

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RP CAFÉ
PALANGKA RAYA BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya



Oleh:

FITRI IRIANI
NIM C1957201006
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RP CAFÉ
PALANGKA RAYA BERBASIS ANDROID**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

**FITRI IRIANI
NIM C1957201006
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Fitri Iriani

NIM : C1957201006

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RP CAFÉ PALANGKA RAYA BERBASIS ANDROID

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 5 Mei 2023

Yang Membuat Pernyataan,



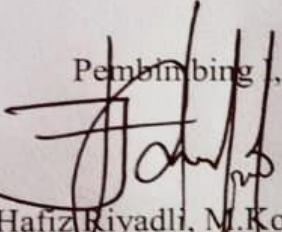
Fitri Iriani

PERSETUJUAN

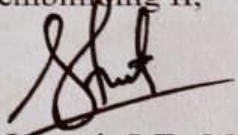
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RP CAFÉ PALANGKA RAYA BERBASIS ANDROID

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan

Pembimbing I,


Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK. 198604042010103

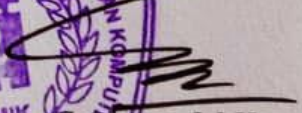
Pembimbing II,


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



Mengetahui,

Ketua STMIK Palangkaraya


Suparno, M.Kom.

NIK. 1969010441995105

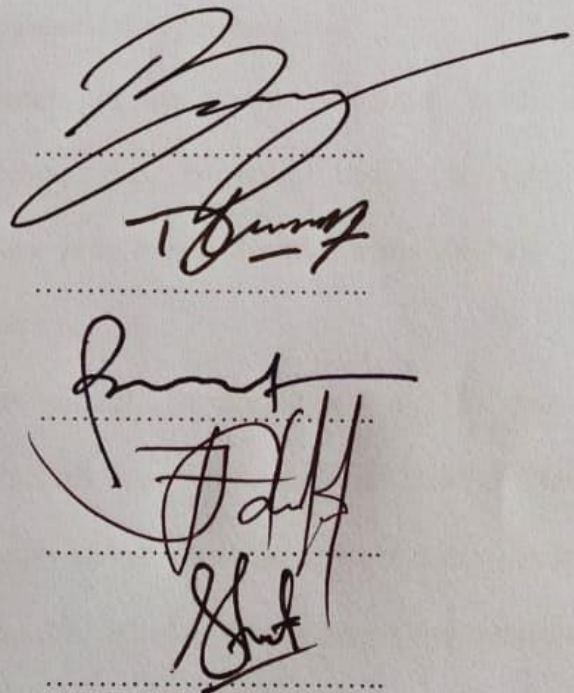
PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RP CAFÉ PALANGKA RAYA BERBASIS ANDROID

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 5 Mei 2023

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T
Ketua
2. Deden Andriawan, M.Kom
Sekretaris
3. Rosmiati, M.Kom.
Anggota
4. Hafiz Riyadli, M.Kom.
Anggota
5. Sherly Jayanti, S.T., M.Cs
Anggota



.....

.....

.....

.....

.....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Mengeluh bukan berarti menyerah,
Tetapi sesulit apapun hidup apa yang
sudah kamu mulai harus diselesaikan

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

- Kedua Orang Tua dan Saudaraku

Terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung dan mendoakan serta selalu mengusahakan memberikan yang terbaik demi masa depanku. Dan terima kasih kepada saudara-saudaraku selalu membantu memberikan dukungan secara moril maupun material.

- Teruntuk diriku sendiri, terima kasih masih semangat dan berjuang untuk menyelesaikan sesuatu yang sudah dimulai sehingga bisa sampai sejauh ini.

- Teman-teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu, baik teman sekampus maupun teman diluar kampus terima kasih sudah selalu ada dan membantu disaat ada kesulitan atau kendala.

INTISARI

FITRI IRIANI, C1957201006, 2023. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *Android*, Pembimbing I Hafiz Riyadli, M. Kom., Pembimbing II Sherly Jayanti, S.T., M.Cs

Infrastruktur teknologi yang berkembang dewasa ini bukan lagi sekedar pelengkap semata namun sudah menjadi kebutuhan. Salah satu yang populer adalah penjualan produk secara *online*. Salah satu usaha yang banyak memanfaatkan teknologi khususnya berbasis *android* menjadi suatu strategi dalam menawarkan produk kepada konsumen secara *online* adalah usaha cafe. Di Palangka Raya salah satu café yang belum menerapkan pemesanan atau pemasaran menu masakannya adalah Rp Cafe yang berlokasi di Jalan Kelabat No. 45, Palangka, Kecamatan Jekan Raya kota Palangka Raya Kalimantan Tengah dimana pelanggan masih harus menunggu pelayan untuk mencatat pesanan yang diminta secara manual dan pelanggan masih harus menyerahkan sebagian kasir karena proses pembayaran dilakukan setelah melakukan pemesanan. Berdasarkan pemaparan pada paragraf sebelumnya maka penulis memiliki ide untuk membuat penelitian dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *Android*”.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *Android*. Metodologi penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian analisa berorientasi objek dengan metode *prototype*, sedangkan metode pengumpulan data menggunakan metode pengamatan, metode wawancara, metode kepustakaan, metode dokumentasi dan metode kuesioner.

Penelitian ini dianalisis menggunakan PIECES (*Performances, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*) untuk pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya dalam pengelolaan transaksi dan pelaporan keuangan. Dari analisis Skala Likert, dengan presentase 91,4% pengguna (admin, pelanggan dan kasir) dapat diterima dan layak untuk dikembangkan.

Kata kunci: Analisis, Perancangan, Sistem, Informasi, Café, *Android*

ABSTRACT

FITRI IRIANI, C1957201006, 2023. Analysis and Design of a Food Menu Ordering Information System at Rp. Café Palangka Raya based on Android, Pembimbing I Hafiz Riyadli, M. Kom Pembimbing II Sherly Jayanti, S.T., M.Cs

The developing technological infrastructure feels that it is no longer just a complement but has become a necessity. And one that is becoming very popular is the online product sales system. One business that uses a lot of technology, especially those based on Android as a strategy in offering their products to consumers without having to be limited by space and time, is the cafe business. In Palangka Raya, one of the cafes that has not placed an ordering or marketing menu for its dishes is Rp Cafe, which is located at Jalan Kelabat No. 45, Palangka, kec. Jekan Raya, Palangka Raya, Central Kalimantan, where customers still have to wait for the waiter to record the requested order manually and the customer still has to submit it to the cashier because the payment process is carried out after placing an order. Based on the explanation in the previous paragraph, the writer had the idea to conduct research with the title "Analysis and Design of a Food Menu Ordering Information System at Rp. Café Palangka Raya based on Android".

The problem in this research is how to analyze and design an information system for ordering food menus at Rp Café Palangka Raya based on Android. The research methodology used is object-oriented analysis research with the prototype method, while the data collection method uses the observation method, interview method, library method, documentation method and questionnaire method.

his research was analyzed using PIECES (Performances, Information, Economic, Control, Efficiency, Service) for the development of an information system for ordering food menus at Rp Café Palangka Raya in managing transactions and financial reporting. From the Likert Scale analysis, with a percentage of 91.4% of users (admin, customer and cashier) acceptable and feasible to develop.

Keywords : *Analysis, Design, Information System, Café, Android*

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitri Iriani
NIM : C1957201006
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Laporan Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada Rp Café Palangka Raya Berbasis Android

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangka Raya
Pada tanggal : 5 Mei 2023

Yang menyatakan



Fitri Iriani

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada Rp Café Palangka Raya Berbasis Android” dapat diselesaikan baik dan tepat pada waktunya

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku ketua STMIK Palangkaraya.
2. Julia Kristina, selaku narasumber atau personal assistant dari pemilik Rp Café Palangkaraya
3. Hafiz Riyadli, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Sherly Jayanti, S.T., M.Cs selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Kedua orang tua dan saudara yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya. Sekian dan Terima Kasih.

Palangka Raya, Mei 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
INTISARI.....	vi
ABSTRACT.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Teori	7
2.2 Penelitian yang Relevan	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Tinjauan Umum.....	28
3.2 Jenis Penelitian	28
3.3 Desain Penelitian	29
3.4 Instrumen Penelitian	30
3.5 Analisis Kelayakan Sistem	32
3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data	33
3.7 Analisis Kebutuhan.....	38
3.8 Desain Sistem	40
3.9 Jadwal Penelitian	87
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN	4
4.1 Implementasi Sistem.....	89

4.2 Pembahasan	91
BAB V PENUTUP.....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran	102
Daftar Pustaka	
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	17
Tabel 2. 2 Simbol <i>Diagram Activity</i>	18
Tabel 2. 3 Simbol pada <i>Sequence Diagram</i>	19
Tabel 2. 4. Bobot <i>Skala Likert</i>	22
Tabel 2. 5. Kajian Penelitian Relevan	25
Tabel 3. 1 Analisis PIECES	36
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras yang Digunakan	38
Tabel 3. 3. Identifikasi Aktor	41
Tabel 3. 4 Tabel Admin	66
Tabel 3. 5 Tabel Kategori.....	66
Tabel 3. 6. Tabel Meja	67
Tabel 3. 7 Tabel Menu	67
Tabel 3. 8. Tabel Pemesanan.....	67
Tabel 3. 9 Tabel Pesan_Detail	68
Tabel 3. 10 Tabel Pesan_temp	68
Tabel 3. 11 Jadwal penelitiannya.....	91
Tabel 4. 1 Hak Akses Pengguna	96
Tabel 4. 2 Point Pernyataan 1	97
Tabel 4. 3 Point Pernyataan 2	98
Tabel 4. 4 Point Pernyataan 3	98
Tabel 4. 5. Point Pernyataan 4	99
Tabel 4. 6 Point Pernyataan 5	99
Tabel 4. 7 Point Pernyataan 6	100
Tabel 4. 8 Point Pernyataan 7	101
Tabel 4. 9 Hasil Respon Pengguna (Kuesioner)	101
Tabel 4. 10 Bobot Daftar Pernyataan	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model <i>Prototype</i>	15
Gambar 2. 2. <i>Balsamiq Mockups 3</i>	24
Gambar 2. 3. Microsoft Visio	25
Gambar 3. 1 <i>Use Case Diagram</i>	42
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Menu	44
Gambar 3. 3. <i>Activity Diagram</i> Meja	45
Gambar 3. 4 <i>Activity diagram</i> login	46
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Data Menu	47
Gambar 3. 6 <i>Activity diagram</i> Data Meja	48
Gambar 3. 7 <i>Activity diagram</i> Data Admin	49
Gambar 3. 8 <i>Activity diagram</i> ganti <i>password</i>	50
Gambar 3. 9. <i>Activity</i> Laporan Transaksi.....	51
Gambar 3. 10 . <i>Activity diagram</i> login.....	52
Gambar 3. 11. <i>Activity Diagram</i> Data Status Makanan Minuman Lain-Lain.....	53
Gambar 3. 12. <i>Activity diagram</i> Data Status dan Menu Pesanan.....	54
Gambar 3. 13. <i>Activity Diagram</i> Pembayaran	55
Gambar 3. 14 <i>Sequence Diagram</i> Pesan Menu.....	56
Gambar 3. 15 <i>Sequence Diagram</i> Login	57
Gambar 3. 16 <i>Sequence Diagram</i> Olah Data Menu.....	58
Gambar 3. 17 . <i>Sequence Diagram</i> Olah Data Admin.....	59
Gambar 3. 18 <i>Sequence Diagram</i> Olah Data Pemesanan	60
Gambar 3. 19 <i>Sequence Diagram</i> Login	61
Gambar 3. 20 <i>Sequence Diagram</i> Olah Data Status Makanan minuman lain-lain	62
Gambar 3. 21 <i>Sequence Diagram</i> Menu Pesanan	63
Gambar 3. 22 <i>Sequence Diagram</i> Olah Data Pembayaran	64
Gambar 3. 23. <i>Class Diagram</i>	65
Gambar 3. 24 . <i>ERD</i>	69
Gambar 3. 25. Rancangan Halaman Beranda	70
Gambar 3. 26 Halaman Pemesanan Menu	71
Gambar 3. 27 Halaman Pilih Menu.....	72
Gambar 3. 28. Rancangan Halaman Tampilan <i>Login</i> Admin/Kasir	75
Gambar 3. 29. Halaman Menu Utama Admin	76
Gambar 3. 30. Rancangan Manajemen <i>User</i>	77
Gambar 3. 31. Halaman Kelola Menu	78
Gambar 3. 32. Halaman Kelola Meja.....	79
Gambar 3. 33 Halaman Laporan Transaksi.....	80
Gambar 3. 34 Halaman Data Laporan Transaksi	81
Gambar 3. 35 Halaman Utama Kasir	82
Gambar 3. 36. Halaman Kelola Menu Makanan.....	83
Gambar 3. 37. Halaman Kelola Menu Minuman	84
Gambar 3. 38. Halaman Kelola Menu Lain-Lain	85
Gambar 3. 39 Rancangan Kelola Daftar Pesanan	86
Gambar 3. 40. Rancangan Kelola Status Menu	87
Gambar 3. 41 Halaman Pembayaran.....	88

Gambar 3. 42 Struk Bayar.....	89
Gambar 3. 43 Halaman <i>Logout</i>	90
Gambar 4. 1. <i>Flowchart</i> Sistem	95

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
- Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Tugas Penguji Sidang Tugas Akhir
- Lampiran 5 Lembar Observasi
- Lampiran 6 Lembar Wawancara
- Lampiran 7 Dokumentasi
- Lampiran 8 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 9 Kartu konsultasi bimbingan tugas akhir
- Lampiran 10 Lembar kuesioner

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern ini teknologi telah berkembang amat pesat dan di gunakan diberbagai bidang kehidupan. Setiap saat dikembangkan perangkat-perangkat baru untuk mendukung kemudahan hidup manusia. Infrastruktur teknologi yang berkembang pun terasa bukan lagi sekedar pelengkap semata namun sudah menjadi kebutuhan. Dan salah satu yang menjadi sangat populer adalah sistem penjualan produk secara *online*. Salah satu usaha yang banyak memanfaatkan teknologi khususnya yang berbasis *android* sebagai suatu strategi dalam menawarkan produk mereka kepada konsumen tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu adalah usaha cafe.

Di Palangka Raya salah satu café yang belum menerapkan pemesanan atau pemasaran menu masakannya adalah Rp Cafe yang berlokasi di Jalan Kelabat No. 45, Palangka, kec. Jekan Raya kota Palangka Raya. Rp cafe yang didirikan oleh Ibu Pancani Gandrung, SH., M.Si., pada tanggal 09 September 2019 merupakan salah satu cafe yang bergerak dibidang kuliner yang menjual berbagai macam makanan dan minuman, yang terkadang diiringi *live music* agar pengunjung lebih betah dan terhibur.

Permasalahan yang sering muncul adalah saat pelayan Rp Cafe mengantarkan daftar makanan ke bagian dapur dan sebaliknya sering kali tertukar bahkan hilang, selain itu saat pelanggan yang ingin memesan

menu tambahan pada saat makanan sudah di antar ke meja dan kadang kala pelayan lupa mengantarkan daftar makanan ke bagian dapur sehingga pesanan pelanggan tersebut tidak terpenuhi dan mengakibatkan pelanggan tidak jadi memesan yang berujung pada kekecewaan pelanggan. Hal tersebut dapat mengurangi kenyamanan pelanggan Rp Cafe. Hal lain juga terjadi proses yang lamban saat pencatatan pemesanan pelanggan, pelayan harus menuju ke bagian dapur untuk menyerahkan salinan catatan menu yang di pesan oleh pelanggan sehingga ketika Rp Cafe ramai pembeli, pelayan tidak langsung menyerahkan catatan pemesanan menu ke bagian dapur namun harus melayani pembeli lain sehingga membuang waktu untuk menyerahkan catatan menu ke bagian dapur.

Berdasarkan permasalahan pada paragraph sebelumnya maka penulis tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan tema “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *Android*” dengan tujuan agar dapat di implementasikan menjadi sebuah aplikasi nyata untuk untuk memudahkan proses pekerjaan di dalam cafe sehingga diharapkan dengan adanya sistem pemesanan makanan berbasis *android* dapat mempermudah proses pemesanan oleh pelanggan dan dapat meningkatkan pemasukan bagi Rp cafe. Maka dari itu dibuatkanlah analisis dan perancangan sistem informasi berbasis *android* untuk memudahkan proses kerja Rp Café nantinya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan penelitian ini adalah “Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *Android*?”.

1.3. Batasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian sesuai spesifikasi yang ditentukan maka pembuatan analisis dan perancangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *Android* ini adalah:

- a. Perancangan hanya menggambarkan proses pemesanan makanan, minuman, dan transaksi pembayaran serta laporan keuangan perperiode dan tidak untuk proses *delivery order*.
- b. Perancangan halaman daftar paket menu, harga menu, gambar menu, jumlah pesanan, total harga, nomor meja dan pilihan transaksi pelanggan terdiri dari makan ditempat (harus memilih nomor meja) atau dibawa pulang (hanya mengisi nama pelanggan tanpa harus memilih meja).
- c. Rancangan halaman terdiri dari halaman pelanggan yang memesan makanan, kasir yang melakukan proses transaksi dan admin yang mengelola menu baik jenis masakan dan proses transaksi serta laporan keuangan.
- d. Menganalisis sistem lama dengan sistem baru menggunakan analisis *PIECES (Performances, Information, Economic, Control, Efficiency, Service)*.

- e. Perancangan *UML* menggunakan *Microsoft Visio* 2010 dan rancangan *interface* menggunakan *Balsamiq Mockups* 3.
- f. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode *prototype* dalam pengembangan sistem.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai penulis dengan melakukan penelitian ini adalah menganalisis dan merancang sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya Berbasis *Android*.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Rp Café Palangka Raya

Penelitian ini diharapkan dapat di implementasikan menjadi sebuah aplikasi nyata agar memudahkan dan memberikan kenyamanan untuk karyawan maupun pelanggan Rp café palangka raya dalam proses transaksi serta membantu manajemen café dalam memonitor transaksi serta laporan keuangan nantinya.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kemampuan dan wawasan sekaligus memperoleh pengalaman dalam merancang suatu program, Selain itu juga untuk mengukur sejauh mana mahasiswa menguasai dan mempraktikkan ilmu yang telah di dapatkan selama di bangku

kuliah khususnya tentang hal-hal yang berhubungan dengan pengembangan sistem informasi dalam sistem berbasis *android*

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat bagi STMIK Palangkaraya sebagai bahan dokumentasi dan referensi mahasiswa lain yang ingin mengembangkan atau merancang sistem informasi khususnya yang berbasis *android*, memperkaya perbendaharaan karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya

1.5. Sistematika Penulisan

Dalam Penelitian ini, penulis membagi sistematika penulisan menjadi beberapa bagian sesuai dengan permasalahan masing-masing sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang menjadi landasan pembuatan penelitian. Dalam bab ini juga menjelaskan tentang tinjauan pustaka, kajian teori dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang analisis dari kelemahan sistem, kebutuhan perangkat keras, perangkat

lunak, kebutuhan informasi, dan kebutuhan pengguna. Analisis kelayakan sistem, baik kelayakan teknologi, kelayakan operasional, dan kelayakan ekonomi. Selain itu, desain sistem yang digunakan juga dibahas bab ini yaitu: desain proses, desain antarmuka, dan desain basis data.

BAB IV : Implementasi Sistem dan Pembahasan

Pada bab ini penulis akan menguraikan mengenai hasil analisis dan perancangan yang selesai dibuat, apakah hasil penelitian ini telah berhasil memecahkan masalah yang ada atau tidak.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan dan saran bagi siapa saja yang berminat membuat atau mengembangkan aplikasi serupa serta hasil analisis dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.Kajian Teori

2.1.1 Analisis

Menurut Rudianto (2018), analisis adalah suatu kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi.

Menurut Azwar (2019), analisis adalah memecahkan atau menguraikan sesuatu unit menjadi unit terkecil.

Menurut Septiani, dkk (2020), analisis merupakan suatu kegiatan berfikir untuk menguraikan atau memecahkan suatu permasalahan dari unit menjadi unit terkecil.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan kegiatan mengevaluasi permasalahan untuk memecahkan permasalahan secara rinci.

2.1.2 Perancangan

Menurut Rudianto (2018), perancangan adalah kegiatan awal dari suatu rangkaian kegiatan proses pembuatan produk.

Menurut Rusdi dan Sayuti (2018), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

Menurut Mulyani (2018), Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem serta untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap.

Jadi perancangan dapat disimpulkan sebagai proses mendesain spesifikasi baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan rekomendasi analisis untuk mendapatkan sistem baru di dalam sistem.

2.1.3 Sistem Informasi

Menurut Loveri (2018), sistem informasi adalah suatu komponen yang saling berhubungan dengan proses penciptaan dan penyampaian informasi dalam perusahaan, yang memproses *input* berupa sumber data, kemudian diproses dengan komponen *hardware*, *software*, dan *brainware* dan menghasilkan informasi sebagai *output*.

Menurut Mulyani S (2018), sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam suatu perusahaan atau organisasi sehingga mempermudah menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut Hutahaean (2018), sistem informasi ialah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Jadi sistem informasi adalah komponen yang mencakup manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang saling berhubungan dan berinteraksi, yang dikemas dalam suatu penyajian informasi guna mencapai tujuan tertentu seperti kegiatan strategi organisasi.

2.1.4 Café

Menurut Syahirun dan Rusdi, (2021), cafe/kafe adalah tempat untuk makan dan minum sajian cepat saji dan menyuguhkan suasana santai atau tidak resmi, selain itu juga merupakan suatu tipe dari restoran yang biasanya menyediakan tempat duduk didalam dan diluar restoran.

Menurut Nakalelu (2021), pengertian kafe (café) adalah tempat untuk bersantai dan berbincang-bincang dimana pengunjung dapat memesan minuman dan makanan.

Menurut Haloho dan Estomihi (2022), cafe atau cape adalah suatu restoran kecil yang berada di luar hotel.

Jadi café termasuk tipe restoran namun lebih mengutamakan suasana rileks, hiburan dan kenyamanan pengunjung sehingga menyediakann tempat duduk yang nyaman dan sedikit alunan musik.

Klasifikasi restoran atau rumah makan menjadi beberapa tipe, antara lain:

- a. *A'la Carte Restaurant*: adalah restoran yang mendapatkan izin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi, tamu bebas memilih sendiri makanan yang mereka inginkan. Tiap-tiap makanan di dalam restoran ini memiliki harga sendiri-sendiri.
- b. *Table D 'hote Restaurant*: adalah suatu restoran yang khusus menjual menu *table d'hote*, yaitu suatu susunan menu yang lengkap (dari hidangan pembuka sampai penutup) dan tertentu, dengan harga yang telah ditentukan pula.
- c. *Cafelaria atau Cafe*: adalah suatu restoran kecil yang mengutamakan penjualan cake (kue-kue), *sandwich* (roti isi), KUPI dan teh. Pilihan makanannya terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.
- d. *Continental Restaurant*: suatu restoran yang menitik beratkan hidangan continental pilihan dengan pelayanan *elaborate* atau megah. Suasananya santai, susunannya agak rumit, disediakan bagi tamu yang ingin makan secara santai.

- e. *Family Type Restaurant*: ialah suatu restoran sederhana yang menghadirkan makanan dan minuman dengan harga tidak mahal, terutama disediakan untuk tamu-tamu keluarga maupun rombongan.

2.1.5 Menu

Menurut Nakalelu (2021), Menu adalah pedoman bagi yang menyiapkan makanan/hidangan, bahkan merupakan penuntun bagi mereka yang menikmatinya karena tergambar tentang apa dan bagaimana makanan tersebut dibuat.

Menurut Syahirun dan Rusdi (2021), menu adalah pedoman bagi yang menyiapkan makanan atau hidangan, bahkan merupakan penuntun bagi mereka yang menikmati hidangan tersebut dibuat.

Menurut Kurniawan dan Effiyaldi (2020), menu adalah daftar makanan yang disajikan kepada tamu di ruang makan.

Jadi menu merupakan hidangan makanan yang disajikan dalam suatu acara makan.

Perkataan menu didalam pemakaiannya mengalami perkembangan, terutama setelah revolusi Prancis, sehingga menu merupakan suatu mode yang harus dan pasti ada pada setiap jamuan makan. Pada saat ini perkembangan dan bentuk-bentuk menu sangat menarik sehingga salah satu alat promosi dan sering diambil oleh para tamu sebagai kenang-kenangan. Sehingga didalam pembuatan menu/daftar makanan ini memerlukan biaya yang cukup besar sehingga mempengaruhi terhadap harga hidangan. Didalam praktek, menu berperan juga sebagai alat promosi yang efektif bagi restaurant tersebut. Oleh karena itu susunan menu memegang susunan yang cukup penting dalam menunjang keberhasilan usaha, maka harus dibuat secara menarik dan tepat. Untuk itu

diperlukan pengetahuan dasar sebagai bahan penunjang dalam rangka menyusun menu, seperti pengetahuan tentang tipe, struktur/kerangka, karakter, komposisi, design dan penulisan menu.

2.1.6 *Android*

Menurut Kurniawan dan Effiyaldi (2020), *android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan tablet. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007.

Menurut Efmi (2018), *android* adalah sebuah kumpulan perangkat lunak untuk perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi utama *mobile*.

Menurut Nobiyanto dan Parlindungan (2021), *android* merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone atau OS, Symbian, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, OS yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga. “

Jadi *android* dapat disimpulkan sebagai sebuah sistem operasi yang digunakan untuk telepon seluler berbasis linux dimana didalamnya terdapat berbagai aplikasi untuk membantu pengguna sekaligus disediakan sebuah *platform* untuk dapat mengembangkan atau menciptakan sebuah aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Android merupakan sistem operasi dan *platform* pemrograman yang dikembangkan oleh *Google* untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya (seperti tablet). *Android* bisa berjalan di beberapa macam perangkat dari banyak produsen yang berbeda. *Android* menyertakan *kit development* perangkat lunak untuk penulisan kode asli dan perakitan modul perangkat lunak untuk membuat aplikasi bagi pengguna *android*. *Android* juga menyediakan pasar untuk mendistribusikan aplikasi. Secara

keseluruhan, *android* menyatakan ekosistem untuk aplikasi seluler.

Sejak pertama dikembangkan oleh *Google*, *android* telah mengalami banyak perubahan termasuk penambahan *bugs*, maupun penambahan fitur dari versi ke versi dan uniknya dalam perubahan hampir tiap versi memiliki nama khas yang berbeda, dimana nama tersebut diambil dari nama hidangan seperti berikut:

- a. *Android Astro 1.0 (Alpha)*, versi *Android 1.0* ini dirilis pada 23 September 2008 dengan nama *Alpha* yang digunakan pada ponsel jenis HTC Dream.
- b. *Android Bender 1.1 (Beta)*, versi 1.1 rilisan 9 Februari 2009, *google play store* meluncur dengan nama *Android market*.
- c. *Android version 1.5 (cupcake)*, pada 27 April 2009, *Android* versi 1.5 dengan nama *cupcake* dirilis secara komersil bersama fitur on-screen keyboard.
- d. *Android version 1.6 (Donut)*, versi donut 1.6 pada 15 September 2009 dengan mendukung teknologi CDMA/EVDO, 802.1 x, VPNs.
- e. *Android version 2.0-2.1 (Éclair)*, kemunculan Eclair 2.0 – 2.1 pada 26 Oktober 2009, menggeser fungsi peta konvensional dengan fitur navigasi Google maps.
- f. *Android versi 2.2 (Frozen Yogurt/Froyo)*, Versi *froyo* atau *frozen yoghurt* rilis pada 20 Mei 2010 dengan berbagai fitur perbaikan pada sistem yang sudah ada.
- g. *Android versi 2.3 (Gingerbread)*, *Gingerbread 2.3* rilis pada 6 Desember 2010 dengan mengutamakan beberapa pembaharuan.

- h. *Android versi 3.0 (Honeycomb)*, *Android* meluncurkan versi *honeycomb* 3.0/3.1 pada 22 Februari 2011 untuk penggunaan OS *Android* pada tablet.
- i. *Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)*, Fitur yang ada pada versi tablet dimasukkan dalam *Ice Cream Sandwich 4.0* yang diluncurkan pada 19 Oktober 2011.
- j. *Android versi 4.1-4.3 (Jelly Bean)*, Google now yang berfungsi untuk *voice assistant* diperkenalkan bersama dengan peluncuran versi *Jelly Bean 4.1* di tahun 2012. Sedangkan fitur *photo sphere*, *daydream* dan lain-lain ada di versi 4.2, yang mana semua versi dimutakhirkan pada versi 4.3.
- k. *Android versi 4.4 (Kitkat)*, *Key Lime Pie* atau *kitkat 4.4* yang rilis pada 31 Oktober 2013 hanya akan berjalan optimal pada perangkat dengan RAM minimal 512 MB.
- l. *Android versi 5.0 (Lolipop)*, 12 November 2014 adalah waktu peluncuran *Lollipop 5.0* yang membuat perubahan pada desain *User Interface*.
- m. *Android versi 6.0 (Marshmollow)*, *Marshmallow 6.0* muncul bersama fitur canggih seperti *search bar*, sensor sidik jari dan sebagainya pada 5 Oktober 2015.
- n. *Android versi 7.0 (Nougat)*, *Nougat 7.0* membuat perubahan besar sejak muncul pada 23 Agustus 2016 dengan 63 emoji baru dan *multi-window*.
- o. *Android versi 8.0 (Oreo)*, *Oreo 8.0* hadir pada 21 Agustus 2017 dengan fitur-fitur yang *multitasking* serta penampilan UI yang lebih rapi.

- p. *Android Pie 9.0*, dirilis pada 6 Agustus 2018 dengan membawa *smart reply*, *digital wellbeing*, *adaptive battery* dan lain-lain.
- q. *Android 10*, diluncurkan pada 3 September 2019, fitur barunya berupa navigasi layar utama, izin untuk akses media, akses ke *background* dll.
- r. *Android 11*, diluncurkan pada tanggal 8 September 2020 dengan membawa fitur yang lebih lengkap dari generasi sebelumnya.
- s. *Android 12*, resmi meluncur pada tanggal 4 Oktober 2021, setelah pertama kali diumumkan Google pada tanggal 18 Februari 2021. Fitur baru yang dihadirkan dalam versi *Android* terbaru ini seperti kemudahan berbagi *WiFi*, *support* gambar *AVIF*, *Material You*, tangkapan layar bergulir, mode satu tangan, *zoom area*, *extra dim* dan masih banyak lainnya.
- t. *Android 12L*, meluncur pada awal tahun 2022, updatenya khusus untuk perangkat *smartphone* lipat, *tablet*, layar besar dan *chromebook*. Versi *Android 12L* ini akan lebih mudah menyesuaikan dengan layar pengguna yang lebih besar.

2.1.7 Teori Pemodelan yang Digunakan

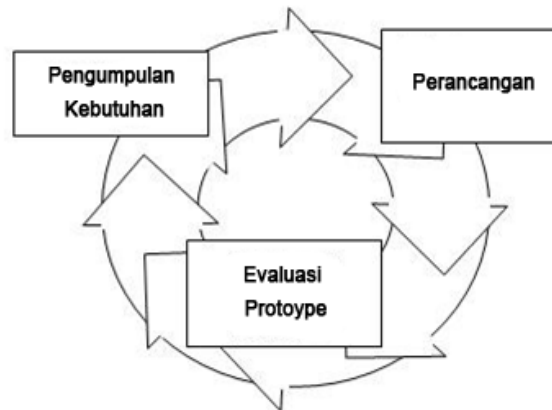
a. *Prototype*

Menurut Kurniawan & Effiyaldi (2020), model *prototype* adalah model kerja dasar dari pengembangan sebuah program (*software*) atau perangkat lunak yang digunakan sebagai bagian dari proses pengembangan atau pembuatan sebuah perangkat lunak.

Menurut Josi (2017), *prototype* adalah sebuah metode dalam pengembangan produk dengan cara membuat rancangan, sampel, atau model dengan tujuan pengujian konsep atau proses kerja dari produk.

Jadi metode *prototype* adalah digunakan untuk mempresentasikan versi awal dari sebuah produk, dengan tujuan untuk menguji konsep dari produk yang akan dirilis nanti.

Adapun model dari *prototype* dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Model *Prototype*

Sumber: Utomo dalam (Kurniawan & Effiyaldi, 2020)

Pendekatan *prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan dan evaluasi *prototyping*. Proses-proses itu tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan Kebutuhan: *developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. *Detail* kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.
- 2) Perancangan : Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili aspek *software* yang diketahui serta rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.
- 3) Evaluasi *Prototype*: Klien mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan dipergunakan untuk memperjelas kebutuhan *software* dengan

memberikan sejumlah pertanyaan berkaitan dengan rancangan yang dibuat sebagai tolak ukur kepuasan pengguna.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype* dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien lebih baik. *Prototype* yang dibuat dapat dimanfaatkan kembali untuk membangun *software* lebih cepat, namun tidak semua *prototype* bisa dimanfaatkan. Sekalipun *prototype* memudahkan komunikasi antara *developer* dan klien, membuat klien mendapat gambaran awal dari *prototype*.

2.1.8 UML (*Unified Modeling Language*)

Tools yang digunakan penulis dalam proses perancangan menggunakan desain *Unified Modeling Language (UML)*.

Menurut Hendini (2019), *Unified Modeling Language (UML)* adalah “bahasa standar untuk penulisan cetak biru perangkat lunak. *UML* dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, mengonstruksi, dan mendokumentasikan artifak-artifak suatu sistem *software-intensive*”.

Menurut Tri (2018), *UML* adalah bahasa pemodelan baku dalam pengembangan sistem perangkat lunak.

UML ada beberapa diagram yaitu sebagai berikut:

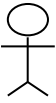
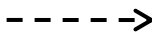
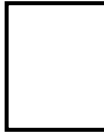
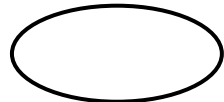
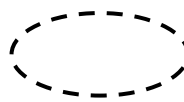
a. *Use Case Diagram*

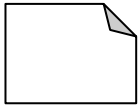
Diagram Use Case menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar yang menjadi persoalan itu apa yang dilakukan bukan bagaimana melakukannya. *Diagram Use Case* dekat kaitannya dengan kejadian-

kejadian. Kejadian (*scenario*) merupakan contoh apa yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan sistem.

Simbol-simbol yang ada pada *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol 1	Nama 2	Keterangan 3
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>Use Case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>Use Case</i> sumber secara <i>Eksplisit</i>
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>)

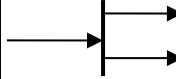
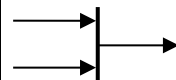
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.
---	-------------	--

Sumber : (Tri, 2018)

b. *Diagram Activity*

Diagram Activity berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktifitas-aktifitas tersebut bergantung satu sama lain. Simbol-simbol yang ada pada *diagram activity* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Simbol *Diagram Activity*

Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3
	<i>Start Point</i>	Merepresentasikan dimulainya alur kerja suatu sistem dalam activity diagram dinotasikan dengan solid.
	<i>End Point</i>	Merepresentasikan diakhirnya alur kerja suatu sistem dalam activity diagram. Dinotasikan dengan lingkaran solid dengan lingkaran di luarnya.
	<i>Activitiy</i>	Merepresentasikan performa dari beberapa tingkah laku di dalam alur kerja, dinotasikan dengan segiempat
	<i>Fork</i> (Percabangan)	<i>Fork</i> ; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara <i>parallel</i> .
	<i>Join</i> (Penggabungan)	<i>Join</i> , digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan <i>parallel</i> menjadi satu.
	<i>Decision</i>	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang. Dinotasikan dengan belah ketupat.

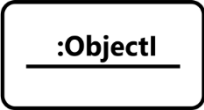
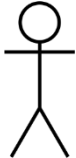
Partition1	Swimlane	Sebuah cara untuk mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>actor</i> . <i>Actor</i> (Mengelompokkan <i>activity</i> dalam sebuah urutan yang sama)
-----------------------	----------	---

Sumber : (Tri, 2018)

c. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu.. Simbol-simbol *Sequence Diagram* seperti pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3 Simbol pada *Sequence Diagram*

No	Nama Komponen	Keterangan	Simbol
1	2	3	4
1	<i>Object</i>	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.	
2	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .	

3	<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .	
4	<i>Activaton</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.	
5	<i>Message</i>	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation</i> <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object</i> - <i>object</i>	

Sumber : (Tri, 2018)

2.1.9 PIECES (*Performances, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*)

Menurut Nurjamiyah (2018), PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency and Service*) merupakan model analisis yang digunakan untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih yang terdiri dari:

- a. *Performances* (kinerja), peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi lebih efektif. Kinerja dapat di ukur dari *throughput* dan *response time*. *Throughput* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan di tambah dengan waktu *response* untuk menangani pekerjaan tersebut.
- b. *Information* (informasi), peningkatan terhadap kualitas informasi yang disajikan.

- c. *Economic* (ekonomi), peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan-keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.
- d. *Control* (pengendalian), peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan serta kecurangan-kecurangan yang akan terjadi.
- e. *Efficiency* (efisiensi), peningkatan terhadap efisiensi operasi. Efisiensi berbeda dengan ekonomis, bila ekonomis berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat di ukur dari outputnya dibagi dengan inputnya.
- f. *Service* (pelayanan), peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

2.1.10 Skala Likert

Menurut Sudaryono (2018), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial, peneliti telah menetapkan secara spesifik skalanya dan selanjutnya disebut variabel penelitian.

Menurut Sugiyono (2018), Skala Likert merupakan: “Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian”.

Berdasarkan pendapat ahli jadi skala likert adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan. Likert yang merupakan skala untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang di ukur

dijabarkan menjadi dimensi, lalu dimensi dijabarkan menjadi subvariabel dan sub-variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang terukur dapat menjadi indikator yang dapat diukur. Indikator-indikator tersebut dapat menjadi titik tolak untuk membuat item instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh *responden*. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut:

Bobot *Skala Likert* yang penulis gunakan adalah dimulai dari angka 1 sampai dengan 5, dimana untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2.4

Tabel 2. 4. Bobot *Skala Likert*

No.	Keterangan	Bobot Nilai
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Ragu-ragu	3
4.	Kurang Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Pengujian lain yang dilakukan terhadap rancangan nantinya adalah *skala likert* dimana rancangan diujikan kepada responden yang nantinya akan diberikan sejumlah pernyataan sekitar rancangan yang dibuat untuk menyimpulkan apakah rancangan nantinya layak diimplementasikan atau tidak.

2.1.11 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

Adapun perangkat lunak atau *software* yang penulis gunakan dalam pembuatan program didalam penelitian ini adalah :

a) *Balsamiq Mockups 3*

Menurut Rusdiana dan Setiawan (2018), *Balsamiq Mockups 3* merupakan perangkat lunak yang membantu menggambarkan *interface* dalam bentuk sketsa digital dengan menggunakan simbol, ikon, gambar

dalam satu file. Simbol dapat digunakan untuk membuat *template* atau komponen lainnya sehingga dapat menghemat waktu.

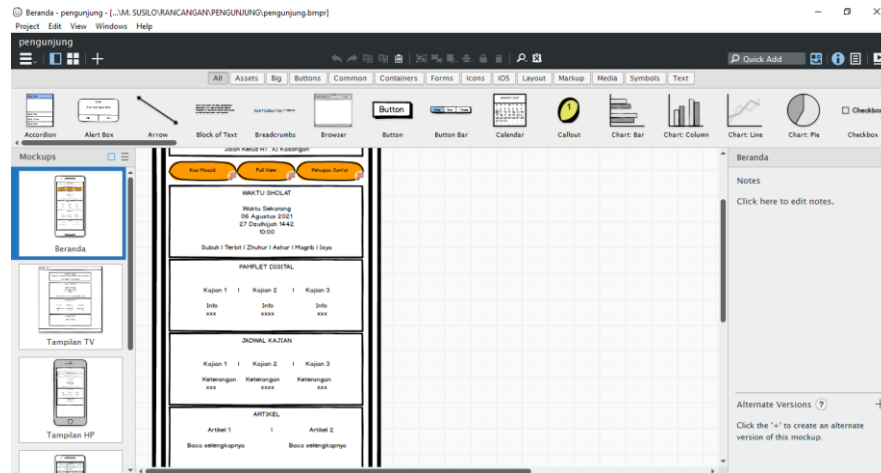
Menurut Fadhlurrahman dan Capah (2020), *Balsamiq Mockup* adalah salah satu *software* yang di gunakan dalam pembuatan desain atau *prototype* dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi.

Menurut Fadhlurrahman dan Capah (2020), *Balsamiq mockups 3* merupakan *software* yang digunakan untuk pembuatan tampilan antarmuka pengguna atau *user interface* sebuah aplikasi.

Balsamiq Mockup adalah *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan kita buat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.

Aplikasi *Balsamiq Mockups 3* dapat digunakan pada desktop dengan sistem operasi *windows* ataupun *MacOS*. Berikut ini adalah beberapa fitur yang membuat *Balsamiq Mockups* layak untuk digunakan :

- a. *Low-Fi Sketch Wireframes*: Samar, rendah-*fidelity wireframes* membiarkan berfokus percakapan desain pada fungsi.
- b. *Komponen UI & Icon*: 75 komponen *built-in* antarmuka pengguna dan 187 ikon, ditambah seluruh banyak komponen yang dihasilkan.
- c. *Click-Through Prototipe*: Menghubungkan memungkinkan menghasilkan klik melalui prototipe untuk demo & pengujian kegunaan.
- d. *Ekspor ke PNG atau PDF*: Saham atau hadir maket dengan menggunakan link tertanam ekspor PDF, atau menggunakan alat pihak ke-3 untuk ekspor ke kode.



Gambar 2. 2. *Balsamiq Mockups 3*

b) *Microsoft Visio*

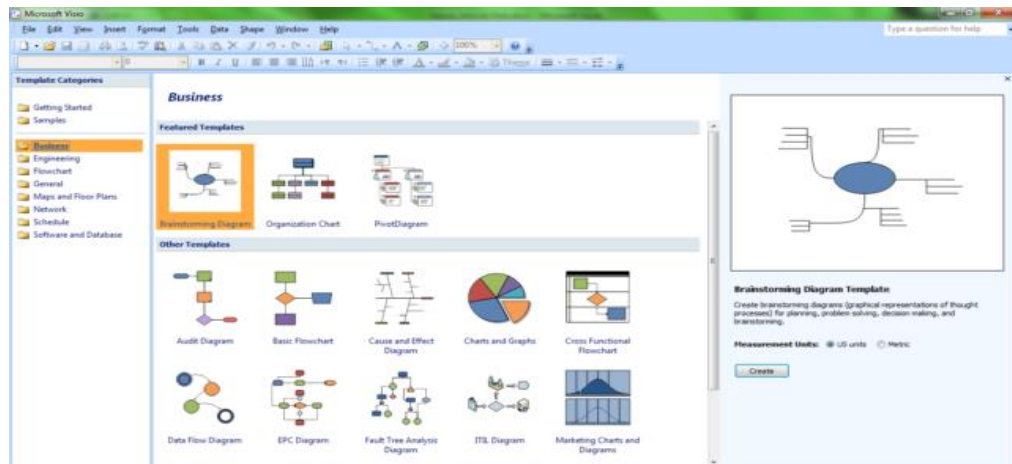
Menurut Madcoms (2018), *Microsoft Visio* adalah salah satu perangkat pemodelan untuk membuat diagram-diagram yang dibutuhkan dalam penggambaran proses bisnis.

Menurut Haryanto dan Argadila (2019), *Microsoft Visio* adalah sebuah program aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir (*flowchart*), brainstorm, dan skema jaringan yang dirilis oleh *Microsoft Corporation*. Aplikasi ini menggunakan *grafik vektor* untuk membuat diagram diagramnya.

Menurut Helmers (2018), *Microsoft Visio* adalah aplikasi utama untuk membuat semua diagram bisnis, mulai dari *flowchart*, *network diagram*, dan *organization charts*, untuk membuat denah dan brainstorming diagram.

Jadi *Microsoft Visio* disimpulkan sebagai aplikasi pemodelan untuk membantu *system analyst*, sebagai pengguna dalam mempersiapkan penggambaran diagram yang biasa diperlukan, seperti ERD, DFD, rancangan *User Interface*, jaringan, Gantt Chart, dan masih banyak lainnya.

Tampilan aplikasi seperti Gambar 2.3.



Gambar 2. 3. *Microsoft Visio*

Visio mengkategorikan diagram-diagram berdasarkan kegunaannya.

Pada artikel ini, yang akan lebih dikenalkan adalah *flowchart*, ERD, dan DFD karena ketiga diagram ini menggunakan pendekatan terstruktur.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penulis 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 pada Tabel 2.5.

Tabel 2. 5. Kajian Penelitian Relevan

No (1)	Penulis (2)	Judul (3)	Penjelasan (4)
1.	(Bahardiansyah, Yulianto, & Novitasari, 2018)	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pada Coffee Shop Songot Berbasis Client Server	Rancangan pengolahan data di bagian kepegawaian dan bagian pemesanan dimana proses transaksi hanya diinputkan oleh pelayan dan tidak bersifat <i>online</i> . Sedangkan penulis membuat rancangan proses pemesanan yang terdapat daftar menu, harga menu, deskripsi menu, gambar menu, jumlah pesanan dan total harga dan nomor meja yang dapat dipesan secara <i>online</i> .

2.	(Hartony, 2019)	Perancangan E-Katalog menu Mie Yamin Kriwil Palangka Raya Berbasis Web Mobile	Rancangan yang ada pada penelitian Hartony adalah proses pemesanan terdapat daftar menu, harga menu, deskripsi menu, gambar menu, jumlah pesanan dan total harga dan nomor meja. Tetapi tidak ada fasilitas laporan keuangan dan pilihan transaksi dibawa pulang seperti yang penulis buat pada rancangan penelitian ini.
3.	(Kurniawan & Effiyaldi, 2020)	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Cafe Berbasis Android Pada Cafe Kopi Pedalaman	Perancangan yang dibuat berupa proses pemesanan dimana terdapat daftar menu, harga menu, deskripsi menu, gambar menu, jumlah pesanan dan total harga dan nomor meja. Perbedaan yang mencolok adalah pada produk yang dijual dan rancangan proses transaksi yang ditambahkan oleh penulis terdiri dari makan ditempat atau dibawa pulang sedangkan kurniawan & Efiyandi khusus transaksi makan di tempat.
4.	(Nakalelu, 2021)	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile (Studi Kasus : Adora Coffe, Palangka Raya)	Perancangan yang dibuat berupa proses pemesanan dimana terdapat daftar menu, harga menu, deskripsi menu, gambar menu, jumlah pesanan dan total harga dan nomor meja. Perbedaan yang mencolok adalah pada produk yang dijual dan rancangan proses transaksi yang ditambahkan oleh penulis terdiri dari makan ditempat atau dibawa pulang sedangkan Nakalelu khusus transaksi makan di tempat.
5.	(Delilla, 2021)	Perancangan Aplikasi Kasir Rumah Makan Kampung Lauk Berbasis Web	Rancangan portal web yang dirancang oleh Delilla adalah pemesanan ditempat yang menyediakan varian menu dan melakukan promosi menu-menu. Perbedaan yang mencolok yang dirancang oleh penulis adalah pada produk yang dijual dan pemilihan menu yang langsung dapat dipilih pelanggan dari rumah serta fasilitas transaksi untuk makan ditempat atau dibawa pulang.

6.	(Haloho & Estomihi, 2022)	Perancangan Sistem Informasi pada Kobasu Coffee Shop Berbasis Web	Portal <i>web</i> yang dibuat oleh Haloho & Estomihi digunakan untuk memudahkan proses pemesanan dan transaksi dengan cepat dan mudah tetapi tidak ada fasilitas untuk memilih meja atau pemesanan dari rumah sedangkan rancangan penulis proses transaksi yang ada dalam aplikasi yang terdiri dari makan ditempat atau dibawa pulang.
----	---------------------------	---	---

Kesimpulan:

Dari hasil penelitian yang tersaji pada Tabel 2.5 perbedaan dengan penelitian penulis yaitu basis rancangan yang dibuat pada penelitian sebelumnya berbasis web sedangkan penulis berbasis *android*. Penulis juga menambahkan fasilitas untuk memilih meja atau pemesanan dari rumah serta fitur transaksi yang terdiri dari makan ditempat atau dibawa pulang yang mana ini belum ada dibahas pada penelitian relevan sebelumnya.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Cafe yang berlokasi di Jalan Kelabat No. 45, Palangka, kec. Jekan Raya kota Palangka Raya. Rp cafe yang didirikan pada tanggal 09 September 2019, oleh Ibu Pancani Gandrung, SH., M.Si, merupakan salah satu cafe yang bergerak dibidang kuliner yang menjual berbagai macam makanan dan minuman, yang terkadang diiringi *live music* agar pengunjung lebih betah dan terhibur. Cafe ini terdiri dari 11 meja dengan jumlah karyawan terdiri dari 5 orang.

3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah jenis penelitian kualitatif dimana penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci dimana kondisi objek dianalisis secara *objektif* untuk mengambil gambaran permasalahan dan cara penyelesaiannya. Penelitian berangkat dari data lapangan dan menggunakan teori yang sudah ada sebagai pendukung, kemudian hasilnya akan memunculkan teori dari data-data tersebut.

3.3 Desain Penelitian

Dalam penyusunan penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan *prototyping* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan dan evaluasi *prototyping*. Proses-proses itu tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pengumpulan Kebutuhan: Dalam proses ini penulis melakukan proses wawancara dan dokumentasi serta observasi untuk mengumpulkan kebutuhan perancangan seperti menu, harga, foto menu, meja, daftar paket, nota, proses transaksi, dan pemesanan, laporan transaksi dan keuangan dan melakukan analisis *PIECES* tentang sistem lama dengan sistem baru yang dirancang.
- b. Perancangan : Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili aspek *software* yang diketahui menggunakan perancangan *Unified Modelling Language* (UML) yaitu: *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram* menggunakan *Microsoft Visio* 2010 dan rancangan *interface* menggunakan *Balsamiq Mockups* 3.

Analisis dan Perancangan merupakan suatu proses penguraian suatu pokok dan menyelidiki keadaan yang sebenarnya dalam sebuah entitas atau guna mencari indikasi komponen dan unsur-unsur penting dalam membangun sebuah sistem informasi.

- c.) Evaluasi *Prototype*: Rancangan halaman terdiri dari halaman pelanggan yang memesan makanan, kasir yang melakukan proses transaksi dan admin yang mengelola menu baik jenis masakan dan proses transaksi serta laporan keuangan serta perancangan halaman daftar paket menu, harga

menu, gambar menu, jumlah pesanan, total harga, nomor meja dan pilihan transaksi pelanggan terdiri dari makan ditempat (harus memilih nomor meja) atau dibawa pulang (hanya mengisi nama pelanggan tanpa harus memilih meja) akan dievaluasi menggunakan *Skala Likert* untuk mengetahui rancangan yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan perancangan sistem atau belum.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi.

3.4 Instrumen Penelitian

3.4.1 Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi atau rancangan sistem yang dibuat berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan untuk perancangan sistem adalah sebagai berikut:

- a. Data pengguna (admin, karyawan, dan pelanggan).
- b. Data menu (jenis, harga, foto).
- c. Data meja.
- d. Jenis transaksi (makan ditempat atau dibawa pulang).
- e. Laporan transaksi (nota dan laporan keuangan)

3.4.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang dalam proses analisis dan perancangan sistem adalah sebagai berikut:

- a. *Microprocessor core i3*
- b. *Memory RAM 4 GB*
- c. *Harddisk (HDD) dengan 500 GB*

- d. *Layar VGA dengan resolusi 64 bit*
- e. *Keyboard*
- f. *Mouse*
- g. *Printer*

3.4.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan sistem, secara garis besar kebutuhan perangkat lunak sistem adalah sebagai berikut:

- a. *Windows 10*
- b. *Microsoft Visio 2010*
- c. *Balsamiq Mockups 3*

3.4.4 Pengguna Sistem

Adapun dalam pengoperasian sistem ini terdapat 3 pengguna, yaitu:

a. *Administrator*

Pengguna ini memiliki hak untuk mengelola keseluruhan data-data utama yang tersimpan di *database website*. Berikut ini merupakan detail kebutuhan atau kegiatan yang bisa dilakukan admin saat mengakses sistem.

- 1) *Login* untuk bisa masuk ke halaman Admin.
- 2) Manajemen keseluruhan data di halaman admin, diantaranya manajemen data admin, data pelanggan, data karyawan, menu, meja dan laporan transaksi.

b. *Kasir*

Berikut ini merupakan detail keseluruhan atau kegiatan yang bisa dilakukan kasir saat mengakses sistem.

- 1) *Login* untuk bisa masuk ke halaman kasir.
- 2) Mengelola ketersediaan menu.
- 3) Mengelola transaksi.

c. Pelanggan

Berikut ini merupakan detail keseluruhan atau kegiatan yang bisa dilakukan pelanggan saat mengakses sistem.

- 1) Memilih meja atau status makan ditempat atau dibawa pulang
- 2) Memilih menu.

3.5 Analisis Kelayakan Sistem

a. Kelayakan Hukum

Membangun sistem menggunakan *software* dimana perancangannya sebisa mungkin menggunakan perangkat lunak original dan mengikuti aturan yang berlaku di Indonesia.

b. Kelayakan Operasional

Rancangan dibuat agar nantinya realisasi dalam bentuk aplikasi pengolahan data mudah dimengerti oleh pengunjung maupun adminnya sendiri, karena rancangan yang dibuat tidak berbeda alur transaksinya dengan sistem yang sudah berjalan hanya mengubah dari proses konvensional menggunakan kertas catatan menjadi bentuk aplikasi yang diakses menggunakan perangkat *smartphone*. Desain tampilan aplikasi juga dirancang agar mudah dipahami dan dioperasikan dengan meminta masukan dari pemilik café dan pelanggan serta dengan menyebarkan poling atau pertanyaan seputar rancangan yang dibuat yang nanti akan dibahas di Bab IV.

c. Kelayakan Teknologi

Rancangan yang dibuat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi informasi dimana rancangan *interface* menggunakan perangkat pengembang menggunakan *smartphone* yang sekarang sedang trend, mudah difahami, dioperasikan dan diakses oleh pelanggan sehingga jika rancangan sistem nantinya dapat benar-benar diimplementasikan dan memberikan kemudahan dalam pengelolaan informasi pemesanan menu kepada Rp Café serta meningkatkan layanan dan keuntungan bagi café.

d. Kelayakan Operasional

Dilakukan *training* untuk mengoperasikan sistem. Selain itu sistem dibuat sesederhana mungkin dengan tidak mengurangi fungsi dan tujuan pembuatannya agar lebih mudah difahami dan digunakan.

3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.6.1 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Dalam tahap ini penulis terjun langsung ke lapangan dan mengamati proses pemesanan sampai pada proses pembayaran serta rekap keuangan setelah café tutup dan laporan pendapatan setiap bulan. Data yang dikumpulkan penulis berupa data menu, harga, foto menu, meja, daftar paket, nota, proses transaksi, dan pemesanan, laporan transaksi dan keuangan.

b. Metode Wawancara

Di metode ini penulis akan mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab dengan personal assistant Ibu Pancani Gandrung, SH., M.Si. yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu, kendala yang dihadapi selama ini terkait proses transaksi, serta tanya jawab perihal kebutuhan lainnya yang diharapkan dapat diterapkan nantinya. Pada proses wawancara penulis mendapatkan informasi sejarah café, kendala yang dihadapi dalam proses layanan dan pelaporan keuangan, dan yang paling penting adalah sikap positif serta dukungan dari Ibu Pancani Gandrung, SH., M.Si. terhadap penelitian yang diangkat penulis serta harapan agar rancangan nantinya benar-benar dapat diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi yang diterapkan pada Rp café.

c. Metode Kepustakaan

Penulis mengumpulkan data melalui buku, *tutorial*, jurnal dan segala materi yang berhubungan dengan proses pengembangan sistem transaksi. Semua referensi telah dipaparkan penulis pada Bab II dan daftar pustaka.

d. Metode Kuesioner

Metode ini merupakan proses dimana *responden* diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya yang berhubungan dengan proses pengembangan sistem informasi. Rancangan dievaluasi menggunakan *Skala Likert* untuk mengetahui rancangan yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan perancangan sistem atau belum dan dapat diterima oleh pengguna atau tidak.

3.6.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Proses pemesanan dengan cara mencatat menu yang diinginkan oleh bagian pelayan lalu pesanan akan disampaikan pada bagian dapur lalu dihitung pada bagian kasir lalu nota akan direkap pada buku transaksi untuk laporan pendapatan. Permasalahan yang sering muncul adalah saat pelayan Rp Cafe mengantarkan daftar makanan ke bagian dapur dan sebaliknya sering kali tertukar bahkan hilang, selain itu saat pelanggan yang ingin memesan menu tambahan pada saat makanan sudah di antar ke meja dan kadang kala pelayan lupa mengantarkan daftar makanan ke bagian dapur sehingga pesanan pelanggan tersebut tidak terpenuhi dan mengakibatkan pelanggan tidak jadi memesan yang berujung pada kekecewaan pelanggan. Hal tersebut dapat mengurangi kenyamanan pelanggan Rp Cafe. Selain itu pelanggan masih harus menunggu pelayan untuk mencatat pesanan yang diminta secara manual dan pelanggan masih harus menyerahkan kebagian kasir karena proses pembayaran dilakukan setelah melakukan pemesanan.

Proses atau langkah-langkah yang digunakan adalah:

a. Menganalisa Potensi dan Masalah

Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisa permasalahan yang terjadi pada Rp Café Palangka Raya yaitu sering muncul masalah saat pelayan Rp Cafe mengantarkan daftar makanan ke bagian dapur dan sebaliknya sering kali tertukar bahkan hilang, selain itu saat pelanggan yang ingin memesan menu tambahan pada saat makanan sudah di antar ke meja dan kadang kala pelayan lupa mengantarkan daftar

makanan ke bagian dapur sehingga pesanan pelanggan tersebut tidak terpenuhi dan mengakibatkan pelanggan tidak jadi memesan yang berujung pada kekecewaan pelanggan karena pesanan tidak dibuat atau akan tertunda dan menunggu lama.

Penulis menggunakan metode yang digunakan penulis pada tahap analisis kelemahan sistem ini adalah metode *PIECES*. Dimana dengan menggunakan metode ini akan dilakukan analisis secara detail pada kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), kontrol (*control*), analisis efisiensi (*efficiency*) dan pelayanan (*service*) dari sistem yang dibahas.

Tabel 3. 1 Analisis PIECES

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang ditawarkan
1	Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	Proses pemesanan dan transaksi pembayaran masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan menulis pada kertas.	Sistem pemesanan yang dirancang agar dapat menjadi pengganti yang lebih baik dalam melakukan proses pemesanan menu yang dapat diakses menggunakan <i>smartphone</i> .
2	Analisis Informasi (<i>information</i>)	Daftar menu, meja kosong dan harga hanya dapat dilihat pada saat pelanggan datang ke café.	Informasi mengenai daftar menu, meja kosong dan harga dapat diakses langsung melalui <i>smartphone</i> .
3	Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	Ketidaktahuan pelanggan terhadap menu yang tersedia membuat pengunjung café semakin menurun dari hari kehari.	Aplikasi berbasis <i>android</i> yang diakses melalui <i>smartphone</i> sehingga dapat meningkatkan pelanggan karena aplikasi juga dapat berfungsi sebagai media promosi.
4	Analisis Kendali (<i>Control</i>)	Belum ada sistem serupa yang telah diterapkan.	Lebih mudah diakses dan dikontrol.
5	Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Pelanggan harus datang ke café untuk melihat daftar menu yang tersedia dan meja yang kosong	Menu dapat diakses dan dipesan lebih dahulu sehingga tidak terlalu lama

		serta pemesanan yang terlalu lama menunggu hidangan disajikan.	menunggu dan dapat mengetahui apakah ada tempat atau meja kosong melalui <i>smartphone</i> tanpa harus ke café.
6	Analisis Layanan (<i>Service</i>)	Pelanggan yang harus datang ke café dalam proses pemesanan yang terlalu lama dan kondisi café yang penuh terkadang berakibat kekecewaan.	Layanan informasi yang langsung dapat diakses dengan mudah dan cepat untuk mengetahui kondisi café dan proses pemesanan.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah perlunya perancangan dan menerapkan aplikasi pemesanan menu pada Rp Café berbasis *android*, yang dibuat agar dalam pelayanan kepada pelanggan lebih maksimal dengan menambahkan fasilitas untuk memilih meja atau pemesanan dari rumah serta fitur transaksi yang terdiri dari makan ditempat atau dibawa pulang yang mana ini belum ada dibahas pada penelitian relevan sebelumnya.

b. Mengumpulkan Informasi

Tahap ini penulis mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi pihak Rp Café Palangka Raya dalam proses pemesanan, pembayaran serta proses pelaporan keuangan. Data atau informasi fisik yang dikumpulkan pada tahap ini berupa catatan pesanan, nota bayar dan rekap keuangan.

3.6.3 Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

Dalam proses pemesanan terjadi saat proses yang lamban saat pencatatan pemesanan pelanggan, pelayan harus menuju ke bagian dapur untuk menyerahkan salinan catatan menu yang di pesan oleh pelanggan sehingga ketika Rp Cafe ramai pembeli, pelayan tidak langsung menyerahkan catatan pemesanan menu ke bagian dapur namun harus melayani pembeli lain sehingga membuang waktu untuk menyerahkan catatan menu ke bagian dapur.

3.7 Analisis Kebutuhan

Analisis sistem meliputi survei dan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan di Rp Café Palangkaraya. Tahap ini digunakan untuk menemukan informasi yang diperlukan oleh para pengguna dari sistem yang baru dengan menyesuaikan dengan metode *prototype* yang digunakan penulis dalam penelitian ini.

3.7.1 Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini penulis menentukan kebutuhan-kebutuhan pembangunan sistem sesuai dengan tujuan pembuatan sistem, diantaranya adalah:

a. Sistem yang Diusulkan

Keuntungan yang dapat diambil dalam penerapan sistem terkomputerisasi adalah:

- 1) Informasi menu dan meja dapat diakses langsung dari rumah tanpa harus ke café.
- 2) Meningkatkan penggunaan teknologi dan meningkatkan layanan pelanggan.

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Komponen perangkat keras yang penulis gunakan dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras yang Digunakan

Perangkat	Penjelasan
<i>Prosesor</i>	<i>Intel Core i3 3,2Ghz</i>
<i>Memory</i>	<i>2 GB</i>
<i>Hardisk</i>	<i>500 GB</i>
<i>Layar</i>	<i>14,1 "</i>

Perangkat keras digunakan untuk kebutuhan penyusunan/pembuatan sistem yang dibuat.

c. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam proses perancangan sistem ini antara lain sebagai berikut:

1) *Microsoft Visio 2010*

Microsoft Visio adalah salah satu perangkat pemodelan untuk membuat diagram-diagram yang dibutuhkan dalam penggambaran proses bisnis.

2) *Balsamiq Mockup 3*

Balsamiq Mockup adalah salah satu *software* yang digunakan dalam pembuatan desain atau *prototype* dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi.

d. Kebutuhan Informasi

Adapun data yang atau kebutuhan informasi yang pada penelitian kali ini adalah mengumpulkan informasi atau data-data seperti daftar menu, jumlah meja, harga dan proses transaksi serta pelaporan pendapatan yang dapat digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan perancangan sistem.

e. Kebutuhan Pengguna (*User*)

Sistem dibuat menggunakan hak akses untuk mengelola sistem terutama menu, harga menu, daftar transaksi dan laporan transaksi.

3.7.2 Perancangan

Pada tahap perancangan, terdapat tiga aktifitas yaitu: pelanggan atau *end-user* menyediakan *feedback* (masukkan atau saran serta tanggapan

mengenai operasi program yang telah dijalankan) terhadap hasil *incremental delivery* (perangkat lunak yang telah dirancang, diimplementasikan dan diuji secara bertahap hingga sistem benar-benar berjalan dengan baik disisi pengguna sistem), melakukan *review* (tinjauan) terhadap komponen perangkat lunak untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas perangkat lunak yang sedang dibuat sehingga sistem nantinya benar-benar layak untuk digunakan.

3.7.3 Evaluasi *Prototype*

Rancangan halaman terdiri dari halaman pelanggan yang memesan makanan, kasir yang melakukan proses transaksi dan admin yang mengelola menu baik jenis masakan dan proses transaksi serta laporan keuangan serta perancangan halaman daftar paket menu, harga menu, gambar menu, jumlah pesanan, total harga, nomor meja dan pilihan transaksi pelanggan terdiri dari makan ditempat (harus memilih nomor meja) atau dibawa pulang (hanya mengisi nama pelanggan tanpa harus memilih meja) akan dievaluasi menggunakan *Skala Likert* untuk mengetahui rancangan yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan perancangan sistem atau belum.

3.8 Desain Sistem

3.8.1 Desain Proses

a. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor digunakan untuk menjelaskan proses kerja serta wewenang akses pengguna di dalam sistem. Adapun identifikasi aktor dari rancangan sistem pada Rp café Palangka Raya dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3. 3. Identifikasi Aktor

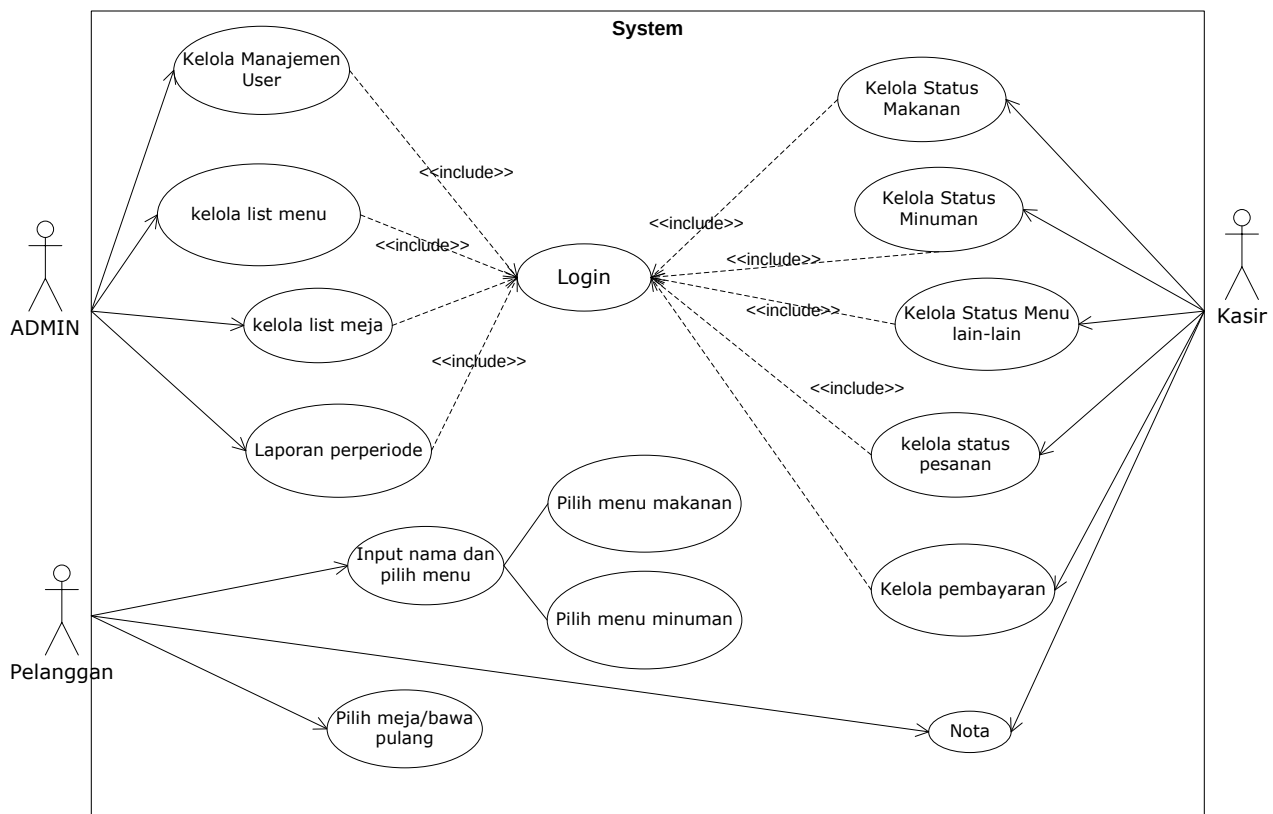
Aktor	Proses	Deskripsi
Admin	Login	Merupakan proses pengecekan hak akses, dimana admin diminta memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk dapat masuk ke halaman utama admin.
	Manajemen user	Merupakan proses mengelola data admin atau kasir yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Mengelola list menu	Merupakan proses mengelola data menu yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Mengelola list meja	Merupakan mengelola data meja yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Mengelola laporan	Merupakan mengelola data laporan transaksi yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
Kasir	Login	Merupakan proses pengecekan hak akses, dimana kasir diminta memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk dapat masuk ke halaman utama kasir.
	Kelola status makanan	Merupakan proses mengelola data status makanan (tersedia/tidak) yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Kelola status minuman	Merupakan proses mengelola data status minuman (tersedia/tidak) yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Kelola status menu lain-lain	Merupakan proses mengelola data status menu lain-lain (tersedia/tidak) yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Mengelola transaksi dan pesanan	Merupakan mengelola data transaksi dan status pesanan (dimasak/diantar/bayar) yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
Pengguna	Masukkan identitas dan pilih menu	Proses memasukkan nama dan pilih menu.
	Pilih meja	Proses pilih meja yang tersedia.

b. Use Case Diagram

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang dibuat. Diagram *use case* mendeskripsikan sebuah

interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibuat. Diagram *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada di sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor (*user* atau sistem lainnya) dengan sistem. *Use case* menjelaskan secara sederhana fungsi sistem dari sudut pandang *user*.

Use case diagram dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 1 *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan terdapat 3 actor admin, kasir dan pelanggan dimana *use case* ini merupakan suatu desain proses dari rancangan sistem pada Rp Café.

Tugas dari masing-masing *actor* tersebut adalah sebagai berikut:

1) Admin

Peran admin pada aplikasi bertugas mengelola seluruh data yang ada pada *database* seperti data admin, menu, pemesanan makanan, meja dan pemesanan proses pengelolaan data meliputi tambah data, ubah data dan hapus data. Sebelum mengelola data admin harus masuk ke halaman admin dengan terlebih dahulu login dengan memasukkan *username* dan *password*.

2) Kasir

Peran kasir pada aplikasi bertugas mengelola status menu, status pesanan, perubahan pesanan, pembayaran. Sebelum mengelola data kasir harus masuk ke halaman kasir dengan terlebih dahulu *login* dengan memasukkan *username* dan *password*.

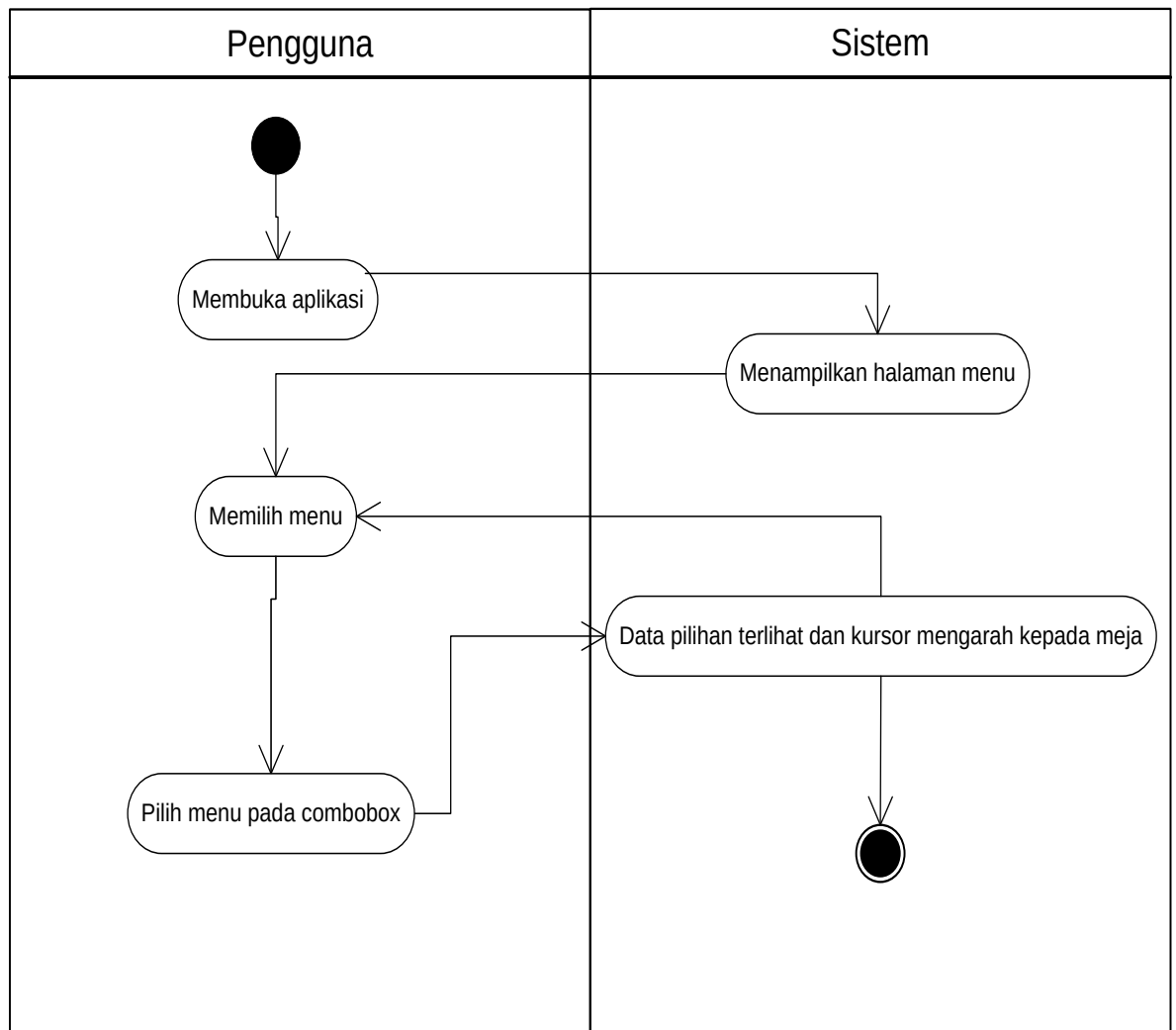
3) Pelanggan

Peran pelanggan pada aplikasi hanya melakukan proses pemesanan dengan terlebih dahulu memasukkan nama, memilih menu, dan meja.

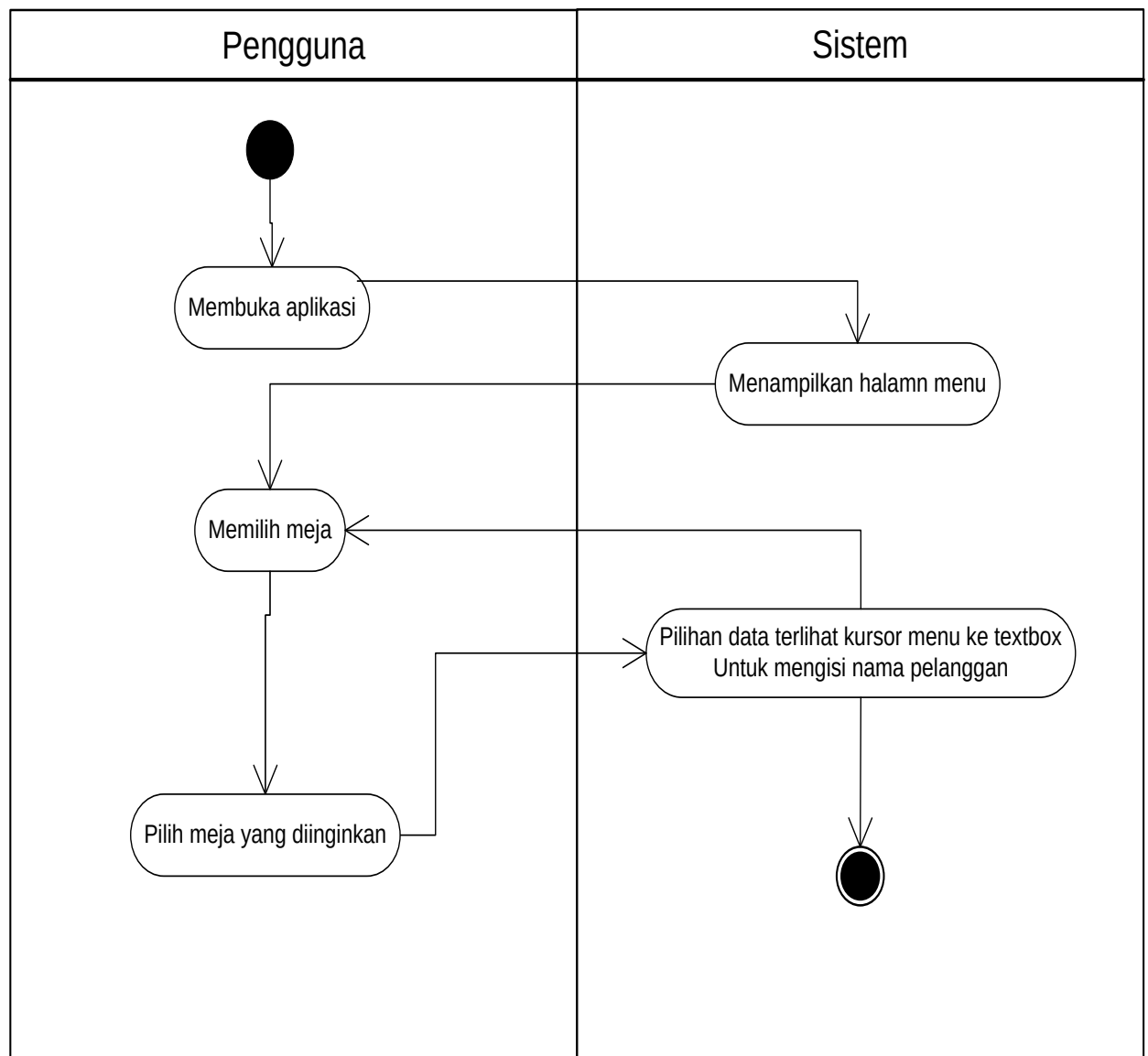
c. *Activity Diagram*

Berdasarkan *use case diagram* maka *activity diagram* dibuat berdasarkan *actor* dan yang ada pada *use case diagram* dimana *activity diagram* menggambarkan aktifitas antara *actor* dengan sistem, terdapat 3 *actor* seperti pada *use case diagram* yaitu pelanggan, kasir dan admin.

1) Pelanggan

(1) *Activity Diagram Menu*Gambar 3. 2 *Activity Diagram Menu*

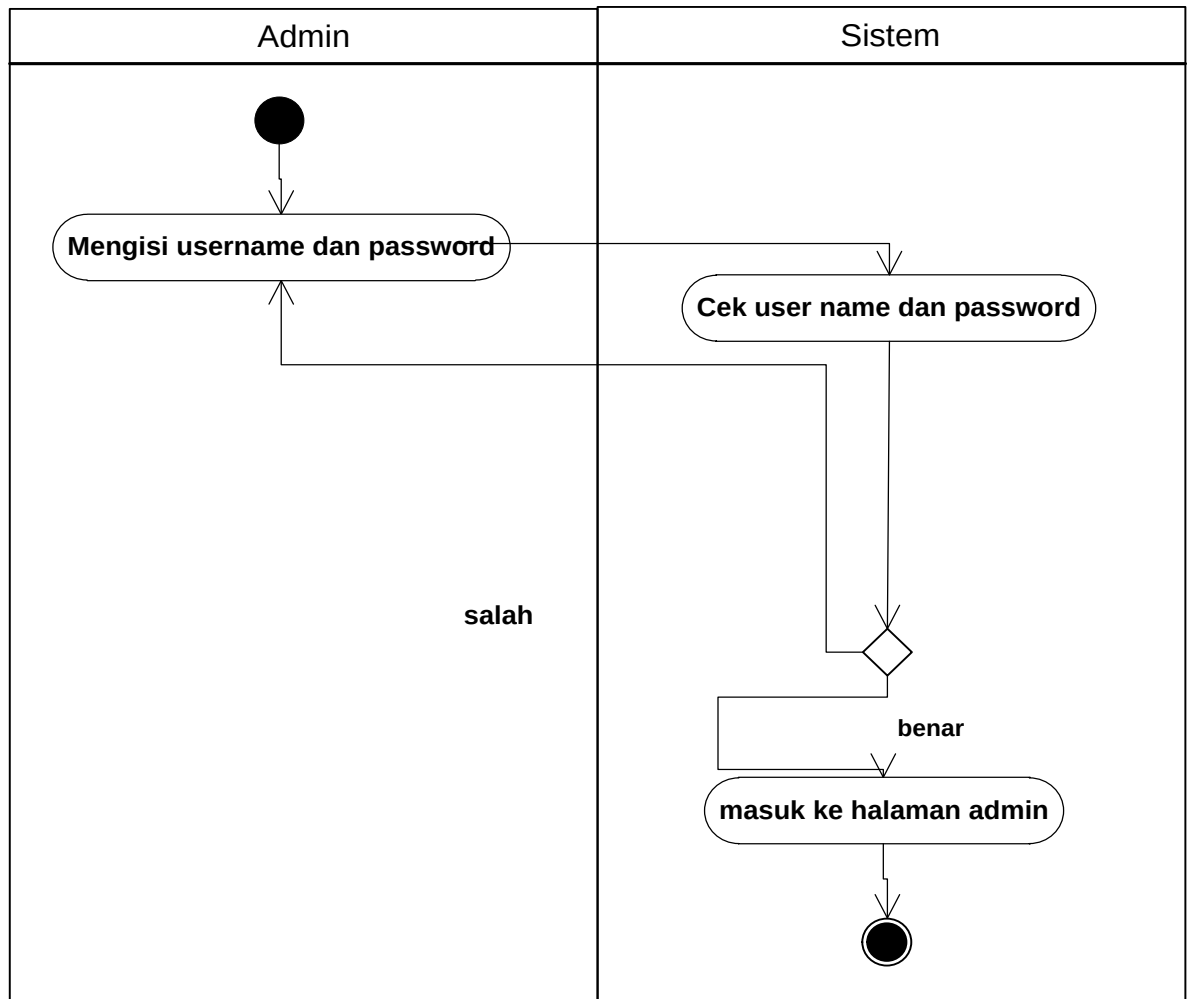
Pada Gambar 3.2 menunjukkan *activity diagram* pemesanan menu. Dimana pelanggan harus memilih menu yang diinginkan lalu meja yang tersedia.

(2) *Activity Diagram Meja*Gambar 3. 3. *Activity Diagram Meja*

Pada Gambar 3.3 menunjukan *activity diagram* pemesanan meja.

2) Admin

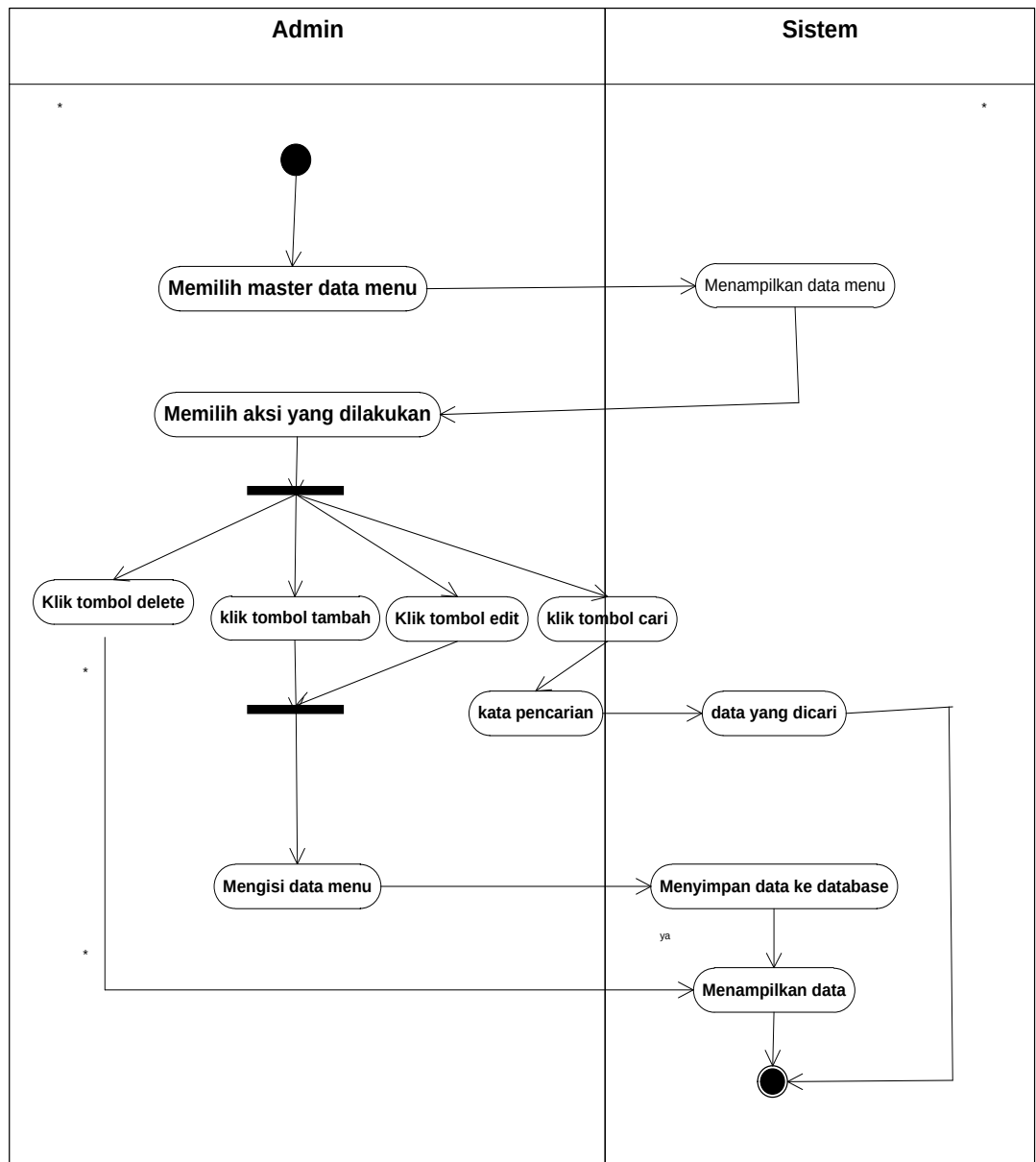
a) Activity Diagram Login



Gambar 3. 4 Activity diagram login

Pada Gambar 3.4 menunjukkan activity diagram login dimana admin mengisi username dan password kemudian menekan tombol login selanjutnya sistem mengecek username dan password di database jika benar maka admin masuk ke halaman utama admin jika salah kembali ke form login.

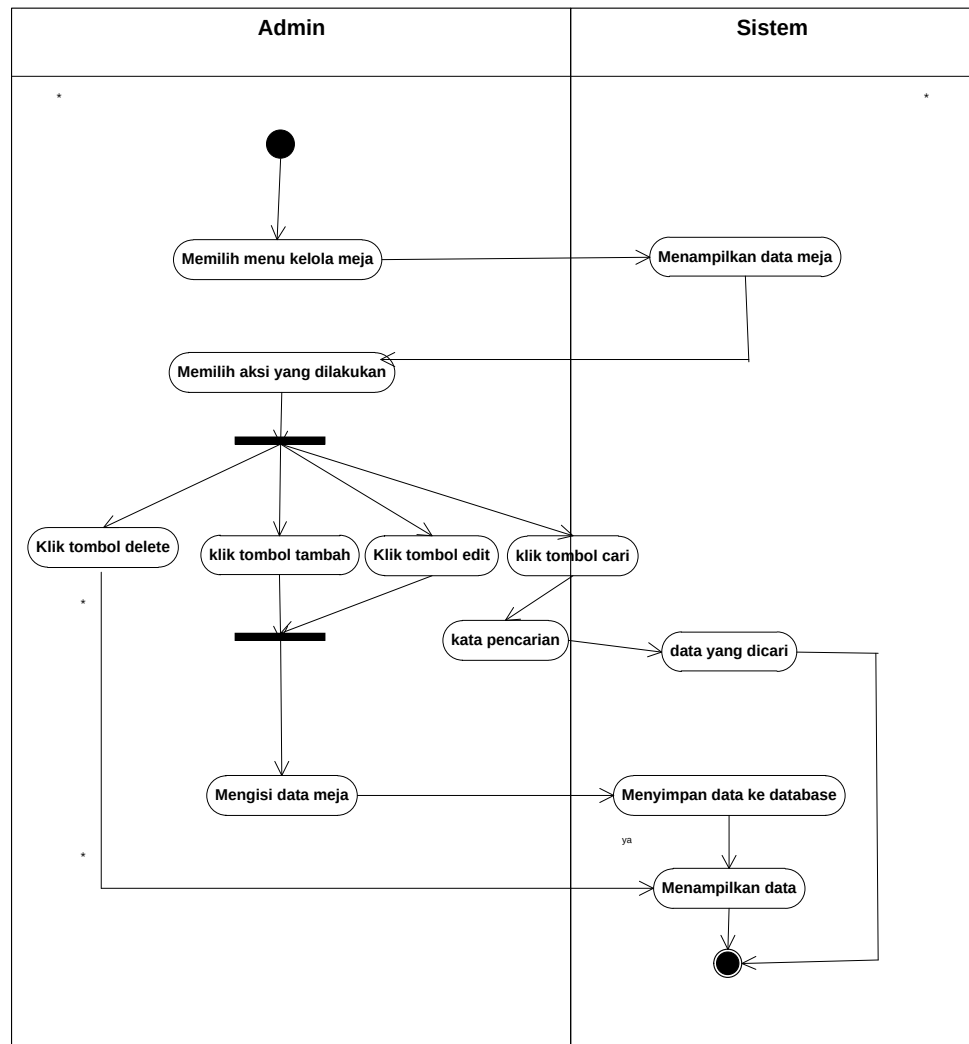
b) Activity Diagram Data Menu



Gambar 3. 5 Activity Diagram Data Menu

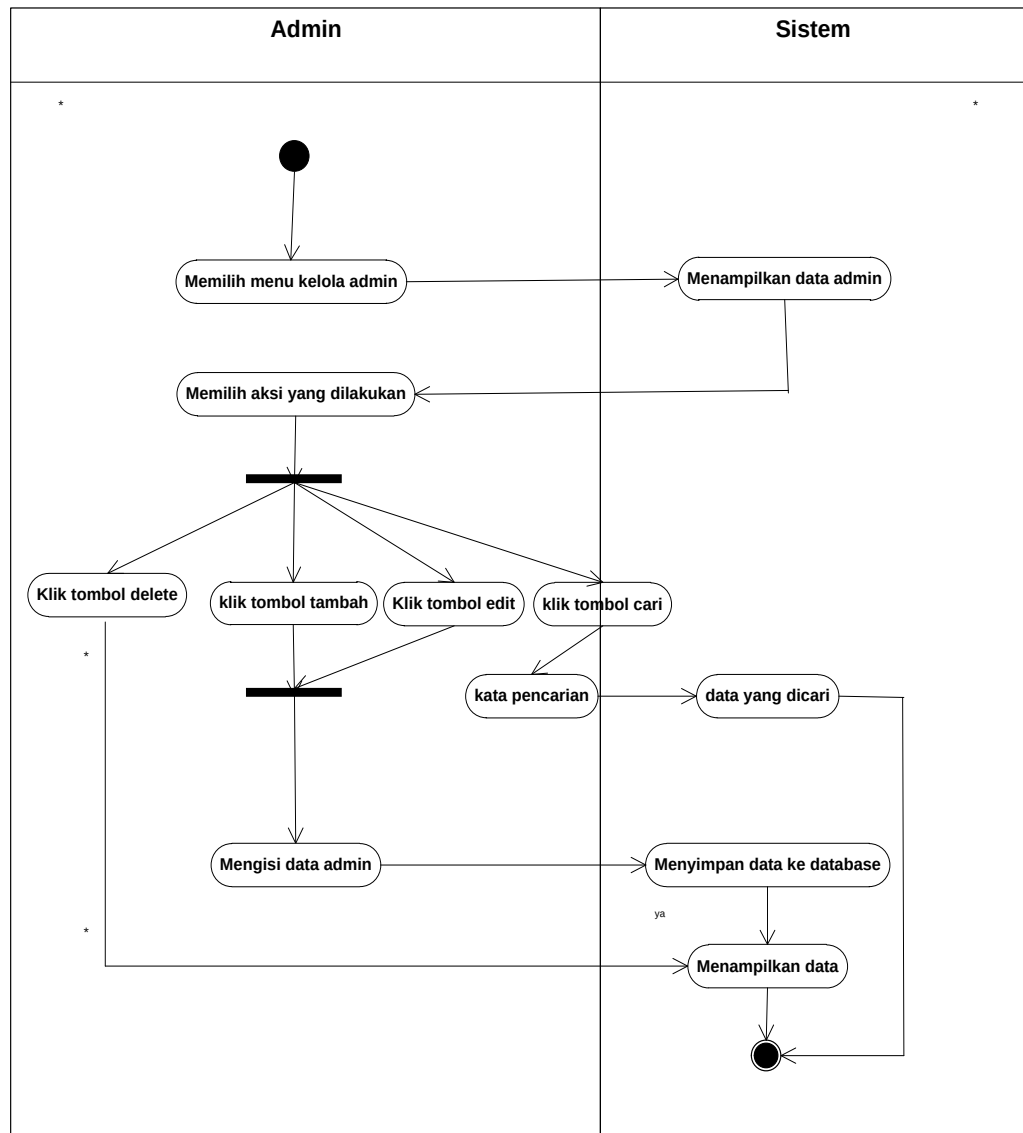
Pada Gambar 3.5 menunjukkan *activity diagram* data menu makanan dimana *admin* menekan tombol pengolahan data menu pada halaman utama *admin* kemudian sistem menampilkan halaman data menu yang dimasukkan selanjutnya sistem menampilkan data menu. Pada halaman menu, admin dapat mengelola data menu makanan yang terdiri dari tambah, edit, hapus dan cari data.

c) Activity Diagram Data Meja



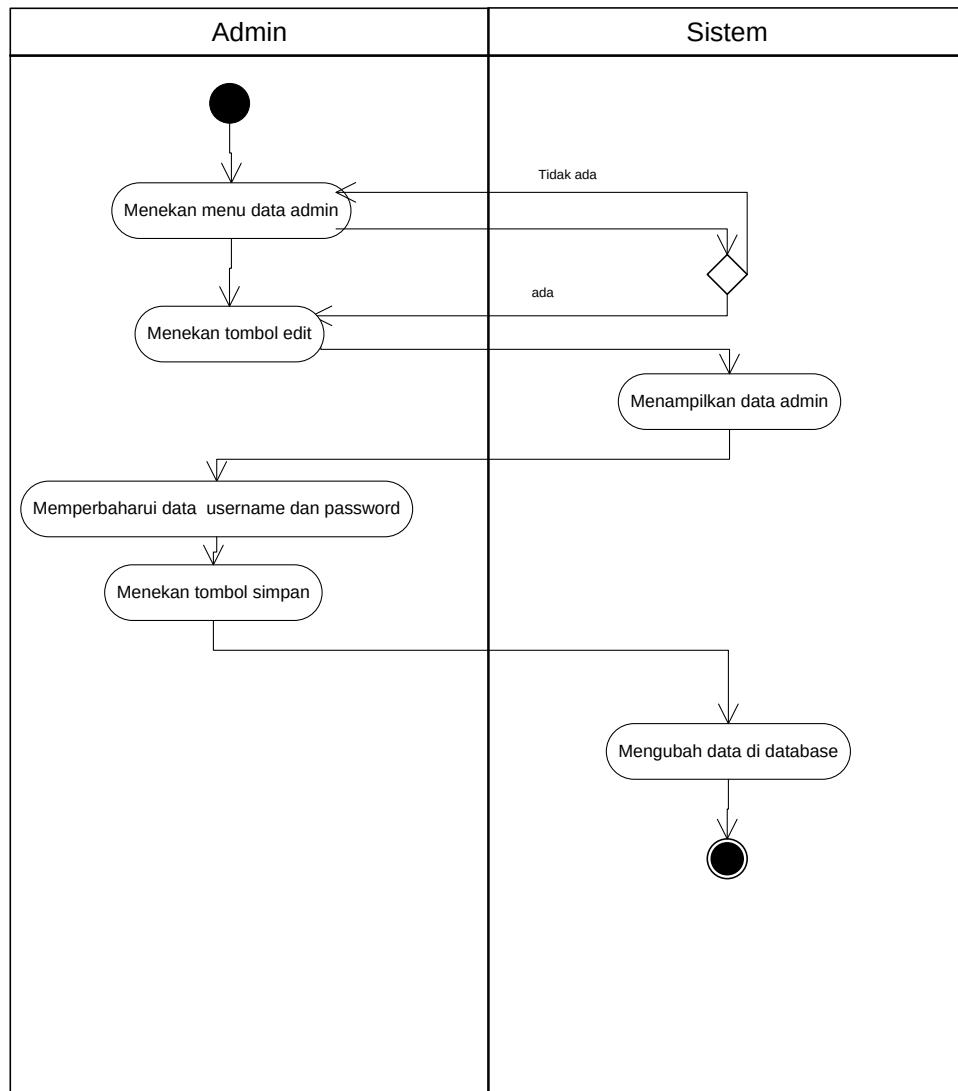
Gambar 3. 6 Activity diagram Data Meja

Pada Gambar 3.6 menunjukkan *activity diagram* data meja dimana *admin* menekan tombol pengolahan data meja pada halaman utama *admin*. Pada halaman data meja, admin dapat mengelola data meja yang terdiri dari tambah, edit, hapus dan cari data.

d) *Activity Diagram Data Admin*Gambar 3. 7 *Activity diagram* Data Admin

Pada Gambar 3.7 menunjukkan *activity diagram* kelola data admin. admin dapat mengelola penambahan data admin dan juga edit, hapus dan cari data.

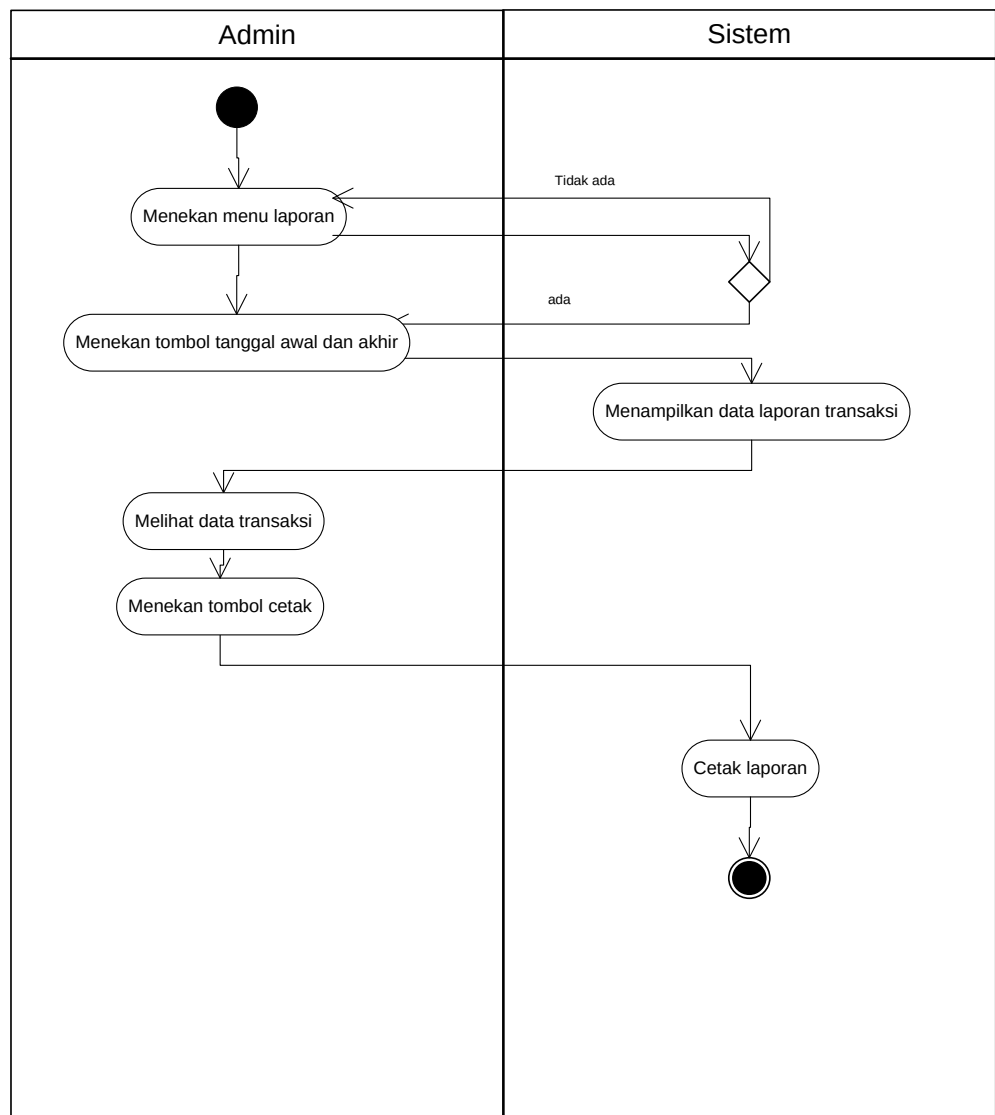
e) Activity Ganti password



Gambar 3. 8 Activity diagram ganti password

Pada Gambar 3.8 menunjukan aktifitas admin pertama kali menekan tombol ganti *password* dengan gambar *icon* kunci, sistem menampilkan *form* ganti *password* selanjutnya admin memasukan *password* baru dan konfirmasi *password* baru kemudian menekan tombol *simpan*, sistem mengupdate data *password* baru ke *database*.

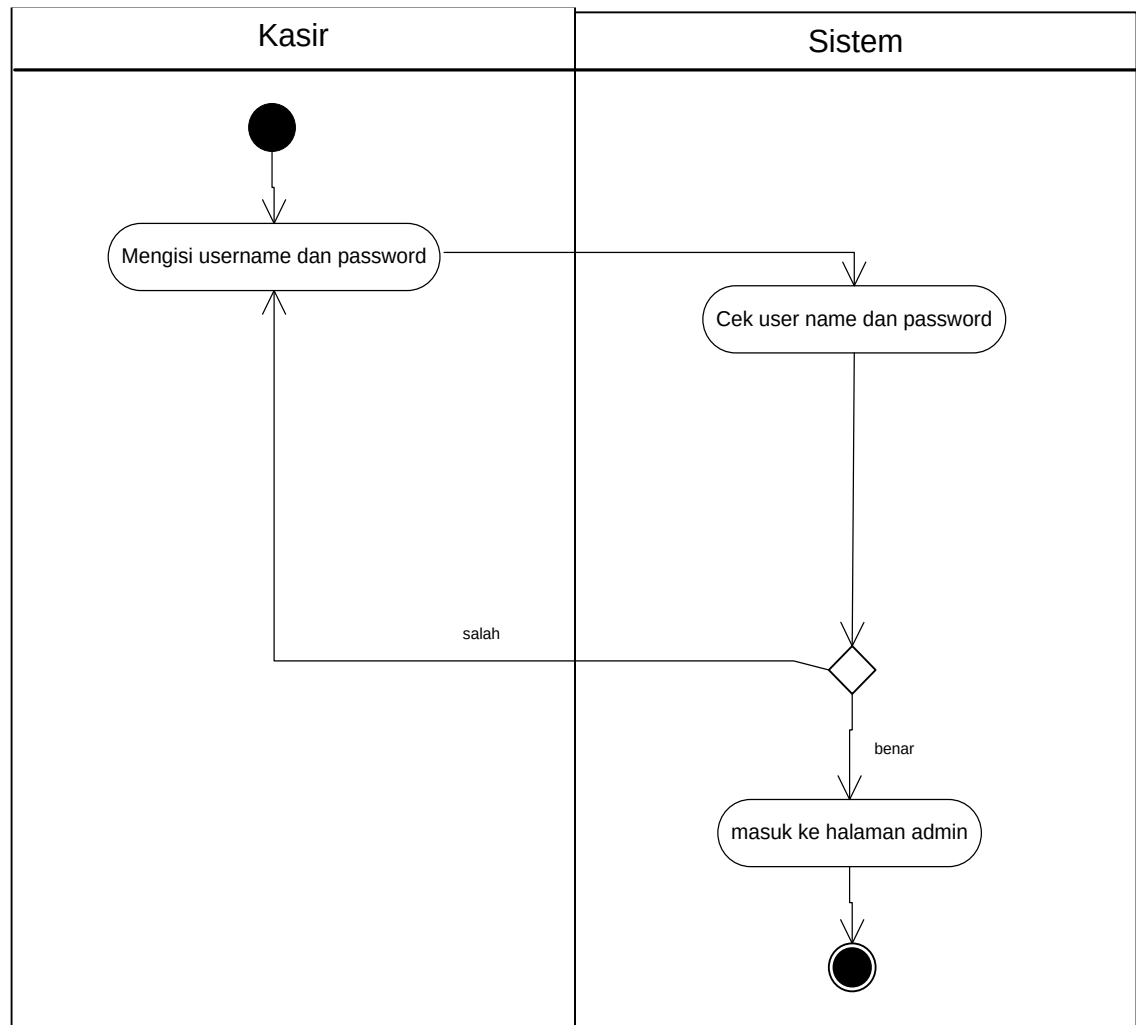
f) Activity Laporan Periode



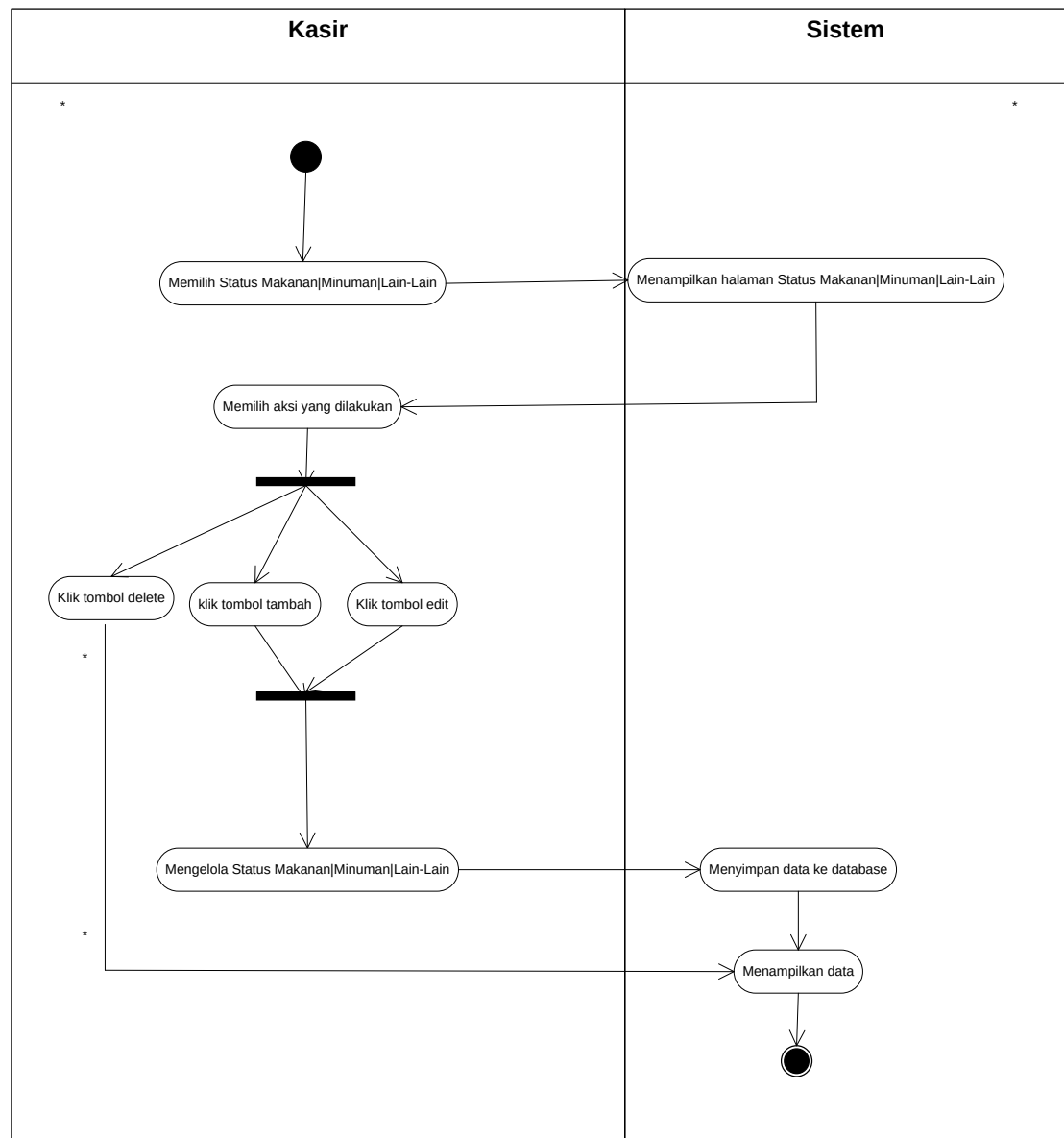
Gambar 3. 9. Activity Laporan Transaksi

Pada Gambar 3.9 menunjukkan aktifitas admin melakukan proses laporan perperiode dengan menentukan tanggal awal dan tanggal akhir laporan transaksi yang akan ditampilkan lalu dapat melakukan proses cetak.

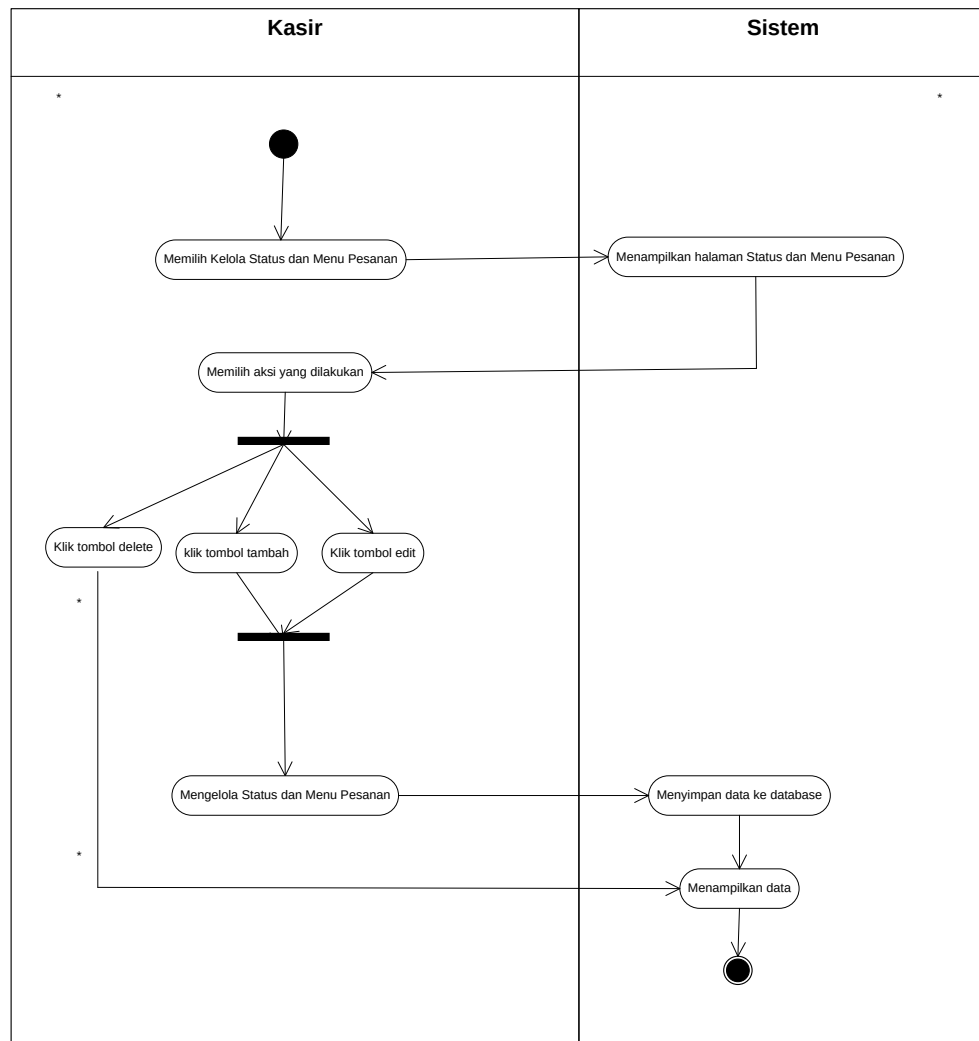
3) Kasir

a) *Activity Diagram Login*Gambar 3. 10 . *Activity diagram login*

Pada Gambar 3.10 menunjukkan *activity diagram login* dimana *admin* mengisi *username* dan *password* kemudian menekan tombol *login* selanjutnya sistem mengecek *username* dan *password* di *database* jika benar maka *admin* masuk ke halaman utama *admin* jika salah kembali ke *form login*.

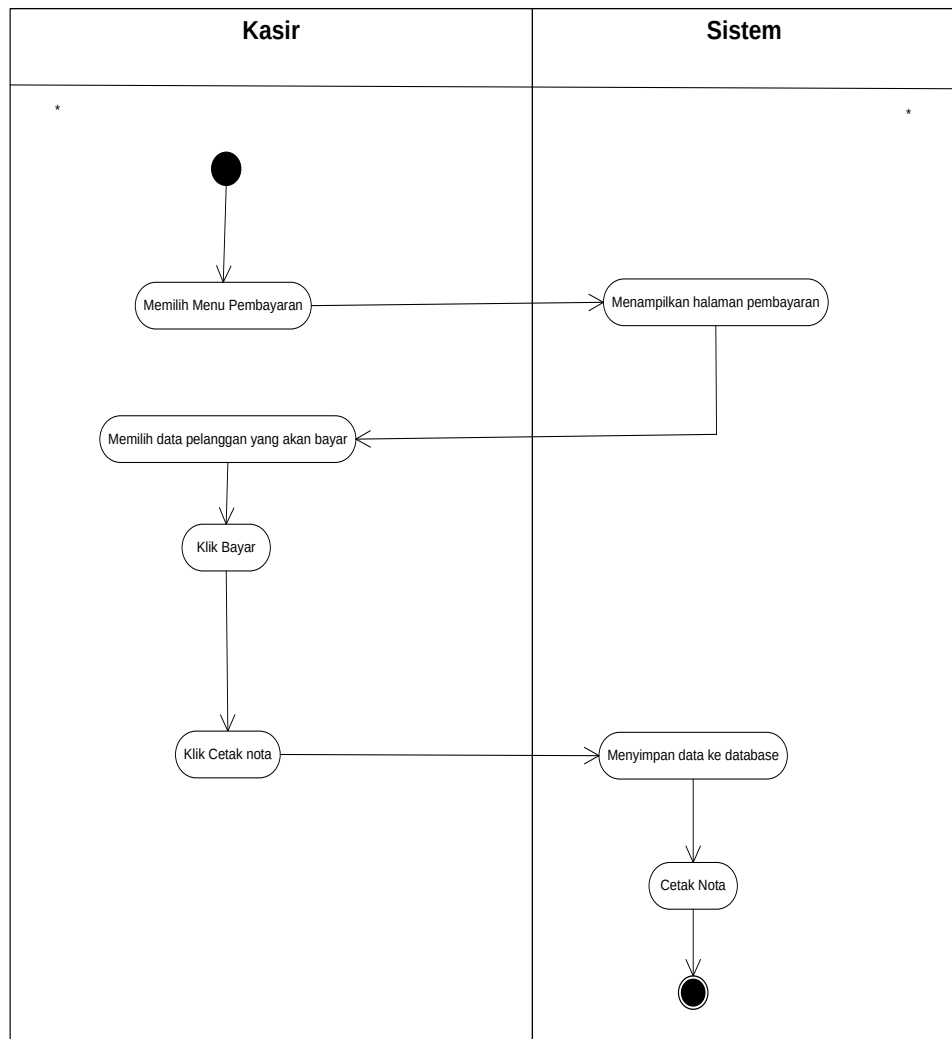
b) *Activity Diagram* Data Status Makanan/Minuman/Lain-LainGambar 3. 11. *Activity Diagram* Data Status Makanan/Minuman/Lain-Lain

Pada Gambar 3.11 menunjukkan *activity diagram* data status makanan|minuman|lain-lain dimana *kasir* menekan tombol aksi untuk mengubah status makanan|minuman|lain-lain (tersedia|kosong).

c) *Activity Diagram Data Menu Pesanan*Gambar 3. 12. *Activity diagram Data Status dan Menu Pesanan*

Pada Gambar 3.12 menunjukan *activity diagram* data menu pesanan dimana kasir dapat mengelola menu pesanan pelanggan jika data pesanan salah atau ingin diubah, misalnya saat pesanan pelanggan ini ditambah, dikurangi atau dibatalkan. Juga untuk mengubah status pesanan pelanggan (diproses/diantar)

d) *Activity diagram* Data Pembayaran

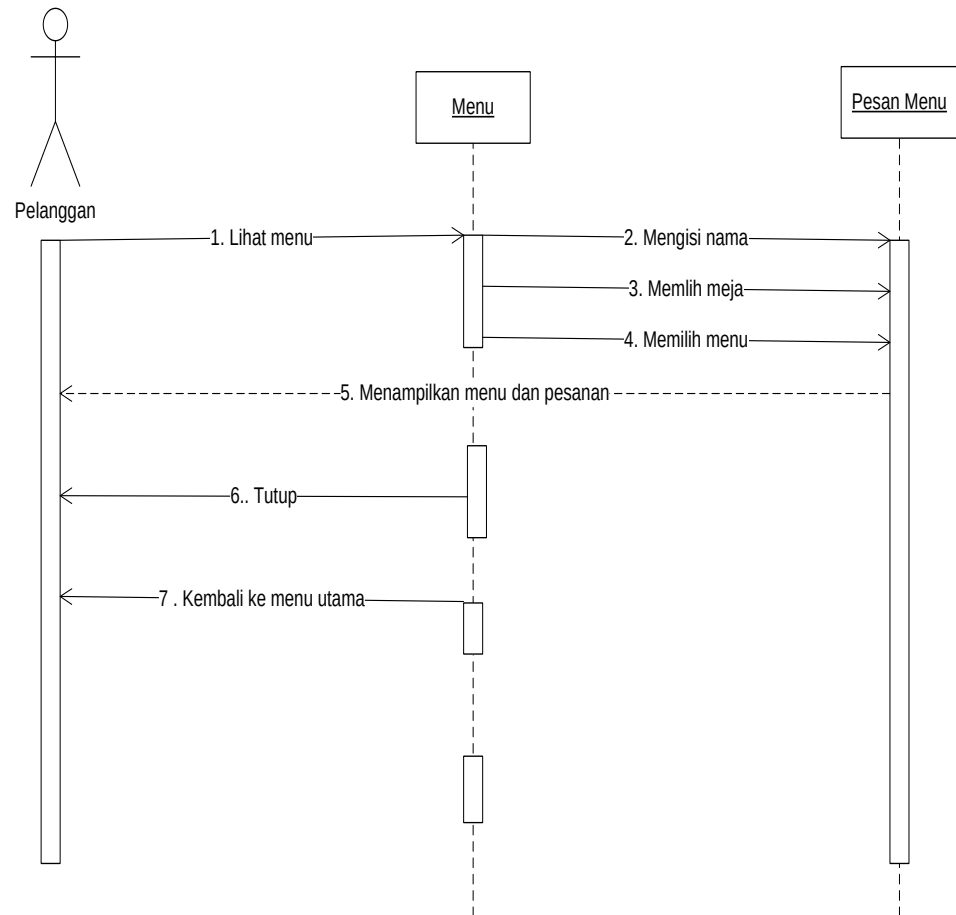


Gambar 3. 13. *Activity Diagram* Pembayaran

Pada Gambar 3.13 menunjukan aktifitas kasir dalam proses pengelolaan pembayaran dan cetak nota.

4) Sequence Diagram

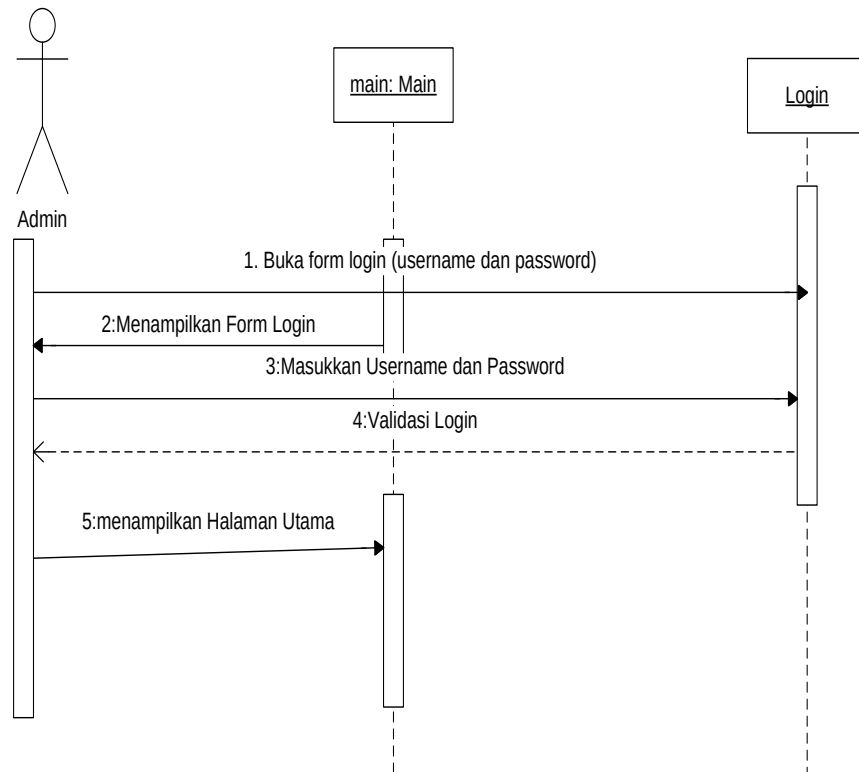
a) Pelanggan



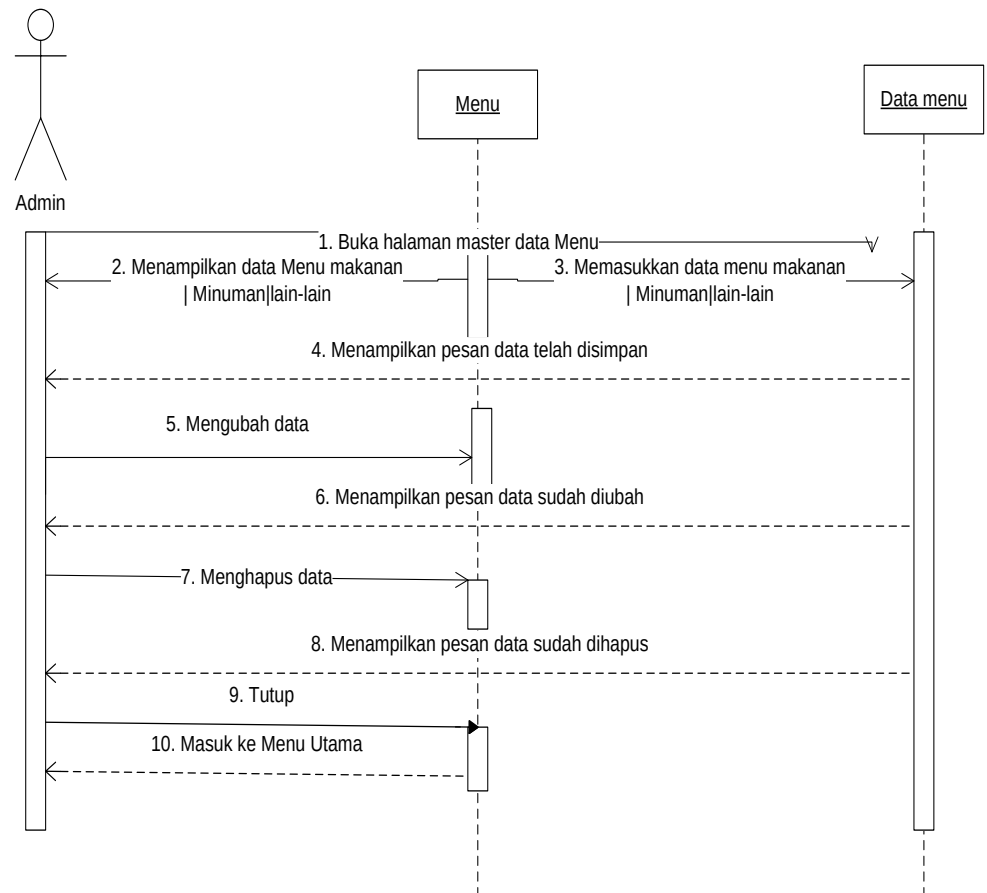
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Pesan Menu

Pada Gambar 3.14 menunjukan *sequence diagram* proses menampilkan informasi aplikasi pada halaman pengguna. Proses yang harus dilakukan adalah memilih combobox meja, dan menu.

b) Admin

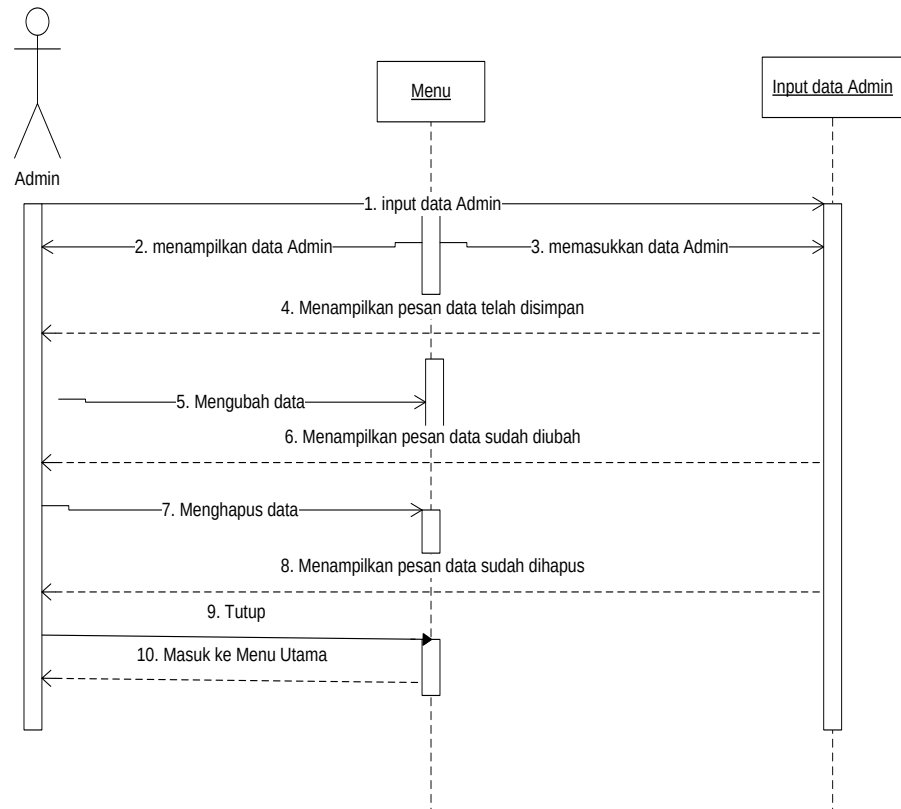
(1) *Sequence Diagram Login*Gambar 3. 15 *Sequence Diagram Login*

Pada Gambar 3.15 menunjukan bahwa admin masuk ke *form login* dan *login* dengan data yang ada di tabel admin jika *invalid* kembali ke *form login* jika *valid* maka akan diarahkan ke *form* menu utama admin.

(2) *Sequence Diagram* Olah Data MenuGambar 3. 16 *Sequence Diagram* Olah Data Menu

Pada Gambar 3.16 menunjukan bahwa admin masuk ke halaman pengolahan menu makanan|minuman|lain-lain masuk ke tambah data menu *input* data menu kemudian menyimpan data ke tabel menu selanjutnya jika data berhasil disimpan kembali ke pengolahan data. Demikian pula pada proses ubah dan hapus data.

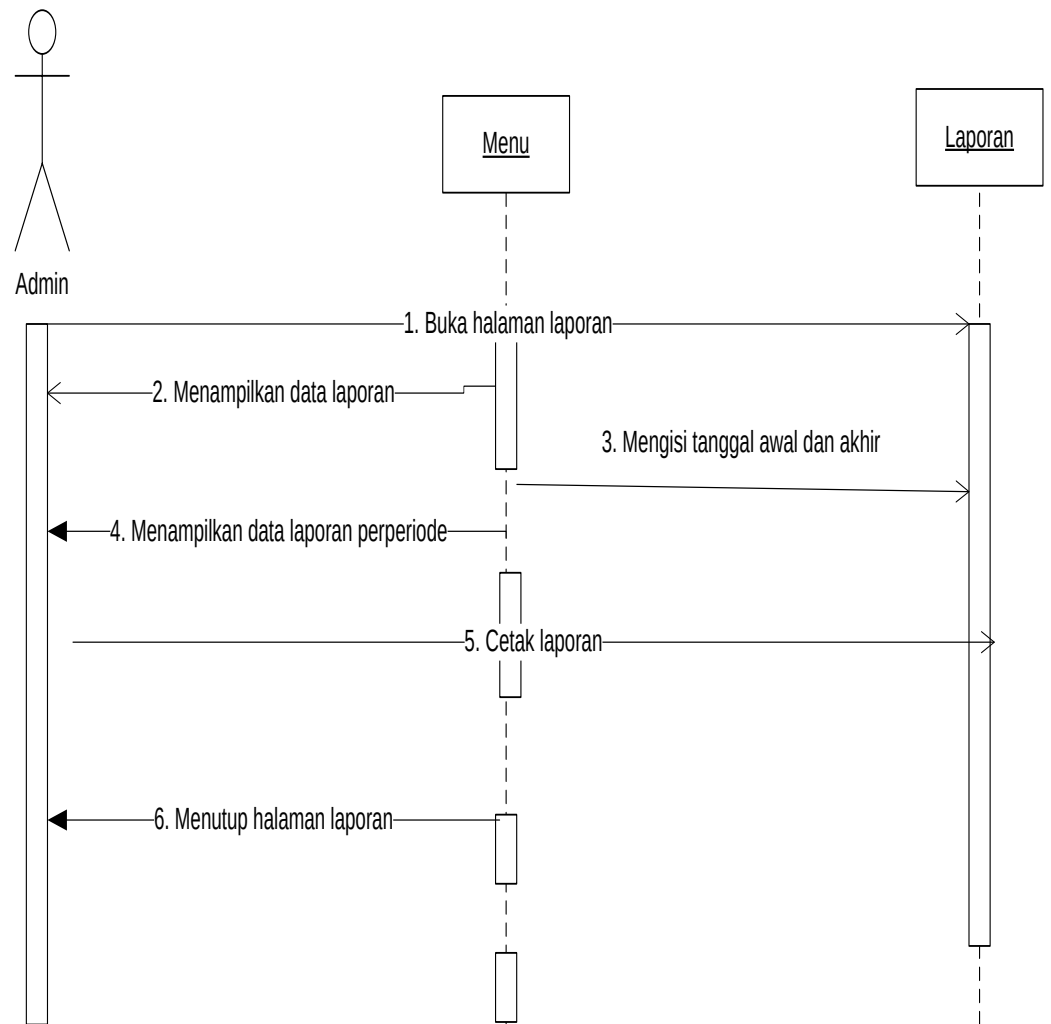
(3) Sequence Diagram Olah Data Admin



Gambar 3. 17 . *Sequence Diagram* Olah Data Admin

Pada Gambar 3.17 menunjukkan bahwa admin masuk ke pengolahan data admin kemudian memilih data admin dan memedit data pada *form* edit data kemudian *update* data ke tabel admin jika berhasil kembali ke halaman data admin. Admin juga dapat melakukan proses tambah dan hapus data admin.

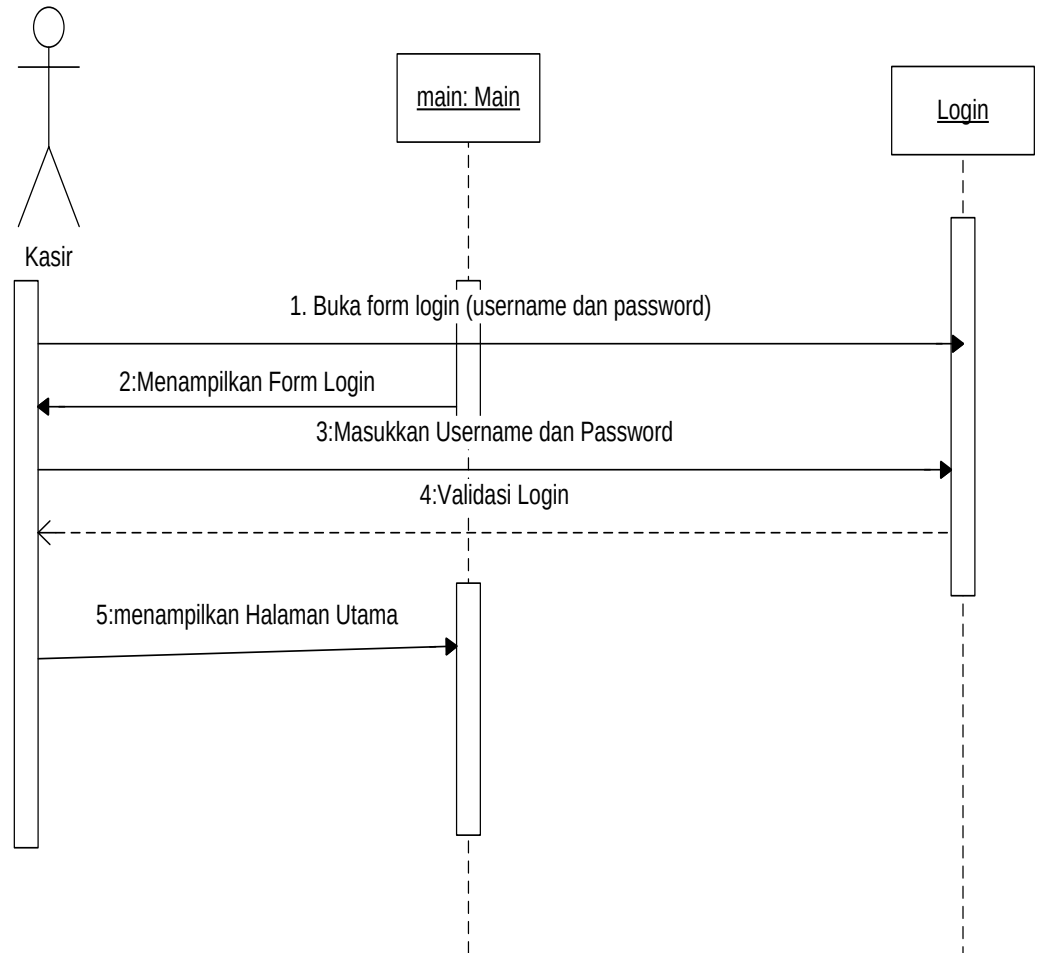
4) Sequence Diagram Laporan



Gambar 3. 18 *Sequence Diagram* Olah Data Pemesanan

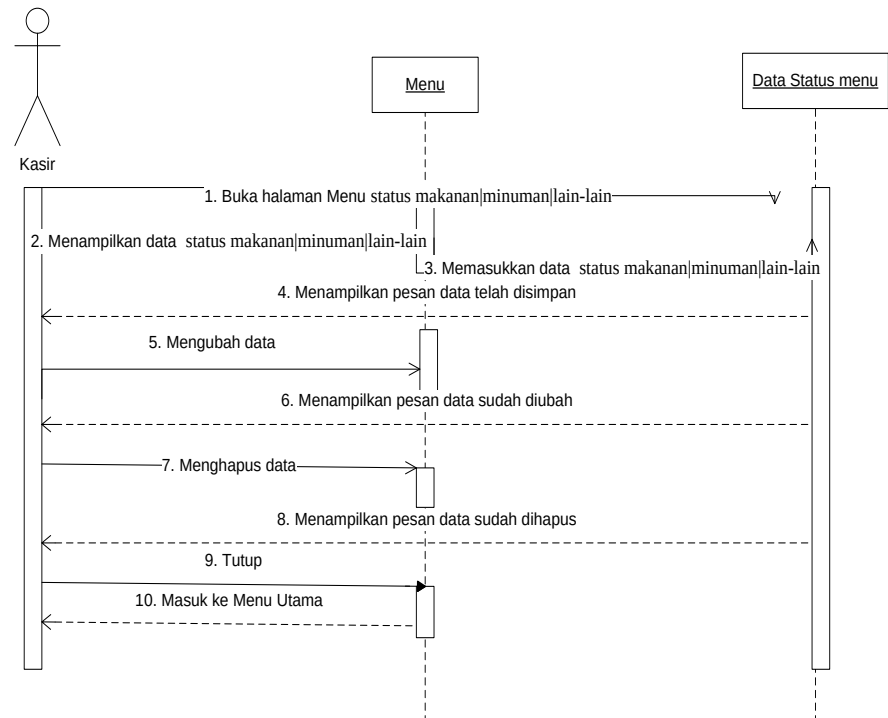
Pada Gambar 3.18 menunjukan bahwa admin masuk ke halaman pemesanan pelanggan untuk melihat dan mencari pelanggan yang melakukan pemesanan dan menu yang dipesan.

c) Kasir

(1) *Sequence Diagram Login*Gambar 3. 19 *Sequence Diagram Login*

Pada Gambar 3.19 menunjukkan bahwa kasir masuk ke *form login* dan login dengan data yang ada di tabel *admin* jika *invalid* kembali ke *form login* jika *valid* maka akan diarahkan ke *form menu utama kasir*.

(2) *Sequence Diagram* Olah Data Status Makanan/minuman/lain-lain

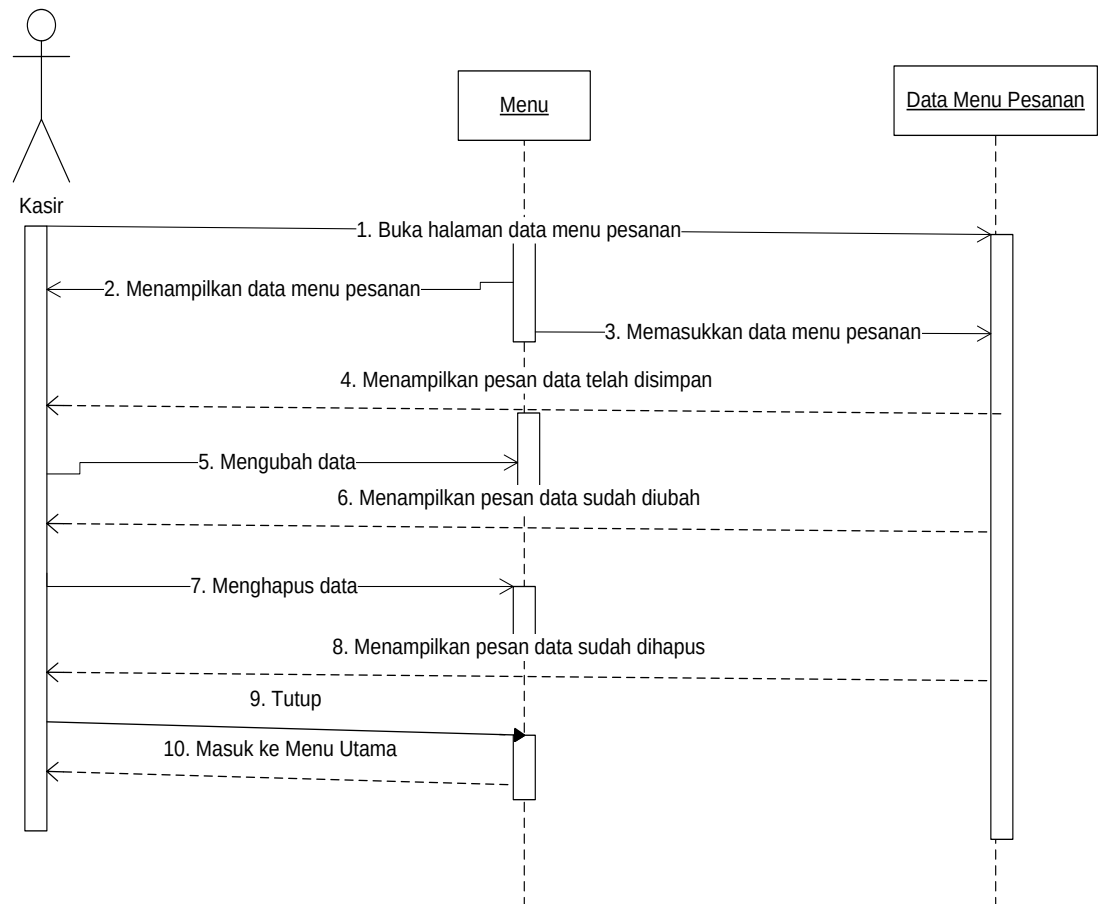


Gambar 3. 20 *Sequence Diagram* Olah Data Status

Makanan/minuman/lain-lain

Pada Gambar 3.20 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman pengolahan status menu makanan|minuman|lain-lain masuk ke tambah data menu *input* data status menu kemudian menyimpan data ke tabel status menu selanjutnya jika data berhasil disimpan kembali ke pengolahan data. Demikian pula pada proses ubah dan hapus data.

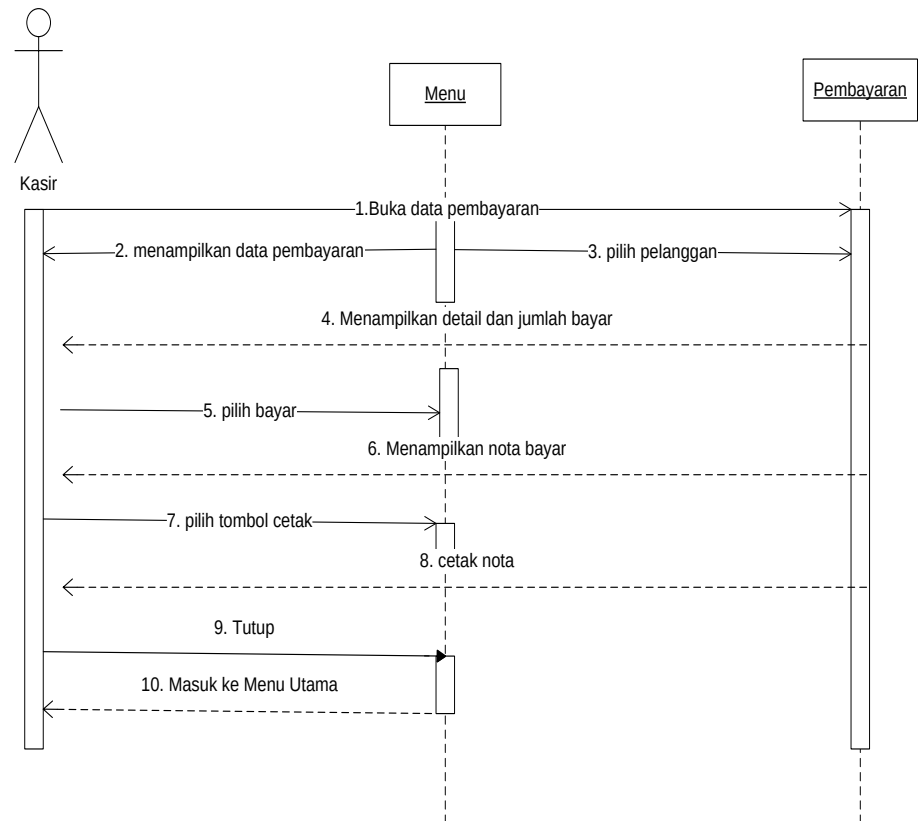
(3) *Sequence Diagram Menu Pesanan*



Gambar 3. 21 *Sequence Diagram Menu Pesanan*

Pada Gambar 3.21 menunjukan kasir dapat mengelola menu pesanan pelanggan jika data pesanan salah atau ingin diubah, misalnya saat pesanan pelanggan ini ditambah, dikurangi atau dibatalkan. Juga untuk mengubah status pesanan pelanggan (diproses|diantar).

(4) Sequence Diagram Olah Data Pembayaran

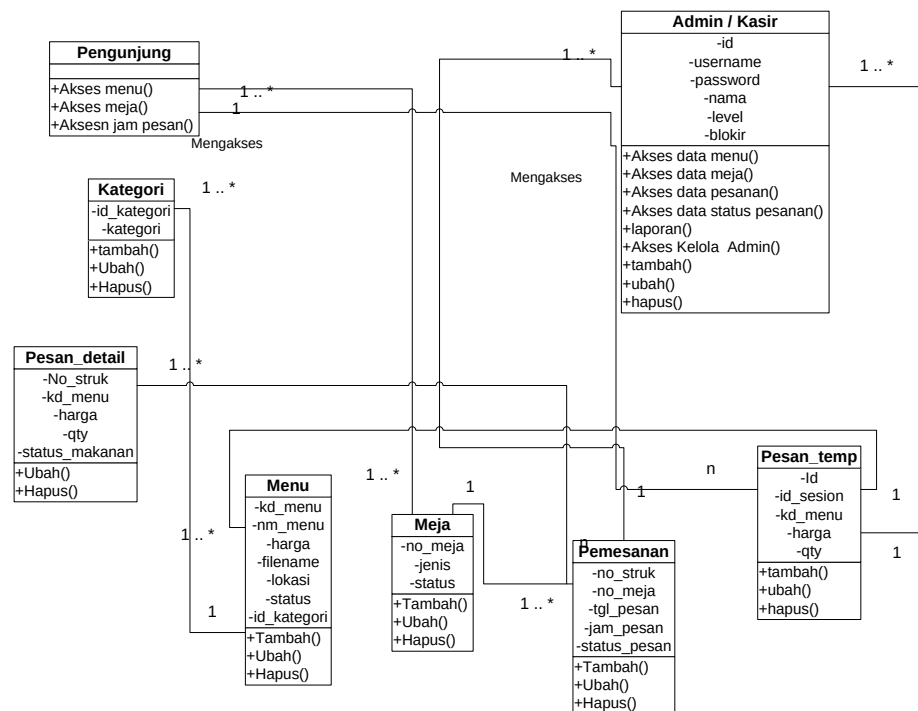


Gambar 3. 22 Sequence Diagram Olah Data Pembayaran

Pada Gambar 3.22 menunjukan bahwa kasir dalam proses pengelolaan pembayaran dan cetak nota.

d) Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu dengan lainnya seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Gambar 3.23 memperlihatkan *class diagram* sistem.



Gambar 3. 23. Class Diagram

Dari Gambar 3.23 dapat dijelaskan ada *class* yang berelasi dengan *class* lainnya. Pada *class* pemesanan berelasi *one to many* dengan *class* meja, karena *class* meja diinputkan lebih dari sekali pada proses pemesanan. Demikian pula *class* menu dengan *pesan_detail* dan *pesan_temp* serta kategori karena proses dilakukan lebih dari sekali.

Relasi *one to one* terjadi antara kategori, *pesan_temp*, meja dengan pemesanan, Sedangkan *class* user tidak berelasi karena *class* ini hanya digunakan untuk proses *login* saja. Pada proses pesan menu, pesanan pelanggan akan tersimpan pada tabel pemesanan dan detail menu pada tabel *pesan_detail*.

(1) Struktur Tabel

Dalam pembuatan sistem ini penulis membentuk basis data dengan `dbprcafe.sql` dan terdapat 7 (tujuh) struktur tabel basis data, yaitu sebagai berikut:

(a) Tabel *User*

Nama Tabel : *User*

Primary Key : Id

Keterangan : Tabel data *user* yang mengelola sistem

Tabel 3. 4 Tabel Admin

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
Id	Int(11)	Auto_increment	Id user
Username	Varchar(30)	-	Username
Password	Varchar(30)	-	Password
Nama	Varchar(30)	-	Nama user
Level	Varchar(20)	-	Level user
Blokir	Enum('Y','N')	-	Status akses

(b) Tabel Kategori

Nama Tabel : Kategori

Primary Key : `id_kategori`

Keterangan : Tabel yang berisi data kategori menu

Tabel 3. 5 Tabel Kategori

Field	Tipe data	Extra	Keterangan
<code>Id_kategori</code>	Int(11)	Auto_increment	Id Kategori
Kategori	<code>varchar(20)</code>	-	Nama kategori

(c) Tabel Meja

Nama Tabel : Meja

Primary Key : `no_meja`

Keterangan : Tabel input yang berisi tentang data meja

Tabel 3. 6. Tabel Meja

Field	Type data	Extra	Keterangan
No_meja	Int(11)	Auto_increment	Nomor meja
Jenis	Varchar(20)	-	Jenis meja
Status	Varchar(20)	-	Status meja

(d) Tabel Menu

Nama Tabel : Menu

Primary Key : kd_menu

Keterangan : Tabel input yang berisi tentang data menu

Tabel 3. 7 Tabel Menu

Field	Type data	Extra	Keterangan
Kd_menu	Int(11)	Auto_increment	Kode menu
Nm_menu	Text	-	Nama menu
Harga	Int(11)	-	Harga menu
Filename	Varchar(255)	-	File foto menu
Status	Varchar(20)	-	Status menu
Id_kategori	Int(11)	-	Id kategori

(e) Tabel Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : No_struk

Keterangan : Berisi tentang data pemesanan

Tabel 3. 8. Tabel Pemesanan

Field	Type Data	Extra	Keterangan
No_struk	Int(11)	Auto_Increment	Nomor struk
No_meja	Int(11)	-	Nomor meja
Nama	Text	-	Nama pelanggan
Tgl_pesan	Datetime	-	Tanggal pesan
Jam_pesan	Datetime	-	Jam pesan
Status pesan	Enum('proses','ok')	-	Status pesanan

(f) Tabel Pesan_Detail

Nama Tabel : Pesan_detail

Primary Key : -

Keterangan : Tabel input yang berisi tentang data detail pesanan

Tabel 3. 9 Tabel Pesan_Detail

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
No_struk	Int(11)	Auto_Increment	Nomor struk
Kd_menu	Int(11)	-	Kode menu
Harga	Int(11)	-	Harga menu
Qty	Int(11)	-	Jumlah pesan

(g) Tabel Pesan_temp

Nama Tabel : Pesan_temp

Primary Key : id

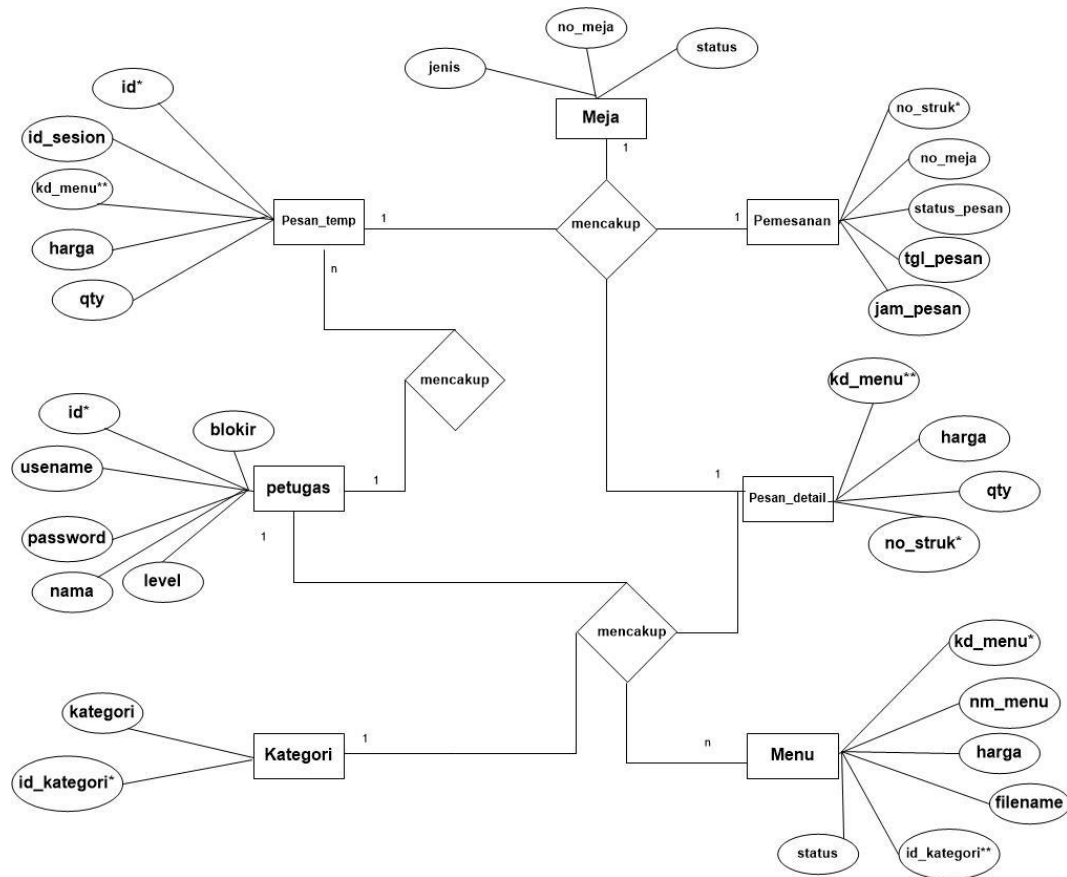
Keterangan : Berisi tentang data detail pesanan sementara

Tabel 3. 10 Tabel Pesan_temp

Field	Tipe Data	Extra	Keterangan
Id	Int(11)	Auto_increment	Id pesan
Id_sesion	Int(11)	-	Id sesion
Kd_menu	Int(11)	-	Kode menu
Harga	Int(11)	-	Harga menu
Qty	Int(11)	-	Jumlah pesan

(h) Entity Relation Diagram (ERD)

ERD menggambarkan struktur entitas dan atribut beserta hubungan satu dengan lainnya. Gambar 3.24 memperlihatkan *ERD* sistem.



Gambar 3. 24 . ERD

Dari Gambar 3.24 dapat dijelaskan ada *entitas* yang berelasi dengan *entitas* lainnya. Pada *entitas* pemesanan berelasi *one to many* dengan *class* meja, karena *entitas* meja diinputkan lebih dari sekali pada proses pemesanan. Demikian pula *entitas* menu dengan pesan_detail dan pesan_temp serta kategori karena proses dilakukan lebih dari sekali.

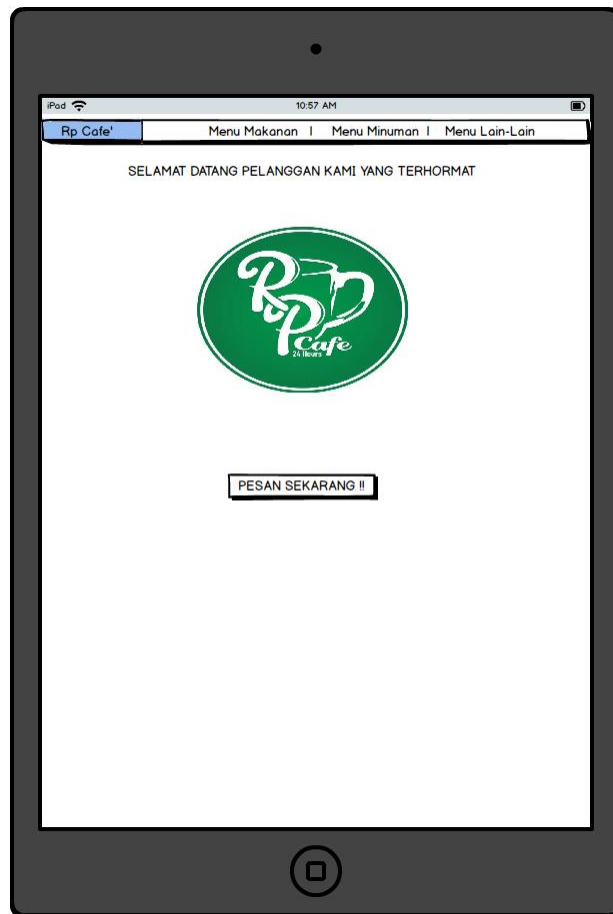
Relasi *one to one* terjadi antara kategori, pesan_temp, meja dengan pemesanan, Sedangkan *entitas* user tidak berelasi karena *entitas* ini hanya digunakan untuk proses *login* saja. Pada proses pesan menu, pesanan pelanggan akan tersimpan pada tabel pemesanan dan detail menu pada tabel pesan_detail.

(i) Desain *Interface* / Antarmuka

1) Pengunjung

a) Rancangan Halaman Beranda

Halaman beranda dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3. 25. Rancangan Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman utama pelanggan yang akan melakukan pemesanan dengan memilih tombol “pesan sekarang”. Pada halaman ini terdapat menu makanan (memilih jenis makanan), menu minuman (memilih jenis minuman dan menu lain-lain (memilih jenis menu tambahan)

b) Rancangan Halaman Pemesanan Menu

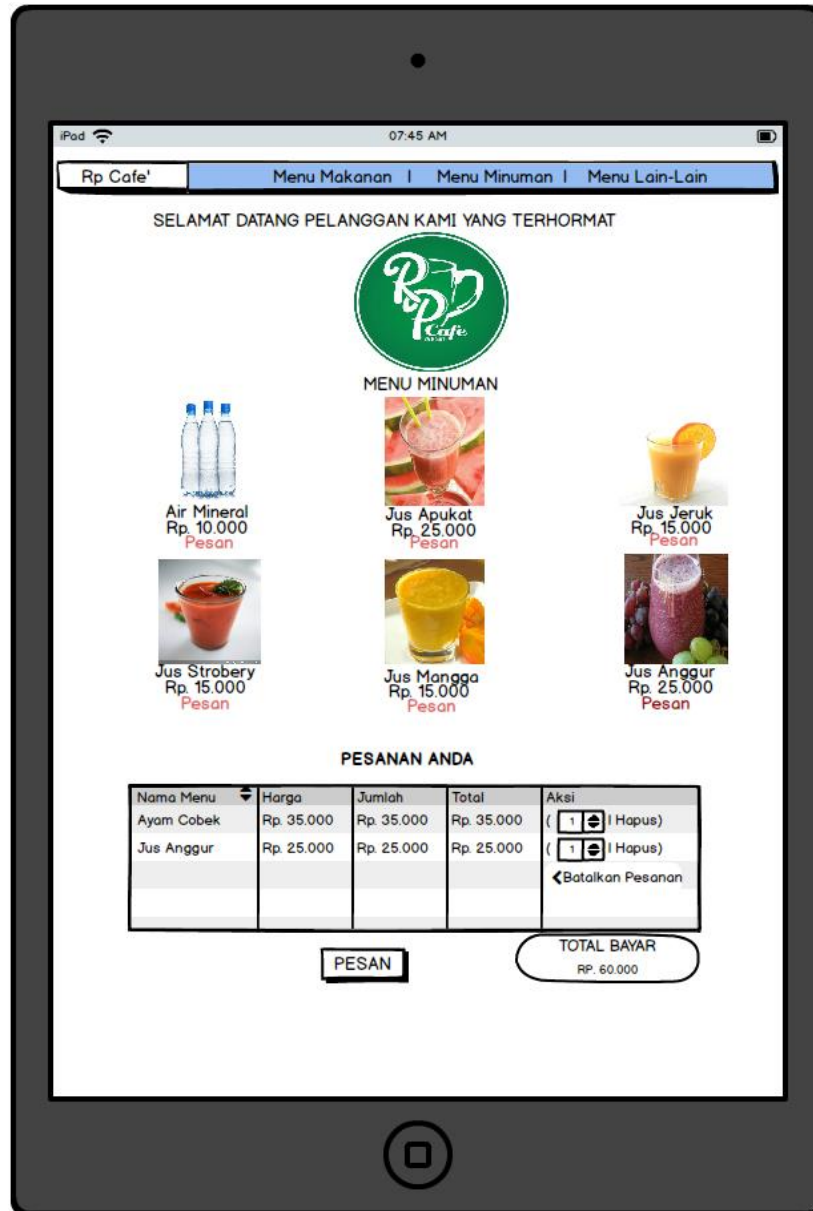
The screenshot shows a mobile application interface for 'Rp Cafe'. At the top, there's a status bar with 'iPad', signal strength, and time '08:10 AM'. Below it is a navigation bar with 'Rp Cafe' and three menu items: 'Menu Makanan', 'Menu Minuman', and 'Menu Lain-Lain'. The main content area starts with a welcome message 'SELAMAT DATANG PELANGGAN KAMI YANG TERHORMAT' and the 'Rp Cafe' logo. Below the logo are three input sections: 'Nama Pemesan' with a text field, 'Meja' with a dropdown menu showing 'No. Meja', '1', '2', '3', and 'Bawa Pulang', and 'Jam' with a dropdown menu showing 'Jam Pesan', '07.00 WIB', and '08.00 WIB'. At the bottom center is a button labeled 'Pilih Menu'.

Gambar 3. 26 Halaman Pemesanan Menu

Halaman ini akan tampil setelah pelanggan memilih tombol “pesan sekarang” digunakan pelanggan untuk memasukkan nama pelanggan dan memilih meja serta jam pesan. Meja yang kosong saja yang tampil pada pilihan meja, jika telah dipesan maka nomor meja tidak akan tampil, lalu pelanggan dapat melanjutkan dengan memilih tombol “pilih menu untuk memilih menu makanan, minuman atau menu lain-lain.

c) Rancangan Halaman Pilih Menu Makanan dan Minuman





Gambar 3. 27 Halaman Pilih Menu Makanan dan Minuman

Halaman ini akan tampil setelah pelanggan memilih tombol “pilih menu” digunakan pelanggan untuk memasukkan pesanan. Menu dengan status kosong tidak dapat dipilih karena tidak tersedia, pelanggan memilih menu yang diinginkan dengan status pesan, pesanan akan masuk ke datagrid sesuai dengan menu yang dipilih pelanggan. Pelanggan juga dapat menambah, mengurangi atau

menghapus jumlah menu yang telah dipilih dengan memilih aksi sesuai kebutuhan jika dianggap telah selesai pelanggan dapat menekan tombol “pesan” maka pesanan akan diteruskan ke bagian kasir.

d) Rancangan Nota



Rp Cafe'
Jalan Kelabat No. 45 Kec. Jekan Raya
Palangka Raya - Kalimantan Tengah

NO. STRUK : 23

NOTA BAYAR

NO. MEJA : 2

No	Nama Menu	Harga	Jumlah	Total
1	Ayam Cobek	Rp. 35.000	Rp. 35.000	Rp. 35.000
2	Jus Anggur	Rp. 25.000	Rp. 25.000	Rp. 25.000
-	-	TOTAL	--	Rp. 60.000

Total Pesanan 2 item

Pajak 10% Rp. 6.000

Total Bayar Rp. 66.000

Bayar Rp. 100.000

Kembalian Rp. 34.000

Gambar 3. 28. Nota

Nota akan didapatkan pelanggan saat proses pembayaran yang dicetak oleh kasir sebagai bukti bayar

2) Admin

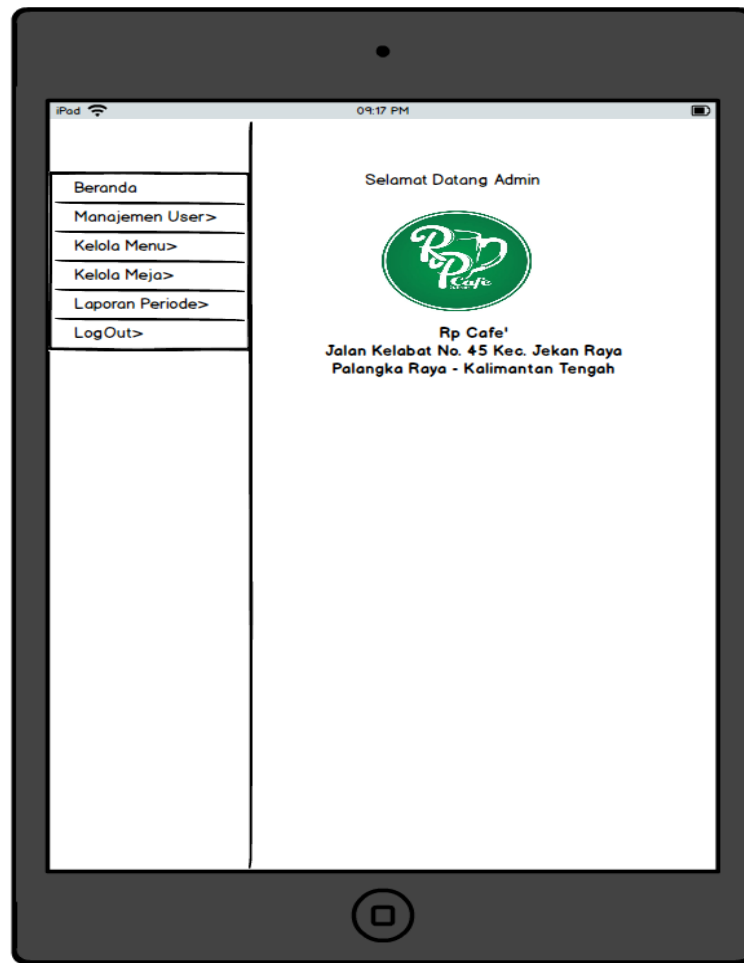
a) Rancangan Halaman *Login*

The image shows a wireframe of an iPad screen. At the top, the status bar displays 'iPad', signal strength, '09:17 PM', and battery level. The app header features a green circular logo with 'Rp Cafe' text on the left, and the address 'Rp Cafe', 'Jalan Kelabat No. 45 Kec. Jekan Raya', and 'Palangka Raya - Kalimantan Tengah' on the right. Below the header is a 'Sign In' button. Underneath the button is a form with two input fields: 'Username' and 'Password'. At the bottom of the form is a 'Sign In' button.

Gambar 3. 28. Rancangan Halaman Tampilan *Login* Admin/Kasir

Halaman ini digunakan untuk masuk ke halaman administrator atau kasir yang digunakan untuk mengelola konten dari website. Dalam halaman ini admin atau kasir harus memasukkan *username* dan *password* dengan benar untuk masuk ke halaman utama admin atau kasir.

b) Rancangan Menu Utama Admin



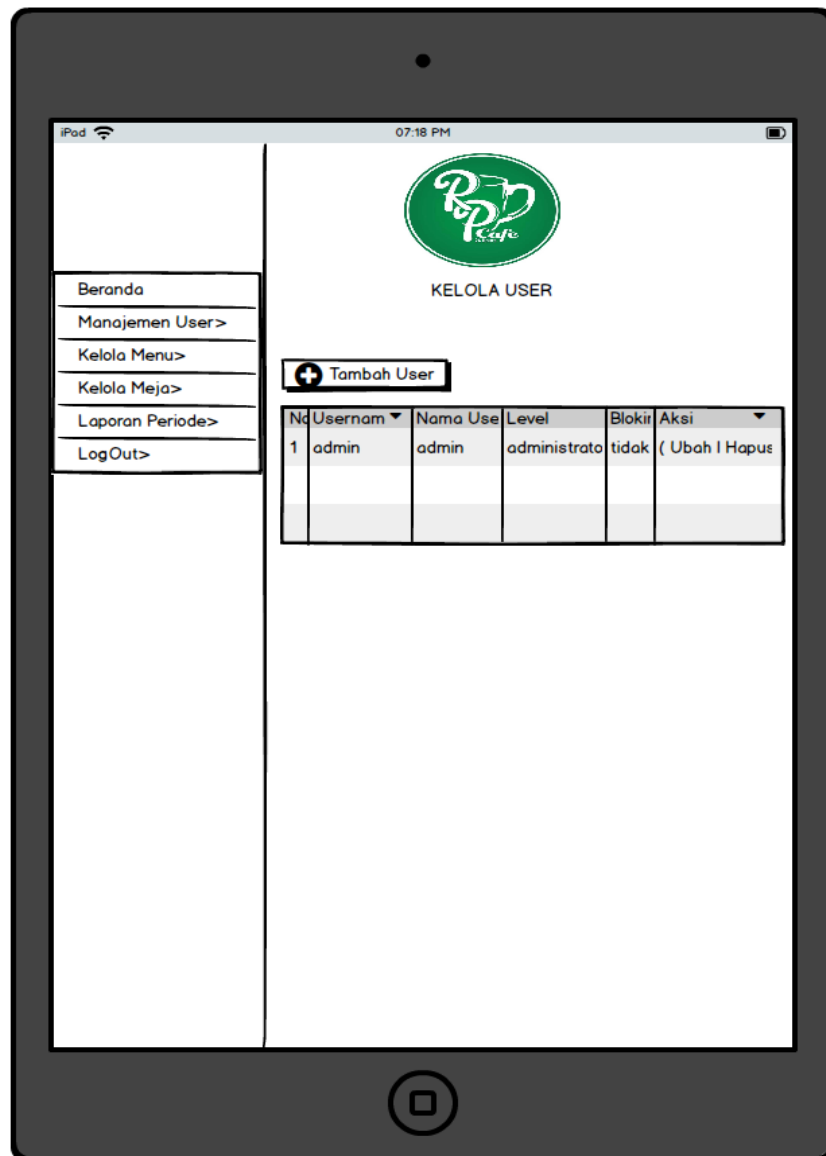
Gambar 3. 29. Halaman Menu Utama Admin

Pada halaman admin terdapat menu:

- 1) Manajemen *user* untuk mengelola data admin dan kasir
- 2) Kelola menu untuk mengelola data menu makanan, minuman atau lain-lain.
- 3) Kelola meja untuk mengelola data meja yang tersedia
- 4) Laporan periode digunakan untuk menampilkan laporan transaksi per periode.
- 5) *Logout* untuk keluar dari halaman admin

c) Rancangan Manajemen *User*

Rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.30

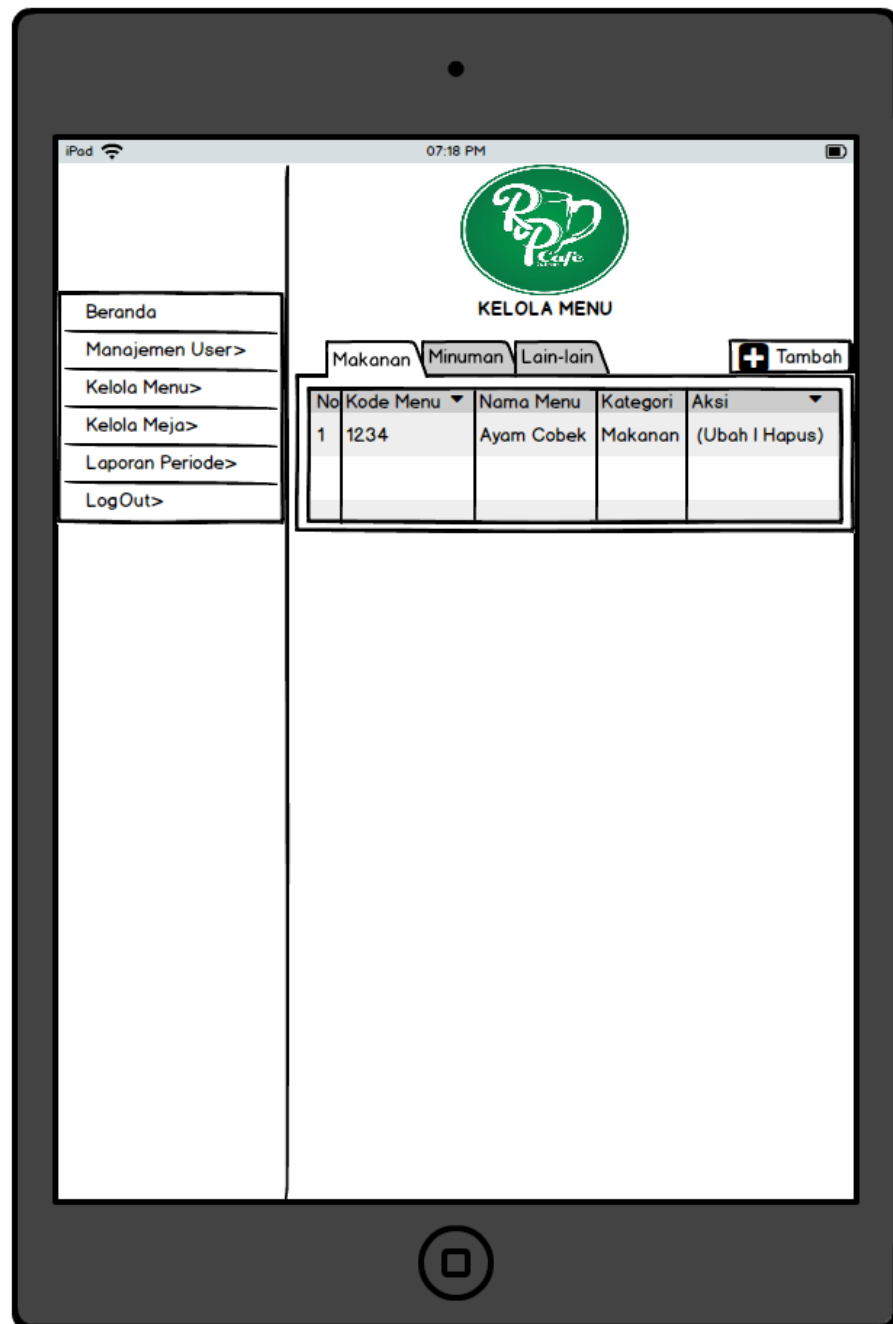


Gambar 3. 30. Rancangan Manajemen *User*

Halaman ini digunakan untuk mengelola data admin dan kasir yang mengakses sistem sesuai dengan hak aksesnya. Proses pengelolaan data *user* dengan menekan tombol tambah menu kemudian mengisi data yang diperlukan lalu disimpan, proses ubah dan hapus juga dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

d) Rancangan List Menu

Rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.31.



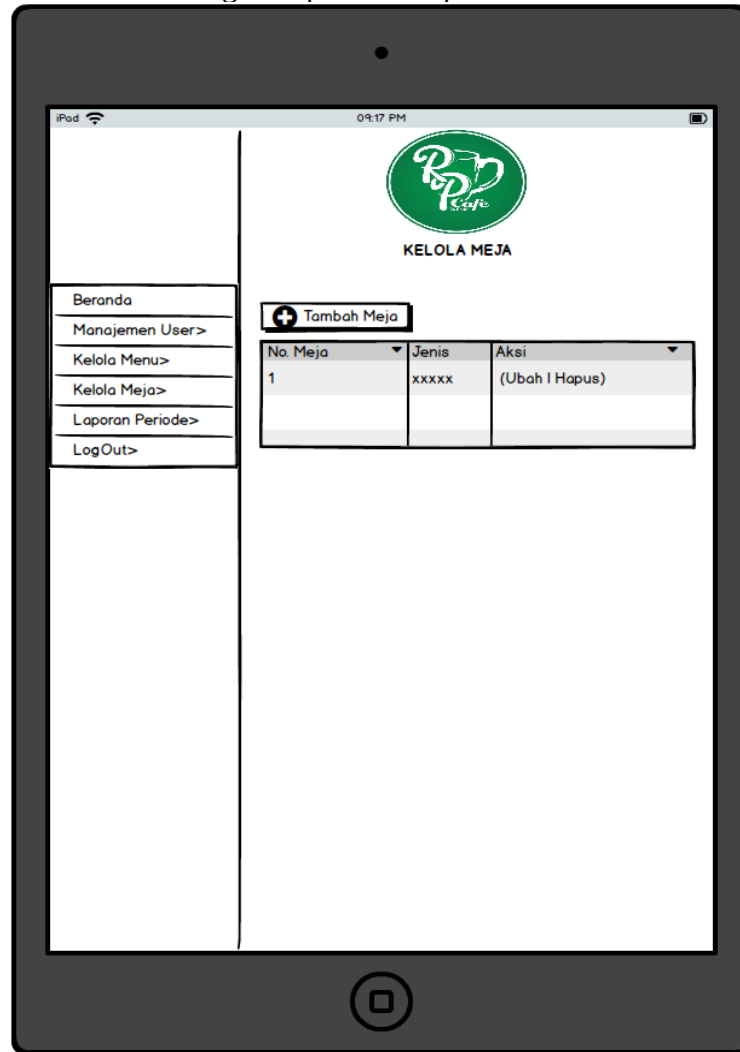
Gambar 3. 31. Halaman Kelola Menu

Halaman ini digunakan untuk mengelola data menu baik makanan, minuman atau menu lain-lain. Proses pengelolaan data menu dengan menekan tombol tambah menu kemudian mengisi data

yang diperlukan lalu disimpan, proses ubah dan hapus juga dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

e) Rancangan Halaman Kelola Meja

Rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3. 32. Halaman Kelola Meja

Halaman ini digunakan untuk mengelola data menu baik makanan, minuman atau menu lain-lain. Proses pengelolaan data menu dengan menekan tombol tambah menu kemudian mengisi data yang diperlukan lalu disimpan, proses ubah dan hapus juga dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

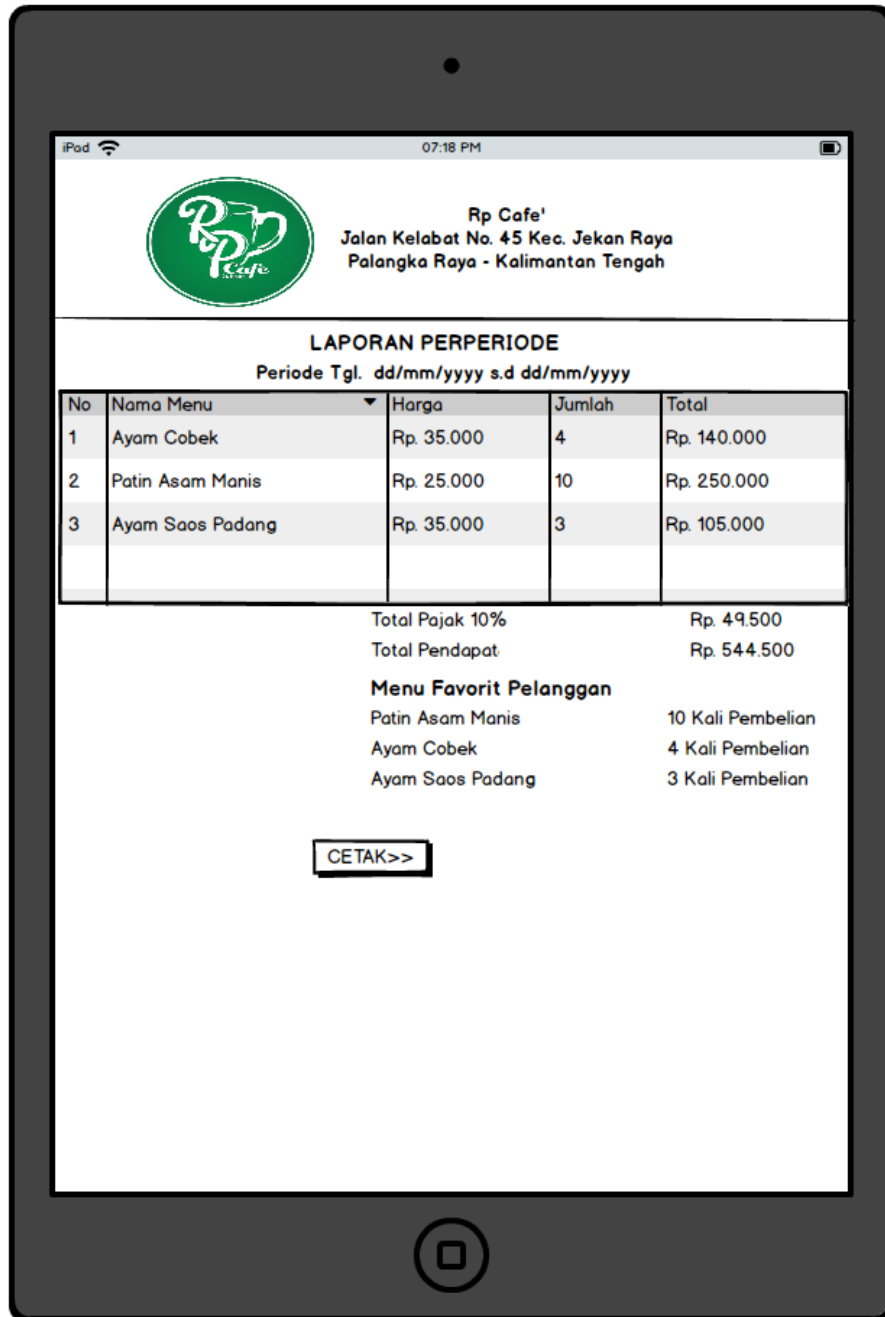
f) Rancangan Laporan Perperiode

Rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.33.

The screenshot shows a mobile application interface on an iPad. The status bar at the top displays 'iPad', signal strength, and the time '09:17 PM'. The app's header features a green circular logo with a stylized 'R' and 'P' and the text 'R. Safa' below it. The main title is 'LAPORAN TRANSAKSI PERPERIODE'. Below the title, there are two date selection fields: 'Tanggal Awal' and 'Tanggal Akhir', each with a text input box containing ' / /' and a calendar icon. At the bottom of these fields is a button labeled 'Proses' with a right-pointing arrow icon. On the left side, there is a vertical menu with the following items: 'Beranda', 'Manajemen User>', 'Kelola Menu>', 'Kelola Meja>', 'Laporan Periode>', and 'LogOut>'. The bottom of the screen shows a standard iOS home button.

Gambar 3. 33 Halaman Laporan Transaksi

Proses penyajian laporan dapat dilakukan setelah menentukan tanggal awal dan tanggal akhir transaksi yang dimunculkan. Setelah tanggal ditentukan admin dapat memilih tombol proses untuk menampilkan laporan dan dapat dicetak, rancangan dapat dilihat pada Gambar 3.34.

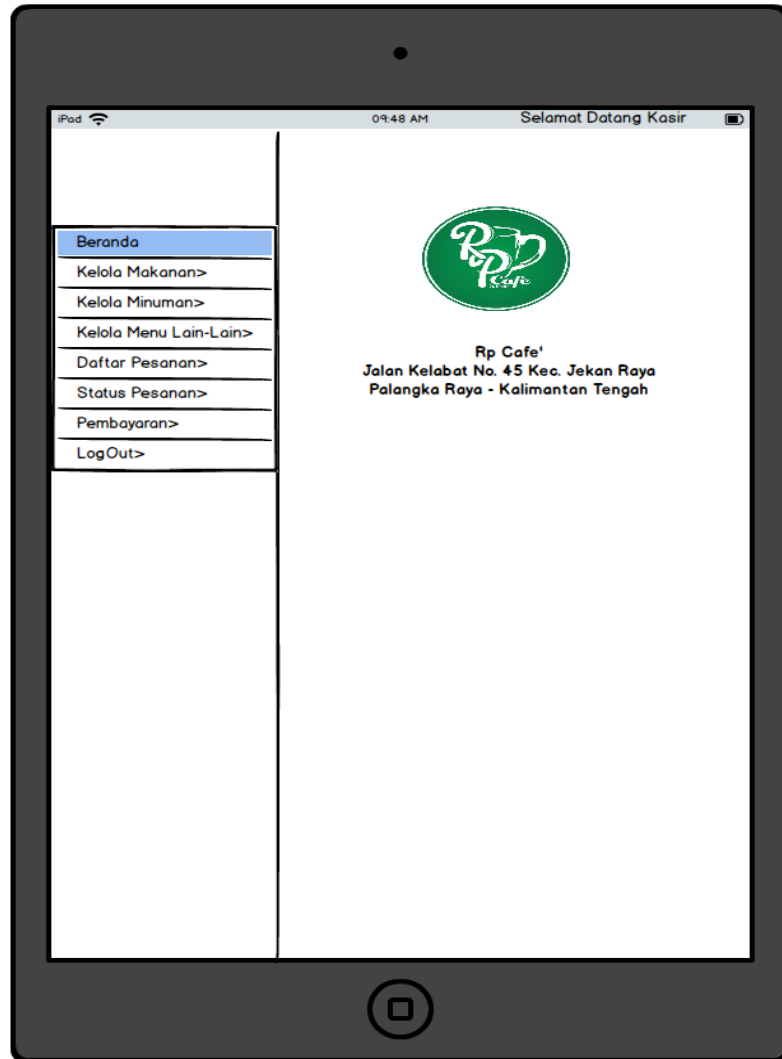


Gambar 3. 34 Halaman Data Laporan Transaksi

3) Kasir

a) Rancangan Halaman Utama Kasir

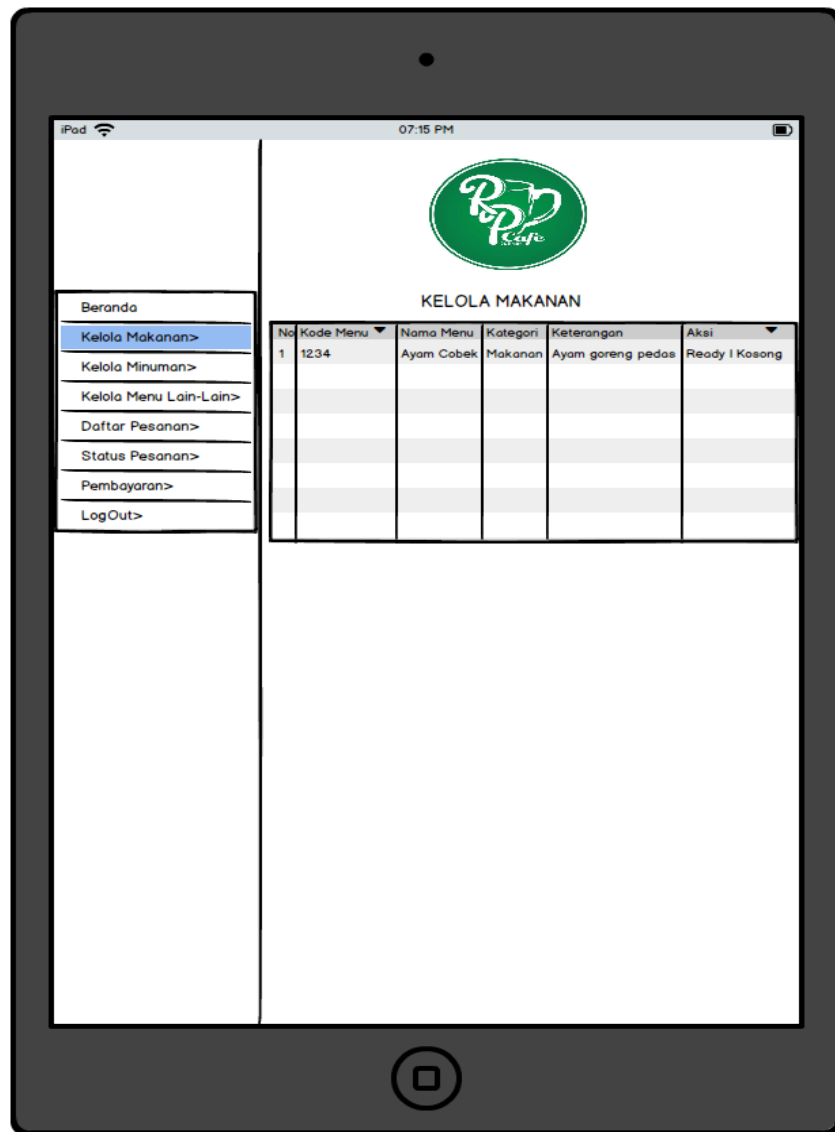
Halaman utama kasir dapat dilihat pada Gambar 3.35.



Gambar 3. 35 Halaman Utama Kasir

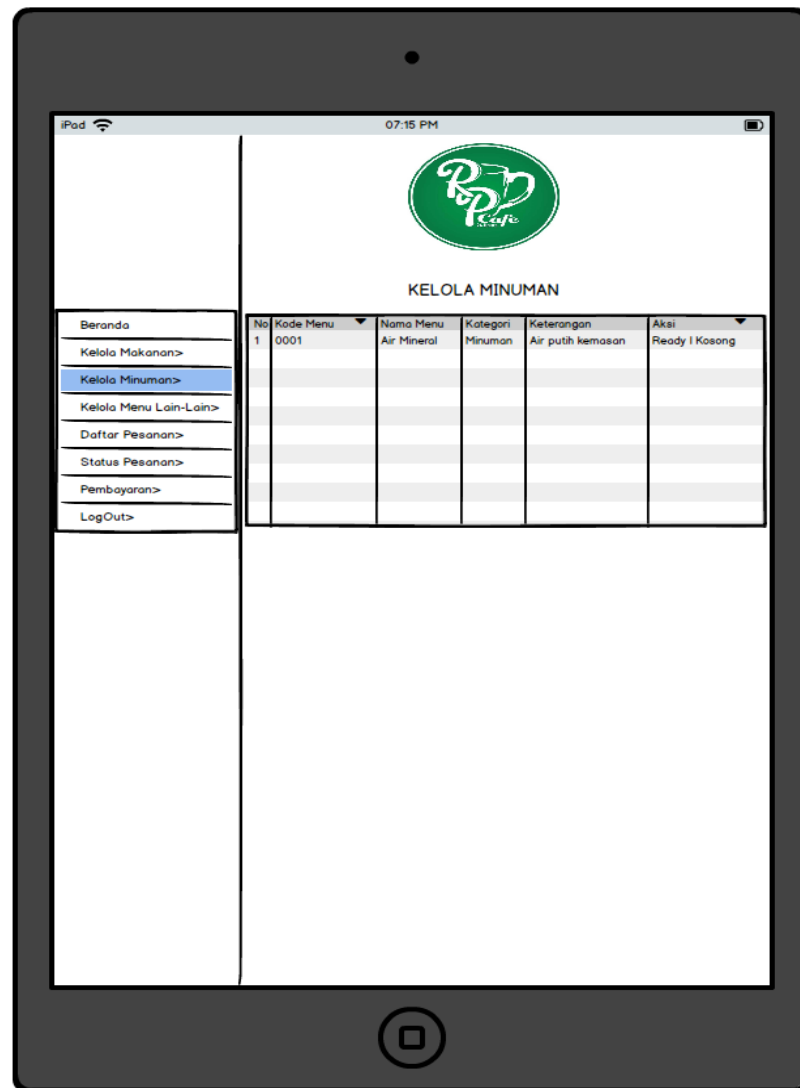
Halaman utama kasir digunakan untuk mengelola status menu tersedia atau tidak (menu kelola makanan, minuman dan lain-lain), pesanan pelanggan (menu daftar pesanan, dan status pesanan) dan proses transaksi (menu pembayaran).

b) Rancangan Halaman Kelola Menu (Makanan, Minuman dan Menu Lain-lain)



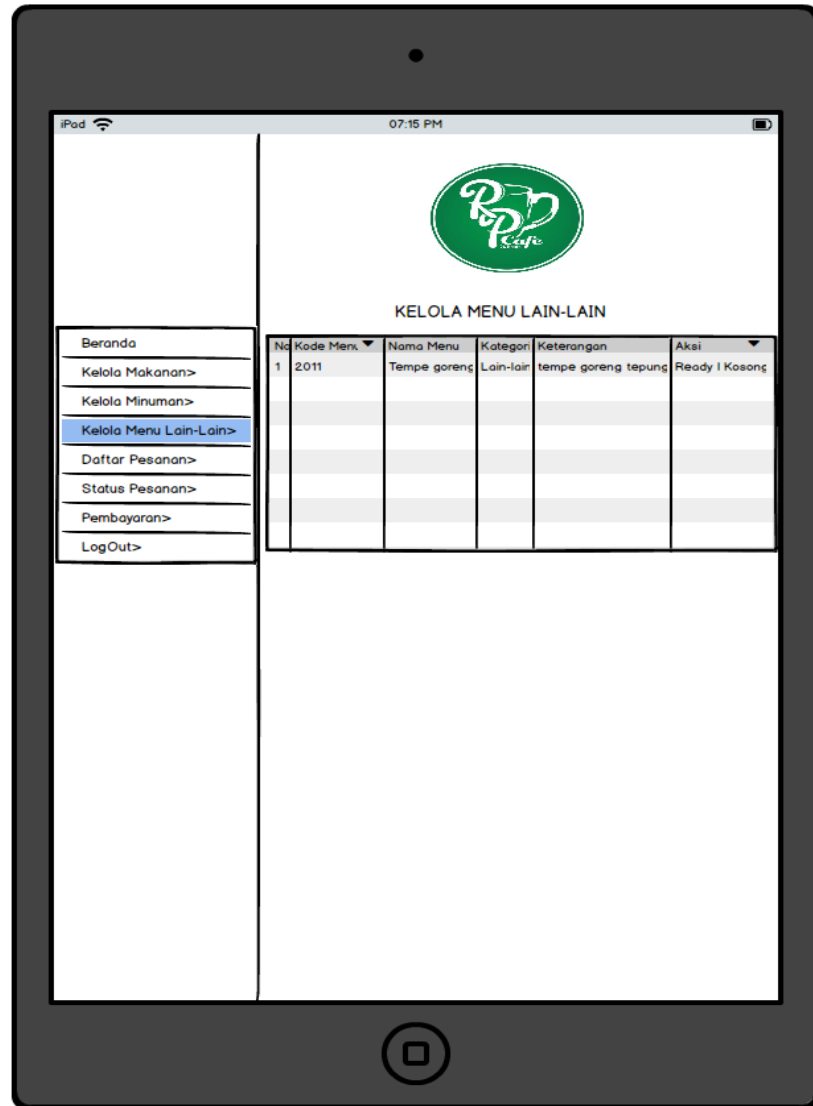
Gambar 3. 36. Halaman Kelola Menu Makanan

Proses pengelolaan menu berupa status menu makanan tersedia atau tidak.



Gambar 3. 37. Halaman Kelola Menu Minuman

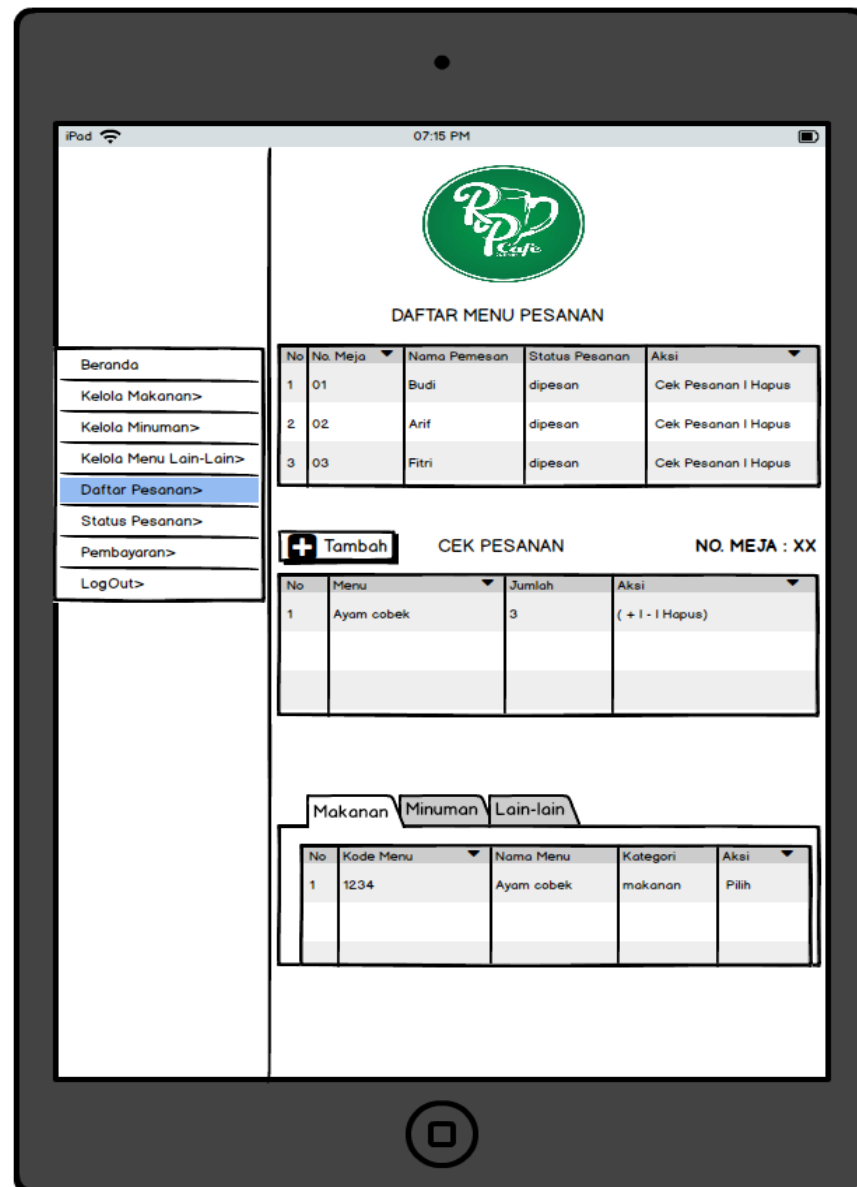
Proses pengelolaan menu berupa status menu minuman tersedia atau tidak.



Gambar 3. 38. Halaman Kelola Menu Lain-Lain

Proses pengelolaan menu berupa status menu makanan tersedia atau tidak.

c) Rancangan Kelola Daftar Pesanan

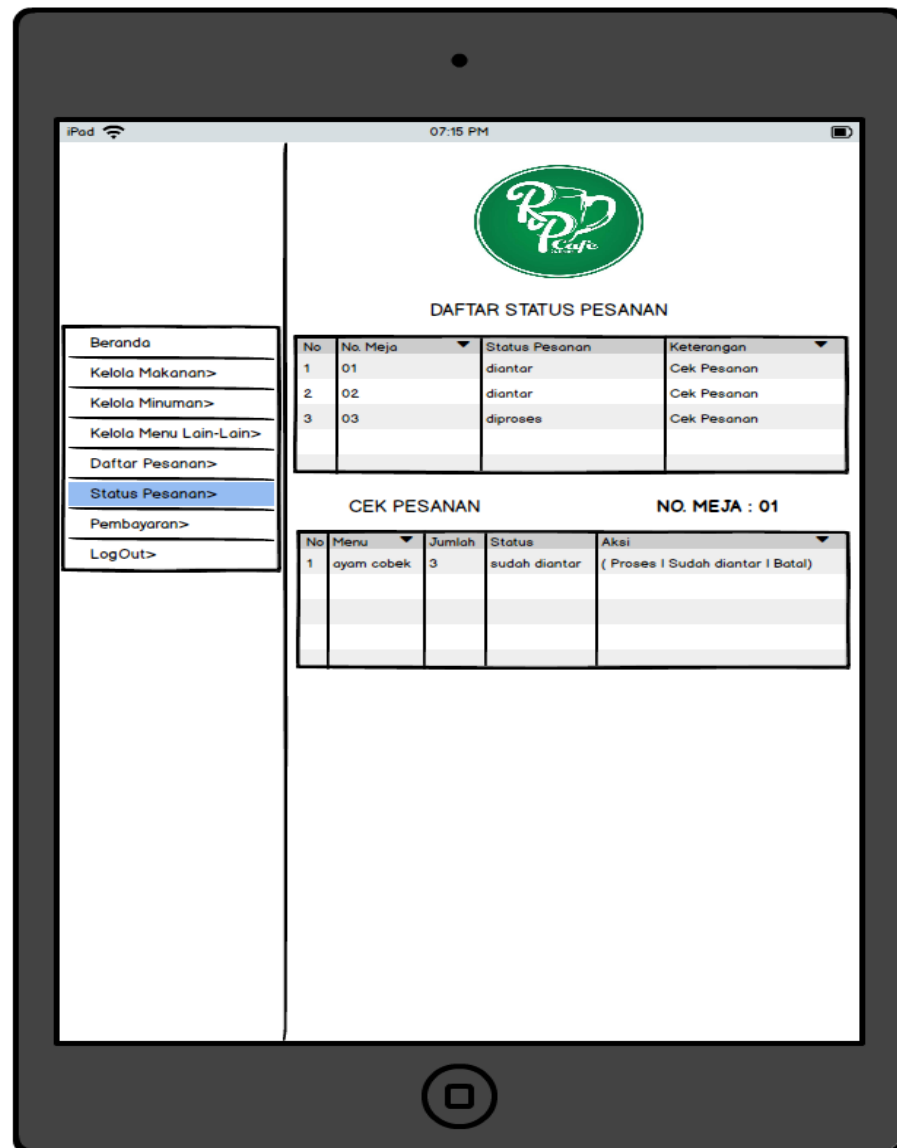


Gambar 3. 39 Rancangan Kelola Daftar Pesanan

Halaman kelola daftar pesanan ini berfungsi untuk memastikan kembali data pesanan pelanggan atau menghapus pesanan pelanggan yang batal datang. Aksi atau proses yang dapat dilakukan pada halaman ini adalah mengubah data pesanan pelanggan jika pelanggan akan menambah, mengurangi jumlah porsi pesanan menu, atau menghapus jenis menu yang tidak jadi

dipesan (+ | - | hapus). Kasir pada halaman ini juga dapat membantu pelanggan untuk menambah menu makanan, minuman atau menu lain-lain yang akan dipesan jika pada proses pemesanan pada halaman pelanggan lupa dimasukkan.

d) Rancangan Kelola Status Menu



Gambar 3. 40. Rancangan Kelola Status Menu

Halaman kelola status menu ini berfungsi untuk memonitor status pesanan pelanggan dari proses pemesanan sampai proses

pembayaran. Aksi atau proses yang dapat dilakukan pada halaman ini adalah mengubah status pesanan (diproses/sudah diantar/batal) pembayaran hanya dapat dilakukan jika semua pesanan sudah dalam status “sudah diantar” maka dapat melakukan proses pembayaran.

e) Rancangan Halaman Pembayaran

PEMBAYARAN

No	No. Meja	Status Pesanan	Keterangan
1	01	sudah diantar	Cek Pesanan *
2	02	proses	Cek Pesanan
3	03	proses	Cek Pesanan

(*) ket: Pesanan sudah bisa diproses

DETAIL PEMBAYARAN NO. MEJA : 01

No	Menu	Jumlah	Status
1	Ayam Cobek	1	Sudah diantar
2	Patin Asam Manis	1	Sudah diantar
3	Ayam Saos Tiram	1	Sudah diantar

Proses

NO. STRUK : 12 NO. MEJA : 02

No	Nama Menu	Harga	Jumlah	Total
1	Ayam Cobek	Rp. 35.000	1	Rp. 35.000
2	Jus Anggur	Rp. 25.000	1	Rp. 25.000

Total Pesanan 2 item

Pajak 10% Rp. 6.000

Total Bayar Rp. 66.000

Bayar **Rp. 100.000**

Kembalian Rp. 34.000

CETAK>>

Gambar 3. 41 Halaman Pembayaran

Proses pembayaran dapat dilakukan jika pada status pembayaran “sudah diantar” ini ditandai pada kolom keterangan cek pesan bertanda “*” yang menandakan proses pembayaran sudah bisa dilakukan kasir.

Detail bayar memperlihatkan menu yang dipesan pelanggan beserta nomor meja. Halaman ini juga dapat memproses transaksi pembayaran dengan mengklik tombol proses, lalu muncul nota bayar. Setelah proses pembayaran selesai maka struk pembayaran dapat dicetak. *Preview* cetak dapat dilihat pada Gambar 3.42.

iPad 07:15 PM
Rp Cafe'
 Jalan Kelabat No. 45 Kec. Jekan Raya
 Palangka Raya - Kalimantan Tengah

NO. STRUK : 12 **NOTA BAYAR** NO. MEJA : 2

No	Nama Menu	Harga	Jumlah	Total
1	Ayam Cobek	Rp. 35.000	Rp. 35.000	Rp. 35.000
2	Jus Anggur	Rp. 25.000	Rp. 25.000	Rp. 25.000
-	-	TOTAL	--	Rp. 60.000

Total Pesanan 2 item
 Pajak 10% Rp. 6000
 Total Bayar Rp. 66.000
 Bayar **Rp. 100.000**
 Kembalian Rp. 34.000

CETAK>>

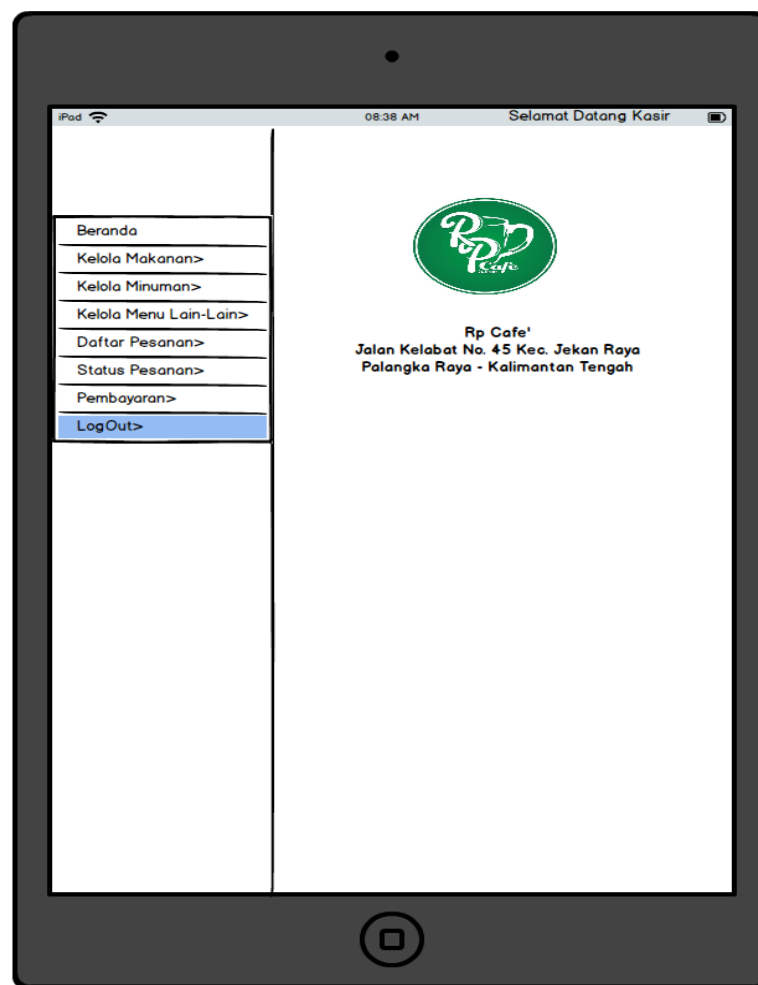
Gambar 3. 42 Struk Bayar

Struk bayar menampilkan meja, rinci menu yang dipesan

oleh pelanggan serta harga dan jumlah total yang harus dibayar oleh pelanggan dan struk bayar ini juga dapat dicetak. Apabila proses bayar sudah dilakukan pelanggan maka status meja yang dipesan pelanggan akan kembali kosong dan dapat dipesan oleh pelanggan lain.

f) *Logout*

Menu *logout* digunakan untuk keluar dari halaman kasir.



Gambar 3. 43 Halaman *Logout*

Logout digunakan untuk keluar dari halaman beranda, jika ingin mengakses kembali pengguna atau kasir harus kembali *login*.

3.9 Jadwal Penelitian

Agar proses penyelesaian penelitian dapat berjalan sesuai dengan keinginan maka penulis membuat jadwal penelitian untuk memudahkan penulis dalam mengatur waktu pengerjaan. Jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3. 11 Jadwal penelitian

[illegible]

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Hipotesa

Sebelum memutuskan sebuah hipotesa penulis menentukan kerangka berfikir terhadap tujuan dari perancangan dan penerapan sebuah rancangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *android*, yang diharapkan dapat menghasilkan suatu informasi yang berkualitas jika sistem dibuat menjadi aplikasi nyata dengan sistem berbasis teknologi merujuk pada *output* sistem yang dapat meningkatkan kinerja terutama dalam pengambilan keputusan, yaitu kualitas yang mencakup :

- a. Relevan, menambah pengetahuan atau nilai bagi para pembuat keputusan, dengan mengurangi ketidakpastian, menaikkan kemampuan untuk memprediksi, menegaskan, atau membenarkan sebuah data pada Rp Café yang informatif.
- b. Dapat dipercaya, bebas dari kesalahan atau bisa dan secara akurat menggambarkan kejadian atau aktivasi transaksi secara menyeluruh.
- c. Lengkap, tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh para pemakai sehingga data benar-benar tersaji secara lengkap.
- d. Tepat waktu, disajikan pada saat yang tepat untuk mempengaruhi proses transaksi sehingga sistem benar-benar menyajikan informasi yang sesuai dan cepat.
- e. Mudah dipahami, disajikan dalam format yang mudah dimengerti baik dalam tampilan, proses transaksi oleh pengguna.

- f. Dapat diuji, memungkinkan dua orang yang kompeten untuk menghasilkan informasi yang sama.
- g. Kebenaran secara independen, konten sistem informasi menyajikan sebuah informasi yang baik.

4.1.2 Hasil Hipotesa

Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut maka penulis mengemukakan hipotesis sebagai berikut:

- a. Relevan, rancangan informasi secara cepat dapat diakses dan dikelola serta dioperasikan khususnya pada proses pengelolaan menu, pemesanan makanan, minuman, dan transaksi pembayaran serta laporan keuangan pada Rp Café.
- b. Dapat dipercaya, rancangan aktivasi transaksi secara menyeluruh menyajikan informasi yang benar dan akurat sesuai dengan tujuan awal perancangan sistem informasi pada Rp Café Palangka Raya sehingga nantinya laporan keuangan minim kesalahan pelaporan, ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh partisipasi manajemen terhadap kualitas informasi.
- c. Lengkap, data benar-benar tersaji secara lengkap baik dalam proses penyajian menu, pemesanan makanan atau proses pelaporan keuangan perperiode.
- d. Tepat waktu, rancangan sistem menggambarkan sistem nantinya benar-benar menyajikan informasi yang sesuai dan cepat baik proses pemesanan atau proses transaksi.

- e. Mudah dipahami, rancangan informasi disajikan dalam format yang mudah dimengerti baik dalam tampilan, proses transaksi oleh pengguna baik pelanggan, kasir atau admin.
- f. Dapat diuji, rancangan atau hasil implementasi dari rancangan proses dilakukan pengujian agar nantinya benar dapat berjalan dengan baik menggunakan skala likert sehingga nantinya dapat terlihat bahwa ada pengaruh kecanggihan teknologi informasi terhadap kualitas informasi yang nantinya diimplementasikan.
- g. Kebenaran secara independen, terdapat pengaruh pengetahuan penyaji informasi dalam hal ini administrator yang akan mengelola konten terhadap kualitas informasi yang berkaitan antara halaman pelanggan yang memesan makanan, kasir yang melakukan proses transaksi dan admin yang mengelola menu baik jenis masakan dan proses transaksi serta laporan keuangan, hal ini juga mengantisipasi menghindari kesalahan atau kecurangan terutama kasir.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Alur Sistem

Hasil perancangan sistem secara garis besar dapat dilihat pada Gambar 48 alur sistem.



Gambar 4. 1. *Flowchart Sistem*

Dalam alur data sistem dalam alur data sistem dijelaskan proses data terdiri dari 3 pengguna yaitu admin, kasir dan pelanggan, dimana masing-masing pengguna memiliki hak akses sesuai dengan status pengguna dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4. 1 Hak Akses Pengguna

Pengguna	Proses	Uraian
Admin	Login	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk dapat masuk ke <i>halaman</i> utama admin.
	Manajemen <i>user</i>	Mengelola data admin atau kasir yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Mengelola list menu	Mengelola data menu yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Mengelola list meja	Mengelola data meja yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Mengelola laporan	Mengelola data laporan transaksi yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
Kasir	Login	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk dapat masuk ke <i>halaman</i> utama kasir.
	Kelola status makanan	Mengelola data status makanan (tersedi/tidak) yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Kelola status minuman	Mengelola data status minuman (tersedi/tidak) yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Kelola status menu lain-lain	Mengelola data status menu lain-lain (tersedia/tidak) yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
	Mengelola transaksi dan pesanan	Mengelola data transaksi dan status pesanan (dimasak/diantar/bayar) yang meliputi proses tambah, simpan, ubah dan hapus.
Pengguna	Masukkan identitas dan pilih menu	Memasukkan nama dan pilih menu.
	Pilih meja dan jam berkunjung	Memilih meja yang tersedia dan jam berkunjung.

4.2.2 Kuisisioner dengan Skala Likert

Kuisisioner merupakan suatu teknik yang dilakukan dengan menanyakan pengunjung satu demi satu. Metode kuisisioner lebih efektif pada evaluasi tingkat tinggi, khususnya dalam memperoleh informasi tentang *preferensi* responden, impresi dan perilaku. Keunggulan metode ini pertanyaan yang diberikan dapat divariasikan sesuai dengan konteksnya dan pandangan responden dapat diperoleh. Pengujian melibatkan 12 responden independen yang diasumsikan sebagai pengguna sistem nantinya. Hasil tanggapan pengguna terhadap perancangan yang diajukan sangatlah penting, karena dari hasil rancangan program ini dapat disimpulkan layak atau tidaknya suatu rancangan program ini digunakan secara menyeluruh pada rancangan sistem informasi cafe.

a) Point Pernyataan 1

Pada point pernyataan 1 hasil kuisisioner jawaban 12 responden dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4. 2 Point Pernyataan 1

No.	Point Pernyataan	Akumulasi Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
1	Rancangan halaman sistem sangat menarik	0	0	0	8	4

Dari Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa rancangan halaman sistem sudah cukup baik mungkin perlu ada pembenahan dalam segi tampilan terutama pada halaman pelanggan agar ditampilkan detail atau deskripsi menu yang ditampilkan sehingga $\frac{100\%}{12} \times 8 = 66,4\%$ menjawab cukup setuju dan $\frac{100\%}{12} \times 4 = 33,6\%$ menjawab setuju.

b) Point Pernyataan 2

Pada point pernyataan 2 hasil kuisioner jawaban 12 responden dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 3 Point Pernyataan 2

No.	Point Pernyataan	Akumulasi Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
2	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	0	0	0	4	8

Dari Tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa responden menyambut baik penerapan sistem berbasis web hal ini didasarkan dari 66,4% menjawab setuju dan 33,6% menjawab cukup setuju, yang menjawab cukup setuju berargumentasi bahwa penerapan sistem nantinya terkendala pada pengunjung yang tidak menggunakan handphone atau tidak memiliki kuota akan terkendala dalam proses pemesanan tapi nanti jika benar-benar diterapkan maka pegawai atau pihak café dapat menyiapkan perangkat yang dapat digunakan untuk proses pemesanan.

c) Point Pernyataan 3

Pada point pernyataan 3 hasil kuisioner jawaban 12 responden dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 4Point Pernyataan 3

No.	Point Pernyataan	Akumulasi Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
3	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat	0	0	0	6	6

Dari Tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa responden berpandangan penerapan sistem bermanfaat bagi kemajuan perkembangan café kedepan hal ini didasarkan dari 50% menjawab setuju dan 50% menjawab cukup setuju, karena responden berargumen hal ini memudahkan pelanggan dalam proses pemesanan dan transaksi serta proses pelaporan keuangan secara mudah dan cepat.

d) Point Pernyataan 4

Pada point pernyataan 4 hasil kuisioner jawaban 12 responden dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4. 5. Point Pernyataan 4

No.	Point Pernyataan	Akumulasi Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
4	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik	0	0	0	6	6

Dari Tabel 4.5 dapat disimpulkan bahwa rancangan halaman sistem sudah cukup baik beberapa pelanggan memberi masukan perlu ada pembenahan dalam segi tampilan terutama pada halaman pelanggan agar ditampilkan detail atau deskripsi menu secara lengkap sehingga 50% menjawab cukup setuju dan 50% menjawab setuju.

e) Point Pernyataan 5

Pada point pernyataan 5 hasil kuisioner jawaban 12 responden dapat dilihat pada Tabel 4.6. Tabel 4. 6 Point Pernyataan 5

No.	Point Pernyataan	Akumulasi Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
5	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	0	0	0	7	5

Dari Tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem sudah cukup baik terutama halaman kasir dan admin pihak café sangat mengapresiasi bahwa rancangan sistem sudah memenuhi keinginan dari pemilik serta sudah sesuai dengan proses transaksi yang berjalan saat ini tapi masukan yang perlu dikembangkan nantinya perlu adanya pengelolaan stok dapur dan gaji karyawan sehingga 58,1% menjawab cukup setuju dan 41,9% menjawab setuju.

f) Point Pernyataan 6

Pada point pernyataan 6 hasil kuisioner jawaban 12 responden dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Point Pernyataan 6

No.	Point Pernyataan	Akumulasi Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
6	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	0	0	0	9	3

Dari Tabel 4.7 dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem sudah cukup baik dimana rancangan sistem sudah memenuhi keinginan dari pemilik serta sudah sesuai dengan proses transaksi yang berjalan saat ini tapi seperti pada point pernyataan 5, masukan yang perlu dikembangkan nantinya perlu adanya pengelolaan stok dapur dan gaji karyawan pada halaman admin sehingga 74,7% menjawab cukup setuju dan 25,3% menjawab setuju.

g) Point Pernyataan 7

Pada point pernyataan 7 hasil kuisioner jawaban 12 responden dapat dilihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Point Pernyataan 7

No.	Point Pernyataan	Akumulasi Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
7	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.	0	0	0	6	6

Dari Tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem sudah baik dimana rancangan sistem sudah memenuhi keinginan dari pemilik dan kemudahan akses pelanggan dan proses transaksi dari kasir berdasarkan hasil responden 50% menjawab cukup setuju dan 50% menjawab setuju.

Berdasarkan point-point yang diujikan Tabel 4.10 menunjukkan akumulasi hasil responden keseluruhan.

Tabel 4. 9 Hasil Respon Pengguna (Kuesioner)

No.	Point Pernyataan	Responden												Total Nilai Per Point
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	2	3												4
1	Rancangan halaman sistem sangat menarik	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	52
2	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	56
3	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	54
4	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	54

1	2	3												4
5	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	55
6	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	57
7	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	54
Jumlah														384

Sedangkan untuk bobot daftar pernyataan dapat dilihat pada Tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Bobot Daftar Pernyataan

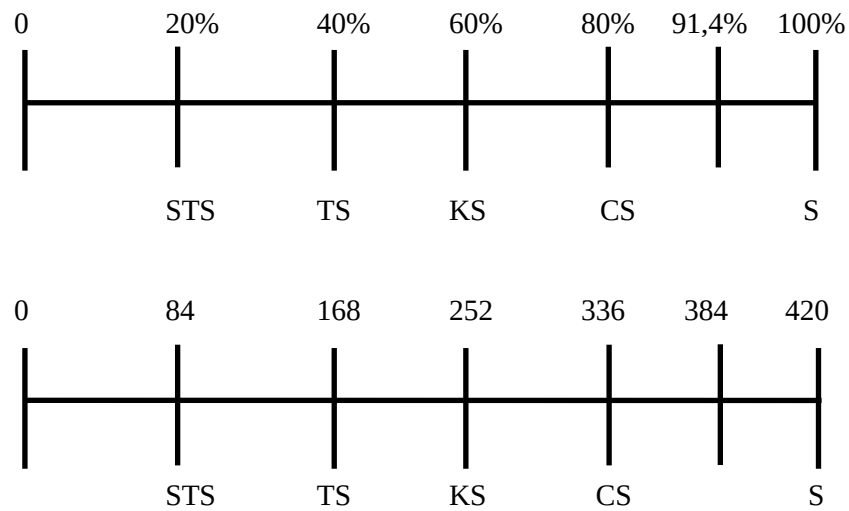
Bobot	Point Pernyataan						
	1	2	3	4	5	6	7
Setuju	4	8	6	6	7	3	6
Cukup Setuju	8	4	6	6	5	9	6
Kurang Setuju	0	0	0	0	0	0	0
Tidak Setuju	0	0	0	0	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	0	0	0	0	0	0	0

Dari Tabel 4.10 dihasilkan jumlah maksimum skor kriteria dengan skor paling tinggi = 5, jumlah pernyataan = 7, dan jumlah responden = 12

$$\text{Kriteria} = \text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Pernyataan} \times \text{Jumlah Responden}$$

Maka nilai kriteria dari angket yang penulis buat adalah $5 \times 7 \times 12 = 420$

Berdasarkan Tabel 4.10 untuk total jawaban responden adalah 384 dengan demikian aplikasi ini menurut pendapat 12 responden yaitu $384 / 420 \times 100\% = 91,4\%$ Setuju dan $8,6\%$ Cukup Setuju.



Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju
 CS = Cukup Setuju
 S = Setuju

Dari *criteria* yang ditetapkan. Apabila diinterpretasi nilai adalah 91,4% terletak lebih dekat dengan daerah Setuju (S), jadi dapat disimpulkan analisis dan perancangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *android* dapat diterima oleh responden dan layak untuk dikembangkan.

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dalam pembahasan yang telah diuraikan dari bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Analisis dan perancangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya berbasis *android* dalam rancangannya menampilkan informasi proses transaksi pemesanan makanan, minuman, sampai pada transaksi pembayaran serta laporan keuangan perperiode. Proses kerja rancangan sistem dimulai pada rancangan halaman pelanggan yang memesan makanan, kasir yang melakukan proses transaksi dan admin yang mengelola menu baik jenis masakan dan proses transaksi serta laporan keuangan.
- b. Alat bantu perancangan menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*), dan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, kepustakaan, dan dokumentasi sehingga data yang diolah mampu menghasilkan sebuah perancangan yang layak dan dapat memberikan rekomendasi pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya. Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna, penulis membagikan kuesioner dan mendapatkan hasil tingkat kepuasan pengguna terhadap analisis dan rancangan yang dibuat sebesar 91,4% atau 384 terletak lebih dekat dengan daerah Setuju (S) sehingga dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem dapat diterima oleh responden dan layak dikembangkan.

1.2 Saran

Adapun saran yang diberikan penulis untuk kedepannya, penulis mengharapkan sebagai berikut:

- a. Untuk memudahkan proses penyajian informasi disarankan agar implementasi sistem segera dilakukan.
- b. Dengan perkembangan pemrograman yang semakin pesat maka hendaknya aplikasi nantinya dapat dikembangkan dengan fitur yang lebih kompleks seperti pengecekan stok dan menu yang favorit.
- c. Bagi pembaca atau mahasiswa lainnya diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan terkait dengan sistem informasi berbasis android dan hendaknya pada penelitian selanjutnya dapat memperdalam atau mengembangkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, 2019. *Analisis Kualitas Layanan Sistem Manajemen Apartur Responsif Terpadu Menggunakan Metode Servqual..* Riau: Universitas Muhammadiyah Riau.
- Bahardiansyah, A., Yulianto, R. & Novitasari, N., 2018. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Medan: Usu Medan.
- Delilla, 2021. *Perancangan Aplikasi Kasir Rumah Makan Kampung Lauk Berbasis Web*. Palangka Raya: Manajemen Informatika, STMIK Palangkaraya.
- Efmi, M., 2018. Pemanfaatan Android Adalah Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 8(1).
- Fadhlurrahman, M. F. F. & Capah, D. A. H., 2020. Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Pendidikan Informatika Edumatic*, Desember.4(2).
- Haloho & Estomihi, M., 2022. *Perancangan Sistem Informasi pada Kobasu Coffee Shop Berbasis Web*. Medan: Fakultas MIPA Teknologi Informasi, Universitas Sumatra Utara.
- Hartony, 2019. *Perancangan E-Katalog menu Mie Yamin Kriwil Palangka Raya Berbasis Web Mobile*. Palangka Raya: Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya.
- Haryanto, D. & Argadila, D., 2019. Sistem Informasi Pengarsipan Data Konsumen di PT. Dinasti Pertiwi "Perumahan Dewasari". *Jurnal Teknik Informatika (Jutekin)*, 7(1).
- Helmerts, 2018. *Microsoft Visio 2013 Step by Step*. Jakarta: Gramedia.
- Hendini, A., 2019. Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Hutahaean, J., 2018. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish .
- Josi, A., 2017. Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *JTI*, 9(1).
- Kurniawan, T. & E., 2020. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Cafe Berbasis Android Pada Cafe Kopi Pedalaman. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, April, 5(1), pp. 25-37.
- Loveri, T., 2018. Sistem Informasi Aplikasi Pengelolaan Transaksi Keuangan dan Pendataan konsumen pada CV Puplas.. *JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA Research of Science and Informatic*, 4(12), pp. 138-149.

- MADCOMS, 2018. *Memfaatkan Aplikasi Pendukung Android pada Sistem Operasi Windows*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Mulyani, S., 2018. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Mulyani, S., 2018. *Sistem Informasi Manajemen..* Bandung: Abdi Sistematika.
- Nakalelu, R. R., 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile (Studi Kasus : Adora Coffe, Palangka Raya)*. Palangka Raya: STMIK Palangkaraya.
- Nobiyanto, I. & Parlindungan, D. H., 2021. Rancang Bangun Aplikasi Portal Layanan Jasa Warga to Warga Berbasis Mobile. *Tekninfo*, Oktober.22(2).
- Nurjamiyah, A. R. D., 2018. *Analisis Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Mahasiswa Menggunakan PIECES pada Prodi Sistem Informasi STTH-Medan*. Medan: Unversitas Harapan Medan.
- Rudianto, 2018. *Akuntansi Intermediate*. Jakarta: Erlangga.
- Rusdi , N. & Sayuti, M. A., 2018. *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusdiana, L. & Setiawan, H., 2018. Perancangan Aplikasi Monitoring Kesehatan Ibu Hamil Berbasis Mobile Android. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 7(3).
- Septiani, Y., Arribe, E. & Diansyah, R., 2020. Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Abdurrah Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus : Mahasiswa Abdurrah Pekanbaru). *Jurnal Teknologi dan Open Source*, Juni, 3(1), pp. 131-143.
- Sudaryono, 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabet.
- Syahirun, A. & Rusdi, 2021. Sistem Informasi Coffee Shop Pada A Lot Of Coffee Berbasis Web. *Jurnal Sintaks Logika*, Mei.1(2).
- Tri, A. K., 2018. Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan Dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(1).

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran I Surat Tugas Dosen Pembimbing



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 436/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2022

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

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
N I K : 198604042010103
Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program
2. Nama : Sherly Jayanti, S.T, M.Cs.
N I K : 198501102012004
Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Fitri Iriani
N I M : C1957201006
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada RP Cafe Palangka Raya Berbasis Android

Berlaku sampai dengan: 27 Agustus 2023

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

Palangka Raya, 27 Agustus 2022

Program Studi Sistem Informasi

Ketua,


Nurhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :

1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 581/STMIK-C.1/Ak-IX/2022

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. **Pemilik RP Cafe Palangka Raya**

Jl. Kelabat No.45, Palangka, Kec. Jekan Raya

Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : FITRI IRIANI
NIM : C1957201006
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester) : 2022/2023 (7)
Lama Penelitian : 19 September 2022 s.d 19 Oktober 2022
Tempat Penelitian : Rp Cafe Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan
Pada Rp Cafe Palangka Raya Berbasis Android**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 19 September 2022



Ketua,

Suparno, M.Kom.

NIK. 196901041995105

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Saudara **Fitri Iriani**

Di –

Palangka Raya

Berdasarkan surat permohonan Saudara tanggal 20 September 2022, mengenai permohonan ijin penelitian untuk penyusunan Tugas Akhir, maka bersamaan ini saya sebagai Personal Assistant pemilik Rp Café Palangkaraya memberikan ijin penelitian sebagaimana dimaksud sebagai berikut:

Nama : **Fitri Iriani**
NIM : C1957201006
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S-1)
Tempat Penelitian : Rp Café Palangkaraya

Demikian disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 20 September 2022

Yang bersangkutan,


(Julia Kristina)

Lampiran 4 Surat Tugas Penguji Sidang Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.109/STMIK-3.C.1/AK/V/2023

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

1. Nama : Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
NIK : 198803142014103
Sebagai Ketua
2. Nama : Deden Andriawan, M.Kom.
NIK : 198610172018102
Sebagai Sekretaris
3. Nama : Rosmiati, M.Kom.
NIK : 197810102005003
Sebagai Anggota
4. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK : 198604042010103
Sebagai Anggota
5. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs.
NIK : 198501102012004
Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : FITRI IRIANI
NIM : C1957201006
Hari/ Tanggal : Jum'at, 5 Mei 2023
Waktu : 09.30 sd 11.00 WIB
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RP CAFE PALANGKA RAYA BERBASIS ANDROID

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

Palangka Raya, 03 Mei 2023

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Rosmiati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

Tembusan :

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

*) Harap Diberitahukan 3 (Satu) Hari Sebelumnya Setiap Dosen Penguji Melalui SMS/WA

Lampiran 5 Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

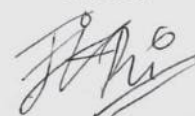
**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RP CAFE
PALANGKA RAYA BERBASIS ANDROID**

No	Hari/Tanggal	Materi Observasi
1.	Sabtu, 10 September 2022	Kegiatan observasi di hari pertama, melihat, mengamati, meninjau tempat dan kondisi café yang ada di Rp Café Palangka Raya.
2.	Jumat, 16 September 2022	Mengamati suasana café yaitu melihat proses pelayanan, pembayaran dan proses memasak yang ada di café tersebut.
3.	Sabtu, 17 September 2022	Proses pemesanan menu makanan dan minuman masih secara manual atau menggunakan kertas, sehingga sering terjadi kesalahan sehingga mengakibatkan kurang efektifnya penggunaan kertas untuk mencatat pesanan

Mengetahui,
Personal Assistant


Julia Kristina

Palangkaraya, 17 September 2022
Peneliti,


Fitri Iriani

Lampiran 6 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN PADA RP CAFE PALANGKA RAYA BERBASIS ANDROID

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada narasumber secara langsung, daftar pertanyaan yang diajukan penulis adalah sebagai berikut:

Nama : Julia Kristina
Jabatan : Personal Assistant
Hari, Tanggal : Rabu, 22 September 2022
Jam : 16.00

1. Menu apa saja yang ada di café ini?

Jawaban: Untuk menu yang ada di café ini cukup banyak dan berbagai jenis makanan dan minuman seperti Menu break fast atau lunch dan dinner serta ada pasta, aneka sop atau soto, steak, snack, mie seperti mie sapi lada hitam, mie ayam lada hitam, mie goreng, bartim, bihun dan kwe tiaw goreng, serta aneka nasi contohnya ada nasi sapi lada hitam, nasi ayam, nasi rp, nasi kari, nasi goreng dll dan untuk jenis minumannya ada tea & coffee contohnya ice Rp green tea, capucinnp dan juice semua jenis buah dll, dan tersedia minuman herbal drink seperti wedang jahe, bajakah sehat, kumis kucing dll serta tersedia beer.

2. Berapa kisaran harga menu pada café ini?

Jawaban: Untuk menu makanan harganya mulai dari 55.000, untuk menu pasta juga mulai dari 55.000, aneka sop dan soto 45.000, Snack 25.000, aneka mie 25.000, aneka nasi 35.000. tea & coffee 25.000, herbal drink 25.000 dan beer mulai dari 65.000.

3. Berapa jumlah meja yang tersedia pada café?

Jawaban: jumlah meja ada 11 dan disertai ada banyaknya kursi baik itu kursi per item dan ada juga kursi panjangnya, untuk 1 meja bisa terdapat 4 sampai 6 kursi.

4. Bagaimana proses transaksi pembayaran pada café ini?

Jawaban: Proses transaksinya ada 2 bisa menggunakan cash atau bisa menggunakan kartu debit

5. Apakah ada laporan transaksi pada café ini?

Jawaban: Tentu ada untuk laporan pemasukan setiap bulannya dan untuk menghitung biaya pembayaran pajak bulanan.

6. Siapa nama pemilik café ini dan tahun berapa berdirinya?

Jawaban: Pemilik café ini yaitu Ibu pancani gandrung dan berdirinya sejak tahun 2019 tepatnya pada tanggal 9 september 2019

7. Berapa jumlah pekerja pada café ini?

Jawaban: Untuk jumlahnya ada 5 dan memiliki tugas masing masing, tetapi pekerja yang ada di cafe ini saling bahu membahu atau saling bekerja sama dalam melakukan pelayanan.

Mengetahui,
Personal Assistant


Julia Kristina

Lampiran 7 Dokumentasi



Proses Wawancara dengan mba julia personal assistant dari Rp Café Palangkaraya





Live Music di Rp Café PalangkaRaya



MENU F & B



Break Fast / Lunch / Dinner

Ramen Pedas
 Ramen Beef
 Ramen Pedas Chik (Rp)
 Sabu-sabu Sate Rp
 • Beef • Jambon
 • Chicken • Tahu
 • Baso • Udang
 • Sayur

Menu Pasta

Fusilli Tuna
 Fettuccine
 Spaghetti Kacang Merah
 Cacciolini
 Salad

Aneka Sop/Soto

Sop Buntut Palangkaraya
 Rawon Barut
 Soto Betawi
 Daging Asam Pedas
 Bakso Sapi Rp Cafe
 Bakso Ikan Rp Cafe

Aneka Steak

Steak Beef Kotim
 Steak Udang Kapuas
 Steak Chicken Katingan
 Steak Ikan Salmon

Aneka Snack

Mantau Goreng/Kukus Gumas
 Combo Junk Food
 Siomay
 Pempek Rp
 Lumpi Rp (spring roll, crispy seafood)
 Fried Fries
 Pisang Goreng Coklat Lamandau
 Swandwich
 Pop Corn
 Gorengan Bakso Sukamara
 Roti Bakar Coklat
 Roti Bakar Kaya
 Roti Cubit Mura
 Mango Rise Stik
 Singkong Goreng/Rebus
 Jagung/Kacang Rebus
 Pastel Abon
 Aneka Cake

Aneka Mie

Mie Sapi Lada hitam
 Mie Ayam Lada Hitam
 Mie Goreng Bartim
 Bihun Goreng
 Kwe Tiaw Goreng

Aneka Nasi

Nasi Sapi Lada Hitam Gumas
 Nasi Ayam Lada Hitam Pulang Pisau
 Nasi Rp
 Nasi Kari/Prata Ayam Kobar
 Nasi Ayam Goreng Renyah Lemon
 Nasi Udang Asam Manis Seruyan
 Nasi Goreng Pete
 Nasi Goreng Seafood
 Nasi Goreng Barsel
 Nasi Bebek Goreng Renyah
 Nasi Ayam Goreng Renyah
 Nasi Bakul

Tea & Coffee

Ice Rp Green Tea
 Ice Rp Mangga
 Alpukat Susu/Kopi
 Susu Kedelai
 Ice Kopi Rp
 Ice Lecy Tea
 Lemon Tea
 Ice Tea Milk
 Tea Thailand
 Capucinno
 Espresso
 Black Kopi
 Black Kopi Toraja
 Hot Tea
 Moccacchino
 Hot Chocolate
 Juice (semua Buah) (mix)
 Es Kacang Merah
 Soft Drink
 Mineral Water

Herbal Drink

Wedang Jahe
 ESTMJ
 Bajakah Sehat
 Kumis Kucing
 Seluang Belum
 Pasak Bumi
 Pandan Wangi
 Bawang Dayak
 Akar Belimbing Wuluh
 Akar Alang-alang

Beer

Tower
 Pitcher
 Gelas



BRINGS PEOPLE
 Together
 LIKE GOOD

Menu Makanan dan Minuman



Pengisian Kuesioner



Lampiran 8 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



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

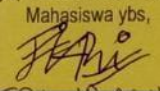
**KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : FITRI IRIANI
NIM : C1957201006
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	Jumat, 16 September 2022	Perancangan UI/UX Aplikasi Pembuatan Sepatu Sandal dengan menggunakan metode user centered design pada toko AMIN Palangka Raya Berbasis Web Mobile	Wahid Izami	Bayu Pratama Nugroho, S.kom, MT	Bj
2	Sabtu, 17 September 2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penarikan siswa baru pada SMA President Murung Raya berbasis Web	Garry Adnan	Fardiyani HARTI, M.kom	4
3	Rabu, 26 Oktober 2022	Sistem pakar Identifikasi Penyakit pada Buah Nanas Menggunakan Metode Certainty Factor dan forward chaining Berbasis Web.	Muhamad Isra	-Salistyowati, S.kom, M. CS -Veny Cahya Hardita, S. kom -Ir. Hj. Siti Maryam M.M.	ST of f
4	Senin, 31 Oktober 2022	Sistem Pendukung keputusan Penentuan dosen Pembimbing tugas akhir terbaik Prodi Teknik Informatika STMIK Palangka Raya menggunakan metode simple additive weighting	Kristina Agustin	-Lili Rusdiana, M.kom -Vany Cahya Hardita, S.kom -Amaya Andri Damaini, S.kom., M.T	4 cl

Keterangan :

- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya,
Mahasiswa ybs,


Scanned by TapScanner

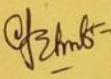


SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

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

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FITRI IRIANI
NIM : C1957201006
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
5	Senin, 31 Oktober 2022	Penentuan Penyakit tanaman Palawija menggunakan metoda Fuzzy Sugeno	Marshanda Rianti	1. Sam'ani, ST., M.Kom 2. Lili Rusdiana M.Kom 3. Catharina Elma Yantia M.Pd.	  

Keterangan :

- Harap kartu jangan sampai hilang,
digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya,

Mahasiswa ybs,



Scanned by TapScanner

Lampiran 9 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir



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

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : FITRI IRIANI
 NIM : C1957201006
 No. Hp : 0812 0787 2922
 Prodi : Sistem Informasi
 Tanggal Persetujuan Judul : 20 Agustus 2022
 Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Menu Makanan Pada RP Cafa Palangka Raya Berbasis Android

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		12/9-2022	Perbaiki kutipan & margin, lanjut ke Bab II	
		17/9-2022	Perbaiki kutipan dari ahli, horendu kutipan dalam kutipan, tambahkan referensi manual & trap serta sub bahasan	
		26/9-2022	Perbaiki bab II sesuai arahan, susunlah & pedoman terbaru	
		26/9-2022	Untuk penulisan cover/bupul & susunlah pedoman penulisan TA, pada bab I usahkan 180 kata belakang untuk paragraf sesuai dgn aturan kelas!	
		26/9-2022	pada teori di bab II usahkan penulisan kutipan mengikuti pedoman, perhatikan jarak trap baris sesuai pedoman, tambahkan referensi penulisan yg relevan!	
		3/10-2022	pada bab III ikuti pedoman untuk trap sub bab yang dibahas!	
		3/10-2022	perhatikan jarak baris, penulisan daftar pustaka, font dan size huruf sesuai arahan. lanjut bab III	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Hafiz Riyadi, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Sharli Jayanti, S.T, M.Cs



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FITRI IRIANI
NIM : C195720606
No. Hp : 0812 8787 2922
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 20 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Pemasaran menu makanan pada Rp Cafe
Palangka Raya berbasis android.

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		1/11-2022	Perbaiki format penulisan, perbaiki hasil bagian penulisan yg relevan	
	2/11-2022		Perbaiki, jarak tabel / gambar dgn ket. gambar atau paragraph selanjutnya. Tambahkan uraian gambar dimana dgn apa yang ada pada gambar (detail).	
		8/11-2022	perbaiki hasil kesimpulan penulisan yg relevan, perbaiki jenis penulisan	
		17/11-2022	kelebihan laporan, dan halaman Sampul (daftar isi dan ...)	
		17/11-2022	kec. fawar	
	17/11-2022		Perbaiki penulisan daftar pustaka (redun kan, /kron)! Perbaiki keengkapan laporan! ACC seminar! perbaiki format bab III, susunlah tahapan berdasarkan metode yg digunakan	
		23/12-22	perbaiki Bab III, susunlah proses, daas dan database, hasil review konsultasi secara langsung	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Hafiz Riyadi M. Kom

Dosen Pembimbing II,

Sharly Jayanti S.T, M.Cs



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FITRI IRIANI
NIM : C1957201006
No. Hp : 0812-8787-2922
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 20 Agustus 2022
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Pemasaran menu makanan Pada RP Cafe
Palangka Raya berbasis android

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		7/3-2023	Tambahkan detail data base, tambahkan ERD, ke bab IV	
		14/3-2023	Lampirkan bab IV perbaiki bagian akhir bab III, dan Perbaiki bab IV sesuai arahan; lengkap laporan dan bali sampai 5/4 lampiran naskah	
		14-2023	perbaiki sesuai arahan	
		4/4-23	perhatikan margin dan penggunaan font style, format kutipan dan daftar pustaka sesuai dg pedoman; acc Skripsi, ke pembimbing II	
	9/3-2023		Perhatikan bahasa asing / sesuai pedoman. Ikuti aturan penulisan rata kiri / kanan.	
	17/3-2023		semaikan 15 dari kesimpulan, dgn hasil penelitian yg diuraikan.	
	30/3-2023		Alasan 15 kuesioner sematkan dgn keperluan penelitian!	
	3/4-2023		Lengkap lampiran : Surat ket. melakukn penelitian pada obyek.	
	5/4-2023		Acc Sidang!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Hafidz Riyadi, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Shariy Jayanti, S.T, M.CS

Lampiran 10 Lembar kuesioner

①

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden
Pekerjaan

: Julia Kristina
: personal assistant

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik		✓			
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	✓				
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat		✓			
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik		✓			
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.		✓			
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.		✓			

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan

Bobot Skala Likert

Setuju : 5
Cukup Setuju : 4
Kurang Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1

Palangka Raya, 13 Januari 2023
Penguji Aplikasi

Julia Kristina
.....
Julia Kristina

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden
Pekerjaan

: Sarina
: Kasir

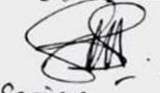
No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik		✓			
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi		✓			
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat		✓			
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik	✓				
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	✓				
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.		✓			
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.	✓				

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan : Bobot Skala Likert

Setuju	:	5
Cukup Setuju	:	4
Kurang Setuju	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju	:	1

Palangka Raya, 13 Januari 2023
Penguji Aplikasi


Sarina

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : Andika Rio
Pekerjaan : Chef

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik	✓				
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	✓				
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat	✓				
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik		✓			
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.		✓			
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.		✓			

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan : **Bobot Skala Likert**

Setuju : 5
Cukup Setuju : 4
Kurang Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1

Palangka Raya, 13 Januari 2023

Penguji Aplikasi

Ad.
Andika Rio.....

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : Nur Kemara ismail
Pekerjaan : Withers

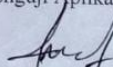
No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik		✓			
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi		✓			
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat		✓			
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik		✓			
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	✓				
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.		✓			
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.		✓			

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan : **Bobot Skala Likert**

Setuju : 5
Cukup Setuju : 4
Kurang Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1

Palangka Raya, 13 Januari 2023
Penguji Aplikasi


Nur Kemara ismail

5

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : *Soni Anugrahno*
Pekerjaan : *Keamanan*

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik		✓			
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	✓				
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat	✓				
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik	✓				
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.		✓			
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.	✓				

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan	:	Bobot Skala Likert
Setuju	:	5
Cukup Setuju	:	4
Kurang Setuju	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju	:	1

Palangka Raya, 13 Januari 2023
Penguji Aplikasi

Soni Anugrahno
.....

6

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : Indah engelin
Pekerjaan : Siswa

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik	✓				
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	✓				
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat		✓			
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik		✓			
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	✓				
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.		✓			
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.	✓				

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan : **Bobot Skala Likert**

Setuju : 5
Cukup Setuju : 4
Kurang Setuju : 3
Tidak Setuju : 2
Sangat Tidak Setuju : 1

Palangka Raya, 13 Januari 2023
Penguji Aplikasi

Signature

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : Yenti Yeyen
Pekerjaan : Mahasiswa IAKH

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik		✓			
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	✓				
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat	✓				
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik		✓			
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.		✓			
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.	✓				

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan	:	Bobot Skala Likert
Setuju	:	5
Cukup Setuju	:	4
Kurang Setuju	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju	:	1

Palangka Raya, 14 Januari 2023
Penguji Aplikasi

.....

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

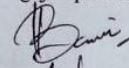
Nama Responden : Brian Andra
Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik	✓				
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi		✓			
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat	✓				
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik	✓				
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	✓				
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.		✓			

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan	:	Bobot Skala Likert
Setuju	:	5
Cukup Setuju	:	4
Kurang Setuju	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju	:	1

Palangka Raya, 14 Januari 2023
Penguji Aplikasi


Brian Andra

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : *Rangga*
Pekerjaan : *Wiraswasta*

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik		✓			
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	✓				
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat		✓			
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik		✓			
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	✓				
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.	✓				

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan	:	Bobot Skala Likert
Setuju	:	5
Cukup Setuju	:	4
Kurang Setuju	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju	:	1

Palangka Raya, 14 Januari 2023
Penguji Aplikasi

Rangga
.....

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : Antonio Francisco
Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik	✓				
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi		✓			
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat	✓				
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik	✓				
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.		✓			
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.	✓				

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan	:	Bobot Skala Likert
Setuju	:	5
Cukup Setuju	:	4
Kurang Setuju	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju	:	1

Palangka Raya, 14 Januari 2023
Penguji Aplikasi

Antonio Francisco
Antonio Francisco

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : Cinda Purbaningsih
Pekerjaan : Wiraswasta

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik		✓			
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	✓				
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat	✓				
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik	✓				
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	✓				
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.		✓			

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan	:	Bobot Skala Likert
Setuju	:	5
Cukup Setuju	:	4
Kurang Setuju	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju	:	1

Palangka Raya, 14 Januari 2023
Penguji Aplikasi

Cinda Purbaningsih
Cinda Purbaningsih

KUESIONER

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan pada Rp
Café Palangka Raya berbasis *Android*

Nama Responden : Dean Yulanda
Pekerjaan : Mahasiswa

No.	Pernyataan	Point Nilai				
		5	4	3	2	1
1.	Rancangan halaman sistem sangat menarik		✓			
2.	Perlunya sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya proses penyajian informasi dan transaksi	✓				
3.	Pengembangan sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rp Café Palangka Raya sangat bermanfaat		✓			
4.	Rancangan halaman admin, kasir dan halaman pelanggan cukup baik	✓				
5.	Desain sistem ini menggunakan pemodelan sistem secara terstruktur cukup baik.	✓				
6.	Rancangan letak menu pada halaman admin cukup baik.	✓				
7.	Rancangan sistem cukup baik secara keseluruhan.		✓			

Isi pilihan jawaban diatas dengan [✓] pada kolom

Keterangan	:	Bobot Skala Likert
Setuju	:	5
Cukup Setuju	:	4
Kurang Setuju	:	3
Tidak Setuju	:	2
Sangat Tidak Setuju	:	1

Palangka Raya, 14 Januari 2023
Penguji Aplikasi

Dean Yulanda