ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN MENTAYA SAMPIT BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

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

OLEH :

WAYAN WIYATA
C1957201034
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2023

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN MENTAYA SAMPIT BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

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

OLEH :

WAYAN WIYATA
C1957201034
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKA RAYA
2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : WAYAN WIYATA

NIM : C1957201034

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN MENTAYA SAMPIT BERBASIS WEB

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 bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 01 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



WAYAN WIYATA

PERSETEJUAN

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN MENTAYA SAMPIT BERBASIS WEB

Tugas Akhir Ini Telah disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Agung Prabowo, M.Kom.,M.MSi.	Norhayati, M.Pd.
NIK.197603272016107	NIK.198805222011004

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

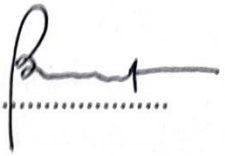
Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

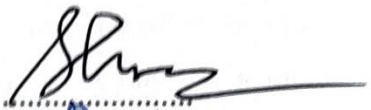
PENGESAHAN

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN MENTAYA SAMPIT BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
Oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 01 Juli 2023.

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir:

1. Rosmiati, M.Kom. ..... 
   Ketua

2. Susi Hendartie, M.Kom. ..... 
   Sekretaris

3. Ferdiyani Haris, M.Kom. ..... 
   Anggota

4. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi. ..... 
   Anggota

5. Norhayati, M.Pd. ..... 
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Mengeluh boleh tetapi tanggung
Jawab harus tetap diselesaikan.

Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk :

- Kepada Orang Tua
  Terima kasih kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa serta selalu memberikan yang terbaik. Semoga aku bisa memberi yang terbaik kepada kedua orang tua ku.
- Kepada Dosen Pembimbing
  Terima kasih Kepada dosen pembimbing yang telah membimbing, memberikan saran, motivasi hingga penelitian ini selesai.
- Kepada Teman-teman
  Terima kasih sudah menemani, baik suka dan duka serta menghibur disaat keadaan tidak baik-baik saja. Walau kalian banyak mengajak ke arah tidak baik tetapi kalian banyak memberi bantuan dan kenangan yang sangat berarti.

INTISARI

Wayan Wiyata, C1957201034, 2023. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Mentaya Berbasis Web*, Pembimbing I Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi., Pembimbing II Norhayati, M.Pd.

Rumah Makan Mentaya di Sampit merupakan Rumah Makan yang bergerak di bidang kuliner, Rumah Makan Mentaya berada di lokasi yang mudah ditemukan karena berada di tengah Kota dan dengan harga menu makanan yang terjangkau. Sistem pemesanan menu makanan yang ada di Rumah Makan Mentaya masih menggunakan cara tradisional, untuk melakukan pemesanan makanan pelanggan datang lalu pelayan mengantarkan daftar menu dan pelayan mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas dan ballpoint. Setelah itu barulah pelayan menyampaikan pesanan pelanggan ke bagian penyiapan makanan lalu mengantarkan pesanan kepada pelanggan tersebut, lalu pelanggan melakukan pembayaran kepada kasir.

Penelitian ini menggunakan Metode PIECES untuk melakukan analisi sistem dan melakukan pengembangan sistem pada Rumah Makan Mentaya. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Draw.io* untuk melakukan desain sistem UML (*Unified Modeling Language*) dan *Figma* untuk melakukan desain antar muka (*interface*).

Hasil dalam penelitian berupa hasil analisis dan desain sistem informasi. Sistem informasi dapat digunakan oleh 2 (dua) aktor yaitu kasir sebagai admin dan pelanggan. Dengan hasil dari perhitungan kuisoner menggunakan metode Skala Likert, dengan jumlah 10 responden mengenai kuisoner Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Mentaya Sampit Berbasis Web mendapat nilai sebesar 88,6%.

Kata Kunci : ***Analisis, Desain, Web, Metode PIECES, Rumah Makan.***

ABSTRACT

Wayan Wiyata, C1957201034, 2023. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Mentaya Berbasis Web*, Supervisor I Agung Prabowo, S.Kom., M.Msi., Supervisor II Norhayati, M.Pd.

Mentaya Restaurant in Sampit is a restaurant engaged in the culinary field, Mentaya Restaurant is in a location that is easy to find because it is in the middle of the city and with affordable food menu prices. The food menu ordering system at Mentaya Restaurant still uses the traditional method, to order food, customers come and then the waiter delivers the menu list and the waiter records customer orders manually using paper and ballpoint. After that, the waiter conveys the customer's order to the food preparation department and then delivers the order to the customer, then the customer makes a payment to the cashier.

This study uses the PIECES method to conduct system analysis and develop systems at the Mentaya Restaurant. The software used in this research is Draw.io to design UML (Unified Modeling Language) systems and Figma to design interfaces.

The results in this study are the results of the analysis and design of information systems. The information system can be used by 2 (two) actors, namely the cashier as the admin and the customer. With the results of calculating the questionnaire using the Likert Scale method, with a total of 10 respondents regarding the Questionnaire Analysis and Design of Food and Beverage Ordering Information Systems at the Web-Based Mentaya Sampit Restaurant, they scored 88.6%.

Keywords : ***Analysis, Design, Web, PIECES Method, Restaurant***.

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	:	Wayan Wiyata
NIM	:	C1957201034
Program Studi	:	Sistem Informasi
Jenis Karya	:	Laporan Tugas Akhir

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

Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Mentaya Sampit Berbasis Web

Dengan Hak Bebas Royalti Non Ekslusif 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 penyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Palangka Raya

Pada Tanggal : 01 Juli 2023

Yang Menyatakan



(Wayan Wiyata)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan pji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan izinnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Mentaya Sampit Berbasis Web* dapat diselesaikan baik dan tanpa kendala yang berarti.

Pada Kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku ketua STMIK Palangkaraya.
2. Komang Supatmi.SE,.M.T. Selaku narasumber dan pemilik dari Rumah Makan Mentaya Sampit.
3. Agung Prabowo, S.Kom., M.Msi. selaku Dosen Pembimbing I.
4. Norhayati, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II dan selaku ketua Program Studi *Sistem Informasi.*
5. Kedua Orang Tua yang selalu mendukung dan memberikan semangat.

Penulis menyadari laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Terima Kasih.

Palangka Raya, 01 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ii
PERSETEJUAN iii
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. Perumusan masalah 2
1.3. Batasan masalah 2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.5. Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1. Kajian Teori 5
2.2. Penelitian yang Relevan 17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 21
3.1. Tinjauan Umum 21
3.2. Jenis Penelitian 22
3.3. Desain Penelitian 22
3.4. Instrumen Penelitian 24
3.5. Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data 25
3.6. Analisis Kebutuhan 29
3.7. Desain Sistem 30
3.8. Jadwal Penelitian 55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 58
4.1. Hasil 58

4.2. Pembahasan 77
BAB V PENUTUP 83
5.1. Kesimpulan 83
5.2. Saran 83
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Bobot Nilai Skala Likert 9
Tabel 2. 2 Simbol-simbol Use Case Diagram 13
Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Actifity Diagram* 14
Tabel 2. 4 Simbol-simbol Sequence Diagram 15
Tabel 2. 4 Kajian Penelitian yang Relevan 18
Tabel 3. 1 Analisis PICES 27
Tabel 3. 2 Skenario *Use Case* Pemesanan 31
Tabel 3. 3 Skenario Use Case Pembayaran. 32
Tabel 3. 4 Skenario *Use Case* Login Akun Admin 32
Tabel 3. 5 Skenario *Use Case* Mengatur Data Makanan Dan Minuman 33
Tabel 3. 6 Table Admin 44
Tabel 3. 7 Table Menu 44
Tabel 3. 8 Tabel transaksi 44
Tabel 3. 9 Tabel Meja 45
Tabel 3. 10 Tabel Penjualan 45
Tabel 3. 11 Tabel Pembayaran 45
Tabel 3. 12 Tabel Pembelian 46
Tabel 3. 13 Tabel Jadwal Penelitian 56
Tabel 4. 1 Tabel Permasalahan dan solusi 77
Tabel 4. 2 Skala Likert 78
Tabel 4. 3 Point pernyataan 78
Tabel 4. 4 Point pernyataan 1 79
Tabel 4. 5 Point pernyataan 2 79
Tabel 4. 6 Point pernyataan 3 80
Tabel 4. 7 Point pernyataan 4 80
Tabel 4. 8 Point pernyataan 5 81
Tabel 4. 9 Hasil Rekap Kuisoner 82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Draw Io 16
Gambar 2. 2 Logo Figma 16
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Rumah Makan Mentaya 21
Gambar 3. 2 Desain Penelitian 23
Gambar 3. 3 Use Case Diagram Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Rumah Makan Mentaya Yang Diusulkan. 31
Gambar 3. 4 Activity Diagram Pemesanan Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya. 34
Gambar 3. 5 Activity Diagram Pembayaran Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya. 35
Gambar 3. 6 Activity Diagram Login Akun Admin Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya. 36
Gambar 3. 7 Activity Diagram Mengelola Data Menu Makanan Dan Minuman Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya. 37
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Pemesanan Oleh Pelanggan 39
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Login Akun Kasir/Admin 40
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Order Melihat Pesanan Oleh Kasir/Admin 41
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Pembayaran 42
Gambar 3. 12 Class Diagram Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya 43
Gambar 3. 13 Tampilan Login Kasir/admin 47
Gambar 3. 14 Tampilan Tambah Data Makanan dan Minuman 48
Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Tambah Data Karyawan 49
Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Form Pembayaran 50
Gambar 3. 17 Nomor Meja Beserta QR CODE 51
Gambar 3. 18 Tampilan Halaman Utama milik Pelanggan 52
Gambar 3. 19 Tampilan Menu yang sudah dipilih oleh Pelanggan 53
Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Informasi Tempat Duduk 54
Gambar 4. 1 Tampilan login admin 59
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Transaksi 60
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Tambah pada Halaman Transaksi 61
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Edit pada Halaman Transaksi 62
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Penjualan 63
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Menu 64
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Tambah Data Menu 65
Gambar 4. 8 Tampilan Hapus Data Menu 66
Gambar 4. 9 Tampilan Data Meja 67
Gambar 4. 10 Tampilan Tambah Data Meja 68
Gambar 4. 11 Tampilan Hapus Data Meja 69
Gambar 4. 12 Halaman Utama Sistem Informasi Pemesanan 70
Gambar 4. 13 Halaman Menu 71
Gambar 4. 14 Halaman ketika Memilih Pesanan 72
Gambar 4. 15 Halaman Pembelian 74

Gambar 4. 16 Halaman Konfirmasi Pemesanan..... 75
Gambar 4. 17 Halaman Notifikasi Pesanan Sedang Diproses..... 76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Kartu Kegiatan konsultasi
Lampiran 5 Surat Tugas Dosen Penguji Sidang Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 10 Lembar Kuisoner

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Rumah Makan di Kota Sampit pada periode ini mengalami perkembangan dapat dilihat dari ramainya pengunjung dan banyak berdirinya Rumah Makan baru, kebanyakan Masyarakat saat ini memilih membeli makanan di Rumah Makan, selain praktis Rumah Makan juga dijadikan tempat berkumpul oleh Masyarakat.

Rumah Makan Mentaya di Sampit merupakan Rumah Makan yang bergerak di bidang kuliner, Rumah Makan Mentaya berada di lokasi yang mudah ditemukan karena berada di tengah Kota dan dengan harga menu makanan yang terjangkau. Sistem pemesanan menu makanan yang ada di Rumah Makan Mentaya masih menggunakan cara tradisional, untuk melakukan pemesanan makanan pelanggan datang lalu pelayan mengantarkan daftar menu dan pelayan mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas dan ballpoint. Setelah itu barulah pelayan menyampaikan pesanan pelanggan ke bagian penyiapan makanan lalu mengantarkan pesanan kepada pelanggan tersebut, lalu pelanggan melakukan pembayaran kepada kasir.

Penggunaan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman untuk memudahkan proses kerja di Rumah Makan Mentaya, sehingga dengan adanya sistem pemesanan makanan dan minuman di Rumah Makan Mentaya Sampit berbasis web diharapkan dapat memudahkan proses

pemesanan oleh pelanggan dan dapat membantu Rumah Makan Mentaya Sampit.

Berdasarkan kendala dan uraian diatas, maka penulis dapat membuat judul **"Analisis Dan Desain Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Rumah Makan Mentaya Berbasis Web"**

1.2. Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan yakni, bagaimana menganalisis dan mendesain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web yang dapat membantu dalam melakukan proses pemesanan ?

1.3. Batasan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis memberikan batasan masalah dalam Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Informasi yang dibuat hanya meliputi pemesanan menu, ketersediaan menu, dan laporan penjualan pada Rumah Makan Mentaya Sampit.
b. Hasil penelitian ini hanya berupa rancangan sistem informasi pemesanan.
c. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian adalah Draw Io sebagai desain sistem dan Figma sebagai desain antarmuka/*Interface*.
d. Sistem Informasi hanya dapat diakses oleh 2 (dua) Pengguna, yaitu : Kasir sebagai admin dan Pelanggan sebagai user biasa.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat yang ingin penulis capai dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini menghasilkan rancangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman yang dapat menyediakan informasi yang terkomputerisasi untuk membantu konsumen melakukan pemesanan.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi Rumah Makan Mentaya

Sebagai rekomendasi penerapan Sistem Informasi pemesanan makanan dan minuman yang dapat membantu dalam melakukan proses pemesanan makanan dan minuman.

b. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan dan wawasan sekaligus memberi pengalaman yang baru dalam kemampuan menganalisa dan mendesain suatu Sistem Informasi.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Diharapkan hasil tugas akhir dari penulis dapat menambah referensi yang ada pada perpustakaan STMIK Palangkaraya, dalam penulisan materi tugas akhir yang relevan dan juga sebagai tambahan bahan belajar untuk rujukan perbandingan atau literatur bagi penulis yang lain.

1.5. Sistematika Penulisan

Agar penulisan dapat tersusun dengan baik, maka penyusunan dilakukan menurut sistematika berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan, dan penjelasan istilah kunci.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Mengurai tentang teori-teori dan memaparkan ringkasan hasil penelitian relevan dan mendukung judul, serta mendasari pembahasan secara detail.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metodologi penelitian, tahapan mengumpulkan data, alat-alat yang digunakan dalam melakukan analisa, dan desain system.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini memuat semua temuan ilmiah yang diperoleh sebagai hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian, permodelan dan perangkat lunak yang digunakan.

2.1.1. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

Berikut ini teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan dalam penelian.

a. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sebuah sistem yang terdapat di dalam sebuah organisasi dimana keperluan transaksi yang mendukung fungsi operasi organisasi dengan kegiatan strategi dalam sebuah organisasi dengan tujuan supaya bisa menyajikan laporan-laporan yang diperlukan (Julianti and Mubarok, 2021).

Sistem informasi adalah kerangka kerja yang berisikan sejumlah komponen yang diproses dan dimasukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dengan kata lain, sistem informasi merupakan suatu kumpulan komponen yang saling berhubungan dengan suatu proses penciptaan dan pengaliran informasi yang terdiri dari berbagai kegiatan yaitu analisis, perancangan, penerapan dan pemeliharaan(Oley, dkk 2017)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah elemen-elemen tertentu yang selanjutkan akan diproses untuk dimasukan kedalam sebuah sistem dengan tujuan membantu dalam melakukan pengambilan keputusan yang tepat.

b. Manajemen

Manajemen adalah cara perusahaan untuk mencapai tujuan dengan cara efektif dan efisien melalui *planning* (menentukan rencana bagi Rumah Makan di masa depan untuk mencapai suatu tujuan), *organizing* (meliputi karyawan dan sumber daya lain melalui suatu rencana yang konsisten untuk mencapai suatu tujuan), *Controlling* (mengatur dan mengawasi apa saja yang berhubungan dengan rumah makan agar tidak keluar dari tujuannya) (Chalimi, 2018).

c. Analisis

Analisis adalah salah satu fase pengembangan. Fase analisis adalah fase yang sangat penting, kesalahan pada tahap ini dapat menyebabkan gangguan pada tahapan berikutnya. Analisis sistem bertujuan untuk menemukan solusi masalah atau kelemahan dalam sistem yang lebih tua (Mumpuni and Dewa, 2017).

Analisis kebutuhan sistem Proses untuk menganalisis persyaratan sistem, menggambarkan kebutuhan sebuah sistem yang memungkinkan kita untuk mengusulkan sistem baru untuk memecahkan masalah pada sistem yang lama (Julianti and Mubarok, 2021)

Dari dua penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa analisis sistem adalahsebuah proses yang sangat penting agar dapat melanjutkan ketahap berikutnya dan dapat memberikan gambaran tentang sistem yang sedang berjalan dan yang akan dibangun.

d. Perancangan

Perancangan adalah urutan atau proses dalam pengembangan perangkat lunak di dalamnya terdapat proses menggambar, merencanakan, membuat sketsa, atau menempatkan sejumlah elemen satu kesatuan yang utuh. Tujuan perancangan adalah untuk merancang sistem baru yang dapat memecahkan masalah yang dihadapi oleh suatu organisasi atau perusahaan sehingga menghasilkan pilihan alternatif sistem yang terbaik (Handayani, dkk 2020)

Perancangan adalah merancang sistem dengan menggunakan metode tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna lalu yang akan dilanjutkan ke tahapan selanjutnya (Shadiq and Ratu Lolly, 2020)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan atau proses dalam mengembangkan sistem dengan menggunakan sebuah metode yang sesuai dengan kebutuhan pengguna lalu diteruskan ke tahap selanjutnya.

e. Rumah Makan

Rumah makan adalah tempat yang menyajikan menu dan fasilitas untuk memberikan pelayanan kepada pelanggan. (Jamaludin, 2018)

Rumah makan adalah kedai tempat makan (menjual makanan) (Bahasa & Pendidikan, 2016)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa rumah makan adalah tempat menjual makanan dengan memberikan fasilitas sebagai nilai tambah dalam pelayanannya.

f. Website

Website merupakan tempat pelayanan yang dapat diakses oleh siapa saja selama terhubung dengan internet, baik berupa tulisan, berupa gambar, suara maupun video dan mempunyai kelebihan untuk saling berhubung (*link*) satu dengan yang lainnya (*hypertext*) yang bisa diakses menggunakan browser (Julianti and Mubarok, 2021)

g. Basis Data

Basis data adalah komponen yang dibutuhkan untuk mengelola data. Basis data saling terbubung dengan yang lain sehingga menjadi satu kesatuan, basisi data sangat diperlukan dalam proses pengelolaan data untuk memenuhi berbagai kebutuhan (Zuhri, dkk 2018)

Basis data adalah kumpulan dari data yang teralisasi secara logika dan digunakan untuk mendapatkan informasi. Data secara fisik kemudia disimpan kedalam kumpulan bit yang direkam dengan basis *track* pada perangkat penyimpanan. Data disusun secara terstruktur bahwa kumpulan tabel menyusun basis data, sedangkan tabel tersusun dari sejumlah *record* dan sebuah *record* berisi *field* lalu sebuah *field* disimpan dalam kumpulan bit (Dalimunthe, 2020).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah tempat penyimpanan data yang disimpan di dalam sebuah sistem yang tersusun dari *record* dan berisi *field* lalu disimpan dalam kumpulan bit

h. Skala Likert

Skala Likert adalah metode yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini berfungsi untuk mengisi kuisoner yang mengharuskan reponden menunjukan tingkat persetujuan terhadap pernyataan. (Rosyadah, 2022)

Skala Likert meupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kualitas dari sistem apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. (Agustina,dkk, 2017)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Skala Likert adalah metode yang digunakan untuk melakukan penilaian dan pendapat dari responden apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak. Untuk mempermudah responden dalam melakukan penilaian Skala Likert dibantu dengan point-point yang didalamnya memiliki bobot tertentu.

Bobot Skala Likert yang peneliti gunakan adalah angka 1 sampai 5, dimana bobonya dijelaskan pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Bobot Nilai Skala Likert

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

2.1.2. Pemodelan yang digunakan

Pada bagian ini menjelaskan teknik analisis dan teknik pemodelan yang digunakan dalam penelitian.

2.1.2.1 Analisis PIECES

Teknik analisis PIECES berguna dalam melakukan analisa terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan, efisiensi dan pelayanan untuk mengidentifikasi kelemahan sistem yang sedang berjalan supaya dapat dilakukannya perbaikan pada sistem yang lama dan dibuatkan sistem yang baru (Nurhayati and Sucahyo, 2021).

Metode analisis PIECES adalah metode yang melakukan analisis untuk mendapatkan inti permasalahan yang terdapat dalam sebuah sistem yang lama. Analisis ini sangat penting dilakukan dalam mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam hal ini akan menemukan masalah-masalah yang ada. (Mumpuni and Dewa, 2017).

a) Kinerja (*performance*)

Kinerja adalah variable pertama dari metode ini. Tempat yang penting untuk menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih dapat ditingkatkan, dan melihat sejauh ini di mana dan sejauh mana sistem informasi dapat diandalkan.

b) Informasi (*Information*)

Evaluasi apakah prosedur yang tersedia saat ini dapat ditingkatkan kualitas informasinya. Informasi sangat penting karena dengan adanya informasi dapat membuat user untuk mengambil keputusan.

c) Ekonomi (*Economic*)

Evaluasi apakah prosedur yang tersedia saat ini dapat ditingkatkan manfaatnya atau menguarangi biaya perawatan.

d) Pengendalian (*Control*)

Evaluasi apakah prosedur yang tersedia masih dapat ditingkatkan untuk kontrol kualitas agar menjadi lebih baik dan kemampuannya untuk peningkatan dalam mendeteksi sebuah kesalahan.

e) Efisien (*Efficiency*)

Evaluasi apakah prosedur yang tersedia masih dapat ditingkatkan, sehingga mencapai peningkatan effisiensi dalam beroperasi dan harus menggungguli sistem.

f) Layanan (*Service*)

Evaluasi apakah prosedur yang tersedia masih daoat ditingkatkan kemampuannya dalam meningkatkan kualitas penyajian pelayanan. Buat kualitas pelayanan sanggat ramah terhadap pengguna akhir (*end-user*). Sehingga pengguna mendapat manfaat dari layanan yang berkualitas.

2.1.2.2 UML (Unifield Modeling Language)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pemodelan UML (*Unifed Modeling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequnce Diagram* dan *Class diagram*, serta konsep basis basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Berikut adalah penjelasannya :

a. UML (*Unifield Modeling Language*)

UML (*Unifield Modeling Language*) ada karena adanya kebutuhan dalam pemodelan visual untuk menggambarkan sabuah sistem perangkat lunak. UML (*Unifield Modeling Language*) merupakan pemodelan dan komunikasi tentang sebuah sistem melalui diagram-diagram dan beberapa text pendukung.

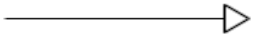
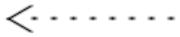
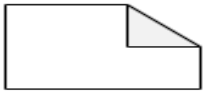
UML (*Unifield Modeling Language*) hanya digunakan untuk pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak tebatas pada metodologi tertentu. (Putra, 2018)

UML *(Unifield Modeling Language*) menjelaskan mengenai *Object Oriented Programming* (OOP) melalui beberapa diagram untuk pemodelan sistem perangkat lunak yang dibangun. Berikut ini adalah penjelasan mengenai *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram,* dan *Class Diagram* :

1) Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan mengenai interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat dan menjelaskan fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem. Diagram ini hanya menggambarkan dengan simbol, berikut ini adalah simbol-simbol didalam *use case* diagram :

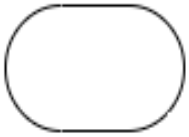
Tabel 2. 2 Simbol-simbol Use Case Diagram

NO	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Actor*	objek, proses atau sistem yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat.
2		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri
3		*Generalization*	Hubungan dimana objek berbagi prilaku dengan struktur data dari objek
4		*Association*	penghubung antara objek satu dengan yang lain
5		*Extend*	Menjelaskan bahwa *use case* target perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan
6		*Include*	Menjelaskan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*
7		*System*	Menjelaskan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
8		*Use case*	Fungsionalitas yangdisediakan sistem sebagai unit yang saling bertukar informasi antar unit atau aktor.
9		*Collaboration*	hubungan aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah elemen
10		*Note*	elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan menggambarkan suatu sumber daya

2) Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan alur kerja (*Activity*) dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut ini merupakan simbol-simbol *Activity Diagram* :

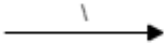
Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Actifity Diagram*

NO	Simbol	Nama	Keterangan
1		*Intial node*	Awal dari objek dibentuk atau awal
2		*Activity*	menggambarkan bagaimana kelas antarmuka saling berhubungan
3		*Action*	*State* dari sistem yang menggambarkan eksekusi dari suatu aksi
4		*Actifity final node*	bagaimana objek diakhiri

3) Sequence Diagram

Sequence Diagram mendeskripsikan aktivitas objek pada *Use Case* dengan menjelaskan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima tiap objek. Terdapat simbol-simbol dalam *Sequence Diagram,* berikut ini adalah simbol-simbol tersebut :

Tabel 2. 4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Fungsi
 Actor	Actor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi
 Entity Object	Entity Object	Menggambarkan hubungan kegiatan yang dilakukan
 Boundary Object	Boundary Object	Menggambarkan sebuah penggambaran dari form
 Control Object	Control Object	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
	A focus of control & A life line	menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah massage
	A Massage	menggambarkan pengiriman pesan

i. Draw Io



Gambar 2. 1 Logo Draw Io

Sumber Gambar 2.1 *https://diagrams.net/*

Draw Io adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat flowchart dan merancang *use case* yang dapat digunakan secara bebas bayar yang tersedia di internet. (Rizal Arianto, 2021)

j. Figma



Gambar 2. 2 Logo Figma

Sumber Gambar 2.2 *http://tr.wikipedia.org/wiki/Figma/*

Figma adalah website atau perangkat lunak yang digunakan untuk merancang kerangka layout dasar dalah sembuah perangkat lunak, membuat tampilan visual perangkat lunak serta untuk membangun *Interface* perangkat lunak. (Abd. Charis Fauzan, 2022).

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang Relevan adalah uraian yang berisi tentang penelitian orang lain yang disajikan dalam bentuk pustaka lalu dikaitkan dengan masalah peneliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian relevan yang mendukung judul, dengan kebenaran-kebenaran yang dikedepankan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini peneliti telah memperoleh beberapa contoh penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung judul terkait pembahasan penelitian milik peneliti.

Tabel 2. 5 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Penjelasan
1.	Danny Ong, 2020	Analisi dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Restoran menggunakan Codeigniter	Perbedaan penelitian ada pada lokasi objek Penelitian dan pada penelitian Milik Danny Ong tidak membahas desain sistem. Persamaan penelitian dengan milik peneliti adalah sama-sama melakukan analisis pada objek yang sama.
2.	Darsiti dan Darin Haerofifah, 2022	Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : New Normal Eatery)	Perbedaan penelitian dengan milik peneliti adalah Metode yang digunakan dalam perancangan pada penelitian milik Darsiti dan Darin Haerofifah menggunakan metode Beriorentasi Objek sedangkan milik peneliti menggunakan metode *Waterfall* dan perbedaan pada objek yang diteliti. Dan persamaan disini sama-sama menghasilkan berupa rancangan sistem.
3.	Islama Hahiyyah, dkk, 2018	Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis web mobile Studi Kasus : Coffe Pundak Bandung	Perbedaan pada penelitian ada pada metode pengembangan yang berbeda, penelitian milik Islama Hahiyyah, dkk menggunakan metode *Prototype* sedangkan milik peneliti menggunakan metode *Waterfall* dan persamaan penelitian terdapat pada teknik pengumpulan data.
4.	Chandy, Dr. Ing. Kondar siahaan, 2018	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Dengan Perangkat Nirkabel Pada	Perbedaan pada penelitian ada pada rancangan yang dihasilkan dan lokasi pada objek yang diteliti, sedangkan persamaan penelitian ada pada metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode *Waterfall*, teknik

No	Penulis/Tahun	Topik Penelitian	Penjelasan
		Resto Lucck Eat	analisis menggunakan teknik PICES dan sama-sama menghasilkan hasil akhir berupa rancangan.
5.	Chandy Ophelia S, dkk, 2018	Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu pada Rumah Makan Segar Menggunakan Model *Waterfall* dan Berbasis Web	Perbedaan penelitian terletak pada teknik analisis data yang dilakukan, lokasi pada objek penelitian yang telah dilakukan. Dan persamaan penelitian ada pada rancangan sistem dan jenis objek yang diteliti serta metode yang digunakan dalam penelitian.

Jadi, kesimpulan berdasarkan pemaparan penelitian yang relevan dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya analisis dan desain sistem informasi pemesananan makanan dan minuman pada rumah makan berbasis web dapat memberikan kemudahan kepada berbagai pihak mulai dari pihak rumah makan maupun pihak pelanggan rumah makan, karena dengan adanya sistem informasi tersebut pelanggan dapat melakukan transaksi dengan lebih mudah dan pihak rumah makan dapat menghemat anggaran seperti pengeluaran kertas dan pena dan juga dengan adanya sistem informasi tersebut rumah makan dapat melakukan penyebaran informasi dengan lebih mudah. Sehingga sangat dianjurkan untuk menerapkan sistem informasi berbasis web tersebut.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tinjauan Umum

Rumah Makan Mentaya didirikan pada tahun 2015 oleh ibu Komang Supatmi.SE,.MT. Rumah Makan Mentaya berlokasi di Jalan Jendral Sudirman Km.2 Provinsi Kalimantan Tengah, Kabupaten Kotawaringin Timur tepatnya di Kota Sampit dan belum ada memiliki cabang di daerah lain. Sejak awal berdirinya Rumah Makan Mentaya sudah melakukan pengembangan guna meningkatkan pasar dan juga memberikan kesan yang lebih baik kepada pelanggan.

Pada Rumah Makan Mentaya juga terdapat struktur organisasi. Setiap organisasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuannya memerlukan struktur organisasi dan pembagian kerja. Struktur organisasi menjelaskan tugas dan fungsi-fungsi dari setiap bagian. Adapun struktur organisasi pada Rumah Makan Mentaya adalah sebagai berikut :



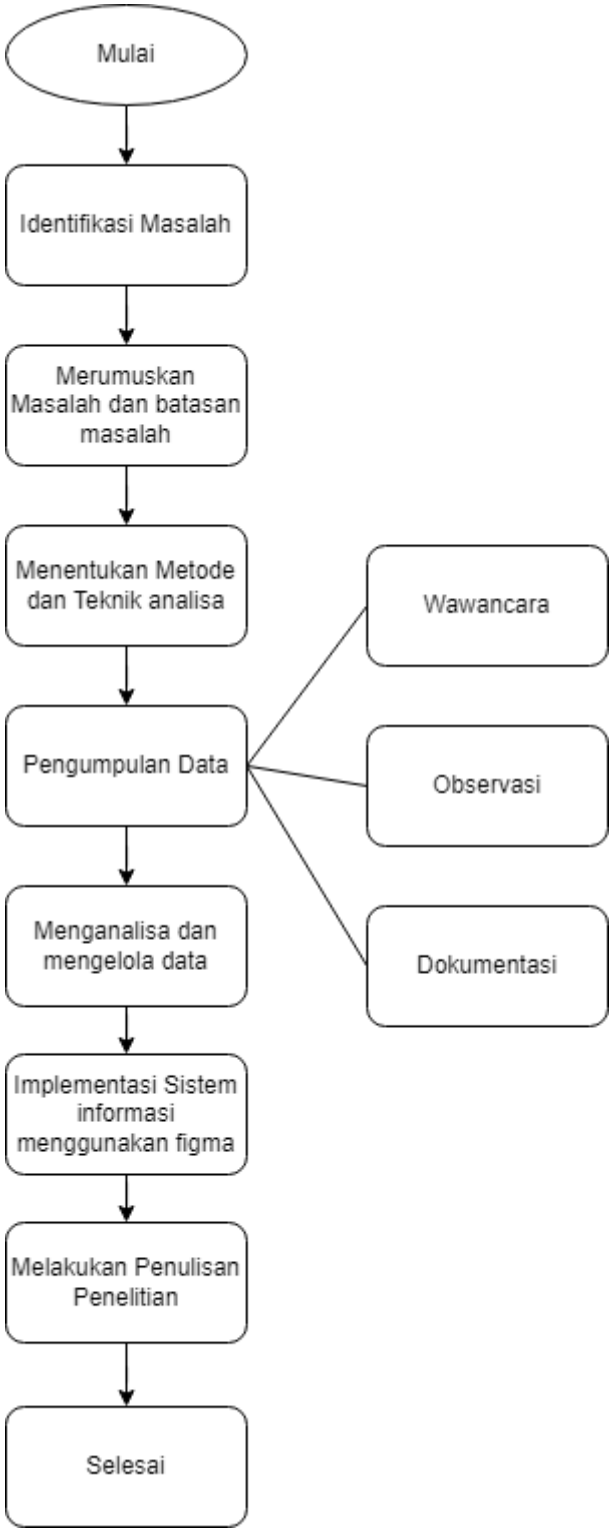
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Rumah Makan Mentaya

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Jenis penelitian ini merupakan tahapan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data tertulis maupun data lisan dari informan penelitian dan obyek penelitian yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti tidak melakukan penambahan maupun pengurangan data di lapangan, penelitian ini menggambarkan suatu masalah, keadaan secara kebenarannya tanpa melakukan manipulasi pada waktu penelitian di lapangan.

3.3. Desain Penelitian

Desain Penelitian adalan proses menggambarkan tahapan dalam melakukan Penelitian. Untuk membantu peneliti dalam melakukan proses penelitian peneliti menggunakan metode *waterfall* sebagai rencana kerja. Pada metode ini tahapan-tahapan yang digunakan harus berurutan dan tidak boleh loncat ke tahap berikutnya oleh karena itu disebut *waterfall*. Adapun tahapan dalam metode *waterfall* yaitu : *Requirement Analysis, System And Software Design, Implementation And Testing, Integeration And System Testing, Operation And Maintenance.* Berikut ini adalah tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian :



Gambar 3. 2 Desain Penelitian

3.4. Instrumen Penelitian

Peneliti memiliki peran penting sebagai instrumen pengumpulan data. Dalam melakukan pengumpulan data peneliti dibantu dengan menggunakan perangkat bantu. Perangkat bantu yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

3.4.1. Instrumen Wawancara

Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Komang Supatmi,SE., MT selaku pemilik Rumah Makan Mentaya Sampit dan Ibu Wayan Susilawati selaku Kasir Rumah Makan Mentaya Sampit. Adapun draft wawancara yang digunakan sebagai berikut :

a) Manajer/pemilik Rumah Makan Mentaya Sampit

Nama :

No.hp :

Pertanyaan :

1. Kapan dan bagaimana berdirinya Rumah Makan Mentaya Sampit ?
2. Permasalahan atau kendala yang biasa terjadi pada Rumah Makan Mentaya?
3. Sistem seperti apa yang diinginkan untuk membantu permasalahan yang biasa terjadi pada Rumah Makan Mentaya?

b) Kasir

Nama :

No.hp :

Pertanyaan :

1. Berapa lama anda bekerja sebagai kasir di Rumah Makan Mentaya Sampit ?
2. Bagaimana cara kerja sistem transaksi saat ini?
3. Apa saat melakukan transaksi ada permasalahan yang biasa terjadi?

3.4.2. Instrumen Observasi

Dalam pengamatan ini, peneliti hanya sebagai pengamat independen sedangkan instumen pada metode ini sebagai berikut :

a. Mengamati Kegiatan Transaksi
b. Mengamati pelanggan rumah makan
c. Mengamati daftar menu yang disediakan

3.4.3. Instrumen dokumentasi

Dokumentasi ditunjukan untuk memperoleh data langsung dari tempat peneliti melakukan penelitian, disini peneliti menggumpulkan data dokumentasi berupa foto dan dokumen berupa nota pemesaan, nota pembayaran dan menu.

3.5. Teknik Analisis Dan Prosedur Pengumpulan Data

Pada bagian ini menjelaskan mengenai analisis dan prosedur pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti.

3.5.1. Teknik Analisis

Analisis adalah proses atau upaya dalam mengamati bagaimana proses-proses penyusunan yang akan disaji lebih lanjut. Analisa dalam perancangan sangat diperlukan untuk melakukan proses identifikasi dan evaluasi permasalahan serta kebutuhan yang diperlukan untuk dilakukannya peningkatan.

Dalam Teknik analisis peneliti menggunakan metode PIECES. Teknik analisis PIECES adalah metode yang digunakan untuk melakukan analisis sistem kerja pada suatu organisasi/perusahaan. Terdapat 6 (Enam) kriteria pada analisi PIECES yaitu :

Tabel 3. 1 Analisis PICES

No	kriteria	sistem yang berjalan	sistem yang ditawarkan
1	Analisis kerja (*Performance*)	Proses pemesanan makanan dan minuman masih menggunakan cara tradisional yaitu menggunakan kertas dan pena lalu menyerahkan kepada kasir dan koki. Dimana dalam proses tersebut diperlukan waktu sekitar +5 menit.	Peneliti melakukan perancangan sistem informasi yang nantinya dapat mempermudah pemesanan ketika pelanggan ingin melakukan pemesanan pelanggan hanya perlu membuka sistem informasi melalui ponsel dan didalam sistem informasi sdh ada penjelasan tentang makanan dan minuman yang tersedia dan tidak tersedia perkiraan waktu yang diperlukan dalam proses ini adalah sekitar -5 menit.
2	Analisis Informasi (*Information*)	dalam melakukan penyampaian informasi pelayan harus menjelaskan kepada pelanggan tentang makanan dan minuman yang ada lalu pelanggan harus melihat papan tulis mengenai makanan apasaja yang sedang tidak tersedia	dengan adanya sistem informasi ini nantinya pelanggan dapat melihat deskripsi mengenai makanan dan minuman dan juga apa saja stok makanan dan minuman yang sedang tidak tersedia.
3	Analisis Ekonomi (*Economy*)	penggunaan kertas dan pena yang berlebihan dapat menyebabkan banyaknya pengeluaran	dengan adanya sistem informasi ini tidak lagi akan memakan kertas dan pena yang terlalu banyak seperti sistem yang lama.
4	Analisis Kendali (*Control*)	penyimpanan laporan masih menggunakan kertas yang dapat menyebabkan rusak atau hilangnya laporan	laporan akan disimpan kedalam penyimpanan didalam database dan tidak akan tercampur dengan data yang lain.
5	Analisi Efisien (*Efficiency*)	ketika ingin melakukan pencarian laporan yang lama akan sangat memerlukan waktu	dengan adanya sistem informasi ini pencarian laporan akan lebih mudah.
6	Analisis Layanan (*Service*)	pelayanan terhadap pelanggan terutama saat jam sibuk akan terjadi keterlambatan karena terbatasnya tenaga kerja yang ada dan juga ketika ingin melakukan pemesanan melalui telepon pelayan biasanya harus menjelasakan mengenai menu yang ada terlebih dahulu	dengan adanya sistem informasi yang baru pelanggan dapat mengakses sistem informasi dan melakukan pemesanan pelanggan juga tidak perlu bingung tentang menu apa saja yang tersedia dan tidak tersedia karena didalam sistem informasi sudah memiliki keterangan.

3.5.2. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan prosedur yang sangat penting didalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka penelitian tidak akan mendapatkan data yang dibutuhkan sesuai dengan standar yang ada.

Dalam penelitianan ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan secara kondisi yang sebenarnya dan teknik pengumpulan data didapatkan dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan kuisoner.

1. Observasi

   Pada tahap ini peneliti pertama-tama menyerahkan surat ijin penelitian dan setelah diberi ijin peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada Rumah Makan Mentaya.

2. Wawancara

   Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara secarang langsung dengan narasumber yaitu pemilik Rumah Makan Mentaya dan kasir Rumah Makan Mentaya.

3. Dokumentasi

   Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan dokumentasi dengan mengambil foto yang dilaksanakan pada Rumah Makan Mentaya.

4. Kuisoner

   Pada tahap ini *responden* diminta untuk mengisi jawaban sesuai pernyataan yang sudah tersedia. Hasil jawaban dievalusai menggunakan

metode *Skala Likert* untuk mengetahui apakah hasil desain sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak.

3.6. Analisis Kebutuhan

Untuk membantu penelitian peneliti melakukan analisis kebutuhan. Adapun Hasil analisis yang sudah peneliti dapatkan, sebagai berikut :

3.6.1. Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi berisikan mengenai informasi yang terdapat pada sistem. Informasi yang ada dalam sistem adalah :

a. Informasi data produk makanan dan minuman.
b. Informasi data transaksi.
c. Data catatan hasil penjualan.
d. Informasi data tempat duduk.

3.6.2. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*) yang akan diimplementasikan pada objek penelitian, yaitu :

a. *Type* : *Personal Computer*
b. *Processor* : Intel i3
c. *Memory* : *Hard Disc Drive* 500 GB
d. *Random Acces Memory* : 4 GB

3.6.3. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak (*Software)* yang digunakan peneliti untuk melakukan pengembangan Sistem Informasi pemesanan makanan dan minuman Rumah Makan Mentaya Sampit antara lain sebagai berikut :

a. *Draw Io* digunakan untuk melakukan desain sistem yang diperlukan.
b. *Figma* digunakan untuk melakukan desain antarmuka sistem.

3.6.4. Pengguna Sistem

Analisi pengguna sistem disini bertujuan agar mengetahui siapa saja *actor* yang akan menggunakan sistem nantinya. Pengguna sistem ini nantinya adalah sebagai berikut :

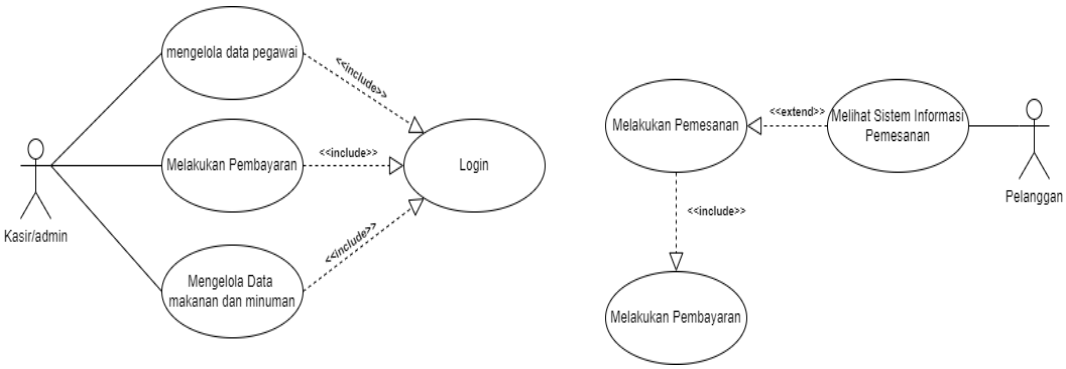
a. Kasir/admin, merupakan actor yang berperan dalam mengatur atau mengelola data dan informasi profil, menu, sotck, transaksi pada server.
b. Pelanggan/pembeli, merupakan *actor* yang dapat mengakses menu dan profil lalu melakukan pemesanan pada sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Mentaya Sampit.

3.7. Desain Sistem

Desain sistem disini mencangkup *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Object Diagram, Sequence Diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik dari sistem sebelumnya. Proses yang didesain diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi kesatuan komponen.

3.7.1. Use Case

Use Case adalah deskipsi fungsionalitas dari sebuah sistem sehingga pelanggan dapat memahami cara menggunakan sistem yang sedang dibangun.



Gambar 3. 3 *Use Case Diagram* Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Rumah Makan Mentaya Yang Diusulkan.

3.7.2. Skenario *Use Case*

Skenario *Use Case* berguna untuk mempermudah dalam melakukan analisa skenario yang kita terapkan pada tahap-tahap berikutnya dengan cara penilaian terhadap skenario tersebut.

1. Nama *Use Case* : Melakukan Pemesanan

   Aktor : Pelanggan

   Tujuan : Memesan Makanan Dan Minuman

Tabel 3. 2 Skenario *Use Case* Pemesanan

Pembeli	Reaksi sistem
1. Memasukan Nama pembeli	
2. Memilih tempat duduk	
	3. Menampilkan daftar menu
4. Memilih pesanan dan jumlah pesanan	
	5. Mengirim data ke server

2. Nama *Use Case* : Melakukan Pembayaran

   Aktor : Pelanggan

   Tujuan : Membayar Makanan Dan Minuman Yang Dibeli

Tabel 3. 3 Skenario Use Case Pembayaran.

Pembeli	Reaksi sistem
1. Memberikan uang pembayaran	
	2. Menghitung total harga pesanan. Jika uang yang diberikan melebihi total pembelian, maka akan diberikan kembalian.
3. Uang kembalian	

3. Nama *Use Case* : Login Akun Admin

   Aktor : Kasir/Pemilik

   Tujuan : Mendapat Hak Akses Masuk Kedalam Server

Tabel 3. 4 Skenario *Use Case* Login Akun Admin

Admin	Reaksi sistem
1. Membuka aplikasi	
2. Memasukan username dan password	
	3. Memvertifikasi username dan password
	4. Memberi hak akses masuk ke aplikasi
5. Masuk kedalam halaman utama aplikasi	

4. Nama *Use Case* : Mengelola Data Makanan Dan Minuman

   Aktor : Kasir/Pemilik

   Tujuan : Mengatur Data Makanan Dan Minuman

Tabel 3. 5 Skenario *Use Case* Mengatur Data Makanan Dan Minuman

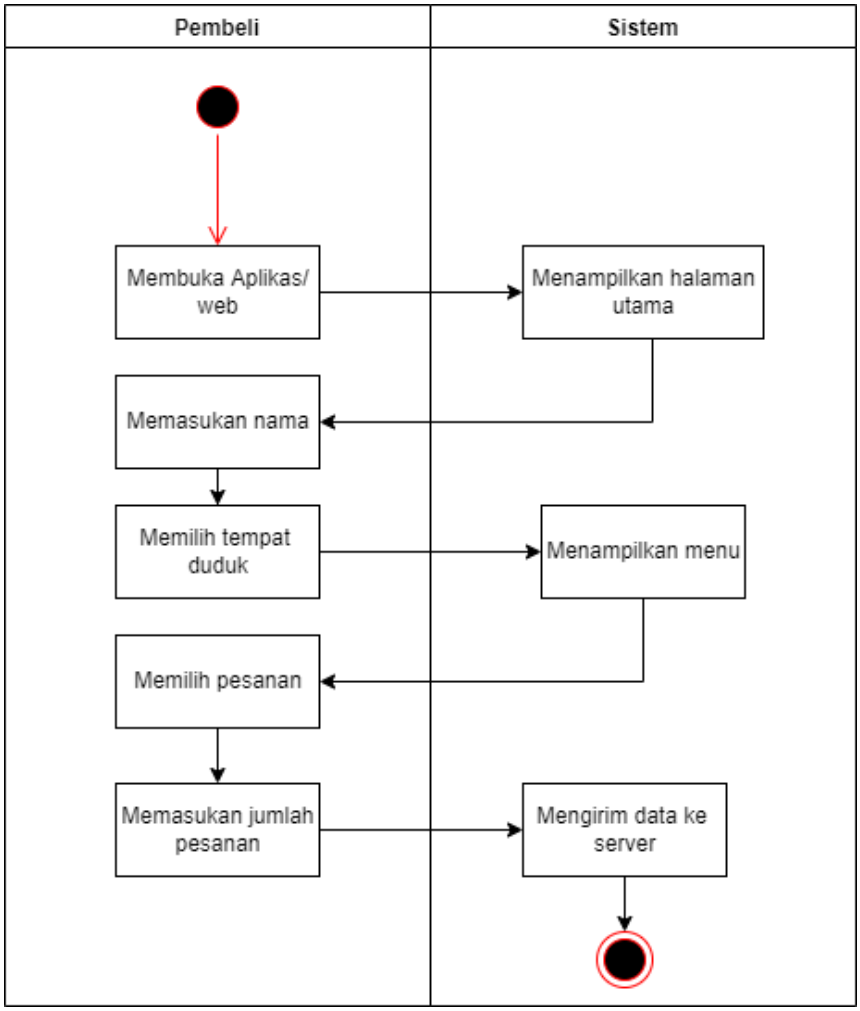
Pembeli	Reaksi sistem
1. Login sebagai admin	
	2. Menampilkan halaman utama
3. Memilih halaman daftar menu	
4. Melakukan edit, input, hapus data menu makanan dan minuman	
	5. Merubah data menu makanan dan minuman
	6. Menyimpan data menu makanan dan minuman

3.7.3. Activity Diagram

Activity Diagram akan memperlihatkan bagaimana aliran data secara logika pada sistem.

1. Order Pesanan

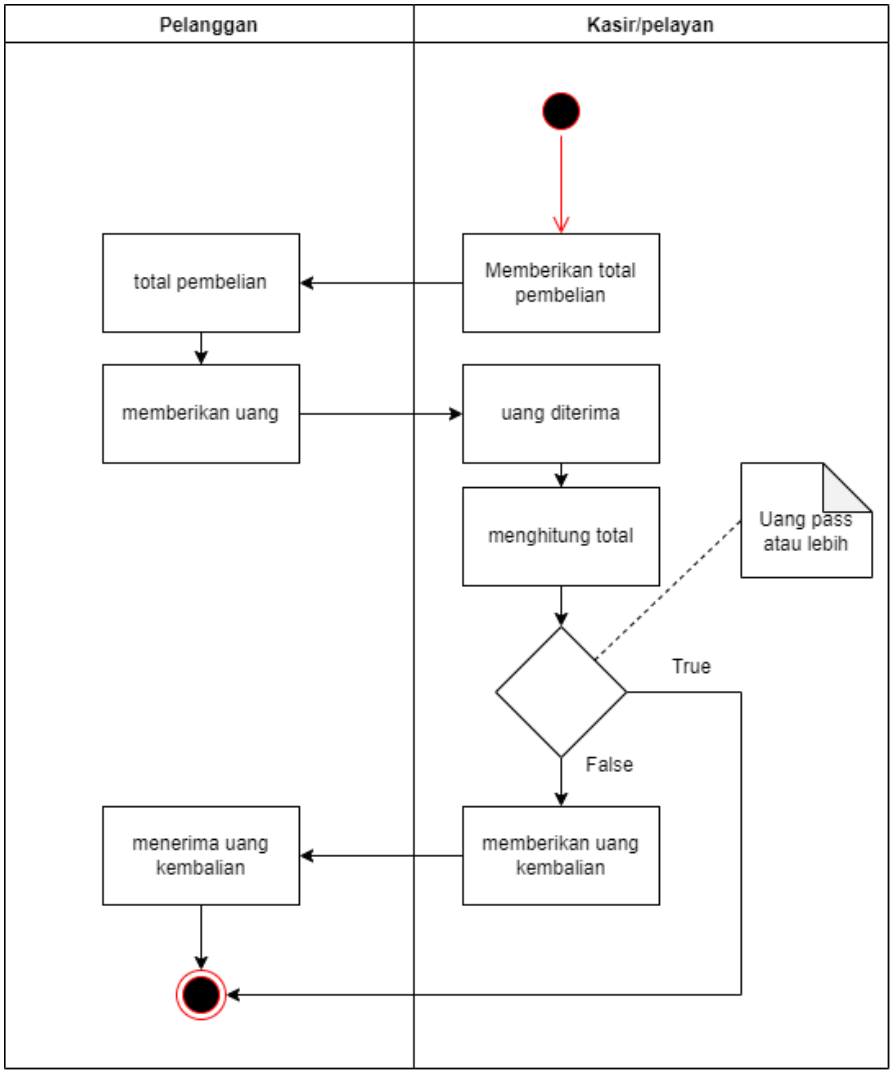
   Setelah memilih meja, pembeli dapat melakukan pemesanan makanan dan minuman dengan cara memilih menu yang tersedia, kemudian mengisi jumlah pesanan dan mengirimkan pesanan dengan cara klik tombol pesan. Setelah itu, pesanan otomatis akan terkirim kedalam server.



Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Pemesanan Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya.

2. Melakukan Pembayaran

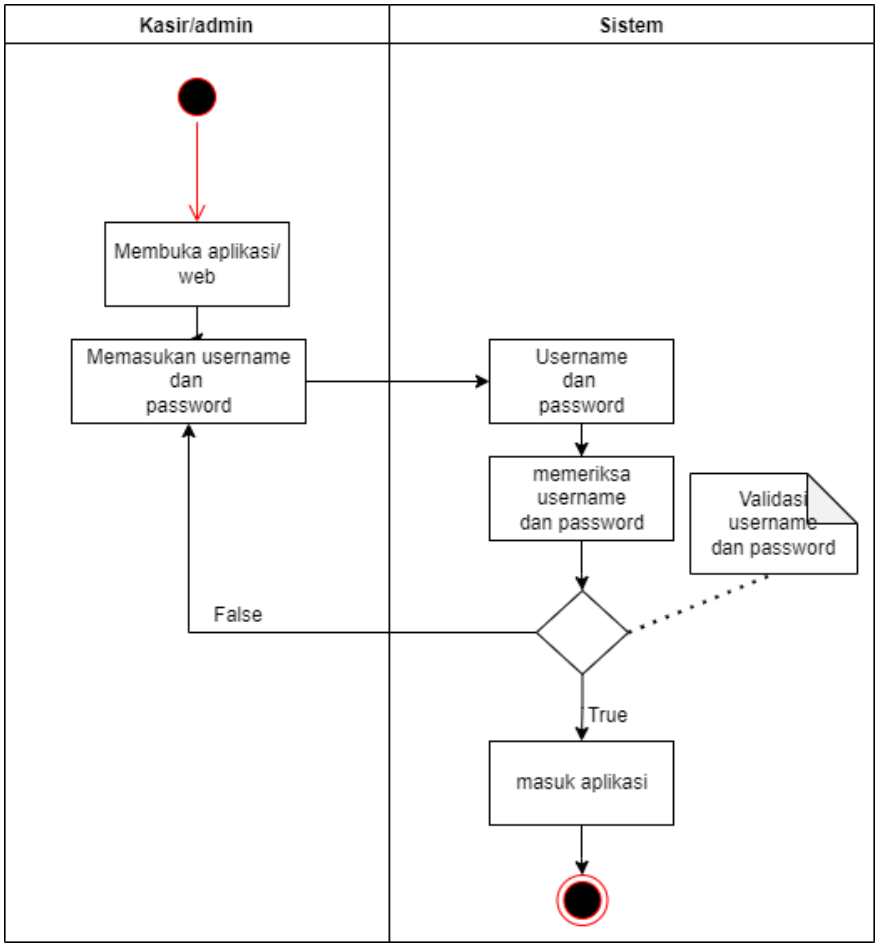
Pembeli melakukan pembayaran dengan menyerahkan uang kepada kasir dan kasir menerima uang dan memberikan kembalian jika ada.



Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Pembayaran Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya.

3. Login Akun admin

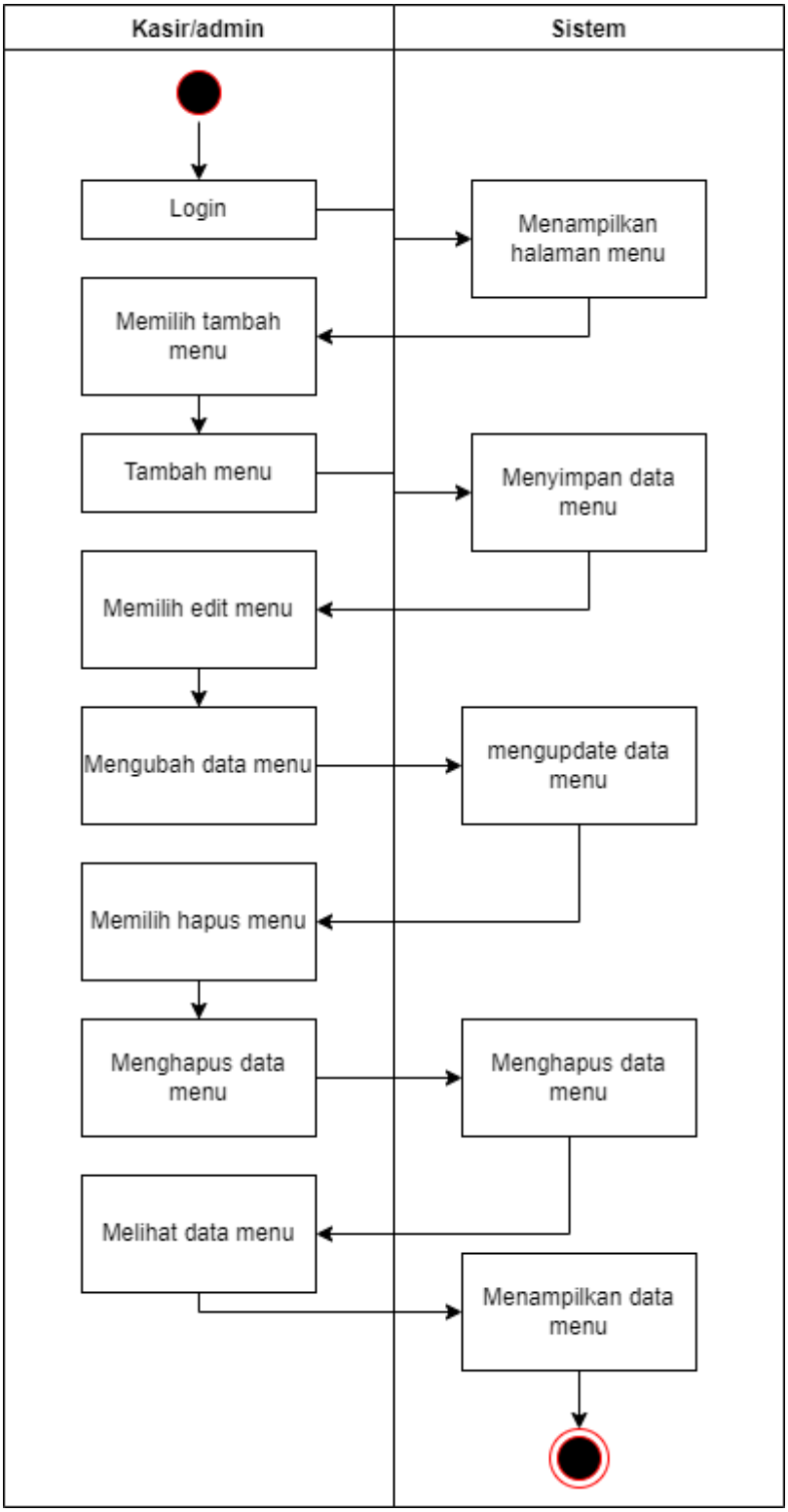
Kasir/pemilik disini sebagai Admin, Admin memasukan *Username* dan *Password*. Kemudian aplikasi akan menampilkan halaman utama milik admin.



Gambar 3. 6 *Activity Diagram Login* Akun Admin Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya.

4. Mengelola Data Menu Makanan Dan Minuman

Admin melakukan pengaturan pada data menu makanan dan minuman seperti melakukan penginputan, edit dan menghapus data menu makanan dan minuman pada bagian halaman menu.



Gambar 3. 7 Activity Diagram Mengelola Data Menu Makanan Dan Minuman Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya.

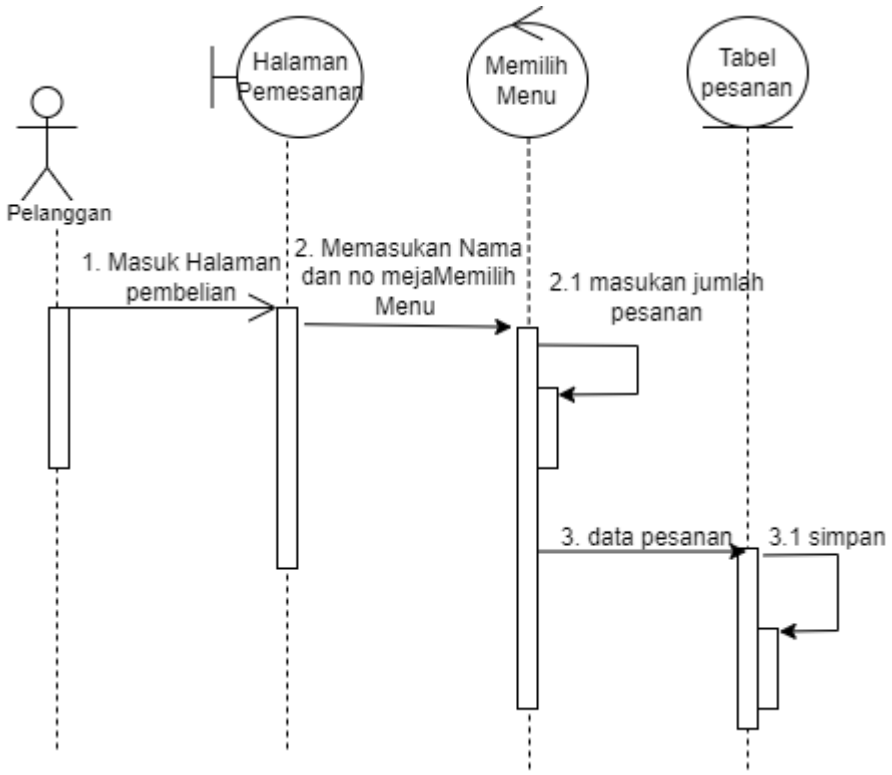
3.7.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram berguna untuk menggambarkan hubungan antara objek dalam waktu yang berurutan. *Sequence diagram* juga berguna untuk menunjukan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek. Komponen utama *Sequence Diagram* terdiri dari objek yang digambarkan dengan segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukan dengan proses vertikal.

Berikut ini adalah *Squence Diagram* yang terdapat pada sistem pemesanan makanan dan minuman yang diusulkan pada rumah makan mentaya :

1. *Sequence Diagram* Pesanana Oleh Pelanggan

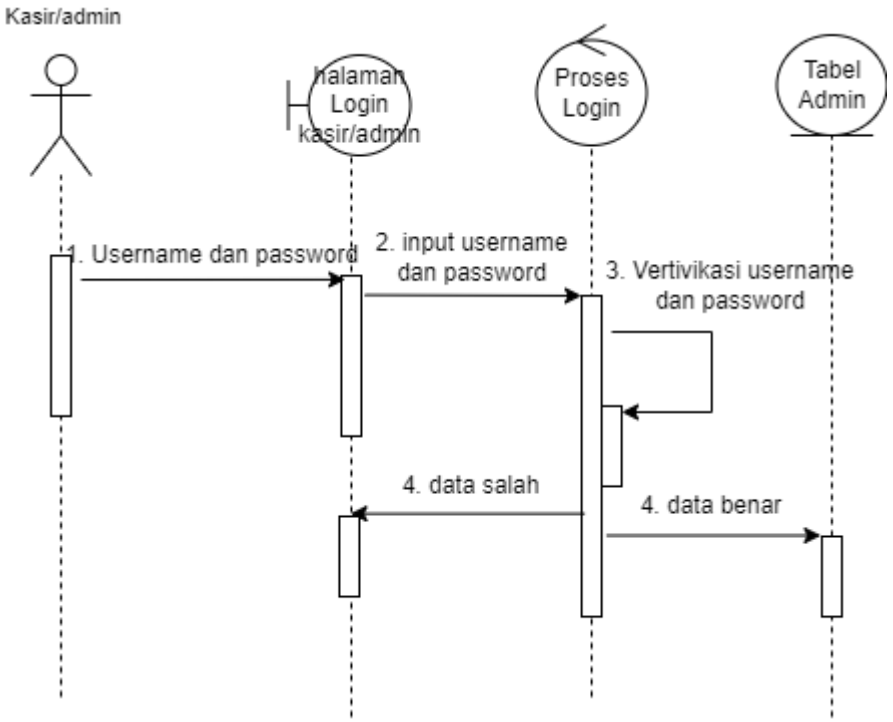
   Pelanggan melakukan pemesanan makanan dan minuman pada halaman pemesanan makanan dan minuman. Pada halaman ini berisi makanan dan minuman yang tersedia pada rumah makan mentaya. Pelanggan memilih menu dan memesan kemudian pesanan akan dikirim kedalam sistem.



Gambar 3. 8 *Sequence Diagram* Pemesanan Oleh Pelanggan

2. *Sequence Diagram Login* Akun Kasir/Admin

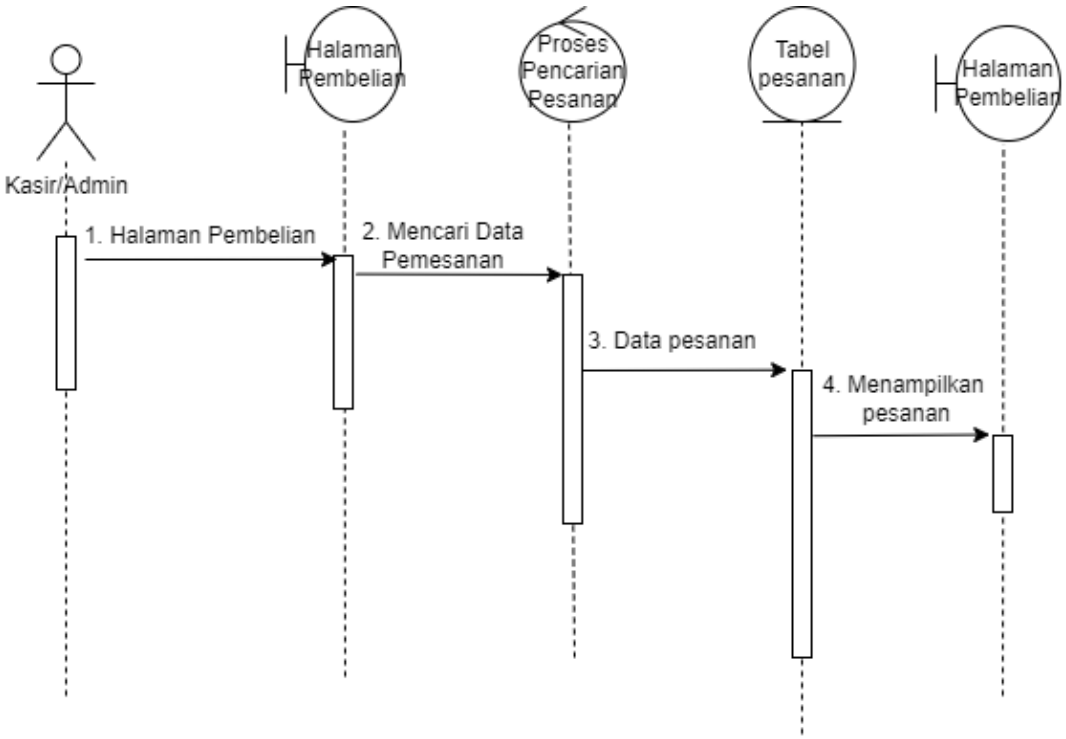
Kasir/Admin terdaftar sebagai actor yang dapat menggunakan aplikasi server untuk memproses pesanan dan pembayaran. Untuk dapat melakukan proses tersebut Kasir/Admin diharuskan untuk login terlebih dahulu. Setelah berhasil login, maka halaman utama akan ditampilkan.



Gambar 3. 9 *Sequence Diagram Login* Akun Kasir/Admin

3. *Sequence Diagram* melihat Pesanan Oleh Kasir/Admin

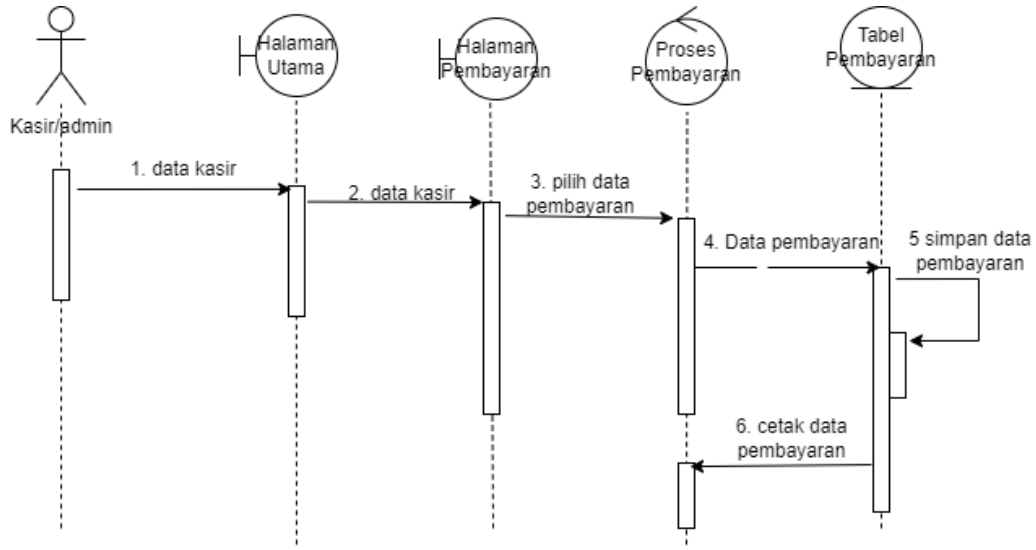
Kasir/Admin dapat melihat pesanan yang dilakukan oleh pelanggan dengan membuka halaman transaksi pada sistem informasi.



Gambar 3. 10 *Sequence Diagram Order* Melihat Pesanan Oleh Kasir/Admin

4. *Sequence Diagram* Pembayaran

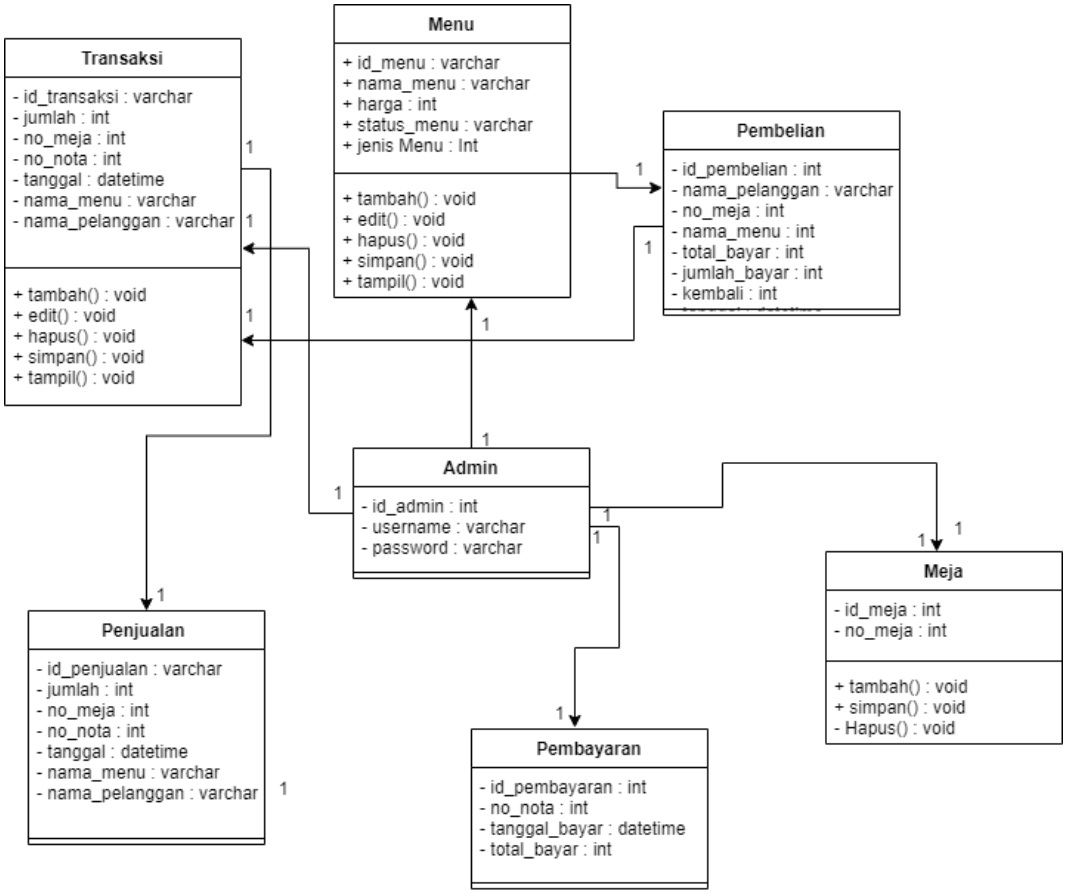
Kasir/Admin melihat total dari pesanan makanan dan minuman yang telah dilakukan oleh pelanggan pada halaman pembayaran dalam aplikasi, kemudian aplikasi akan mengkonfirmasi pembayaran makanan dan minuman yang harus dibayar oleh pelanggan.



Gambar 3. 11 *Sequence Diagram* Pembayaran

3.7.5. Class diagram

Pada *Class Diagram* menjelaskan struktur *Class* didalam sistem. *Class* mewakili apa yang ditangani oleh sistem. Dengan mempertimbangkan karakteristik sistem pemesanan makanan dan minuman dari bagian order pesanan hingga proses lain yang terjadi, maka dibuatlah class diagram. Berikut adalah class diagram sistem pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan mentaya.



Gambar 3. 12 *Class Diagram* Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Mentaya

3.7.6. Struktur Tabel Basis Data

Menurut *class diagram* di atas seterusnya didesain struktur tabel menjadi basis data. Pada struktur data berisikan nama kolom, tipe data dan banyak karakter yang disimpan dalam tabel basis data. Nama basis data yang digunakan dalam perancangan adalah “db_Mentaya” dengan 7 (Tujuh) tabel. Berikut ini adalah tabel basis data yang digunakan :

a. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : id_admin

Keterangan : Tabel untuk menyimpan data akun admin

Tabel 3. 6 Table Admin

No	Nama kolom	Tipe data (banyak karakter)
1	id_admin(*primary key*)	Integer – (1)
2	Username	Varchar – (20)
3	Password	Varchar – (35)

b. Tabel Menu

Nama Tabel : Menu

Primary Key : id_menu

Keterangan : Tabel untuk menyimpan data menu

Tabel 3. 7 Table Menu

No	Nama kolom	Tipe data (banyak karakter)
1	id_menu(*primary key*)	Integer – (15)
2	Kategori	Varchar – (10)
3	nama_menu	Varchar – (15)
4	harga	Integer – (6)
5	Status_menu	Varchar – (15)

c. Tabel Transaksi

Nama Tabel : Transaksi

Primary Key : id_transaksi

Keterangan : Tabel untuk menyimpan pesanan masuk

Tabel 3. 8 Tabel transaksi

No	Nama kolom	Tipe data (banyak karakter)
1	Id_transaksi	Integer – (15)
2	Nama_pelanggan	Varchar – (15)
3	Nama_menu	Varchar – (15)
4	No_meja	Varchar – (2)
5	Jumlah	Integer – (7)
6	tanggal	Datetime – (8)
7	No_nota	Integer – ()

d. Tabel Meja

Nama Tabel : Meja

Primary Key : id_meja

Keterangan : Tabel untuk menyimpan data meja

Tabel 3. 9 Tabel Meja

No	Nama kolom	Tipe data (banyak karakter)
1	Id_meja(*primary key*)	Integer – (15)
2	No_meja	Varchar – (2)

e. Tabel Data Penjualan

Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : id_Penjualan

Keterangan : Tabel untuk menyimpan data penjualan

Tabel 3. 10 Tabel Penjualan

No	Nama kolom	Tipe data (banyak karakter)
1	Id_penjualan	Integer – (15)
2	Nama_pelanggan	Varchar – (15)
3	Nama_menu	Varchar – (15)
4	No_meja	Varchar – (2)
5	Jumlah	Integer – (7)
6	tanggal	Datetime – (8)
7	No_nota	Integer – (12)

f. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : id_pembayaran

Keterangan : Tabel untuk menyimpan data pembayaran

Tabel 3. 11 Tabel Pembayaran

No	Nama kolom	Tipe data (banyak karakter)
1	id_pembayaran(*primary key*)	verchar – (15)
2	No_nota	varchar – (12)
3	tanggal_bayar	Datetime – (8)
4	total_bayar	Integer – (8)
5	Kembali	Integer – (8)

g. Tabel Pembelian

Nama Tabel : Pembelian

Primary Key : id_pembelian

Keterangan : Tabel untuk menyimpan data pembelian/*order* yang dilakukan oleh pelanggan.

Tabel 3. 12 Tabel Pembelian

No	Nama kolom	Tipe data (banyak karakter)
1	id_pembelian(*primary key*)	Integer – (15)
2	No_nota	Integer – (30)
3	jumlahl_bayar	Integer – (8)
4	total_bayar	Integer – (8)
5	Nama_menu	Varchar – (15)
6	Nama_pelanggan	Varchar – (15)

3.7.7. Desain Antarmuka/*Interface*

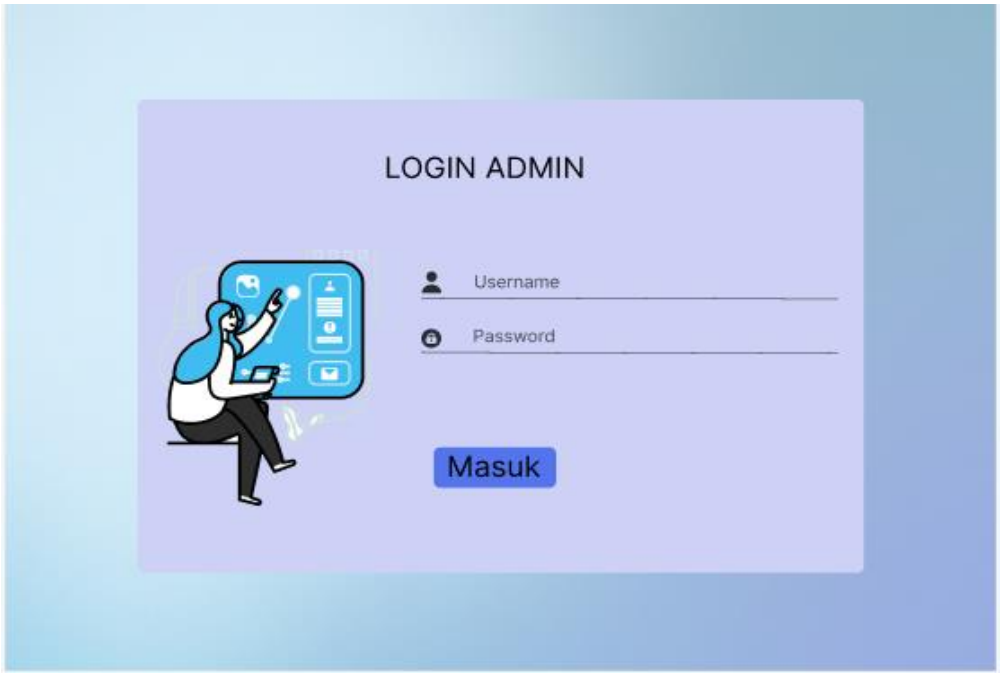
Pada desain antarmuka peneliti membagi 2 (dua) desain antarmuka yaitu milik kasir/admin dan milik pelanggan. Adapun desain antarmuka sebagai berikut :

1) Antarmuka Admin

Pada antarmuka admin menjelaskan apasaja yang ada didalam admin dan yang dapat Admin lakukan. Adapun desain-desain yang ada pada antarmuka admin ini, yaitu :

a. Tampilan Login Admin

Tampilan login Admin ini berguna untuk melakukan proses *login* untuk bisa masuk kedalam sistem informasi. Yang dapat masuk/*login* hanyalah kasir yang juga sebagai admin.



Gambar 3. 13 Tampilan Login Kasir/admin

b. Tampilan Tambah Data Makanan dan Minuman

Tampilan ini berguna untuk melakukan *input* data makanan dan minuman yang kemudian akan tersimpan kedalam *database*.



Gambar 3. 14 Tampilan Tambah Data Makanan dan Minuman

c. Tampilan Data Penjualan

Tampilan ini berguna untuk memperlihatkan transaksi yang sudah selesai dilakukan oleh pelanggan..



Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Tambah Data Karyawan

d. Tampilan form Pembayaran

Tampilan ini berguna untuk menghitung transaksi pembayaran dari setiap proses pembelian makanan dan minuman.



Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Form Pembayaran

2) Antarmuka Pelanggan

Pada antarmuka pelanggan akan menampilkan halaman yang dapat dilihat oleh pelanggan, yaitu sebagai berukut :

a. Tampilan Nomor Meja Beserta QR Code

Untuk membantu pelanggan dalam melakukan pembelian maka disediakan QR Code pada nomor meja yang jika pelanggan melakukan scan maka akan langsung diarahkan ke sistem informasi pemesanan makanan dan minuman Rumah Makan Mentaya.



Gambar 3. 17 Nomor Meja Beserta *QR CODE*

b. Tampilan Utama Halaman Pelanggan

Pada tampilan ini menjelaskan beberapa informasi menggenai Rumah Makan Mentaya yang dapat membantu pelanggan jika ingin mendapatkan informasi, didalamnya dijelaskan tentang Rumah Makan Mentaya dan lokasi Rumah Makan Mentaya untuk membantu pelanggan mencari lokasi Rumah Makan tersebut.



Gambar 3. 18 Tampilan Halaman Utama milik Pelanggan

c. Tampilan Pemesanan makanan dan minuman

Pada tampilan ini pelanggan dapat melakukan pemesanan makanan dan minuman, pelanggan dapat memilih apakah pesanan akan dibawa pulang atau makan ditempat, jika pelanggan memakan di tempat maka diwajibkan untuk memilih tempat duduk.



Gambar 3. 19 Tampilan Menu yang sudah dipilih oleh Pelanggan

d. Pembayaran oleh pelanggan

Pada halaman ini akan menampilkan transaksi yang dilakukan oleh pelanggan dan pelanggan dapat melakukan pembayaran.



Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Informasi Tempat Duduk

3.8. Jadwal Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian di Rumah Makan Mentaya Sampit dari bulan oktober, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara dan dokumentasi, dimana peneliti melakukan penelitian secara mendatangi langsung tempat penelitian dan bertemu langsung dengan pemilik tempat penelitian.

Tabel 3. 13 Tabel Jadwal Penelitian

Tahun		2022																2023																															
Bulan		Agustus		September				Oktober				November				Desember				Januari				Faberuari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
Minggu		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
No	Kegiatan																																																
1.	Mengajukan Judul Proposal																																																
2.	Konsultasi dan Persetujuan Judul Proposal																																																
3.	Pengajuan Ijin Penelitian																																																
4.	Melakukan Observasi, Wawancara dan Dokumentasi																																																
5.	Penyusunan Proposal dan acc proposal																																																
6.	Seminar Proposal dan revisi																																																
7.	Penulisan laporan																																																

Tahun		2022																2023																															
Bulan		Agustus		September			Oktober				November				Desember				Januari				Faberuari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
Minggu		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	tugas akhir																																																
8.	Ujian tugas akhir dan revisi																																																
9.	Laporan tugas akhir																																																

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Berdasarkan Pembahasan pada Bab Sebelumnya tentang analisis sistem yang sedang berjalan dan analisis kebutuhan sistem. Mendapatkan hasil berupa analisis dan desain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Mentaya.

4.1.1 Profil Rumah Makan

Rumah Makan Mentaya merupakan sebuah tempat usaha yang bergerak dibidang kuliner dan berada di Kalimantan Tengah, Kabupaten Kotawaringin Timur tepatnya kota Sampit yang beralamat di Jl. Jendral Sudirman Km 1,5. Rumah Makan ini berdiri pada tahun 2016 dan hanya berlokasi di Sampit belum memiliki cabang di daerah lain. Transaksi penjualan yang dilakukan oleh Rumah Makan Mentaya masih menggunakan cara tradisional yaitu dengan cara mencatat pesanan pelanggan lalu menyerahkan ke kasir.

4.1.2 Hasil Penelitian

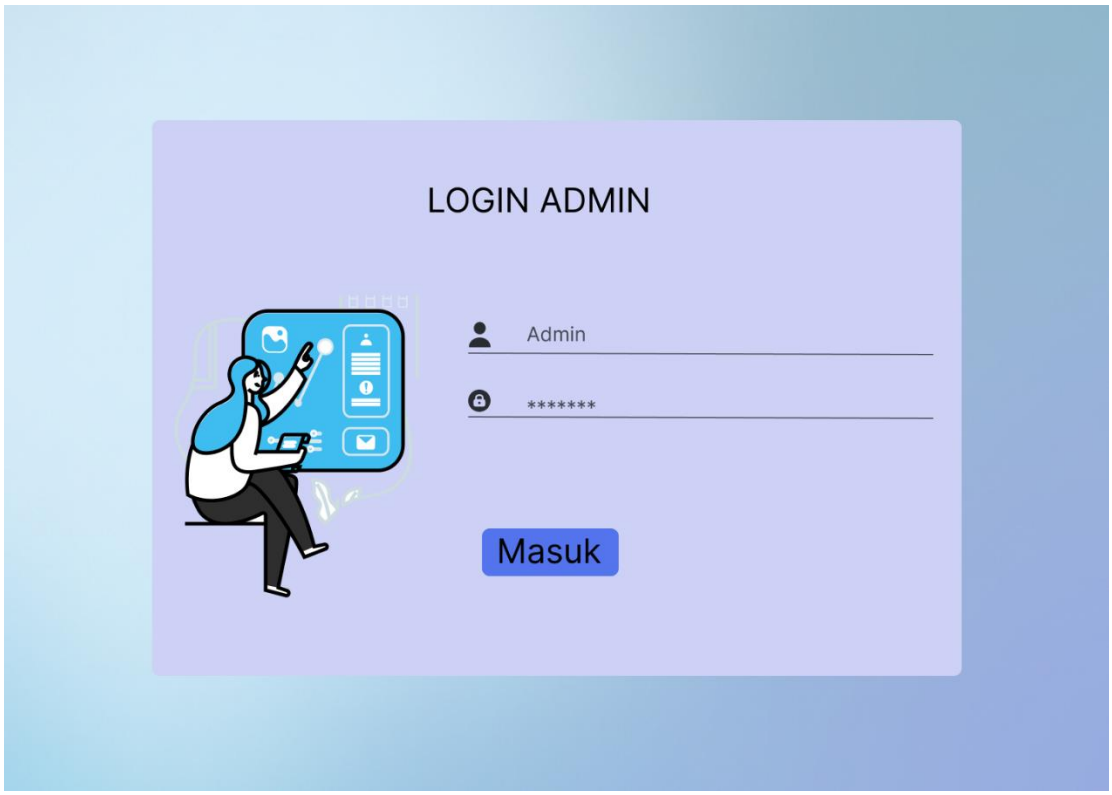
Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu sebuah rancangan (*desain*) sistem informasi penjualan makanan dan minuman berbasis web, didalam sistem informasi tersebut memiliki 2 (dua) pengguna yaitu: Admin/Kasir dan Pelanggan.

1. Rancangan Halaman Kasir/Admin

   Berikut adalah hasil dari desain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman untuk pengguna kasir/admin.

a. Rancangan halaman login untuk kasir/admin

Berikut ini adalah hasil rancangan dari halaman login.

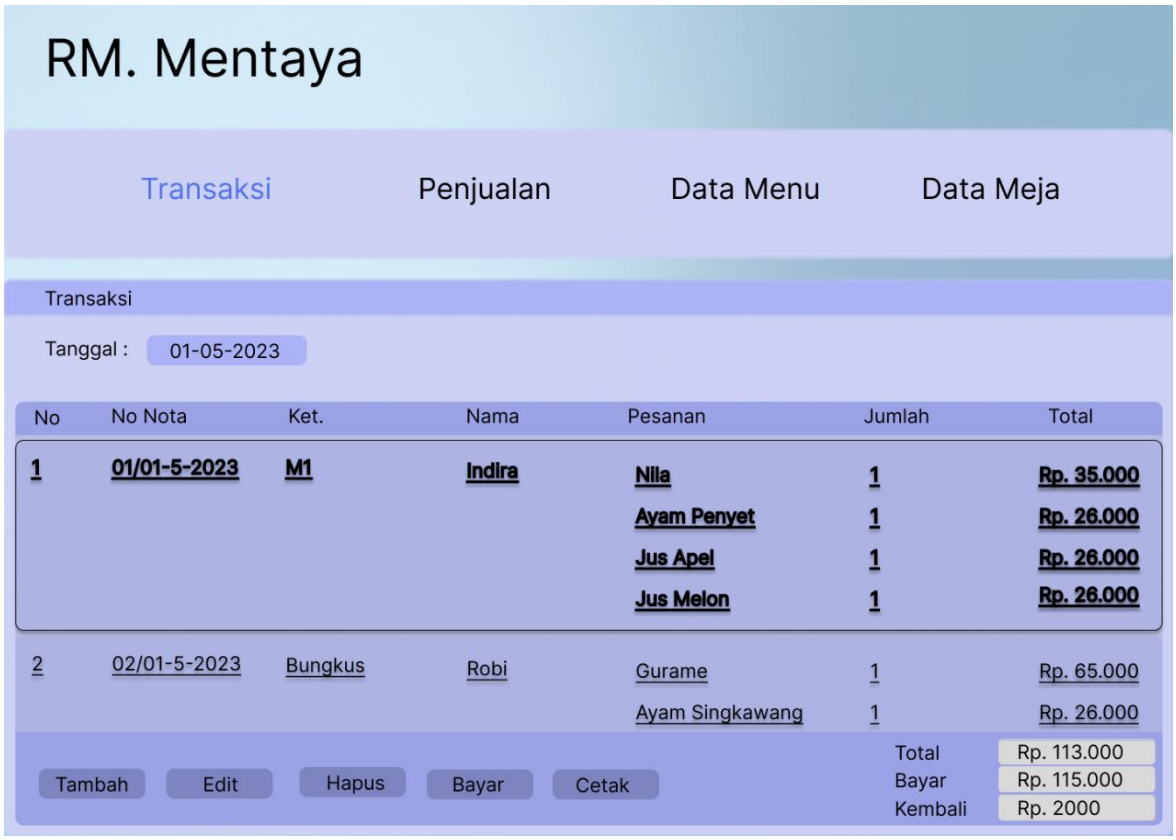


Gambar 4. 1 Tampilan login admin

Halaman Login digunakan oleh kasir yang juga sebagai admin untuk masuk kedamalam halaman sistem informasi.

b. Rancangan Halaman Transaksi

Berikut ini adalah hasil rancangan halaman transaksi.



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Transaksi

Pada halaman Transaksi pesanan akan masuk kedalam sistem serta admin dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus pesanan yang masuk.

c. Rancangan Menu Tambah pada Halaman Transaksi.

Berikut ini adalah Rancangan Halaman Tambah pada Halaman Transaksi.



Gambar 4. 3 Tampilan Menu Tambah pada Halaman Transaksi

Pada halaman Tambah Kasir/Admin dapat menambah serta mengurangi pesanan/*order* untuk pelanggan.

d. Rancangan Menu Edit pada Halaman Transaksi.

Berikut ini adalah Rancangan Menu Edit pada Halaman Transaksi.

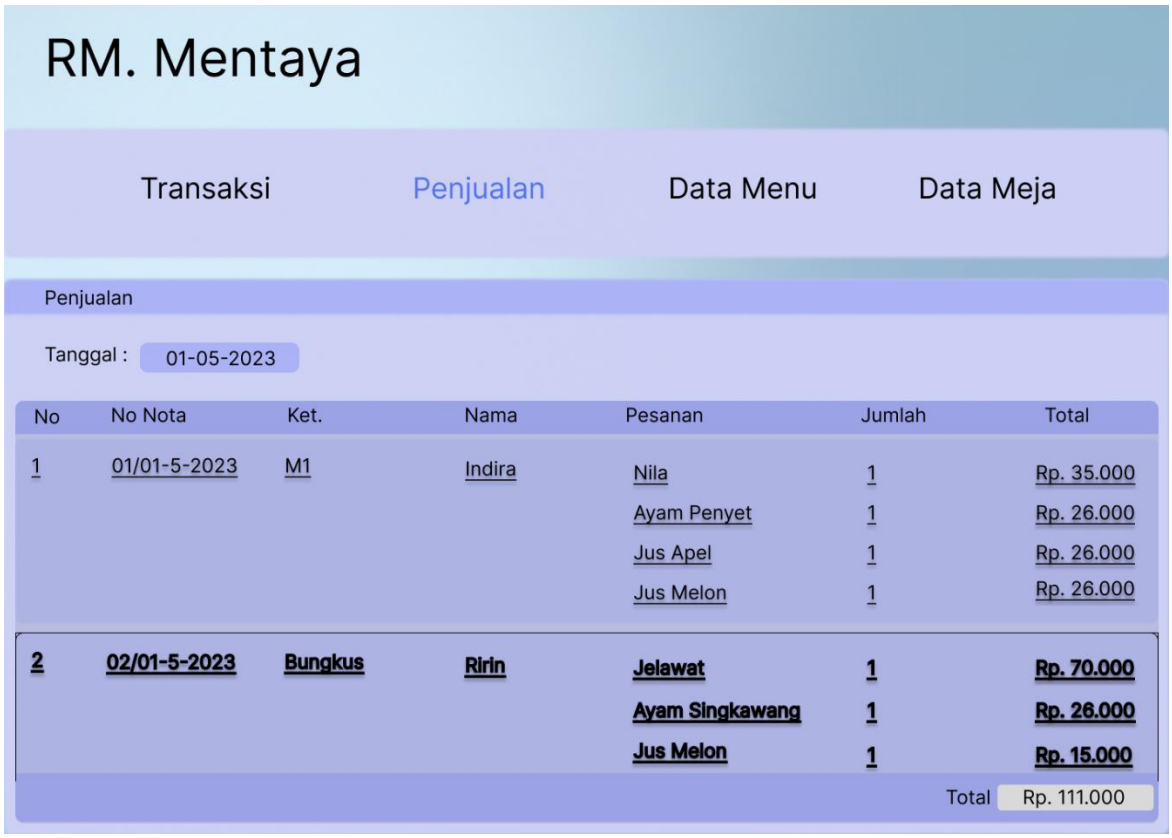


Gambar 4. 4 Tampilan Menu Edit pada Halaman Transaksi

Pada halaman Edit Kasir/Admin dapat melakukan edit pada pesananan pelanggan seperti menambah menu dan jumlah menu.

e. Rancangan Halaman Penjualan

Berikut ini adalah hasil rancangan dari Halaman Penjualan.

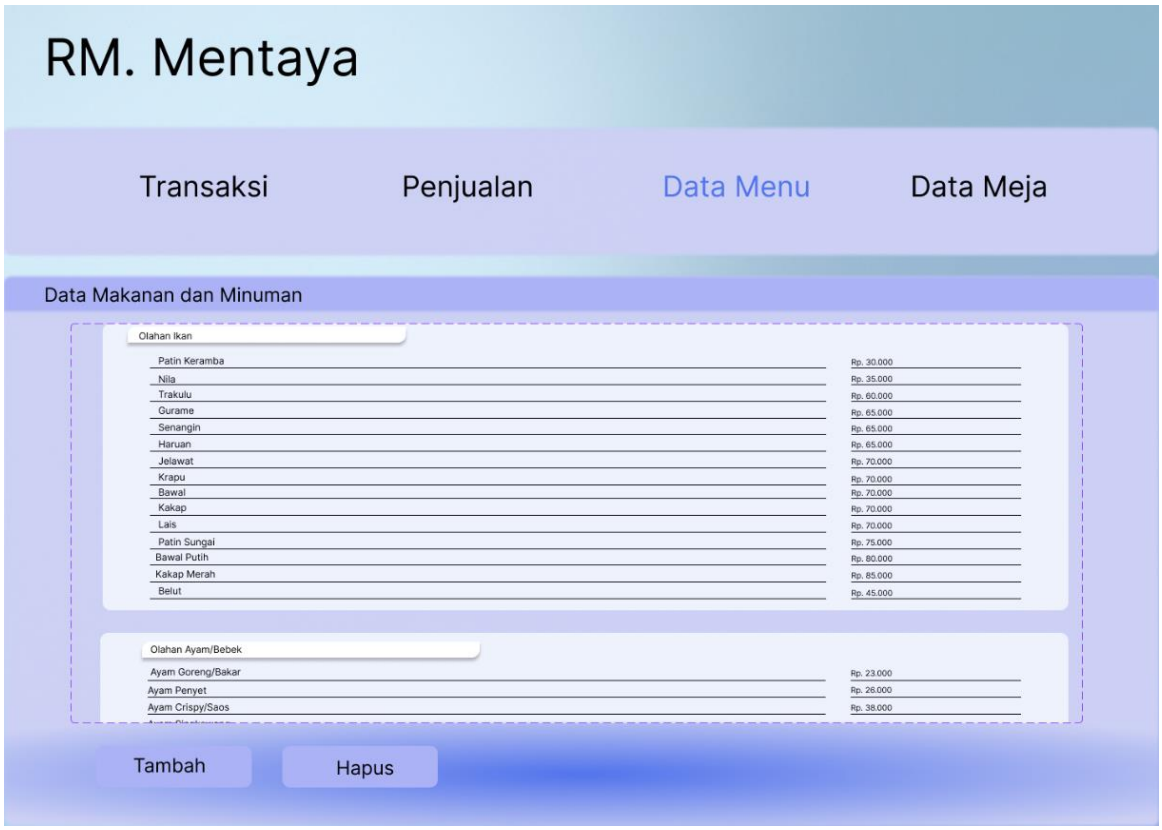


Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Penjualan

Pada halaman Penjualan pesanan yang sudah diproses atau telah selesai dari halaman transaksi akan masuk kedalam halaman penjualan pada halaman penjualan admin hanya dapat melakukan pengecekan tidak dapat menghapus dan juga mengedit.

f. Rancangan Halaman Data menu

Berikut ini adalah hasil Rancangan Halaman Data Menu.



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Menu

Pada halaman Data Menu semua menu yang ada akan ditampilkan admin juga dapat melakukan penambahan data menu, mengedit data menu, dan menghapus data menu.

g. Rancangan Halaman Tambah Data Menu

Berikut ini adalah hasil Rancangan Halaman Tambah Data Menu.

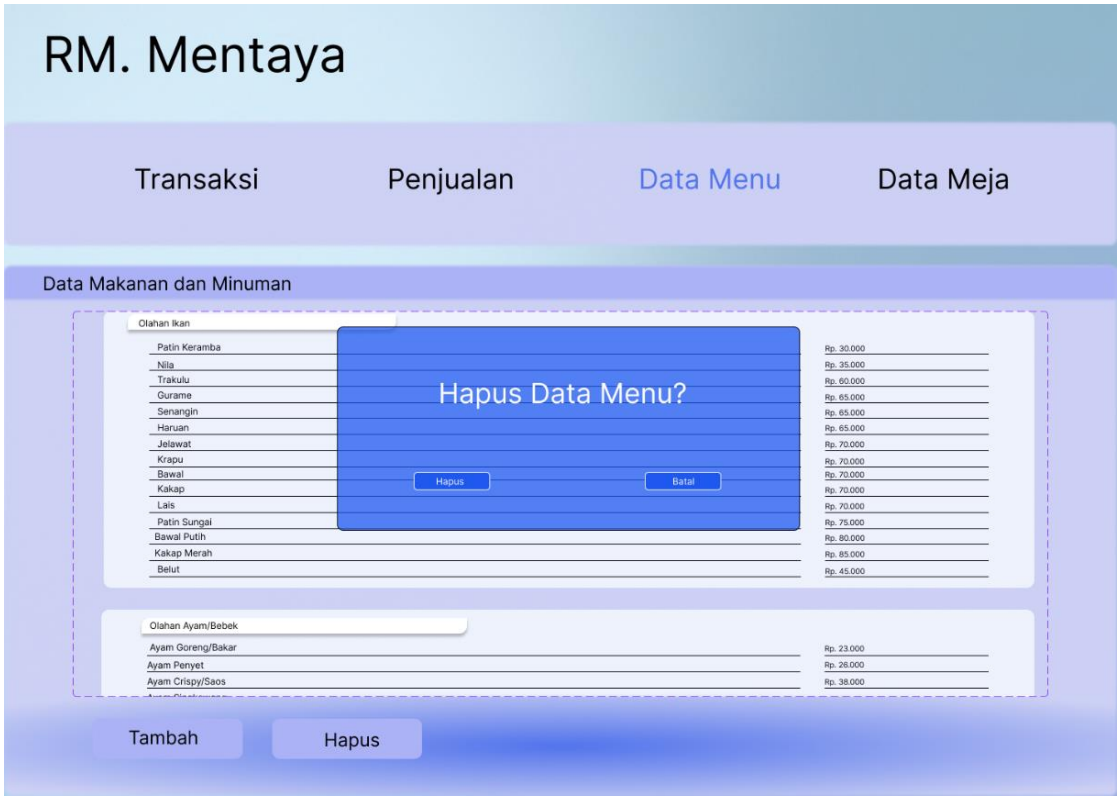


Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Tambah Data Menu

Pada halaman Tambah Data Menu kasir/admin dapat menambah menu dengan cara menginput dapat yang diperlukan.

h. Rancangan Hapus Data Menu Makanan dan Minuman

Berikut ini adalah rancangan dari Tampilan Menghapus Data Makanan dan Minuman

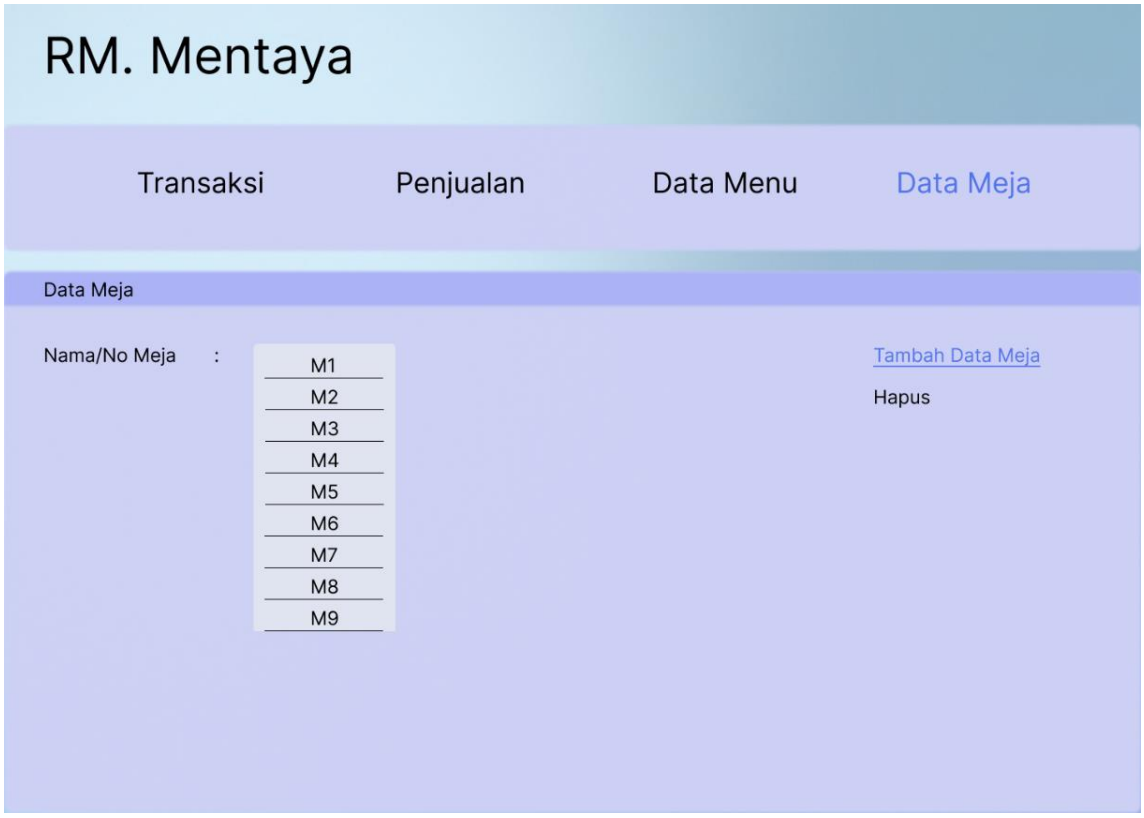


Gambar 4. 8 Tampilan Hapus Data Menu

Pada halaman Hapus Data Menu admin dapat memilih menu dan menghapus menu dengan cara klik tombol hapus pada halaman data menu.

i. Rancangan Halaman Data Meja

Berikut ini adalah hasil rancangan dari halaman data meja.



Gambar 4. 9 Tampilan Data Meja

Pada halaman Data Meja semua data meja akan ditampilkan. Admin juga dapat melakukakan penambahan data meja, mengedit data meja dan menghapus data meja.

j. Rancangan Halaman Tambah data meja

Berikut ini adalah hasil rancangan dari halaman tambah data meja.

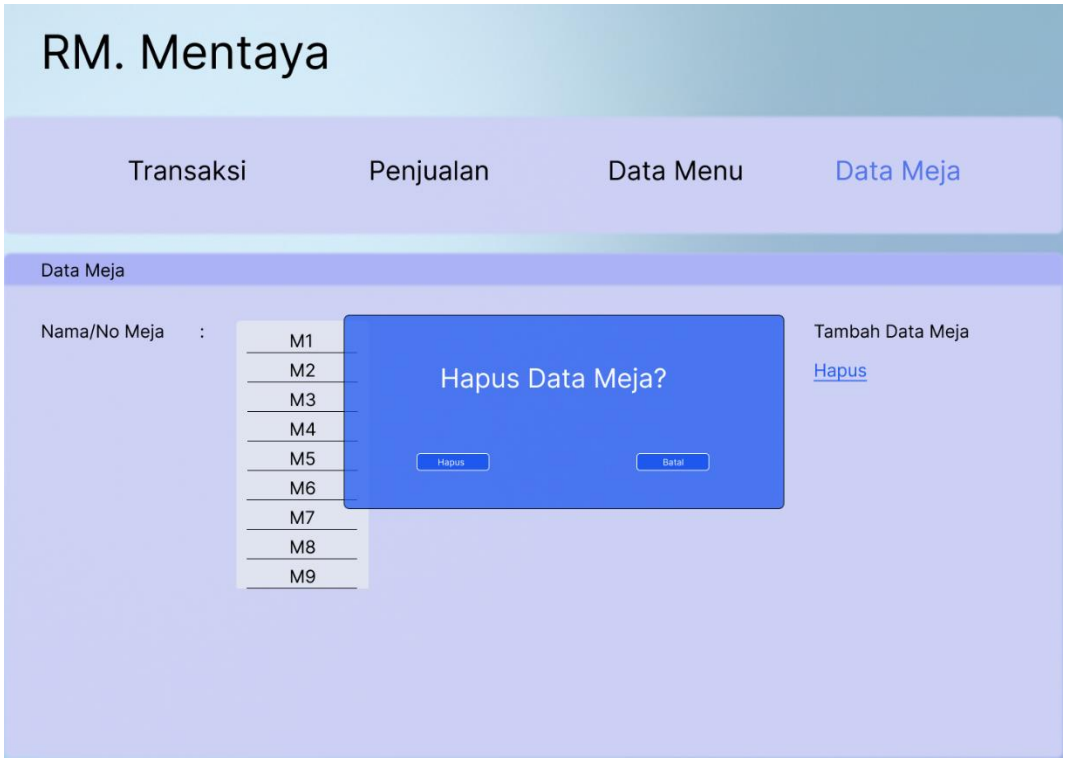


Gambar 4. 10 Tampilan Tambah Data Meja

Pada halaman Tambah Data Meja admin dapat melakukan tambah data meja dengan cara mengisi nama/no meja lalu klik tambah.

k. Rancangan Halaman hapus data meja

Berikut ini adalah hasil Rancangan Halaman Hapus Data Meja.



Gambar 4. 11 Tampilan Hapus Data Meja

Pada halaman Hapus Data Meja admin dapat menghapus meja dengan cara memilih meja lalu klik hapus.

2. Desain halaman pelanggan

Berikut ini adalah hasil perancangan (*desain*) dari halaman untuk pelanggan.

a. Rancangan Halaman Utama

Berikut ini adalah hasil rancangan dari Halaman Utama milik pelanggan.



Gambar 4. 12 Halaman Utama Sistem Informasi Pemesanan

Pada halaman Home pelanggan dapat melihat informasi mengenai Rumah Makan Mentaya dan pelanggan dapat melihat

lokasi Rumah Makan Mentaya melalui titik lokasi yang sudah tersedia.

b. Rancangan Halaman Menu

Berikut ini adalah hasil rancangan dari Halaman Menu.



Gambar 4. 13 Halaman Menu

Pada Halaman Menu berisikan semua menu yang ada pada Rumah Makan Mentaya. Ketika pelanggan akan melakukan pemesanan ada pada halaman ini didalam halaman ini pelanggan

dapat memilih apakah pesanan akan makan ditempat atau dibungkus. Jika makan ditempat maka pelanggan wajib mengisikan tempat duduk yang tersedia.

c. Rancangan Halaman Ketika memilih Pesanan

Berikut ini adalah hasil rancangan dari Halaman Ketika pelanggan melakukan pesanan.



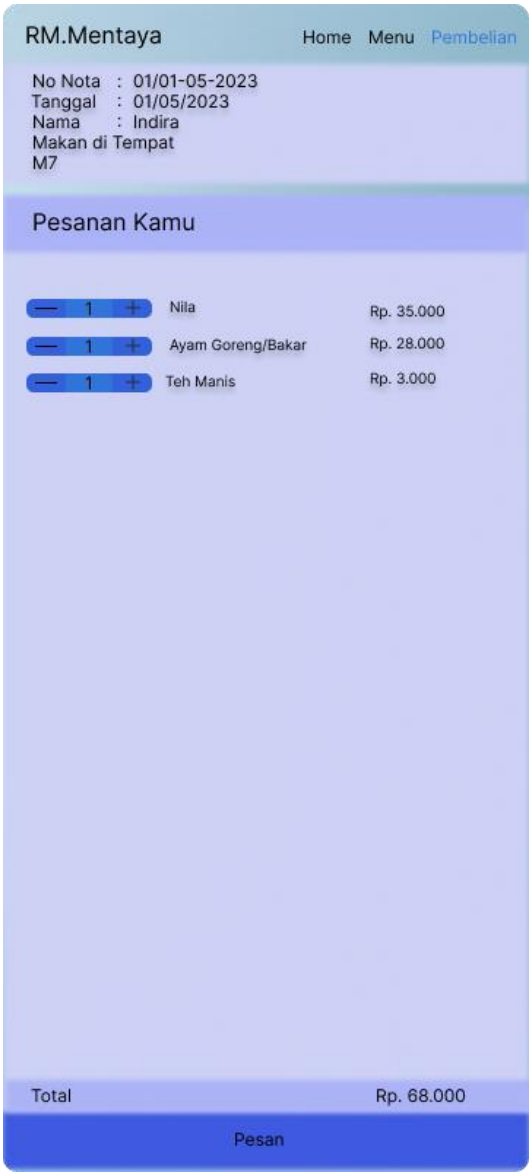
Gambar 4. 14 Halaman ketika Memilih Pesanan

Pada halaman Memilih Pesanana pelanggan pertama harus mengisikan nama pemesan lalu memilih apakah pesanan akan dibungkus atau makan ditempat, jika makan ditempat maka pelanggan wajib memilih tempat duduk yang tersedia. Setelah tahap

tersebut selesai barulah pelanggan memilih menu yang sudah tersedia pada halaman menu kemudian jika ingin melakukan pemesanan klik menu dan akan muncul pilihan jumlah yang akan dipesan dan juga status menu. Sebagai contoh pada gambar dibawah pelanggan memilih menu nila dan akan muncul jumlah yang ingin dipesan jika sudah klik tombol pesan maka pesanan secara otomatis akan masuk ke halaman pembelian.

d. Rancangan Halaman Pembelian

Berikut ini adalah hasil dari rangcangan dari Halaman Pembelian.

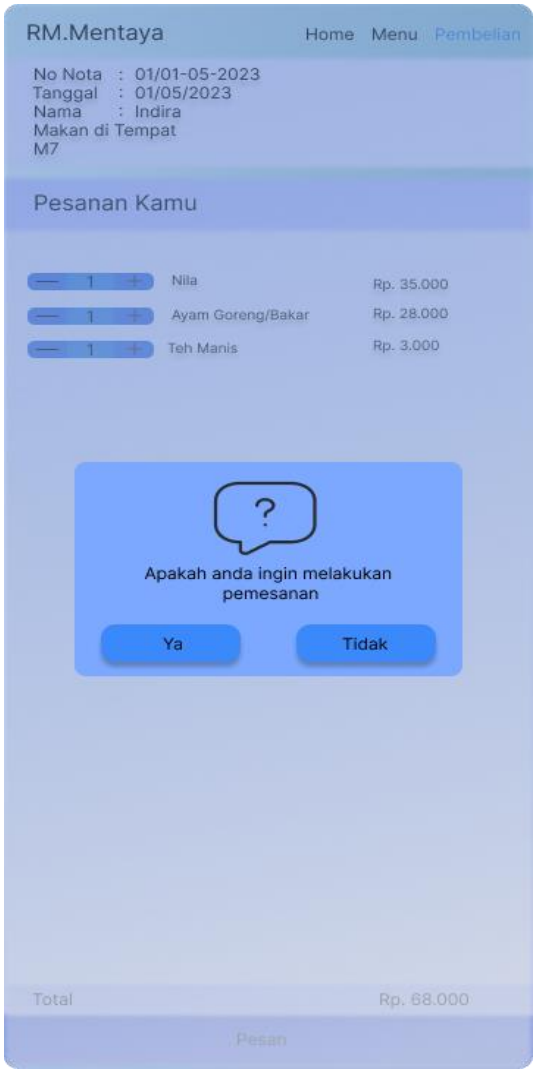


Gambar 4. 15 Halaman Pembelian

Pada halaman Pembelian Semua pesanan milik pelanggan akan tampil. Pelanggan juga dapat menambah jumlah atau menghapus pesanan pada halaman ini, setelah itu pelanggan dapat melakukan pesan dengan cara klik tombol pesan.

e. Halaman Konfirmasi Pemesanan

Berikut ini adalah hasil rancangan dari halaman konfirmasi pemesanan.

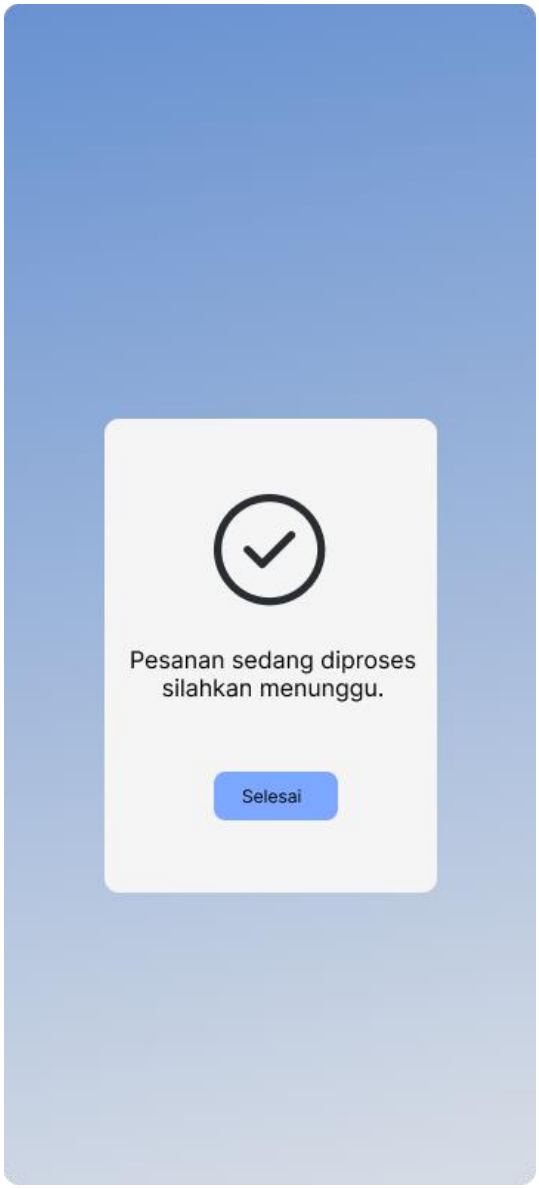


Gambar 4. 16 Halaman Konfirmasi Pemesanan

Pada halaman Konfirmasi Pemesanan konsumen diharuskan melakukan konfirmasi pemesanan apakah yakin ingin melakukan pemesanan, klik tombol Ya jika yakin ingin melakukan pemesanan dan klik Tidak jika tidak ingin melanjutkan pemesanan.

f. Halaman Notifikasi Pesanan Sedang diProses

Berikut ini adalah rancangan halaman notifikasi pesanan sedang diproses.



Gambar 4. 17 Halaman Notifikasi Pesanan Sedang Diproses

Jika konsumen sudah melakukan konfirmasi pemesanan maka akan tampil sebuah notifikasi pesanan sedang diproses dan konsumen menunggu pesanan diproses. Selanjutnya pelanggan klik tombol selesai untuk mengakhiri notifikasi.

4.2. Pembahasan

Berikut ini adalah pembahasan terkait solusi dari permasalahan yang sudah ditemukan sebelumnya.

4.2.1. Solusi Terkait Hasil Temuan

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti menawarkan solusi yaitu dengan memberikan perancangan (*desain*) sistem informasi pemesanan makanan dan minuman dimana sistem ini jika diterapkan maka akan dapat membantu pihak Rumah Makan untuk membantu dalam permasalahan yang ada, permasalahan dan solusi akan dirincikan di dalam tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4. 1 Tabel Permasalahan dan solusi

No	Permasalahan	Solusi
1.	Ketika pelanggan ingin melakukan pemesanan tetapi informasi menu yang tersedia tidak dapat pelanggan ketahui di menu harus bertanya kepada pelayan.	Informasi status menu akan membantu pelanggan untuk mengetahui apakah menu yang ada tersedia atau tidak
2.	Ketika pelanggan datang dalam keadaan ramai dan jumlah pelayan tidak bisa melayanin semua pelanggan ada banyak pelanggan yang tidak dapat dilayani serta terbatasnya buku menu yang tersedia.	Sistem informasi pemesanan dapat diakses oleh banyak pelanggan secara sekaligus tanpa harus bergantian melihat buku menu.
3.	Pelanggan yang akan melakukan pemesanan melalui jarak jauh dan tidak mengetahui menu apa saja yang tersedia pada rumah makan pelayan harus menjelaskan terlebih dahulu dan itu memerluka waktu yang lumayan lama.	Sistem informasi menu menampilakan menu apa saja yang ada serta apa saja menu yang sedang tersedia dan yang tidak.

4.2.2.Kuisoner dengan Skala Likert

Kuisoner adalah suatu cara yang dilakukan dengan memberikan sebuah pertanyaan kepada responder, berdasarkan jawaban dari responden dapat diukur dengan menggunakan metode Skala Likert.

Berikut adalah kriteria point pernyataan yang diberikan kepada responden.

Tabel 4. 2 Skala Likert

No	Keterangan	Nilai
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu – Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Berikut ini adalah daftar pernyataan yang diberikan kepada responden.

Tabel 4. 3 Point pernyataan

No	Pernyataan
1	Desain Sistem mudah dipahami
2	Desain Tampilan Menarik
3	Desain dan Tata letak Tombol Terlihat Dengan Jelas
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras
5	Susunan Daftar Menu yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna

Selanjutnya hasil tersebut akan diolah dan dihitung dengan kriteria yang sudah ditetapkan.

a. Point Pernyataan 1

Tabel 4. 4 Point pernyataan 1

No	Pernyataan	Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
1	Desain Sistem mudah dipahami			1	5	4
Total		43				

Perhitungan persentase sebagai berikut :

$$\frac{43}{100} x\ 100 = 43\%$$

Berdasarkan hasil dari tabel diatas maka hasil yang didapat adalah bahwa 43% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa desain sistem mudah dipahami.

b. Point Pernyataan 2

Tabel 4. 5 Point pernyataan 2

No	Pernyataan	Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
2	Desain Tampilan Menarik			3	4	3
Total		40				

Perhitungan persentase sebagai berikut :

$$\frac{40}{100} x\ 100 = 40\%$$

Berdasarkan hasil dari tabel diatas maka hasil yang didapat adalah bahwa 40% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa desain tampilan menarik.

c. Point Pernyataan 3

Tabel 4. 6 Point pernyataan 3

No	Pernyataan	Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
3	Desain dan Tata letak Tombol Terlihat Dengan Jelas			2	5	3
Total		41				

Perhitungan persentase sebagai berikut :

$$\frac{41}{100} x\ 100 = 41\%$$

Berdasarkan hasil dari tabel diatas maka hasil yang didapat adalah bahwa 41% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa desain dan tata letak tombol terlihat dengan jelas.

d. Point Pernyataan 4

Tabel 4. 7 Point pernyataan 4

No	Pernyataan	Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras			1	5	4
Total		43				

Perhitungan persentase sebagai berikut :

$$\frac{43}{100} x\ 100 = 43\%$$

Berdasarkan hasil dari tabel diatas maka hasil yang didapat adalah bahwa 43% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa penggunaan warna, jenis font, dan ukuran font jelas dan selaras..

e. Point Pernyataan 5

Tabel 4. 8 Point pernyataan 5

No	Pernyataan	Jawaban Responden				
		1	2	3	4	5
5	Susunan Daftar Menu yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna				2	8
Total		48				

Perhitungan persentase sebagai berikut :

$$\frac{48}{100} x\ 100 = 48\%$$

Berdasarkan hasil dari tabel diatas maka hasil yang didapat adalah bahwa 48% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju bahwa susunan daftar menu yang ditampilkan oleh sistem mudah dibaca oleh pengguna..

f. Hasil Rekap Perhitungan Skala Likert.

Berikut ini adalah hasil rekap dari hasil jawaban responden, berdasarkan hasil rekap responden dapat disimpulkan bahwa dihasilkan yaitu Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makan dan Minuman pada Rumah Makan Mentaya Berbasis Web.

Tabel 4. 9 Hasil Rekap Kuisoner

No	Pernyataan	Responden										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Desain Sistem mudah dipahami	3	5	4	4	5	5	4	4	4	5	43
2	Desain Tampilan Menarik	4	4	5	5	5	4	3	4	3	4	41
3	Desain dan Tata letak Tombol Terlihat Dengan Jelas	5	3	4	5	4	5	4	3	4	4	41
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras	4	5	5	4	5	5	4	3	4	4	43
5	Susunan Daftar Menu yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
Total Semua Responden												217
Rata-rata Semua Reponden = (Total Keseluruhan Skor : Jumlah responden) :Jumlah materi = $\frac{217 : 10}{5}$												4,43

Perhitungan Persentase sebagai berikut :

$$\frac{4,43}{5}\ x\ 100 = 88,6\%$$

Berdasarkan dari perhitungan tabel diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa 88,6% responden menyatakan bahwa mereka setuju dengan pernyataan mengenai desain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Mentaya Sampit berbasis Web.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan telah dilampirkan pada bab-bab diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. dalam penelitian ini Peneliti melakukan analisis dengan menggunakan metode PIECES untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara, dokumentasi dan juga observasi. Setelah semua data terkumpul peneliti melakukan desain UML (*Unifield Modeling Language*) dengan menggunakan *Draw.io* yang berguna untuk membantu peneliti dalam melakukan desain sistem informasi. Setelah itu peneliti melakukan desain sistem informasi dengan menggunakan *Figma*, hasil rancangan yang telah dibuat oleh peneliti diharapkan akan menjadi rekomendasi kepada pihak Rumah Makan Mentaya jika nantinya ingin menggunakan sistem informasi ini untuk diterapkan nantinya. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner menggunakan Skala Likert dengan jumlah 10 responden dan 5 point kriteria maka mendapatkan hasil interpresentasi sebesar 88,6%.

5.2. Saran

Berdasarakan penelitian yang telah dilakukan peneliti yaitu analisis dan desain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Mentaya, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada Rumah Makan Mentaya untuk lebih memanfaatkan teknologi seperti sosial media dalam melakukan pengenalan produk, promosi dan memberikan penawaran menarik lainnya agar dapat menarik minat pelanggan.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat melakukan implementasi sistem informasi pemesanan makanan dan minuman untuk Rumah Makan Mentaya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Haris Dalimunthe, 2020. Desain Basis Data Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Restoran Berbasis Online. *Jurnal Rekayasa Elektro Sriwijaya*, 1(2), pp.53–61. https://doi.org/10.36706/jres.v1i2.14.

Agustina, R., Suprianto, D. and Muslimin, I., 2017. Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android. *SMATIKA JURNAL*, 7(02), pp.26–30. https://doi.org/10.32664/smatika.v7i02.154.

Chalimi, Ach.N.F., 2018. Analisa Manajemen dan Strategi Bisnis pada Resto Ikan Bakar dan Kolam Pancing Watukosek. *Jurnal Akuntansi*, 3(2), p.725. https://doi.org/10.30736/jpensi.v3i2.166.

Chandy, C. and Siahaan, K., 2018. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Dengan Perangkat Nirkabel Pada Cafe Resto Lucck Eat. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), pp.1020–1029.

Haerofifah, D., 2022. Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web. *Nuansa Informatika*, 16(1), pp.101–107. https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4771.

Islama Ilahiyyah, Muhammad Barja Sanjaya, S.T., M.T., O.C.A., and Ir. Ely Rosely, M.B.S., 2018. Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Berbasis Web Mobile Studi Kasus : Coffee Pudak Bandung Booking Application Drinks and Food Based Mobile Web Case Study : Coffee Pudak Bandung. 4(1), p.122.

Jamaludin, A., 2018. Analisis Kualitas Pelayanan Dan Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Rumah Makan Padang Sederhana Karawang. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, [online] 4(1). https://doi.org/10.36805/manajemen.v4i1.369.

Julianti, A. and Mubarok, A., 2021. Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Café Coffee Holidays. *eProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2(1), pp.218–222.

Mohammad Faishol Zuhri, Siti Sufaidah, and Agus Sifaunajah, 2018. Rancang Bangun Aplikasi Rental Alat-Alat Pesta Dengan Sistem Notifikasi. *SAINTEKBU: Jurnal Sains dan Teknologi*, 10(2), pp.17–26. https://doi.org/10.32764/saintekbu.v10i2.205.

Mumpuni, I.D. and Dewa, W.A., 2017. Analisis Dan Pengembangan Sistem Self Services Terminal (SST) Dengan Pendekatan PIECES Pada STMIK Pradnya Paramita Malang. *MATICS: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi (Journal of Computer Science and Information Technology)*, 9(1), pp.12–17. https://doi.org/10.18860/mat.v9i1.4127.

Nurhayati, S. and Sucahyo, N., 2021. Penerapan Metode Pieces Dalam Pengembangan Sistem E-Commerce Penjualan Produk Komputer. *JRIS : Jurnal Rekayasa Informasi Swadharma*, 1(1), pp.34–39. https://doi.org/10.56486/jris.vol1no1.63.

Oley, E., Sentinuwo, S.R. and Sinsuw, A.A.E., 2017. Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran). *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(4), pp.159–170. https://doi.org/10.35793/jtek.6.4.2017.23230.

Ong, D., 2020. Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Restoran Menggunakan Codeigniter. *Respati*, 15(3), p.1. https://doi.org/10.35842/jtir.v15i3.360.

Putra, H.N., 2018. Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya. *Sinkron : jurnal dan penelitian teknik informatika*, 2(2), pp.67–77.

Rosyadah, A.K., Yulantias, A., Herawati, A.R. and . K., 2022. Analisis Kepuasan Masyarakat Jenangan Terhadap Kebijakan Subsidi Listrik Di Masa Pandemi. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, pp.39–45. https://doi.org/10.33701/jkp.v5i1.2140.

Shadiq, J. and Ratu Lolly, R.W., 2020. Sistem Informasi Kasir pada Restoran Siap Saji FoodPanda Berbasis Desktop. *Information Management For Educators And Professionals : Journal of Information Management*, 5(1), p.85. https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1444.

Bahasa, B. P. d. P. & Pendidikan, K., 2016. *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.* [Online]
Available at: https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/rumah%20makan
[Accessed 3 4 2023].

LAMPIRAN

Lampiran 1 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. 410/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 : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   N I K : 197603272016107
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program
2. Nama : Norhayati, M.Pd.
   N I K : 198805222011004
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Wayan wiyata
N I M : C1957201034
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Mentaya Sampit Berbasis Web

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
K e t u a,

Norhayati, 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 : 671 /STMIK-6.1/AK/IX/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **PEMILIK USAHA RUMAH MAKAN MENTAYA SAMPIT**
Jl. Jendral Sudirman Km.2 Sampit
Kota Sampit provinsi Kalimantan tengah

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	:	WAYAN WIYATA
NIM	:	C1957201034
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (7)
Lama Penelitian	:	27 Oktober 2022 s.d 27 November 2022
Tempat Penelitian	:	Rumah Makan Mentaya Sampit

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA RUMAH MAKAN MENTAYA SAMPIT BERBASIS WEB

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, 27 Oktober 2022
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian



Sampit, 31 Oktober 2022

Nomor	:	Lepas	Kepada
Lampiran	:	---	
Perihal	:	Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk tugas Akhir.	Yth. Ketua STMIK Palangka Raya di - PALANGKARAYA

Sehubungan dengan Surat dari Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya Nomor 671/STMIK-c.1/Ak/X/2022 tanggal 27 Oktober 2022 perihal Permohonan Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk tugas Akhir Mahasiswa yaitu :

Nama	: WAYAN WIYATA
NIM	: C1957201034
Prodi (Jenjang)	: Sistem Informasi (S1)
Tahun Akad. (Sesester)	: 2022/2023 (7)
Lama Penelitian	: 27 Oktober 2022 s/d 27 November 2022
Tempat Penelitian	: RM Mentaya

Disetujui untuk mengadakan penelitian ditempat usaha kami RM Mentaya Sampit dan telah melakukan kegiatan sejak hari Kamis tanggal 27 Oktober 2022.

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

RM. MENTAYA

RM. MENTAYA
PUSAT WISATA KULINER SAMPIT
JL. JEND. SUDIRMAN KM. 2 SAMPIT
HP. 0813 4342 4308 - 0852 1221 0788

(SUPATMI, SE., MT)

Lampiran 4 Kartu Kegiatan konsultasi

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 : Wayan Wiyata
NIM : CW57701039
No. Hp : 085757930900
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : Analisis dan desain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan mentaya sampit berbasis web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1. 2. 3 4.	26-09-2022	26-09-2022	Cover Sesuaikan dengan aturan Pedoman -Penomeran sub Judul sesuaikan dengan pedoman -Perbaiki latar belakang, hapus tentang Sejarah Restaurant -Perbaiki latar belakang masalah -Perbaiki tujuan dan manfaat penelitian -Metodologi penelitian pada bab I dihapus - Sistematika penulisan diperbaiki - Bab II untuk penulisan kutipan harus menggunakan refrence tool seperti petunjuk pada pedoman	
2.	21-10-2022	27-10-2022	1. Perbaiki format cover 2. Pada batasan masalah tambahkan pencatatan lurah yg digunakan dalam penelitian 3. Bab II perbaikan letak numbering. 4. Kutipan disesuaikan dgn format taylord anglia. 5. Penelitian yg relevan pada kolom hasil, Jelaskan persamaan penelitian yg ada dan yg akan dilakukan serta jelaskan perbedaannya.	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Prabowo, S.Kom, M.M.Si

Dosen Pembimbing II,

Nurhayati, M.Pd

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 : Wayan Wiyata
NIM : 2105720134
No. Hp : 085737030000
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : Analisis dan desain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan Mentaya sampit berbasis web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	19-01-2023	19-01-2023	- Perbaiki Pengetikan sesuai Pedoman. - Perbaiki Judul tabel, buat Judul dan sumber gambar. - Referensi Pada Penelitian yang relevan cantumkan dalam daftar pustaka. - pada bagian Metodelogi Penelitian (Tinjauan umum) ceritakan tentang Rm. Mentaya. - tambahkan flowchart desain Penelitian. - Perbaiki teknik analisis dan prosedur Pengumpulan data. - Perbaiki kebutuhan perangkat lunak	
	23-01-2023	23-01-2023	Batasan masalah Landasan pustaka	
	25-01-2023	25-01-2023	Usecase diagram sinkronisasi Menyiapkan Activity. Diagram	
	31-01-2023	31-01-2023	Usecase diagram sequence diagram	
	02-02-2023	02-02-2023	Sinkronisasi interface dengan Database tabel-tabel	
	04-02-2023	04-02-2023	Daftar pustaka / Lampiran	
	06-02-2023	06-02-2023	ACC Seminar Proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Triayudi, S.Kom, M.M.Si.

Dosen Pembimbing II,

Nurhayati, M.Pd

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 : Wayan Wiyarta
NIM : 61857201039
No. Hp : 0853 3793 0000
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : Analisis dan desain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Mentaya Sampit berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		8/2/2023	perbaiki jadwal penelitian	
		9/2/2023	ACC Seminar proposal	
		4/5/2023	- Perbaiki penjelasan tentang rancangan halaman utama, hal menu, hal pembelian. - Gambar tidak boleh screen shoot. (cetak) - perbaiki kesimpulan pada bab V (kesimpulan harus menjawab rumusan masalah secara singkat padat dan jelas).	
		10/5/2023	Use case, sequence, Activity Diagram	
		22/5/2023	Sinkronisasi Database dengan tabel dan Interface	
		26/5/2023	Lampiran berkas-berkas manual	
		29/5/2023	Presentasi menu lengkap untuk TA	
		7/6/2023	ACC sidang TA	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, ...

Dosen Pembimbing II, Norhayati

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 : Wayan Wiweka
NIM : C1957201034
No. Hp : 085737939820
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : Analisis dan desain sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan Mantaya Sampit berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	07-06-2023	07-06-2023	- Perbaiki gambar struktur organisasi - Perbaiki Saran. - Lengkapi Lampiran Tugas Akhir.	
	9-Juni/23		-lengkapi lampiran sesuai pedoman. -buat intisari di abstrak (lihat contoh di pedoman). -buat daftar pustakanya	
	10/Juni 2023		acc sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Agung Pratama

Dosen Pembimbing II,

Nanang

Lampiran 5 Surat Tugas Dosen 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.186/STMIK-3.C.1/AK/VI/2023

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

1. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Ketua
2. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
   NIK : 197803202008001
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : H. Muhammad Erfan, S. Kom., M. E.
   NIK : 198111272010107
   Sebagai Anggota
4. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   NIK : 197603272016107
   Sebagai Anggota
5. Nama : Norhayati, M.Pd.
   NIK : 198805222011004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	WAYAN WIYATA
NIM	:	C1957201034
Hari/ Tanggal	:	Sabtu,01 Juli 2023
Waktu	:	14.00 sd 15.30
Judul Tugas Akhir	:	Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Mentaya Sampit Berbasis Web

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

Palangka Raya, 17 Juni 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Norhayati, 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 6 Lembar Observasi

KEGIATAN OBSERVASI

Nama : Wayan Wiyata

Nim : C1957201034

Program Studi : Sistem Informasi

Tempat Observasi : Rumah Makan Mentaya

Alamat : Jl. Jendral Sudirman Km.2 Sampit

No	Kegiatan Observasi
1	Pengenalan Rumah Makan Mentaya
2	Mengamati proses transaksi pada Rumah Makan Mentaya
3	Obervasi kegiatan pemesanan dan transaksi pembayaran pada Rumah Makan Mentaya

Sampit, 1 Novermber 2022

Mengetahui,

Pemilik RM. Mentaya,

R.M. MENTAYA
PUSAT WISATA KULINER SAMPIT
JL. JEND. SUDIRMAN KM. 2 SAMPIT
HP. 0813 4342 4308 - 0852 1221 0700

KOMANG SUPATMI, SE., MT

Mengetahui,

Peneliti

WAYAN WIYATA

Lampiran 7 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Hari/Tanggal : 1 November 2022

Nama : Wayan Wiyata

Nim : C1957201034

Narasumber : Pemilik, Kasir

Tabel I Wawancara dengan Pemilik

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan dan bagaimana berdirinya Rumah Makan Mentaya Sampit ?	Rumah Makan ini berdiri pada 26 Desember 2016. Rumah Makan ini berdiri karena pada saat itu ada peluang dalam usaha kuliren di sampit rumah makan ini berdiri dengan bantuan beberapa orang hingga bisa berkembang sampai sekarang.
2	Permasalahan atau kendala yang biasa terjadi pada Rumah Makan Mentaya?	Kendala yang biasa terjadi biasanya terjadi pada pelayanan karena jumlah pelayan yang terbatas sehingga tidak dapat melakukan pelayanan yang mempuni kepada pelanggan apalagi ketika jumlah pelanggan tidak bisa ditangani oleh rumah makan.
3	Sistem seperti apa yang diinginkan untuk membantu permasalahan yang biasa terjadi pada Rumah Makan Mentaya?	Sistem yang dapat memberikan informasi kepada pelanggan dan dapat mempermudah rumah makan dalam memberikan pelayanan

Tabel II Wawancara dengan Kasir

No	pertanyaan	jawaban
1	Berapa lama anda bekerja sebagai kasir di Rumah Makan Mentaya Sampit ?	sudah bekerja dari rumah makan baru berdiri sampai sekarang. (saat penelitian dilakukan)
2	Bagaimana cara kerja sistem transaksi saat ini?	Untuk proses transaksi disini ketika pelanggan datang pelayan akan memberi menu dan mencatat pesanan pelanggan dan untuk pembayaran pelanggan pergi kekasir untuk melakukan pembayaran.
3	Apa saat melakukan transaksi ada permasalahan yang biasa terjadi?	Ketika pelanggan melakukan pemesanan tanpa ada pelayan (pelanggan hanya diberi buku menu dan mencatat pesanan sendiri) terkadang pelanggan tidak tau menu yang sedang tidak tersedia karena setiap harinya ada menu yang bisa saja tidak tersedia dan untuk pembayaran ketika pelanggan secara bersamaan membayar ke kasir.

Sampit, 1 November 2022

Mengetahui,

Pemilik RM. Mentaya,

RM. MENTAYA
PUSAT WISATA KULINER SAMPIT
JL. JEND. SUDIRMAN KM. 2 SAMPIT
HP. 0813 4342 4308 - 0852 1221 0700

KOMANG SUPATMI, SE., MT

Mengetahui,

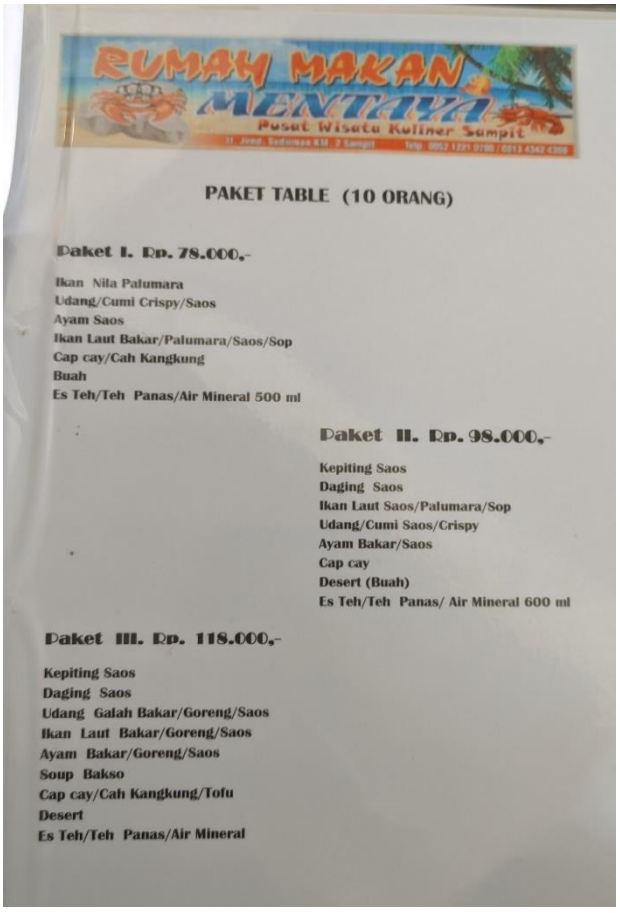
Kasir,

WAYAN SUSILAWATI

Lampiran 8 Dokumentasi



Foto bersama karyawan Rumah Makan Mentaya



Daftar Menu Makanan dan Minuman



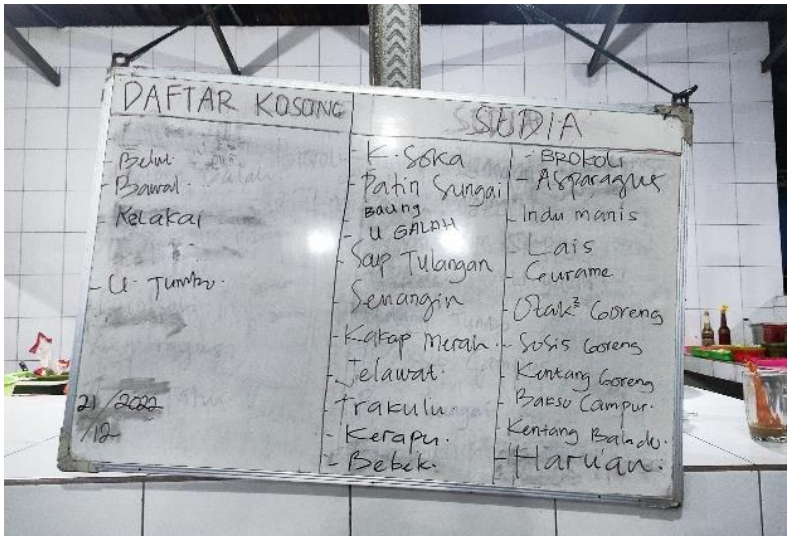
Daftar Menu Makanan dan Minuman



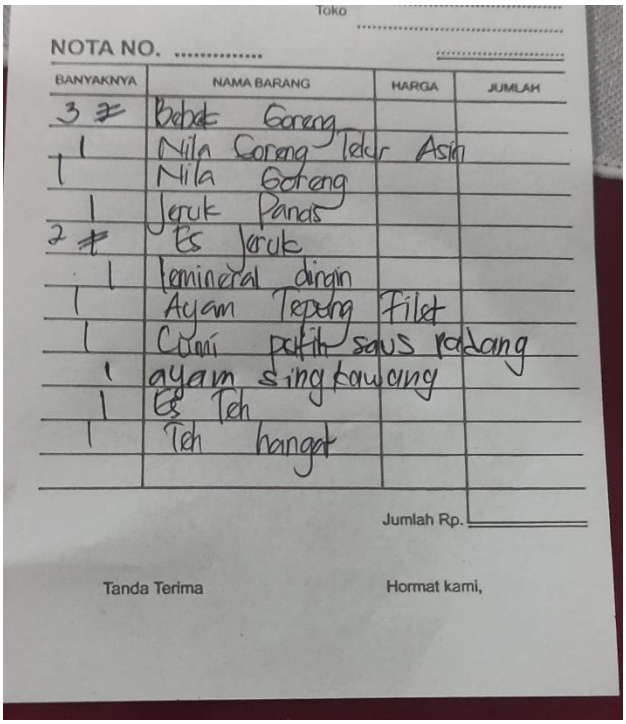
Daftar Menu Makanan dan Minuman



Daftar Menu Makanan dan Minuman

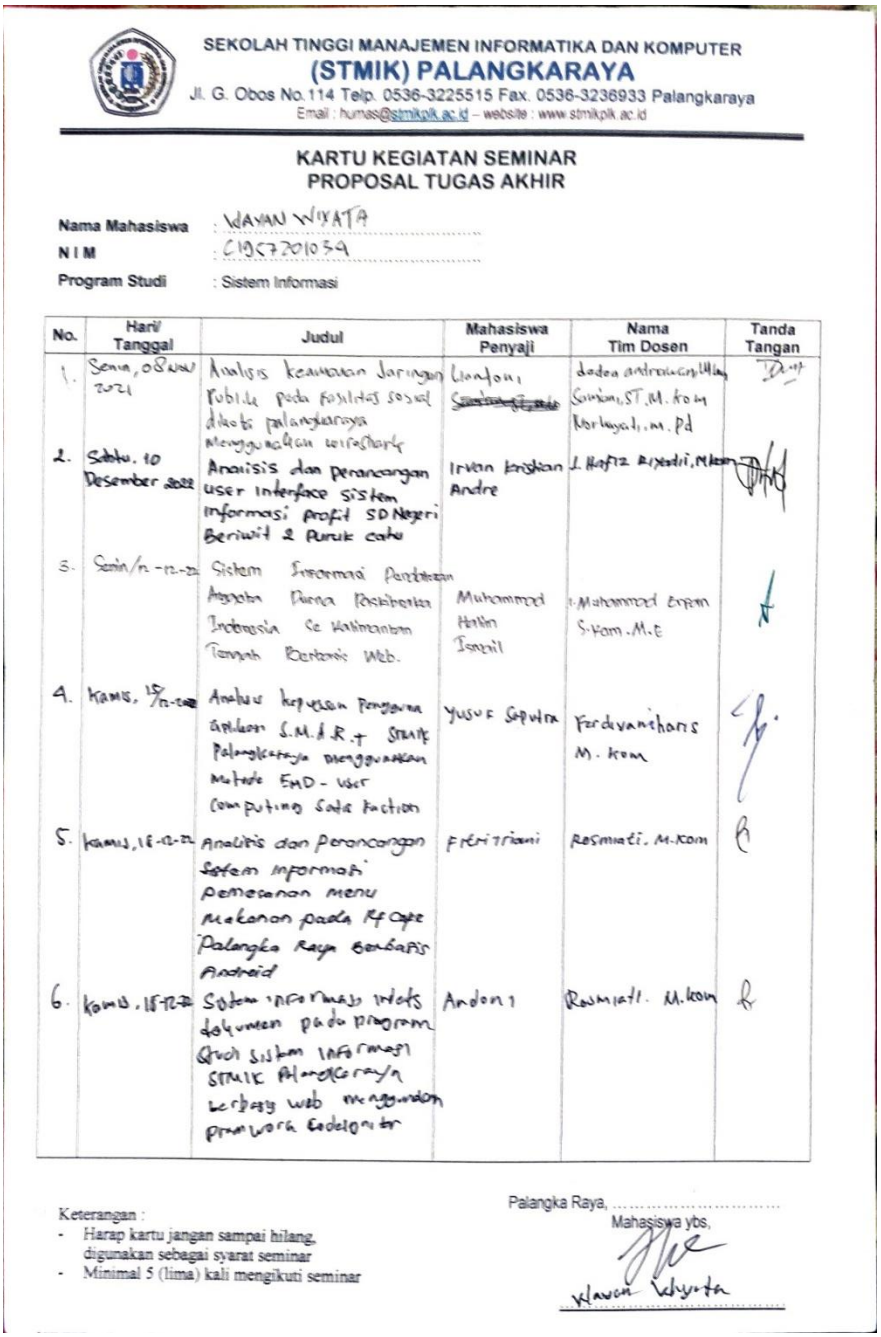


Papan Informasi Stok barang yang tersedia dan tidak tersedia



Nota Pemesanan Pelanggan

Lampiran 9 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 : WAYAN WIYATA
N I M : C1957201054
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Senin, 08 Nov 2021	Analisis keamanan jaringan Publik pada fasilitas sosial dikota palangkaraya Menggunakan wireshark	Uonfoni	dodon andreawan, Hlm Simkom, ST. M. Kom Korlyati, M. Pd	
2.	Sabtu, 10 Desember 2022	Analisis dan perancangan user interface sistem informasi profil SD Negeri Beriwit 2 Puruk cahu	Irvan kristian Andre	J. Hafiz Rizaldi, M.Kom	
3.	Senin/12-12-22	Sistem Informasi Pendataan Anggota Partai Persatuan Indonesia Se Kalimantan Tengah Berbasis Web.	Muhammad Hasbi Ismail	1. Muhammad Ersan S.Kom., M.E	
4.	Kamis, 15/12-2022	Analisa kepuasan Pengguna Aplikasi S.M.A.R.T STMIK Palangkaraya menggunakan Metode EMD - user computing Satisfaction	Yusuf Saputra	Ferdyan Thoris M. Kom	
5.	Kamis, 15-12-22	Analisis dan Perancangan Sistem informasi pemesanan menu makanan pada Rf Cafe Palangka Raya Berbasis Android	Fitri Triani	Rosmiati. M.Kom	
6.	Kamis, 15-12-22	Sistem informasi Infofs dokumen pada program studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya berbasis web menggunakan framework codeigniter	Andoni	Rosmiati. M.kom	

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

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

Wayan Wiyata

Lampiran 10 Lembar

KUISONER

Mentaya Sampit Berbass Web Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan

Nama Responder : Adi Karsono

Pekerjaan : Chef

No	Pernyataan	Point Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain Sistem Mudah di Pahami.			✓		
2	Desain Tampilan Menarik.		✓			
3	Desain dan Tata Letak Tombol Terlihat Dengan Jelas.	✓				
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras.		✓			
5	Susuna Daftar Menu Yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna.	✓				

Isi pilihan diatas pada kolom dengan tanda ✓

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

Sampit, 5 Juli 2023

(ADI KARSONO)

KUISONER

Mentaya Sampit Berbass Web Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan

Nama Responder : Dyah.

Pekerjaan : Waitress

No	Pernyataan	Point Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain Sistem Mudah di Pahami.	✓				
2	Desain Tampilan Menarik.	✓				
3	Desain dan Tata Letak Tombol Terlihat Dengan Jelas.		✓			
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras.	✓				
5	Susuna Daftar Menu Yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna.		✓			

Isi pilihan diatas pada kolom dengan tanda ✓

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

Sampit, 5, Juni 2023

(.....)

KUISONER

Mentaya Sampit Berbass Web Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan

Nama Responder : Komang Supatmi

Pekerjaan : Pemilik RM Mentaya

No	Pernyataan	Point Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain Sistem Mudah di Pahami.		✓			
2	Desain Tampilan Menarik.			✓		
3	Desain dan Tata Letak Tombol Terlihat Dengan Jelas.		✓			
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras.		✓			
5	Susuna Daftar Menu Yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna.	✓				

Isi pilihan diatas pada kolom dengan tanda ✓

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

SAMPIT, 5 2023

RM. MENTAYA
PUSAT WISATA KULINER SAMPIT
JL. JEND. SUDIRMAN KM. 2 SAMPIT
HP. 0813 4343 4308 - 0852 1221 0700

(Komang Supatmi)

KUISONER

Mentaya Sampit Berbass Web Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan

Nama Responder : Sudei

Pekerjaan : Cook Helper

No	Pernyataan	Point Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain Sistem Mudah di Pahami.		✓			
2	Desain Tampilan Menarik.	✓				
3	Desain dan Tata Letak Tombol Terlihat Dengan Jelas.		✓			
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras.	✓				
5	Susuna Daftar Menu Yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna.	✓				

Isi pilihan diatas pada kolom dengan tanda ✓

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

Sampit, 5 April 2023

(.....)

KUISONER

Mentaya Sampit Berbass Web Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan

Nama Responder : Desi

Pekerjaan : Waitress

No	Pernyataan	Point Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain Sistem Mudah di Pahami.	✓				
2	Desain Tampilan Menarik.		✓			
3	Desain dan Tata Letak Tombol Terlihat Dengan Jelas.	✓				
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras.	✓				
5	Susuna Daftar Menu Yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna.	✓				

Isi pilihan diatas pada kolom dengan tanda ✓

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

Sampit, 5 Apr 2023

(.....)

KUISONER

Mentaya Sampit Berbass Web Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan

Nama Responder : Siti Nur

Pekerjaan : Kasir

No	Pernyataan	Point Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain Sistem Mudah di Pahami.		✓			
2	Desain Tampilan Menarik.	✓				
3	Desain dan Tata Letak Tombol Terlihat Dengan Jelas.	✓				
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras.		✓			
5	Susuna Daftar Menu Yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna.	✓				

Isi pilihan diatas pada kolom dengan tanda ✓

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

Sampit, 5 April 2023

(Siti)

KUISONER

Mentaya Sampit Berbass Web Analisis dan Desain Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan

Nama Responder : Wawan

Pekerjaan : Chef

No	Pernyataan	Point Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Desain Sistem Mudah di Pahami.	✓				
2	Desain Tampilan Menarik.		✓			
3	Desain dan Tata Letak Tombol Terlihat Dengan Jelas.			✓		
4	Penggunaan Warna, Jenis Font, dan Ukuran Font Jelas dan Selaras.	✓				
5	Susuna Daftar Menu Yang Ditampilkan Oleh Sistem Mudah Dibaca Oleh Pengguna.	✓				

Isi pilihan diatas pada kolom dengan tanda ✓

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

Sampit, 5, Apr 2023

(.....)