antar tabel..... | 61 |
| Gambar 26. Entity Relationship Diagram (ERD)..... | 63 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengumpulan Data Observasi

Lampiran 2. Pengumpulan Data Wawancara

Lampiran 3. Pengumpulan Data Dokumentasi

Lampiran 4. Surat Tugas

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Konsultasi

Lampiran 6. Undangan Tim Penguji Proposal TA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan kedai kopi (*coffee shop*) di kota Palangkaraya pada periode ini mengalami perkembangan yang cukup signifikan karena dilihat dari ramainya pengunjung yang datang di setiap kedai kopi (*coffee shop*) baru. Budaya minum kopi dipasarkan dalam strategi gaya hidup (*lifestyle*) kebanyakan masyarakat saat ini karena sebagai tempat untuk menikmati kopi dan sebagai tempat untuk berkumpul, kedai kopi (*coffee shop*) juga sebagai *prospecting business* antar eksekutif muda maupun profesional.

Gerai Adora Coffe di Palangkaraya merupakan satu usaha yang bersaing dalam industri *coffee kiosk*. Pada bulan Juli 2019 Adora Coffe mempunyai pelanggan sebanyak 1500 pelanggan dengan penjualan bersih tiap bulan kira-kira sebesar Rp 15.000.000,-. Perhitungan tersebut menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi dengan baik dan aman. Dari segi modal yang dikeluarkan, penjualan bersih yang terhitung dalam satu tahun sangatlah menguntungkan.

Seiring berjalan waktu mulai bermunculan pesaing bisnis di bidang yang sama. Selain bersaing mengenai cita rasa dari kopi yang ditawarkan dan suasana yang memiliki karakteristik tempat bersantai, kualitas layanan juga menjadi salah satu pertimbangan pelanggan dalam menikmati prasarana yang ada. Adora Coffe Shop berusaha memberikan produk dan layanan yang terbaik agar dapat mempertahankan konsumen, mendapatkan konsumen baru, dan menciptakan loyalitas konsumen.

Salah satunya adalah pengenalan terhadap produk yang di sediakan oleh Adora Coffe Shop. Ada banyak media yang dapat memudahkan pengunjung untuk mengenal dan mengetahui produk yang terdapat di kedai diantaranya menggunakan media cetak dan media digital, Adora Coffe Shop disini hanya menggunakan media cetak . Media cetak sangat tidak efisien dikarenakan manajemen harus membuat media cetak yang besar atau selebaran yang banyak untuk mengenalkan berbagai macam produk terlebih media cetak memiliki umur yang tidak panjang dan tidak dapat di perbaharui sesuai dengan strategi manajemen dalam memasarkannya. Setelah pengunjung mengetahui dan mengenal produk dari Adora Coffe Shop dari media yang ada, pelanggan akan memesan produk berdasarkan menu yang ditampilkan. Dikarenakan media cetak yang tidak dapat diperbaharui mengakibatkan beberapa menu makan dan minuman tidak aktual. Karena media yang di gunakan sangat mahal, manajemen mempertimbangkan untuk mencetak ulang media untuk mengenalkan produk yang ada. Dalam kekurangan tersebut membuat pelayanan dari Adora Coffe Shop tidak maksimal.

Kegiatan pelanggan dalam memilih makan dan minuman ketika ada di kasir masih menggunakan kertas yang ditulis menggunakan ballpoint tinta, dan kegiatan kasir dalam mencatat pesanan dan penjualan masih menggunakan buku tulis. Pelanggan akan bertanya terlebih dahulu ketersediaan produk pada menu makan dan minuman terhadap kasir terlebih pelanggan baru akan banyak bertanya kepada kasir mengenai produk yang ada pada menu makanan dan minuman yang memakan banyak waktu. Antrian yang dibuat berdasarkan dari menu pesanan yang diterima oleh kasir dari pelanggan dan dihitung berdasarkan pelanggan yang lebih lama memberikan menu pesannya, kemudian ditulis manual oleh kasir.

Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan analisis dan merancang sebuah sistem informasi pemesanan menu makanan dan

minuman yang dapat menyediakan data informasi penjualan dan daftar menu yang terkomputerisasi. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Daftar Menu Makanan dan Minuman Berbasis Web Mobile diharapkan dapat membantu perusahaan dalam memberikan informasi berupa data dan laporan penjualan yang diperlukan secara cepat dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman berbasis web mobile dapat memudahkan dalam proses pemesanan?

C. Batasan Masalah

Tugas akhir ini membahas tentang kegiatan transaksi oleh kasir, ketersediaan barang yang ada, diskon penjualan, dan laporan manajemen/pemilik kedai, tidak membahas bahasa pemrograman.

D. Tujuan dan Manfaat Penulisan

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan tugas akhir ini, yang diinginkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Menganalisis dan merancang sistem informasi pemesanan menu makanan dan minuman yang dapat menyediakan data informasi penjualan dan daftar menu yang terkomputerisasi yang baru untuk memperbaiki permasalahan yang terjadi.

2. Manfaat

a. Bagi penulis

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan wawasan sekaligus memperoleh pengalaman belajar dalam menumbuhkan kemampuan dan keterampilan menganalisis dan mendesain sistem, serta sebagai syarat kelulusan program Strata I Prodi Sistem Informasi pada STMIK Palangkaraya.

b. Bagi STMIK Palangkaraya,

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya diharapkan dapat menambah referensi yang telah ada di perpustakaan STMIK Palangkaraya, dalam pembuatan tugas akhir dengan materi yang relevan dan juga sebagai bahan pembelajaran untuk rujukan perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya.

c. Bagi Adora Cofee Palangkaraya

Memudahkan pelanggan melihat detail daftar menu makanan dan minuman.

Memudahkan waiters memperlihatkan menu-menu yang ada di kedai kopi (*coffee shop*).

E. Metode Penelitian

Untuk mengumpulkan data dalam penulisan ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak Adora Coffe Palangka Raya .

3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan mempelajari buku–buku maupun jurnal yang berhubungan dengan judul yang mendukung data yang berbentuk dokumen yang berhubungan dengan Sistem Informasi.

4. Kualitatif

Jenis Penelitian kualitatif menggunakan metode wawancara atau observasi secara mendalam ke subjek penelitiannya. Penelitian tugas akhir kualitatif menggunakan teknik analisis data seperti reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan

5. Kuesioner

Kuesioner adalah cara pengumpulan informasi dalam jumlah besar yang relatif murah, cepat dan efisien. Dengan kuesioner kita juga bisa mendapatkan data dari sampel orang banyak. Pengumpulan datanya juga relatif cepat karena peneliti tidak perlu hadir pada saat pengisian

kuesioner. Hal ini berguna untuk meneliti populasi besar, di mana wawancara bukanlah pilihan yang praktis.

F. Sistematik Penulisan

Agar penulisan ini dapat terarah, maka penyusunan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab ini terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Sistematika Penulisan, dan Penjelasan Istilah Kunci.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang “Landasan Teori” yang menjabarkan berbagai konsep dasar teori maupun konsep pemahaman yang dapat mendukung dan dikembangkan dalam penelitian dimana isi dari bab ini menerangkan kajian penelitian yang relevan, kajian pustaka maupun teori, serta perangkat lunak yang digunakan pada penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Dalam bab ini dibahas tentang metodologi penelitian, tahapan pengumpulan data, alat-alat yang digunakan dalam analisa data, dandesainsistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bagian yang penting dari penelitian karena bagian ini memuat semua temuan ilmiah yang diperoleh sebagai hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dan saran dari penulis yang diperoleh penulis selama penelitian dari hasil pembahasan yang berkaitan dengan judul serta saran atas penulisan tugas akhir ini.

G. PENJELASAN ISTILAH KUNCI

1. Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya.

2. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

a. Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

b. Informasi

Sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

c. Pemesanan Menu Makanan dan Minuman

Daftar makanan dan minuman yang ditawarkan kepada pelanggan dan harganya.

d. Kedai Kopi (Coffe Shop)

Sebuah pendirian yang terutama melayani kopi (dari berbagai jenis, misalnya espresso , latte , cappuccino). Beberapa kedai kopi mungkin menyajikan minuman dingin seperti es kopi dan es teh ; di benua Eropa, kafe menyajikan minuman beralkohol. Kedai kopi juga dapat menyajikan makanan seperti camilan ringan, sandwich , muffin , buah, atau kue kering . Kedai kopi berkisar dari bisnis kecil yang dioperasikan oleh pemilik hingga perusahaan multinasional besar. Beberapa jaringan kedai kopi beroperasi dengan model bisnis waralaba, dengan banyak cabang di berbagai negara di seluruh dunia.

e. Web Mobile

Web Mobile merupakan halaman HTML berbasis browser yang bisa diakses memakai perangkat portable seperti smartphone atau tablet lewat jaringan seluler 3G, 4G atau WiFi. Mobile web

mwmang dirancang khusus untuk menampilkan data seperti teks, gambar dan juga video dari website ke dalam tampilan yang lebih kecil yakni perangkat mobile.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sistem informasi

1. Sistem

Firhani (2019:7) sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah komponen-komponen yang saling berhubungan dan terkait untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar untuk mencapai tujuan tertentu.

Sistem sebagai suatu jaringan kerja prosedur yang saling berhubungan, sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai kumpulan elemen yang beriteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Sutabri, Tata. 2013)

2. Informasi

Firhani (2019:8) yang mengutip informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah dan memiliki manfaat bagi pengguna dalam menentukan pengambilan keputusan.

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau interpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. (Sutabri, Tata. 2013).

3. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan- laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu . (Sutabri, Tata. 2013)

B. Analisis

Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya. Dalam pengertian yang lain, *analisis* adalah sikap atau perhatian terhadap sesuatu (benda, fakta, fenomena) sampai mampu menguraikan menjadi bagian-bagian, serta mengenal kaitan antarbagian tersebut dalam keseluruhan. Analisis dapat juga diartikan sebagai kemampuan memecahkan atau menguraikan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami.

Jadi, dari pengertian analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa analisis adalah sekumpulan aktivitas dan proses. Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah besar data yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterpretasikan. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola- pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan cara yang singkat dan penuh arti (Santoso, 2014).

C. Perancangan

1. Perancangan

Firhani (2019:7) menyebutkan bahwa, perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem terbaik

Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut. Mohamad Subhan (2012:109) dalam bukunya yang berjudul *Analisa Perancangan Sistem* mengungkapkan: “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”.

2. Perancangan Sistem

Ada beberapa pengertian perancangan sistem menurut beberapa ahli antara lain :

a) Verzello / John Reuter III

Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem :
Pendefinisiandari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan
untuk rancang bangun implementasi : “menggambarkan
bagaimana suatu sistem dibentuk .

b) John Burch & Gary Grudnitski

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran,
perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa
elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan
berfungsi.

c) George M. Scott

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan
menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan tahap ini menyangkut
mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak
dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi
dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang
telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. (Cahyono, 2015)

3. Tujuan Perancangan

Tujuan utama perancangan adalah untuk memenuhi
kebutuhan para pemakai sistem untuk mencapai tujuan ini,
seorang analisis sistem harus dapat mencapai sasaran-sasaran
sebagai berikut:

- a) Desain Sistem harus bermanfaat, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan ini berarti bahwa data harus mudah diperoleh, metode- metode harus mudah diterapkan dan informasi harus mudah dihasilkan dan mudah dipahami.
- b) Desain sistem harus mendukung tujuan utama perusahaan ataupun instansi
- c) Perencanaan sistem harus efektif dan efisien untuk dapat mendukung keputusan yang akan diambil oleh pimpinan, termasuk tugas-tugas lainnya yang tidak dilakukan dengan computer (Cahyono, 2015).

D. Web

Web merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan biaya yang relative murah. Web merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman web (web programming). Sejarah perkembangan bahasa pemrograman web diawali dengan munculnya HTML (*Hypertext Markup Language*). Yang kemudian dikembangkan dengan munculnya CSS (*Cascading Style Sheet*) yang bertujuan untuk memperindah tampilan website (Wahana Komputer,2010).

Pengertian Web menurut beberapa Ahli

- a. Menurut A. Taufiq Hidayatullah, Web adalah bagian paling terlihat sebagai jaringan terbesar dunia, yakni internet.
- b. Menurut Haer Talib, Web adalah sebuah tempat di internet

yang mempunyai nama dan alamat.

- c. Menurut Boone (Thomsom), Web adalah koleksi sumber informasi kaya grafis yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar.
- d. Menurut Feri Indayudha, Web adalah suatu program yang dapat memuat film, gambar, suara, serta musik yang ditampilkan dalam internet.
- e. Menurut Yuhafizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang diakses melalui sebuah browser.

Jenis – jenis Website

Secara umum, situs web digolongkan menjadi 3 jenis yaitu sebagai berikut:

- a. Website Statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari situs tersebut.
- b. Website Dinamis merupakan website yang secara struktur diperuntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga disediakan halaman admin untuk mengedit konten.

- c. Website Interaktif adalah web yang saat ini sedang booming. Salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum. Di website ini user bisa berinteraksi dan beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

Konsep Dasar Membangun Aplikasi Berbasis Web Aplikasi berbasis web adalah satuan aplikasi yang cukup luas. Wujud yang paling sederhana, web application dapat berupa serangkaian *hypertext files* yang terhubung dan memberikan informasi berupa teks dengan sedikit gambar atau grafik. Seiring dengan perkembangannya, kini web memiliki banyak fungsi, fitur, konten, juga terhubung dengan database korporasi dan aplikasi bisnis yang rumit.

Keuntungan merancang sistem informasi berbasis web, diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan kesadaran akan tersedianya suatu layanan, produksi industri atau kelompok.
2. Bisa diakses selama 24 jam oleh pengguna
3. Menstandarkan desain antar muka.
4. Menciptakan suatu sistem yang dapat diperluas secara global bukannya lokal, sehingga mampu menjangkau orang-orang di tempat yang berjauhan tanpa mengkhawatirkan zona waktu lokasi mereka (Wahana Komputer, 2010).

Web Mobile

Menurut Eko Priyo Utomo (2013:3) web mobile merupakan web atau halaman website internet yang dapat digunakan atau diakses pada

perangkat *mobile*. Menurut Fling dalam Th. Devi Indriasari dan Thomas Adi Purnomo Sidhi (2009) *Mobile Web* merupakan platform yang paling mudah untuk dipelajari, paling murah untuk diproduksi, terstandarisasi, yang paling tersedia, dan paling mudah untuk didistribusikan sesuai dengan prinsip Ubiquity.

Web Mobile Merupakan situs web yang dirancang khusus untuk perangkat mobile. Situs web mobile sering memiliki desain yang sederhana dan biasanya bersifat memberikan informasi.

E. Balsamiq Mockup



Gambar 1. Balsamiq mockups

Menurut (Hanifah, 2015) *Balsamiq Mockup* adalah salah satu *software* yang di gunakan dalam pembuatan desain atau *prototype* dalam pembuatan tampilan *userinterface* sebuah aplikasi.

F. Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah aplikasi komputer untuk membuat diagram diantaranya (1), yang diantaranya dari *network diagram* dan *flowchart*, (2) *Organization charts*, dapat dipergunakan untuk denah dan *brainstorming/ Mind Mapping* diagram.



Gambar 2. Microsoft Visio

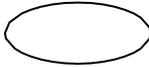
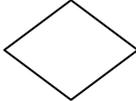
Pada *Visio*, *Microsoft* melanjutkan kegunaan dari kebiasaan *user interface* atau dikenal sebagai keterkaitan. Pengguna diharapkan dapat nyaman seperti berada di rumah dalam pemanfaatannya, terlepas dari hubungannya serta fungsinya dengan aplikasi *Microsoft Office* yang telah ada saat ini *Visio* adalah sebuah produk visual (Helmerts, 2013).

G. Pengertian Diagram bisnis *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Menurut Robi Yanto (2016:32), *Entity Relationship Diagram* (ERD) suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relational. ERD juga merupakan gambaran yang merelasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain dari objek di dunia nyata yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas.

Entity Relationship Diagram ERD terdapat 3 komponen utama yaitu:

Tabel 1. Entity Relationship Diagram (ERD)

| Nama | Simbol | Keterangan |
|--------------------------------|---|--|
| Entitas (<i>Entity</i>) |  | Entitas merupakan suatu objek atau konsep mengenai tempat yang anda inginkan untuk menyimpan informasi |
| Atribut (<i>Attribute</i>) |  | Atribut adalah sifat-sifat atau karakteristik dari suatu entitas |
| Relasi (<i>Relationship</i>) |  | Relasi, mengilustrasikan bagaimana dua entitas berbagi informasi didalam struktur basis data |
| Link/garis |  | Link/garis, sebagai penghubung antara himpunan relasi dan himpunan entitas dengan atributnya |

H. Data Flow Diagram (DFD)

Pendapat tersebut selaras dengan Sarosa (2017:137) “DFD adalah alat untuk menggambarkan bagaimana suatu sistem berinteraksi dengan lingkungannya dalam bentuk data masuk ke dalam sistem dan keluar dari sistem”. Jadi dapat disimpulkan, DFD adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi dalam bentuk data masuk ke dalam sistem dan keluar dari sistem.

I. Basis Data

Basis data terdiri dari kata basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang. Sedangkan data adalah catatan atas kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, konsep, peristiwa dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasinya. Sebagai satu kesatuan maka pengertian basis data adalah kumpulan data dalam bentuk file/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpanan elektronik, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilahan, pengelompokan dan pengorganisasian data sesuai tujuan.

Tujuan dari basis data sangat penting dalam mendukung berbagai kinerja seperti penyimpanan data dan lain-lain, di antaranya dalam melakukan penyimpanan cepat dan mudah, memanipulasi dan juga memunculkan kembali dari data tersebut. Memberikan efisiensi ruang yang lega di memori penyimpanan karena dengan adanya basis data, redundansi data dapat dihindari. Akurasi (*accuracy*) data. Ketersediaan (*availability*) data. Kelengkapan (*completeness*) data, dapat melakukan berupa perubahan struktur dalam basis data tersebut baik itu dari penambahan objek baru (*table*) hingga penambahan dari berbagai *field* baru di *table*. *Security* (keamanan) data adalah dasar dari ketentuan di pengguna dimana boleh atau tidaknya dalam mengakses basis data serta berbagai objek yang terdapat di dalamnya dan menentukan berbagai jenis apa saja yang boleh digunakannya. Kebersamaan pemakai (*shareability*), Pengguna dari basis

data dapat digunakan lebih dari satu orang, namun tetap menjaga atau menghindari adanya masalah baru yang bisa saja terjadi di antaranya seperti inkonsistensi data hal ini dapat saja terjadi karena data yang sama di ubah oleh banyak pemakai di dalam waktu yang bersamaan dan juga kondisi *deadlock* hal ini tentu bisa juga dapat terjadi karena banyak pemakai yang saling menunggu untuk menggunakan data tersebut.

Pengertian basis data menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:43) “Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi tentang uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dengan adanya penelitian yang relevan diharapkan guna memperoleh keaslian dari penelitian yang di usulkan supaya dapat memiliki perbedaan maupun ciri khas dari peneliti-peneliti sebelumnya dari berbagai macam jenis contoh sumber-sumber jurnal penelitian ilmiah yang telah didapatkan peneliti khususnya yang erat ada kaitannya dengan penelitian yang sedang diusulkan.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh peneliti-penelitian terdahuluyang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul penelitian ini, maka penulis akan mencoba untuk menguraikan dan menjelaskan dari beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun oleh penulis yang dipaparkan dalam bentuk kajian penelitian yang relevan yang dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

| No | Penulis/ Tahun | Topik Penelitian | Pengembangan Perangkat Lunak | Hasil Peneltian |
|----|--|---|------------------------------------|--|
| 1 | Hendi Sama, David/2021 | Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Order pada Resroran Berbasis Mobile Web | <i>WATERFALL MODEL</i> | Memudahkan proses antar pengunjung dan pemilik restoran dalam terjadinya sebuah transaksi. |
| 2 | M. Irfan Hidayat, Herry Mulyono/2021 | Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk <i>Wedding Organizer</i> Berbasis <i>Web</i> Pada Reva Pelaminan Jambi | <i>WATERFALL MODEL</i> | Penelitian ini menghasilkan sebuah <i>prototype</i> sistem informasi pemesanan produk <i>wedding organizer</i> berbasis <i>web</i> yang dapat diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan, terutama dalam Reva Pelaminan Jambi melalui <i>website</i> dengan menampilkan beberapa laporan yaitu, laporan pelanggan, laporan paket dan laporan pemesanan <i>wedding organizer</i> . |

| No | Penulis/ Tahun | Topik Penelitian | Pengembangan Perangkat Lunak | Hasil Penelitian |
|----|--|--|------------------------------------|--|
| 3 | Hanna Lusti, Fajar Masya/2020 | Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Wedding Organizer Berbasis Web (Studi Kasus : JFS Wedding Organizer Cakung) | <i>WATERFALL MODEL</i> | Dengan adanya perancangan sistem informasi pemesanan wedding organizer berbasis web ini, maka proses kegiatan pemesanan paket pernikahan menjadi lebih hemat waktu dan tenaga. |
| 4 | Regina Aprilia, Muhammad Anwar/2019 | Perancangan Aplikasi Penjualan Mobil Bekas di CV Singgalang Motor Padang Berbasis Web | <i>WATERFALL MODEL</i> | Sistem ini memudahkan pembeli dalam membeli mobil bekas tanpa mengganggu aktifitas atau meluangkan waktu yang lama dan penjual juga memudahkan menjual mobilnya di CV Singgalang Motor Padang. |
| 5 | PMR Rizkiyah, CA Putra, S Assani, Hermanto/2021 | Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Air HIPPAM Desa Leran Berbasis Web | <i>WATERFALL MODEL</i> | Dengan adanya sistem pelayanan berbasis web ini, akan mempermudah akses dalam pelayanandalam pembayaran air HIPPAM desa leran |

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data dalam penulisan ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

1. Metode Pengamatan (*Observasi*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak Adora Coffe Palangka Raya .

3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan mempelajari buku–buku maupun jurnal yang berhubungan dengan judul yang mendukung data yang berbentuk dokumen yang berhubungan dengan Sistem Informasi.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis dalam pengembangan sistem menggunakan pendekatan SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu model pengembangan yang memiliki proses tahapan tahapan pengerjaan yang dilakukan oleh analisis sistem dalam membangun sebuah sistem informasi. Terdapat berbagai macam model pengembangan SDLC, salah satunya adalah dengan *Waterfall Model* atau Model Air Terjun yang akan digunakan nantinya oleh penulis untuk mengembangkan sistem yang dibuat.

Waterfall Model menyediakan pendekatan alur hidup pengembangan perangkat lunak secara sekuensial atau terurut yang dimulai dari tahapan perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian dan perawatan. Adapun tahapan-tahapan yang digunakan dari metode *Waterfall* sebagai berikut:

1. *Requirement Analysis and Definition.*

Pada tahap ini bertujuan mengumpulkan kebutuhan informasi secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh software yang akan dibangun.

2. *System and Software Design.*

Tahap ini menggambarkan dasar desain sistem dan hubungan-hubungan sesuai kebutuhan yang difokuskan pada software untuk mengetahui sifat dari program dan user interfaces dari sistem. Dalam tahap ini menggunakan Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relation Ship Diagram (ERD) sebagai model untuk rancangan database.

3 *Implementation & Unit Testing.*

Ditahapan ini penulis melakukan penerjemahan desain aplikasi ke dalam bentuk gambar sederhana yang akan di gunakan sebagai penunjang pemahaman calon pengguna sistem dalam berkordinasi guna menyesuaikan tampilan yang diinginkan oleh calon pengguna sistem.

4. *Integration & System Testing.*

Pada tahap ini penulis merangkum seluruh desain dan sistem menjadi satu kesatuan guna mempermudah calon pengguna atau programmer untuk memahami sistem dengan meletakan contoh tampilan penggunaan sistem dengan lebih terstruktur dan lengkap beserta penjelasannya.

5. *Operation & Maintenance.*

Penulis akan meninjau kinerja dari sistem ini kepada calon pengguna dengan beberapa wawancara yang interaktif dan melakukan sedikit perubahan apabila diperlukan.

C. Tinjauan Umum

Saat ini masyarakat secara umum sudah memiliki gawai sebagai media komunikasi, dalam perkembangannya tidak hanya difungsikan sebagai alat komunikasi tetapi salah satunya adalah *web browser* yang memungkinkan pengguna untuk dapat melakukan akses internet ke berbagai macam *platform* yang ada di dunia.

Dengan kelebihan tersebut kiranya membuat sistem ini dapat dibuat dan digunakan guna mempermudah kebutuhan pengguna melakukan transaksi dan mempermudah pemilik melakukan strategi pemasaran dengan informasi penjualan yang tersedia dari dalam sistem yang disediakan.

D. Analisis

1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Saat ini Gerai Adora Coffe menggunakan buku tulis dalam mencatat setiap transaksi yang digunakan didalam oprasional kerja didalam perusahaannya. Pembukuan harian masih di catat menggunakan kertas dan *ballpoint*, penjumlahan yang dilakukan dengan menggunakan alat kalkulator, dan pengguna harus membuat garis baru untuk membuat tabel untuk setiap lembar kertas yang digunakan.

2. Analisis Kelemahan Sistem yang berjalan

Langkah-langkah dalam menganalisis sistem yang berjalan akan diterangkan menggunakan metode PIECES sebagai berikut :

a. *Performance* / Performa

Dengan sistem yang lama, kegiatan transaksi kasir harus menulis menggunakan buku catatan dan menjumlahkan hasil dengan menggunakan mesin kalkulator. Pemilik harus mengambil buku tersebut apabila ingin memonitoring kegiatan transaksi yang dilakukan sebelumnya. Dengan adanya sistem yang baru, kasir dapat memilih barang beserta jumlah yang akan dipesan tanpa mencatat ke dalam buku. Pemilik dapat membuka laporan dimana saja dengan menggunakan gawai dan tidak mengganggu kegiatan transaksi pada kasir.

b. *Information* / Informasi

Kasir melakukan verifikasi harga dengan melihat catatan atau gambar yang terdapat pada menu. Tampilan buku laporan transaksi yang tidak praktis. Dengan fitur gawai kasir dapat memilih produk, jumlah, dan pembayaran yang kemudian tekomputasi oleh sistem menghasilkan keluaran yang lebih simple.

c. *Economy* / Ekonomi

Dengan sistem yang lama kegiatan laporan dan transaksi dilakukan dengan kertas, kalkulator, penggaris, dan *ballpoint* yang membuat penambahan biaya setiap barang tersebut habis. Dengan adanya sistem ini, pengguna dapat mendapatkan informasi lebih murah karena jaringan *wifi* sudah termasuk untuk biaya bulanan dari kedai, dan laporan pun dapat dibuka dengan media gawai oleh pemilik dimana saja.

d. *Control* / Pengendalian

Pengendalian dari sistem yang kurang efektif karena apabila pelanggan membatalkan pesanan kasir harus menghapus dengan coretan yang terkesan tidak rapi, dan buku tulis yang memiliki resiko tidak dapat disimpan dalam jangka panjang. Dengan adanya sistem ini kasir dapat dengan mudah menghapus pesanan apabila pelanggan tidak jadi melakukan transaksi tanpa mempengaruhi kerapian dari laporan, dan data yang disimpan lebih aman didalam sistem.

e. *Efficiency* / Efisiensi

Dengan sistem yang lama tidak terlihat efisien karena selain harus menulis kedalam buku tulis kasir menghitung uang kembalian dan total penjualan harian dengan perangkat kalkulator. Dengan adanya sistem ini hanya perlu mensakuan kegiatan transaksi yang terjadi kedalam sistem yang akan melakukan komputasi otomatis kedalam laporan dan transaksi akhir.

f. *Service* / Pelayanan

Kegiatan transaksi yang lambat mengurangi kualitas pelayanan transaksi yang terjadi di kedai. Dengan sistem yang baru kegiatan transaksi akan lebih cepat, dapat mencari informasi kegiatan transaksi yang sudah terjadi sebelumnya dengan lebih mudah, dan menampilkan laporan keuangan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan lebih cepat dengan tampilan grafik.

3. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Adapun informasi yang didapat dalam analisis dan perancangan sistem informasi daftar menu makanan dan minuman berbasis *web mobile*, diperoleh dari :

- 1) Informasi kegiatan transaksi.
- 2) Informasi produk.
- 3) Informasi laporan.
- 4) Informasi profil kafe

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam pengembangan sistem, penulis menggunakan sebuah laptop yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

- 1) Laptop
 - a) *Processor* Intel(R) core(TM) i3-3240
 - b) *Memory (RAM)* 4 GB
 - c) *Harddisk* 500 GB
 - d) *Mouse*
 - e) *Keyboard*
 - f) *Monitor* 16 Inches

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini antara lain sebagai berikut :

a) Balsamiq mockup

Untuk membuat desain interface sistem dalam bentuk gambar yang mudah dipahami oleh calon pengguna.

b) Microsoft office (visio)

Aplikasi ini digunakan untuk merancang alur data dalam bentuk visualisasi yang bisa dipahami.

c) Microsoft office (excel)

Aplikasi yang digunakan untuk melakukan perancangan tabel basis data.

d. Pengguna Sistem

Kebutuhan pengguna yang akan berinteraksi dengan analisis dan perancangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web mobile :

1) Pemilik kedai/manajemen

Yaitu seseorang yang melihat informasi mengenai detail penjualan berupa laporan yang terdiri dari penjualan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.

2) Kasir

Kasir merupakan pelayan pelanggan untuk kegiatan transaksi jual beli produk yang tersedia pada kedai.

3) Admin

Seseorang yang mengelola informasi pengguna dari sistem, menentukan ketersediaan barang dalam menu, dan mengelola produk yang memiliki label diskon.

4) Pelanggan

Pelanggan menerima informasi transaksi yang di berikan oleh kasir.

5) Pengunjung

Pengunjung dapat melihat *company profile* dan ketersediaan produk pada website.

4. Analisis Kelayakan Sistem

a. Kelayakan Teknologi

Dari sisi teknologi penggunaan *web mobile* akan memudahkan kasir dan manajemen dalam memanfaatkan perangkat gawai guna kebutuhan transaksi kedai dan laporan umum. Adora Coffe Palangka Raya sudah memiliki layanan internet yang kira nya dapat digunakan manfaatkan untuk menjalankan sistem.

b. Kelayakan Hukum

Ditinjau dari segi hukum, sistem yang dibuat ini bersifat tidak melanggar hukum karena digunakan didalam ruangan lingkup *Adora Coffe* Palangka Raya. Sistem ini tidak mengandung unsur yang dapat merugikan orang lain.

c. Kelayakan Operasional

Pada umumnya pengguna dapat mengoperasikan gawai. Rancangan ini dibuat dengan desain yang dapat dengan mudah di pahami dan dapat menyesuaikan dengan ukuran layar gawai pengguna.

E. Desain Sistem

1. Masukan Antarmuka

Masukan antar muka disini adalah desain yang digunakan untuk memahami konsep cara memasukan data kedalam sistem berupa media gambar yang berupa :

1) Masukan *Username*

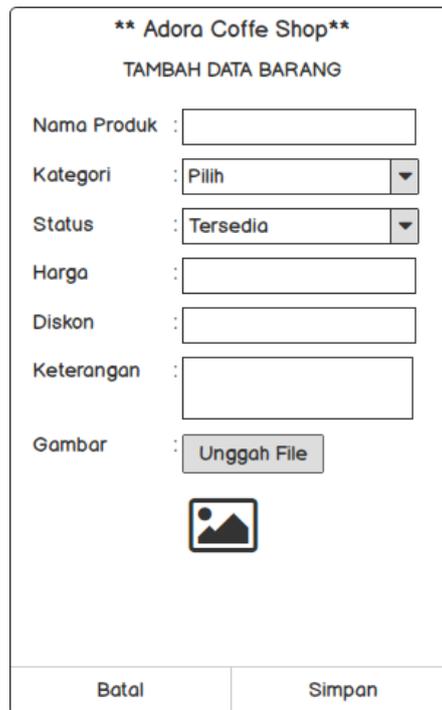
Pada gambar 3 merupakan tampilan untuk masukan data *username* atau nama pengguna kedalam sistem.

| ** Adora Coffe Shop** | |
|--|---|
| UBAH USER | |
| KATEGORI : | <input type="text" value="Kasir"/> |
| NAMA : | <input type="text" value="XXXXXXXX"/> |
| Username : | <input type="text" value="XXXXXXXX"/> |
| Password lama : | <input type="text" value="Ada"/> <input type="button" value="Reset"/> |
| Password Baru : | <input type="text" value="XXXXXXXX"/> |
| Vertivikasi password : | <input type="text" value="XXXXXXXX"/> |
| <input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Simpan"/> | |

Gambar 3 .Desain Masukan *username*

2) Masukan Data Barang

Pada gambar 4 memaparkan tampilan untuk memasukan data barang.



**** Adora Coffe Shop****
TAMBAH DATA BARANG

Nama Produk :

Kategori : ▼

Status : ▼

Harga :

Diskon :

Keterangan :

Gambar :



Gambar 4 . Desain Masukan barang

3) Masukan Kategori

Pada gambar 5 merupakan tampilan untuk memasukan data kategori guna memilih jenis barang yang dikategorikan berdasarkan data yang dibuat.

**** Adora Coffe Shop****

KATEGORI BARANG

Q search

| Kategori | Aksi |
|---------------|--------------|
| Makanan | Edit - Hapus |
| Minuman | Edit - Hapus |
| + TAMBAH DATA | |

**** Adora Coffe Shop****

Tambah Kategori

Kategori :

Batal
Simpan

Gambar 5 .Desain Masukan Kategori

b. Keluaran Antarmuka

Keluar antar muka disini adalah desain yang digunakan untuk memahami konsep cara menampilkan data dari sistem kepada pengguna berupa media gambar yang berupa :

1) Cetakan laporan

Pada gambar 6 memaparkan informasi mengenai transaksi penjualan yang sesuai dengan tanggal yang dipilih dalam menu pencetakan.

A Web Page

Kembali Unduh Cetak

Dicetak pada xx:xx WIB, xx/xx/2021

ADORA COFFE SHOP
PALANGKA RAYA

****LAPORAN TRANSAKSI PENJUALAN****

Buka XX:XX WIB s/d XX:XX WIB

| Tanggal | Jam | Kasir | No.trx | Antrian | Kategori | Barang | Qty | harga | Diskon | Total | Cash | Kembalian |
|------------|-------|-------|---------|---------|----------|--------|-----|----------|----------|----------|------------|------------|
| xx/xx/2021 | xx:xx | xxxx | No.xxxx | xx | xxxx | xxxx | xx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxxxx | Rp.xxxxxxx |
| xx/xx/2021 | xx:xx | xxxx | No.xxxx | xx | xxxx | xxxx | xx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxxxx | Rp.xxxxxxx |
| xx/xx/2021 | xx:xx | xxxx | No.xxxx | xx | xxxx | xxxx | xx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxxxx | Rp.xxxxxxx |

Total Penjualan Per tanggal xx/xx/2021 = Rp.xxxxxxx
Total Barang Yang Terjual = xx

Buka XX:XX WIB s/d XX:XX WIB

| Tanggal | Jam | Kasir | No.trx | Antrian | Kategori | Barang | Qty | harga | Diskon | Total | Cash | Kembalian |
|------------|-------|-------|---------|---------|----------|--------|-----|----------|----------|----------|------------|------------|
| xx/xx/2021 | xx:xx | xxxx | No.xxxx | xx | xxxx | xxxx | xx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxxxx | Rp.xxxxxxx |
| xx/xx/2021 | xx:xx | xxxx | No.xxxx | xx | xxxx | xxxx | xx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxxxx | Rp.xxxxxxx |
| xx/xx/2021 | xx:xx | xxxx | No.xxxx | xx | xxxx | xxxx | xx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxx | Rp.xxxxxxx | Rp.xxxxxxx |

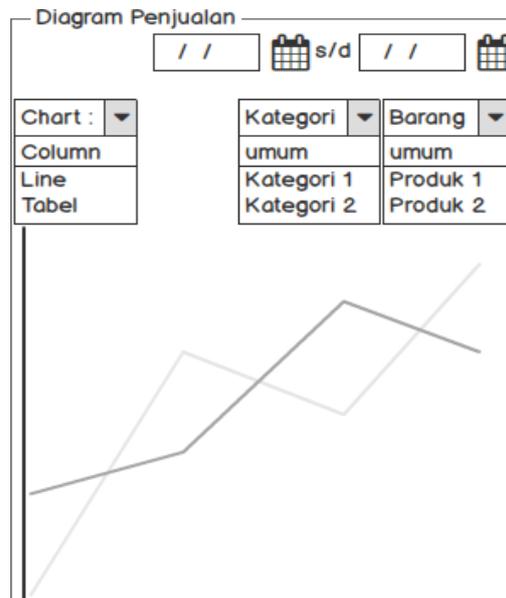
Total Penjualan Per tanggal xx/xx/2021 = Rp.xxxxxxx
Total Barang Yang Terjual = xx

Penjualan Per tanggal xx/xx/2021 s/d xx/xx/2021 = Rp.xxxxxxx
Total Barang Yang Terjual = xx

Gambar 6 . Desain keluaran laporan

2) Tampilan Grafik

Pada gambar 7 memaparkan informasi mengenai gambaran grafik pertumbuhan dari transaksi keuangan yang dilakukan oleh kasir dari tanggal tertentu.



Gambar 7. Desain keluaran grafik

3) Tampilan Pelanggan

Pada gambar 8 memaparkan informasi transaksi yang dilakukan oleh kasir dan Pelanggan berupa sebuah cetakan kertas/*hardcopy*.

**** Adora Coffe Shop****

Terima Kasih Telah Berkunjung

00/00/2021 . 00:00:00
 No. Transaksi : xxxxxxxxxxxx
 Kasir : username

| Produk | Hrg | Qty | Total |
|----------|----------|-----|-----------|
| Produk 1 | Rp.xxxxx | 2 | Rp.xxxxxx |
| Produk 2 | Rp.xxxxx | 3 | Rp.xxxxxx |
| Produk 3 | Rp.xxxxx | 1 | Rp.xxxxxx |

Diskon : Rp.xxxxxx
 Sub Total : Rp.xxxxxx

Cash : Rp.
 Kembali : Rp.xxxxxx

Gambar 8 . Desain keluaran faktur

4) Tampilan pengunjung

Pada gambar 9 memaparkan informasi untuk pengunjung *web mobile* mengenai profil kafe, barang, alamat, dan nomor yang bias di hubungi.



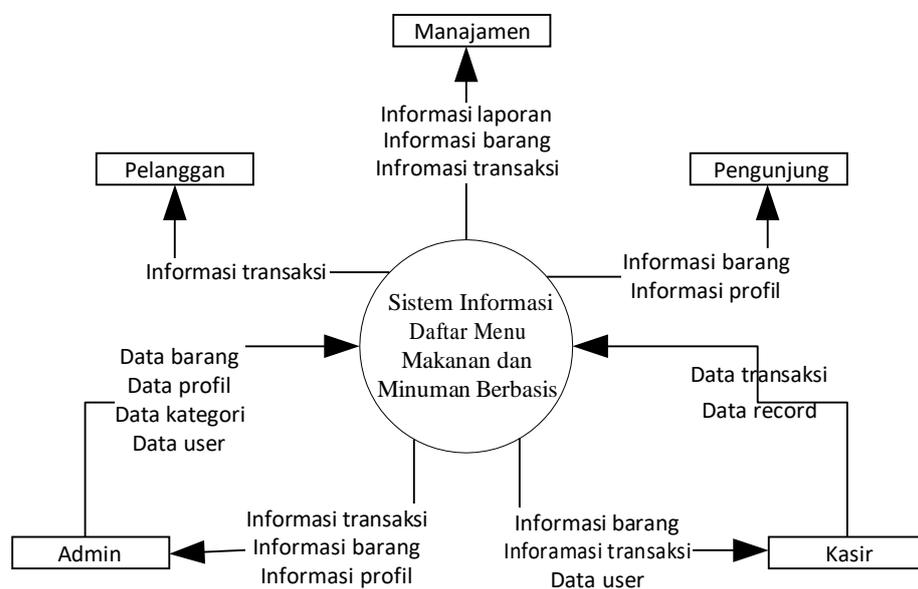
Gambar 9. Desain keluaran pengunjung

2. Desain Proses

Desain proses yang digunakan oleh penulis adalah *data flow diagram* (DFD). Berikut desain proses sistem informasi Kedai Adora Coffe:

a. Diagram Konteks

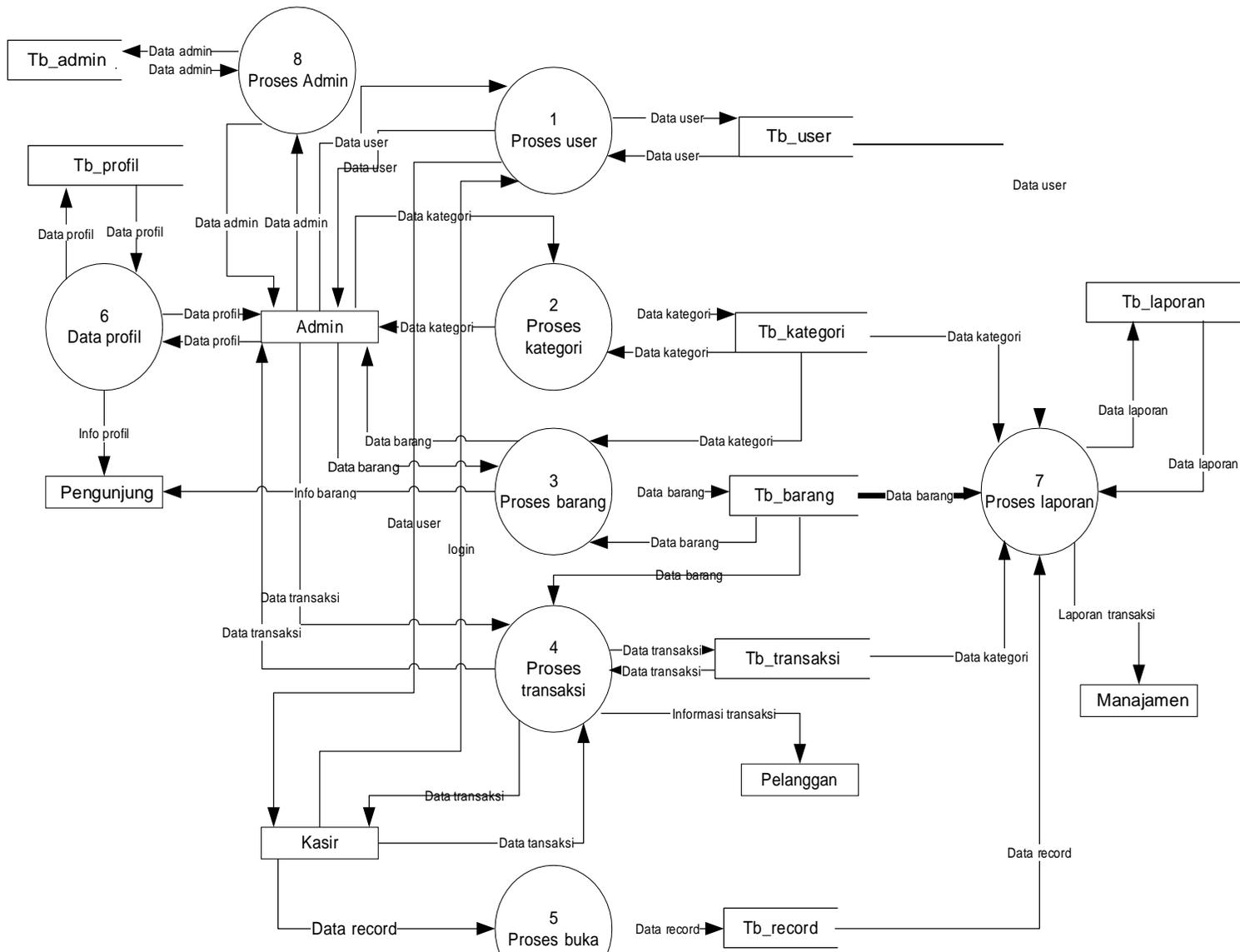
Diagram konteks merupakan aliran yang memodelkan hubungan antara sistem dengan entitas yang terdiri dari suatu proses dan menggambar ruang lingkup suatu sistem. Gambar diagram konteks dari sistem yang akan dibangun terdiri dari lima entitas yaitu admin, kasir, manajemen, pengunjung, dan pelanggan.



Gambar 10. Diagram konteks

b. Diagram Arus Data Level 0

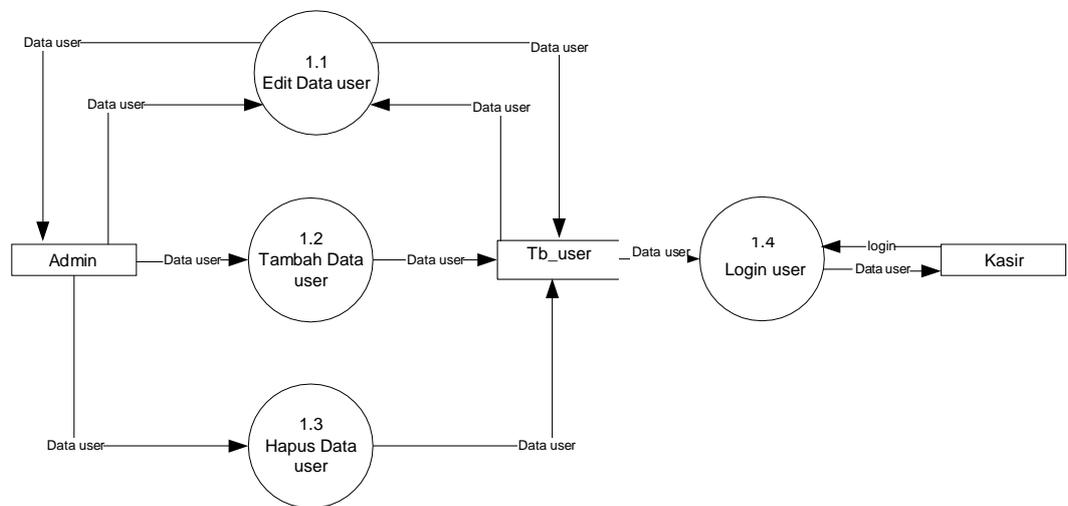
Diagram level 0 adalah diagram yang menggambarkan proses-proses dan aliran data yang terjadi didalam suatu sistem. Diagram level 0 disebut jika pada diagram konteks masih terdapat proses yang dijelaskan lebih rinci lagi.



Gambar 11. Diagram Arus Data Level 0

c. Diagram level 1 proses 1

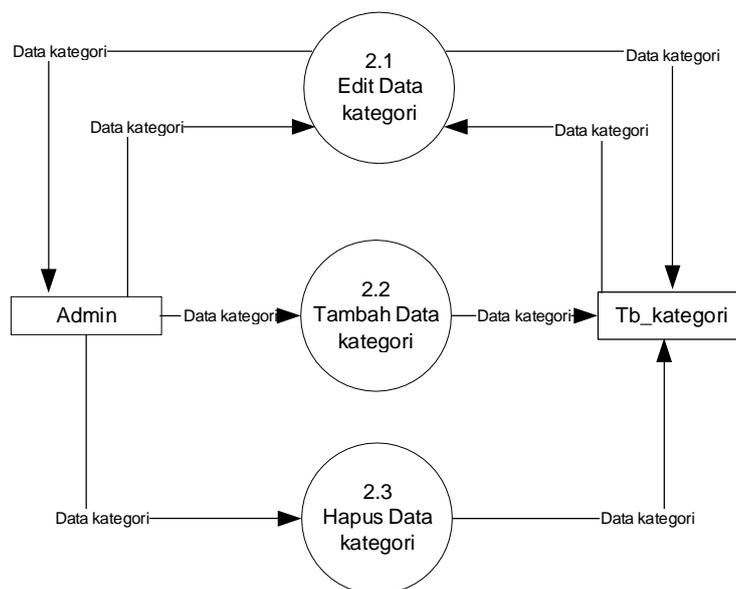
Proses *user* adalah ketika pengguna login, pada gambar 12 Menjelaskan bagaimana kasir akan melakukan edit ,tambah, hapus pada tabel user, dan kasir yang melakukan verifikasi login dengan tabel user.



Gambar 12. Diagram level 1 proses 1

d. Diagram level 1 proses 2

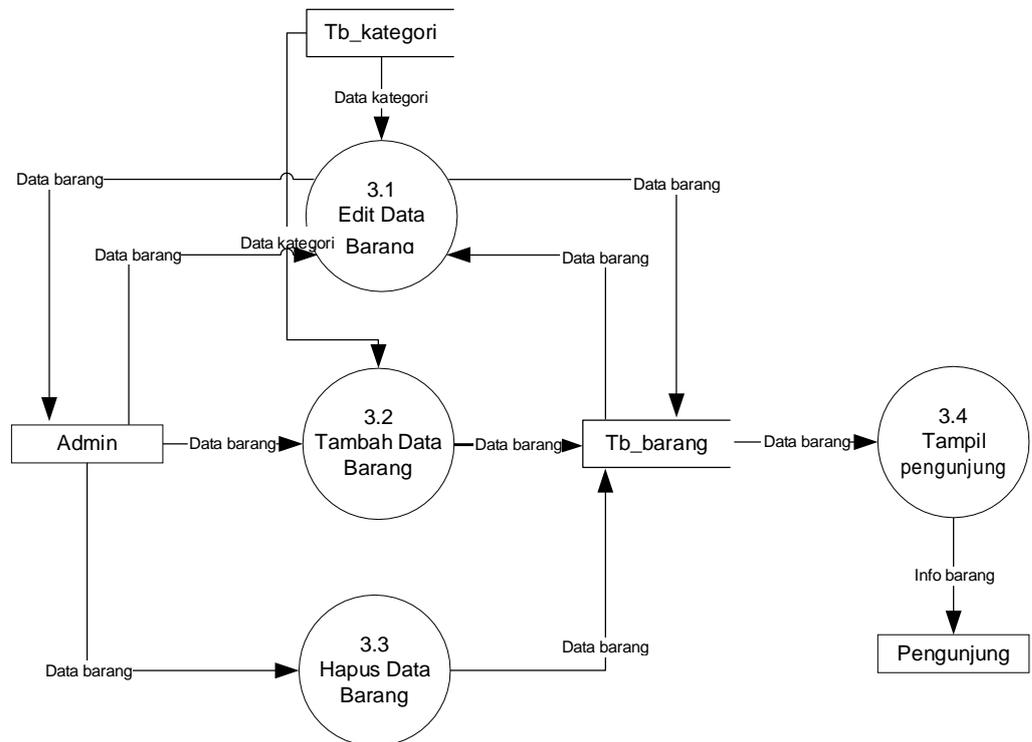
Proses kategori, pada gambar 13 menjelaskan bagaimana proses tambah, edit, dan hapus pada tabel kategori yang dilakukan oleh admin.



Gambar 13. Diagram level 1 proses 2

e.Diagram level 1 proses 3

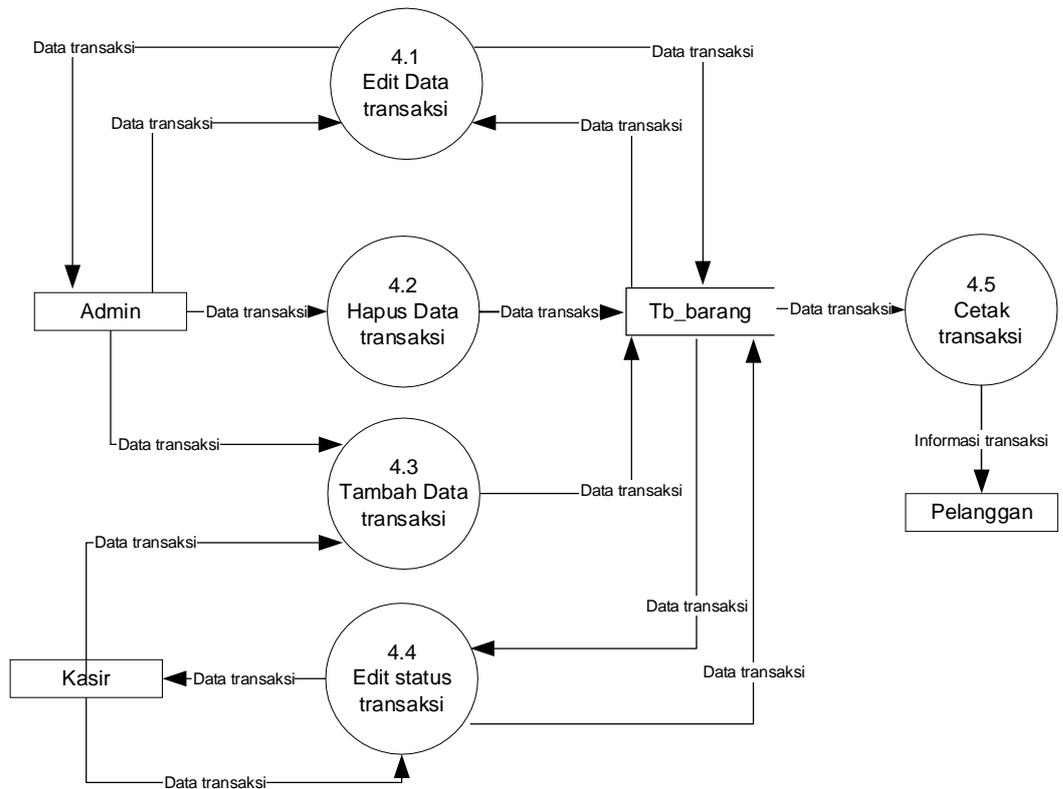
Proses barang, pada gambar 14 menjelaskan proses edit dan tambah data barang yang terhubung dengan dengan tabel kategori. Pada proses ini pengujung mendapat informasi dari tabel barang.



Gambar 14. Diagram level 1 proses 3

f. Diagram level 1 prioses 4

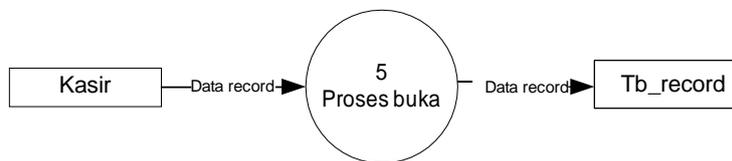
Pada gambar 15 admin dapat melakukan edit , tambah, dan hapus pada tabel barang. Kasir dapat mengubah status transaksi dan membuat transaksi baru kedalam tabel. Pelanggan mendapatkan cetakan dari transaksi yang dilakukan.



Gambar 15. Diagram level 1 prioses 4

g. Diagram level 1 proses 5

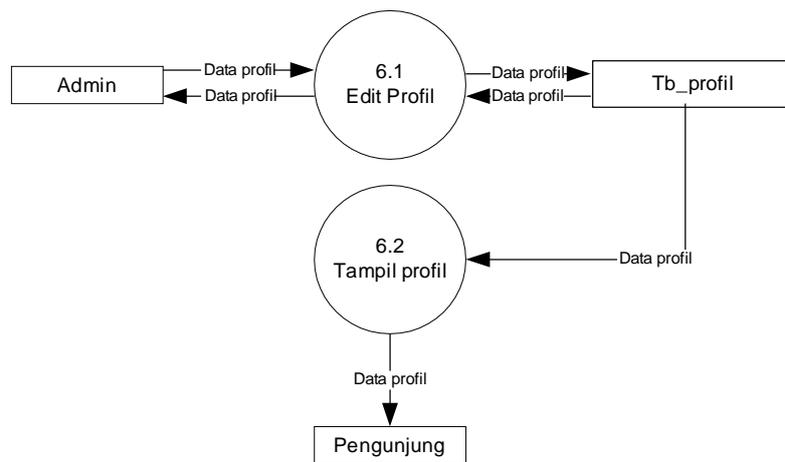
Proses pada gambar 16 adalah untuk menyimpan data yang dilakukan oleh kasir ketika kasir menyatakan toko buka atau tutup.



Gambar 16. Diagram level 1 proses 5

h. Diagram level 1 proses 6

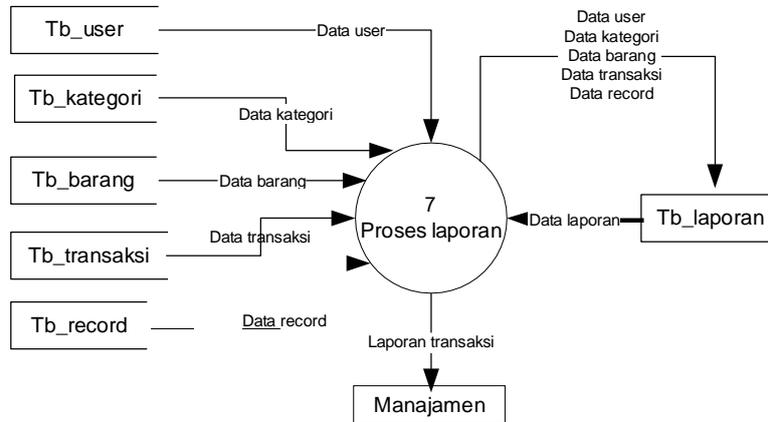
Pada gambar 17 menjelaskan bagaimana admin hanya dapat melakukan perubahan kalimat pada tabel profil yang akan ditampilkan untuk pengunjung.



Gambar 17. Diagram level 1 proses 6

i. Diagram level 1 proses 7

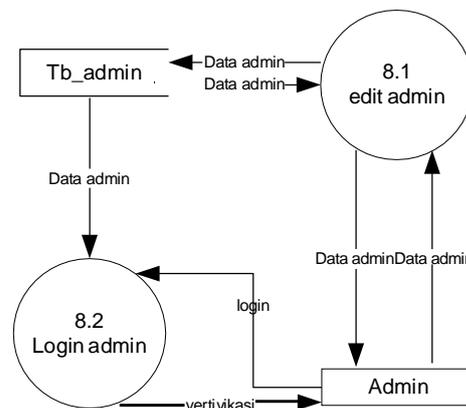
Pada proses laporan tabel user, tabel kategori, tabel barang, tabel transaksi, tabel barang, tabel transaksi, tabel record akan mengirim beberapa data yang dikelola oleh sistem dan dimasukkan kedalam tabel laporan. Informasi laporan transaksi yang sudah di proses dapat dilihat oleh manajemen.



Gambar 18. Diagram level 1 proses 7

j. Diagram level 1 proses 8

Didalam proses pada gambar 19 admin diberikan akses untuk melakukan edit didalam tabel admin, dan tabel admin digunakan dalam melakukan vertifikasi login yang dilakukan admin.

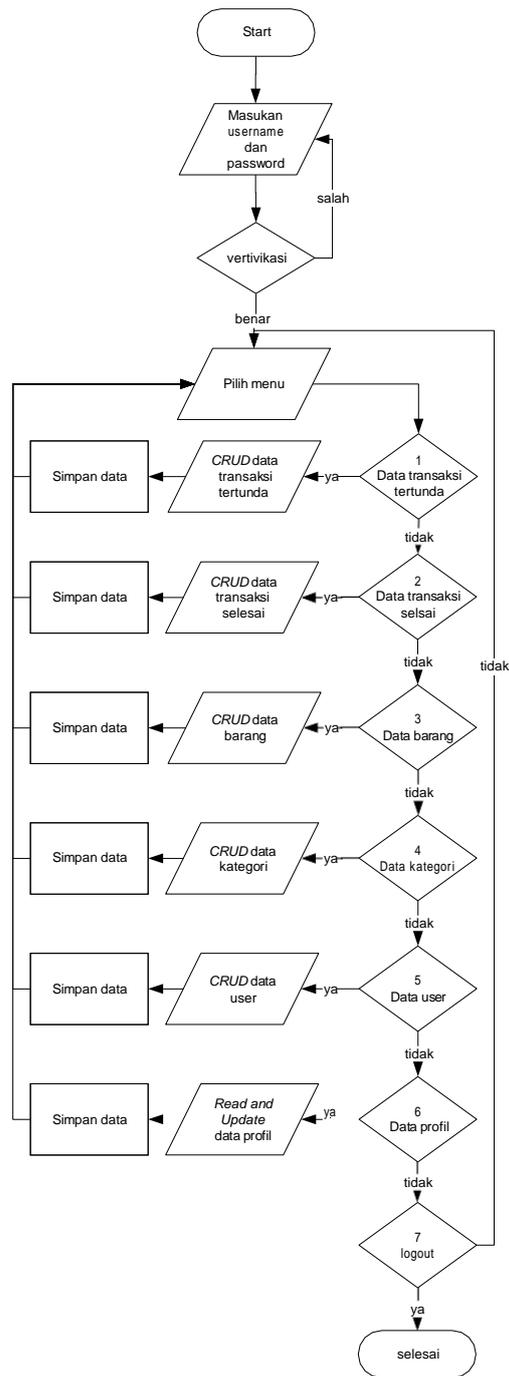


Gambar 19. Diagram level 1 proses 8

3. Desain Perangkat Lunak

a. Flowchart kegiatan admin

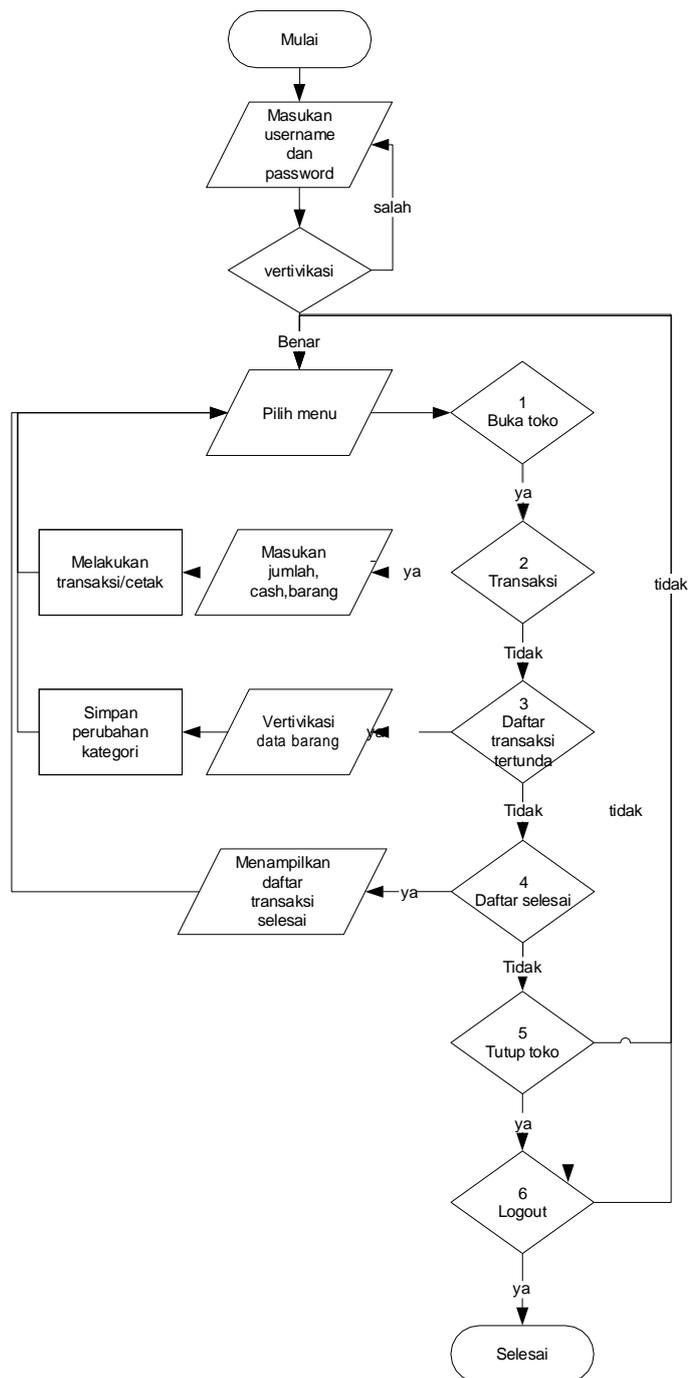
Kegiatan admin dapat dilihat pada gambar 20. Dalam tahap awal admin dalam sistem adalah melakukan *login* dan divertifikasi pada sistem, ketika admin sudah masuk akan menampilkan pilihan menu berupa data transaksi tertunda, data transaksi selesai, data barang, data kategori, data user, data profil, dan logout.



Gambar 20. Desain Perangkat Lunak

b. Flowchart Kegiatan Kasir

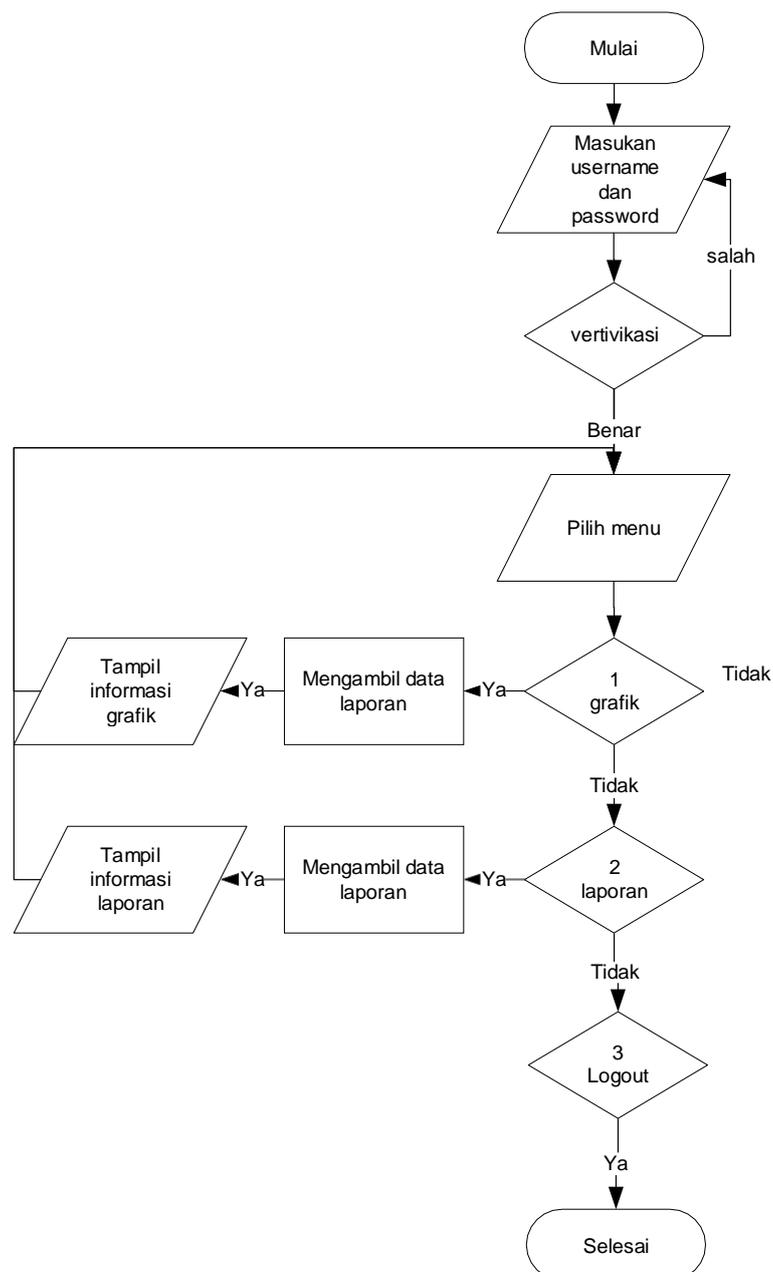
Kegiatan kasir diawali dengan melakukan verifikasi dengan memasuka nama pengguna dan kata sandi. Ketika kasir masuk sistem akan menampilkan menu berupa buka toko, transaksi, daftar transaksi tertunda, Daftar transaksi selesai, Tutup toko, dan log out



Gambar 21. Flowchart Kegiatan Kasir

c. Flowchart Kegiatan Manajer

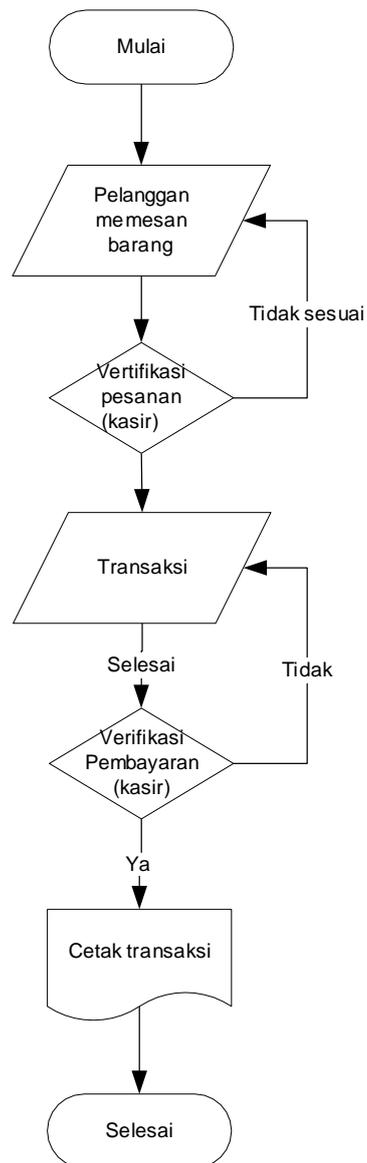
Kegiatan manajer diawali dengan melakukan verifikasi nama pengguna dan kata sandi, setelah masuk kedalam sistem manajer ditampilkan berupa pilihan menu berupa grafik, laporan, dan logout.



Gambar 22. Flowchart Kegiatan Manajer

d. Flowchart Kegiatan Pelanggan

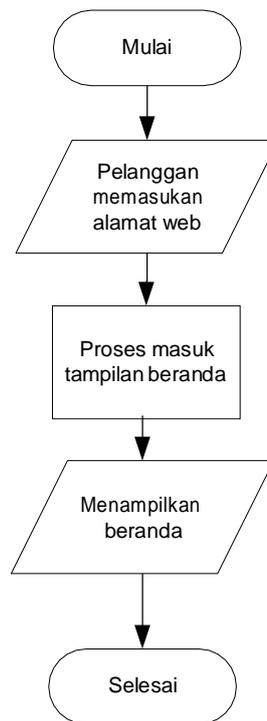
Pelanggan memesan barang dengan kasir, kasir melakukan verifikasi ketersediaan barang dan daftar barang yang dipesan kemudian berlanjut pada tahap transaksi. Pada proses transaksi, kasir melakukan verifikasi pembayaran terhadap pelanggan sampai dengan kasir menerima uang. Pada akhir transaksi pelanggan menerima cetakan transaksi beserta uang kembalian apabila uang yang diberikan lebih dari nominal pemesanan.



Gambar 23. Flowchart Kegiatan Pelanggan

e. Flowchart Kegiatan Pengunjung

Pengunjung yang akan melihat profil dan produk yang tersedia dapat mengakses *website* kedai. Pada proses ini pengunjung akan melihat tampilan beranda dari sistem yang terdiri dari peta lokasi, alamat, profil, dan barang yang tersedia dalam sistem.



Gambar 24. Flowchart Kegiatan Pengunjung

4. Desain Basis Data

a. Tabel admin

Nama tabel : Tb_admin

Primary key : Id_admin

Foregin key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data kebutuhan admin

Tabel 3. Tabel Admin

| nama | tipe | batas | keterangan |
|----------|---------|-------|--|
| id_admin | Int | - | Untuk mengidentifikasi data admin yang ada |
| Username | Varchar | 25 | Nama pengguna |
| Password | Varchar | 30 | Kata sandi |

b. Tabel User

Nama tabel : tb_user

Primary key : id_user

Foregin key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data dari user

Tabel 4. tabel user

| nama | tipe | batas | keterangan |
|---------------|---------|-------|---|
| *id_user | int | - | Untuk mengidentifikasi data user yang ada |
| User_Kategori | varchar | 20 | Kategori user yang ada |
| nama_kasir | varchar | 30 | Nama kasir |
| Username | varchar | 25 | Nama pengguna |
| Password | varchar | 30 | Kata sandi |

c. Tabel Rekaman

Nama tabel : tb_record

Primary key : id_user

Foregin key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data ketika toko tutup dan buka

Tabel 5. tabel record

| nama | tipe | batas | keterangan |
|------------|------|-------|---|
| *id_record | Int | - | Untuk mengidentifikasi data record yang ada |
| Tgl_record | date | - | Tanggal ketika data di rekam |
| Tgl_buka | date | - | Tanggal buka |
| tgl_tutup | date | - | Tanggal tutup |

d. Tabel Kategori

Nama tabel : tb_kategri

Primary key : id_kategori

Foregin key : -

Fungsi : Tempat menyimpan kategori barang

Tabel 6. tabel kategori

| nama | tipe | batas | keterangan |
|--------------|---------|-------|---|
| *id_kategori | int | - | Untuk mengidentifikasi data kateogri yang ada |
| kategori | varchar | 25 | Kategori barang yang dijual |

e. Tabel Transaksi

Nama tabel : tb_transaksi

Primary key : id_transaksi

Foregin key : Id_user, id_barang

Fungsi : Tempat menyimpan transaksi yang terjadi

Tabel 7. tabel transaksi

| nama | tipe | batas | keterangan |
|---------------|------|-------|--|
| *id_transaksi | int | - | Untuk mengidentifikasi data transaksi yang ada |
| *id_user | int | - | Untuk mengidentifikasi data user yang ada |
| *id_barang | int | - | Untuk mengidentifikasi data barang yang ada |
| no.trx | int | - | No taransaksi |
| Antrian | int | - | No antrian |
| Qty | int | - | Jumlah barang |

| | | | |
|-------------|------|---|--|
| | | | yang di pesan |
| Total | Int | - | Total pesanan dari harga barang dikalikan jumlah |
| sub_total | Int | - | Jumlah dari hasil transaksi yang dipesan |
| Cash | Int | - | Uang yang diterima oleh kasir |
| tanggal_trx | date | - | Tanggal perekaman transaksi |

f. Tabel Barang

Nama tabel : tb_barang

Primary key : id_barang

Foregin key : Id_kategori

Fungsi : Tempat menyimpan data barang

Tabel 8. tabel barang

| nama | Tipe | batas | keterangan |
|--------------|---------|-------|---|
| *id_barang | Int | - | Untuk mengidentifikasi data barang yang ada |
| *id_kategori | Int | - | Untuk mengidentifikasi data kategori yang ada |
| status | Varchar | 50 | Status barang |
| barang | Varchar | 50 | Nama barang |
| gambar | Varchar | 50 | Tempat gambar |
| harga | Int | - | Harga barang |

| | | | |
|--------|-----|---|--------------|
| diskon | Int | - | Harga diskon |
|--------|-----|---|--------------|

g. Tabel Laporan

| | | |
|-------------|---|----------------------------------|
| Nama tabel | : | tb_Laporan |
| Primary key | : | id_record, id user, id_transaksi |
| Foregin key | : | Id_user, id_barang |
| Fungsi | : | Tempat menyimpan data laporan |

Tabel 9. tabel laporan

| nama | tipe | batas | keterangan |
|---------------|------|-------|--|
| *id_laporan | int | - | Untuk mengidentifikasi data laporan yang ada |
| No | int | - | Nomor dari data |
| Tanggal | date | - | Tanggal data dimasukan |
| *id_record | int | - | Data tanggal buka dan tutup |
| *id_user | int | - | Data user |
| *id_transaksi | int | - | Data transaksi |

h. Tabel Profil

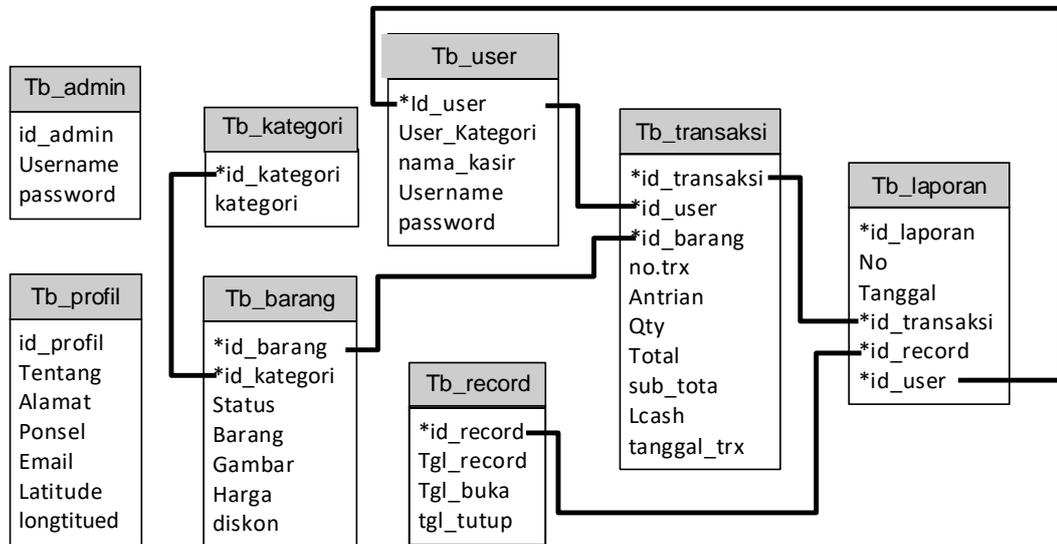
| | | |
|-------------|---|-----------------------------------|
| Nama tabel | : | tb_profil |
| Primary key | : | id_profil |
| Foregin key | : | - |
| Fungsi | : | Tempat menyimpan data profil toko |

Tabel 10. tabel profil

| nama | Tipe | batas | keterangan |
|------------|---------|-------|---|
| *id_profil | Int | - | Untuk mengidentifikasi data barang yang ada |
| Tentang | Text | - | tentang toko |
| alamat | Text | - | Alamat toko |
| ponsel | Text | - | Telepon toko |
| email | Varchar | - | Email toko |
| latitude | Double | - | Garis vertical peta |
| longtitude | Double | - | Garis horizontal peta |

i. Desain Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan tabel yang lainnya untuk menyimpan data berdasarkan *primary key* dari tabel yang saling terhubung.



Gambar 25. Relasi antar tabel

j. Entity Relationship Diagram (ERD)

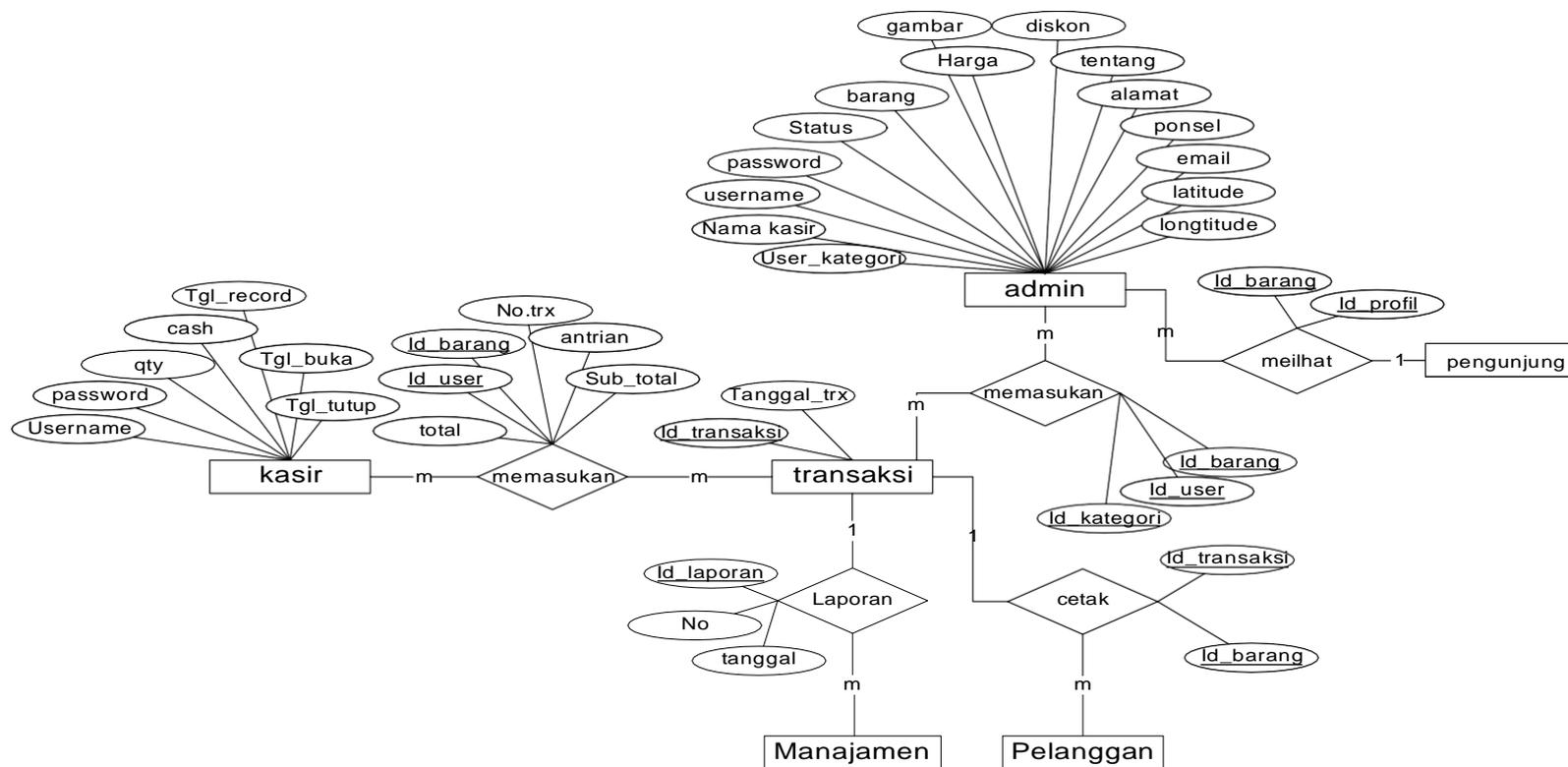
Pada gambar 26 menjelaskan bagaimana entitas saling berhubungan satu sama lainnya. Pada entitas kasir memiliki data berupa username, password, qty, cash, tgl_record, tgl_buka, tanggal tutup. Ketika kasir memasukan data yang dimilikinya kedalam entitas transaksi, sistem akan secara otomatis memberikan data berupa total, id_user, id_barang, no.trx, antrian, sub_total dan secara otomatis entitas transaksi membuat data tanggal_trx dan id_trx kemudian menyimpan data dari entitas kasir. Pada entitas manajemen proses laporan secara otomatis akan membuat data id_laporan, no, tanggal sekaligus melampirkan data yang terdapat didalam entitas transaksi.

Pada entitas pelanggan, setelah kasir melakukan transaksi yang di simpan dalam entitas transaksi pelanggan mendapatkan cetakan dari

entitas transaksi yang kemudian berdasarkan `id_transaksi` dan `id_barang` yang digunakan untuk variabel pemanggilan data yang akan ditampilkan.

Pada entitas admin memiliki data berupa `user_kategori`, `nama_kasir`, `username`, `password`, `status`, `barang`, `harga`, `gambar`, `diskon`, `tentang`, `alamat`, `ponsel`, `email`, `latitude`, `longtitude`. Pada tahap ini admin dapat mengubah data berdasarkan `id_user`, `id_barang`, `id_kategori` yang digunakan dalam entitas transaksi.

Pada entitas pengunjung dapat menampilkan data yang dibuat oleh admin berdasarkan variabel data `id_barang` dan `id_profil`.



Gambar 26. Entity Relationship Diagram (ERD)

5. Desain Keamanan

Desain ini disarankan oleh penulis kepada programmer dibangun dengan pemrograman *framework* dengan *codeignitier* 4, penggunaan MD5 untuk *enskripsi* kata sandi yang digunakan oleh pengguna, dan tempat penyewaan *hostinger* yang jelas,

6. Perawatan Sistem

Perawatan sistem yang dilakukan apabila program sudah diaplikasikan, dengan memperbaiki *bug* atau pembahaaruan *code* yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam tampilan antar muka dari sistem dan penemabahan fitur yang diinginkan oleh pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Sutabri, Tata. 2013. Konsep Sistem Informasi, Yogyakarta: Andi.
- Himawan, H., Saefullah, A., & Santoso, S. (2014). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif. *Scientific Journal of Informatics*, 1(1), 53-63.
- Nasril, N., & Saputra, A. Y. (2017). Rancang bangun sistem informasi ujian online. *Jurnal Lentera ICT*, 3(1), 47-53.
- Cahyono, N. (2015). Pengertian Perancangan Sistem Informasi. 07.
- Prayitno, A. (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 1(1), 28-37.
- Firhani Muhammad. 2019. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Berobat Pasien Berbasis Web pada Apotik Medika Palangka Raya*. STMIK Palangkaraya. Palangka Raya.
- Aprianto, R., Wulandari, W., & Hafifah, N. (2018). Pengembangan Aplikasi Web Mobile Penjadwalan Tugas Aparatur Desa Untuk Meningkatkan Layanan Masyarakat. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer dan Sistem Informasi)*, 1(3), 81-86.

- Hanifah, R. (2015). Balsamiq Mockup. Retrieved from Prakerin uBig.co.id.
- Kusumawati, A., Purwandari, N., & Lumba, E. (2021). Model Pembelajaran Mind Mapping Menggunakan Microsoft Visio 2007 bagi Guru-Guru SDIT Al-Kautsar Cikarang. *Jurnal Karya untuk Masyarakat (JKuM)*, 2(1), 26-37.
- Jafar, R., Abdullah, M. H., & Safi, M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Menejemen Sarana Dan Prasarana Menggunakan Framework Codeigniter Pada Akademi Ilmu Komputer Ternate. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO-Ilmu Komputer & Informatika*, 3(2).
- Yanto, Robi. 2016. *Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL*. DEEPUBLISH. Yogyakarta.
- MAYA, R. (2019). *Aplikasi Pengolahan Data Tamu, Dokumen dan Mobil Operasional Pada PT. APLIKANUSA LINTASARTA PALEMBANG BERBASIS WEB* (Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA).
- Sama, H., & David, D. (2021, March). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN ORDER PADA RESTORAN BERBASIS MOBILE WEB. In *CoMBInES-Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences* (Vol. 1, No. 1, pp. 892-902).
- Hidayat, M. I., & Mulyono, H. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Wedding Organizer Berbasis Web Pada Reva Pelaminan Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 6(1), 27-42.

- Lusti, H., & Masya, F. Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Wedding Organizer Berbasis Web. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(1), 162-165.
- Aprilia, R., & Anwar, M. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Mobil Bekas di CV SINGGALANG MOTOR PADANG Berbasis WEB. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(4), 263-270.
- Rizkiyah, P. M. R. A., Putra, C. A., & Hermanto, H. (2021). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Air HIPPAM Desa Leran Berbasis Web. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 131-144.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengumpulan Data Observasi

OBSERVASI (PENGAMATAN)

Dalam observasi ini, peneliti hanya sebagai pengamat independen sedangkan instrumen pada metode ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengamati kegiatan Transaksi
- b. Mengamati kegiatan pembukuan transaksi
- c. Mengamati banyaknya pengunjung
- d. Mengamati jumlahnya pesanan
- e. Mengamati daftar menu yang disediakan

Lampiran 2. Pengumpulan Data Wawancara

WAWANCARA

Daftar pertanyaan penulis adalah sebagai berikut :

A. Manajer/Pemilik Kedai

Nama : Yolanda Estefina Ginsu
No.Hp : 081345000654
Email : adora200220202@gmail.com

- 1) Kapan berdirinya Adora Coffe Shop?
- 2) Ceritakan singkat bagaimana pengembangan finansal dari perusahaan!
- 3) Apakah sistem saat ini lebih efisien dan efektif dalam menghitung penghasilan yang didapat?
- 4) Apakah kiranya bersedia apabila dibangun sebuah sistem yang dapat mempermudah kegiatan manajemen dan kasir dalam melakukan kegiatan transaksi dan lapran harian?

B. Kasir

Nama : Takeshi Mandala Putra
No.Hp : 083150939496
Email : takeshimandala150398@gmail.com

- 1) Berapa lama anda bekerja sebagai kasir pada Adora coffe shop?
- 2) Bagaimana cara kerja sistem transaksi saat ini?
- 3) Apakah sistem saat ini lebih efisien dan efektif dalam melakukan kegiatan transaksi?
- 4) Apakah kiranya bersedia apabila dibangun sebuah sistem yang dapat mempermudah kegiatan manajemen dan kasir dalam melakukan kegiatan transaksi dan laporan harian?

Lampiran 3. Pengumpulan Data Dokumentasi

Pengumpulan Data Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi sebagai berikut :

1. Bukti Foto





Lampiran 4. Surat Tugas



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No.288/STMIK-C.1/AK/II/2021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Ferdyani Haris, M.Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.
NIK : 198501102012004
Sebagai Pembimbing II dalam **Format Penulisan**

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

- Nama : Raga Raja Nakalelu
NIM : C1957201022
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Web Mobile Studi Kasus: Adora Coffe Palangkaraya
Berlaku s/d : 15 Maret 2022

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 15 Maret 2021

Ketua Program Studi
Sistem Informasi



Norjayanti, M.Pd.
198805222011004

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Pembimbing yang bersangkutan
4. Arsip Program studi Sistem Informasi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. D. Oban No.114 Telp. 0536-3224563, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : tumas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No.365/STMIK-C.10AK/02021

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Suci Hendarita, M.Kom.
NIK : 197803202008001
Sebagai Ketua
2. Nama : Feedyani Haris, M.Kom.
NIK : 198102232005104
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Sherly Jayanti, S.T., M.Co.
NIK : 198501102012004
Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

- Nama : Raga Raja Nakalelu
NIM : C1957201022
Hari Tanggal : Rabu, 5 Mei 2021
Waktu : 09.00 Wib sampai selesai
Judul Proposal : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Web Mobile (Studi Kasus Adore Coffe, Palangka Raya)

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 27 April 2021

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,


Raga Raja Nakalelu, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (LPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang bersangkutan

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**
 Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
 Email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

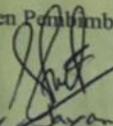
Nama Mahasiswa : RAKA RAJA NAKALELU
 NIM : C1957201022
 No. Hp : 0822 5610 8053
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : 15 MARET 2021
 Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN
BERBASIS WEB MOBILE (STUDI KASUS : ADORA COFFEE,
PALANGKARAYA)

| No. | Tanggal Konsultasi | | Uraian | Tanda Tangan |
|-----|--------------------|---------|--|---|
| | Terima | Kembali | | |
| | 18/3-2021 | | - Perbaiki format penulisan - Isi di BAB II dikembangkan sewai tempo. - Lanjutkan |  |
| | 8/4-21 | | - perbaiki format penulisan margin kanan kiri atas bawah - Perbaiki/Revisi cover proposal - beri No halaman Utk pengucutan. |  |
| | 19/4-21 | | - Perbaiki dan lanjutkan |  |
| | 19/4-2021 | | Pada latar belakang cantumkan sumber data yang menunjukkan nilai rata-rata literasi peminatan pengujung. |  |
| | 20/4-2021 | | Pada penulisan kutipan, perhatikan keselarasan penulisan. |  |
| | 21/4-2021 | | Perbaiki penulisan tap paragraf jarak sub bab, penulisan keterangan gambar dan tabel. ACC Ejian proposal! |  |
| | 21/4-21 | | - lengkapi Naskah/sadwal penelitian Ace Semmer |  |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Fendiyani Hars

Dosen Pembimbing II,

Shirly Syant

Lampiran 6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

| No | Jenis Kegiatan | 2021 | | | | |
|-----|--------------------------------|---------|----------|-------|-------|-----|
| | | Januari | Februari | Maret | April | Mei |
| 1. | Observasi penentuan masalah | | | | | |
| 2. | Perencanaan | | | | | |
| 3. | Penyusunan dan pengajuan judul | | | | | |
| 4. | Pengambilan surat tugas | | | | | |
| 5. | Penyerahan disposisi judul | | | | | |
| 6. | Tanda tangan dosen pembimbing | | | | | |
| 7. | Pembuatan BAB II | | | | | |
| 8. | Konsultasi | | | | | |
| 9. | Pembuatan BAB III | | | | | |
| 10. | Konsultasi | | | | | |
| 11. | Revisi | | | | | |
| 12. | Revisi final | | | | | |

| | | | | | | |
|------------|---------------------------------|--|--|--|--|--|
| 13. | ACC proposal oleh kedua DOSPEM | | | | | |
| 14. | Seminar Proposal | | | | | |
| 15. | Revisi Sesudah Seminar | | | | | |
| 16. | Penelitian dan pengumpulan data | | | | | |

Lampran 6. Undangan Tim Penguji Proposal TA



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
email: humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

Palangka Raya, 27 April 2021

Nomor : No.366/STMIK-C.1/AK/II/2021
Lampiran : -
Perihal : Undangan Tim Penguji Proposal TA

Kepada
Yth. Susi Hendartie, M.Kom.
Dosen Program Studi Sistem Informasi
STMIK Palangkaraya
di -
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan akan dilaksanakannya sidang proposal Tugas Akhir mahasiswa berikut:

Nama : Raga Raja Nakalelu
NIM : C1957201022
Judul TA : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu
Makanan dan Minuman Berbasis Web Mobile (Studi Kasus Adora
Coffe, Palangka Raya)

Yang akan dilaksanakan pada:

Hari, tanggal : Rabu, 5 Mei 2021
Pukul : 09.00 Wib sampai selesai
Tempat : ONLINE

Demi terlaksananya sidang proposal Tugas Akhir dengan baik, kami mengharapkan kehadiran Bapak/Ibu untuk mengikuti kegiatan ini.

Demikianlah undangan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Ketua Program Studi Sistem Informasi,



Nurhayati, M.Pd
NIK. 198805222011004