SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS *WEB* DI DENEIRA *CATERING* LEMBANG

ARTIKEL

Diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan pada
Program Studi Manajemen Informatika
Jenjang Diploma - 3
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :
Nurhalida Rifani
10911002



PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2015

ABSTRACT

DENEIRA CATERING Catering is a service provider of food, especially the European food such as burgers, Lasagana, spaghetti and still many others who are in Lembang, Bandung. Booking food Catering is still very limited in its scope. How to order are still many people who do not know it because of the limited information received. Objective of this Catering Booking Information System is to facilitate owners to market their products and simplify the transaction process online orders.

To support the creation of this system, the authors conducted a case study using descriptive and empirical methods. The data collection techniques used is the method of literature, interviews and observation. The approach used is the Object Oriented approach. The tools used to design systems that Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram, and Deployment diagrams.

Booking System is a web-based author designed using MySql. While the software is selected for designing this application is Macromedia Dreamweaver 8 with XAMPP. With the Information Systems Web-Based Food Catering Booking then Deneira Catering can provide convenience in providing earnings, data processing ordering food, the better. So that customers always get the latest information from the Deneira Catering.

Keyword :System Information,Delivery,Web.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi berjalan dengan amat pesat. Tidak dapat dipungkiri disemua sektor termasuk dunia usaha memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya. Dengan kecanggihan teknologi, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu menjadi permasalahan yang sangat mudah.

Dalam dunia usaha, baik perusahaan maupun sektor lainnya dituntut untuk melakukan inovasi dalam menarik pembeli. Karena pasalnya, dalam hal pemasaran, pihak penjual selalu mengalami kendala seperti terbatasnya jangkauan wilayah pemasaran dan marketting produk cukup kesulitan menemukan pembeli yang tepat. Sektor usaha makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai alat atau media untuk bertahan dan memenangkan persaingan yang semakin hari semakin ketat.

Dengan adanya persaingan usaha di bidang yang sejenis, maka untuk dapat mengimbanginya salah satu cara adalah perusahaan harus mengikuti perkembangan teknologi seperti memanfaatkan internet untuk membuat situs yang dapat melayani pemesanan secara online.

Dalam penelitian ini, penulis melibatkan sebuah usaha *Catering* yang telah berdiri selama 11 tahun. Usaha *Catering*ini memiliki banyak transaksi dengan konsumen. Namun terhalang oleh belum adanya media online yang informatif untuk pemesanan yang menjelaskan secara detail makanan yang di tawarkan sebagai media promosi sehingga memudahkan pemesanan oleh pelanggan terhadap makanan yang ada di Deneira *Catering*. Selain itu ada pula masalah transaksi yang menjadi masalah di Deneira *Catering* Lembang, karena proses transaksi dilakukan secara manual, dan proses transaksi tersebut tidak terarsip dengan baik sehingga pemilik usaha merasa kesulitan untuk mengetahui jumlah pemasukan setiap bulannya. Proses manual ini juga membutuhkan waktu yang lebih untuk mengitung hasil pendapatan.

Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan sistem informasi yang memudahkan sistem manajemen di Deneira *Catering* Lembang tersebut. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat aplikasi berbasis web untuk pemesanan makanan di Deneira *Catering* dengan Tugas Akhir yang berjudul **"**Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* di Deneira *Catering* Lembang**".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya :

1. Tidak ada media yang informatif (sistem pemesanan online) untuk yang menjelaskan secara detail makanan - makanan yang ditawarkan sebagai media promosi.
2. Sering terjadinya kekeliruan dalam perhitungan pendapatan yang dilakukan dari pihak Deneira.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan makanan dan *catering*berbasis web?
2. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengelola proses transaksi dengan baik ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang dan membangun sistem informasi pemesan makan serta sebagai media promosi bagi Deneira *Catering* dan menentukan pendapatan yang di peroleh dari pemesanan *catering.*

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Merancang sistem informasi pemesanan makanan di Deneira *Catering* yang baru untuk memperbaiki permasalahan-permasalahan yang terjadi di sistem yang sedang berjalan.
2. Mengimplementasikan hasil perancangan sistem informasi pemesanan makanan dan *catering* kedalam sebuah aplikasi.
3. Membuat media informasi usaha makanan *catering* yang lebih komunikatif dan informatif untuk promosi secara detail.

1.4 Kegunaan Penelitian

Setelah Penulis melakukan Penelitian di Deneira *Catering* maka di dapat dua kegunaan, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis merupakan manfaat dirasakan oleh pihak yang menjalankan sistem, diantaranya pemilik *Catering* beserta pegawainya. Kegunaan yang dapat dirasakan, diantaranya :

1. Bagi usaha *Catering d*engan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mempermudah pemilik *Catering* dalam menjalankan bisnisnya dan mengurangi permasalahan-permasalahan yang mengganggu jalannya bisnis *Catering* ini.

2. Bagi pegawaipenelitian ini juga diharapkan dapat mempermudah karyawan dalam melayani para pelanggan dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi usaha *Catering* terlebih untuk pihak yg menjalankan sistem, diantaranya pemilik beserta pegawainya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memperdalam kajian teori ilmu sistem informasi yang bergerak dibidang pemesanan. Dan juga untuk mengetahui sejauh mana teori ilmu penjualan yang dikemukakan beberapa ahli dapat diterapkan. Serta penelitian ini dilakukan tidak semata-mata untuk kepentingan usaha *Catering* saja. Tetapi penelitian ini dapat dimanfaat juga oleh pihak-pihak lain yang membutuhkan.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan terdiri dari berbagai macam masalah, agar penelitian dapat lebih fokus, hal ini dilakukan agar pembahasan tidak terlalu luas. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Transaksi online hanya bisa di lakukan untuk makanan yang termasuk paket,makanan satuan tidak termasuk paket.

2. Proses transaksi bisa di lakukan dengan caramembayar DP50% atau melunasinya secara keseluruhan.Transaksi bisa dilakukan dengan cara membayarkan uang melalui transfer via Bank BNI,BCA dan Mandiri.

3. Deneira *Catering* Melayani pemesanan dengan batas waktu maksimal 3 hari dari hari yang ditentukan.1 hari untuk pelanggan segera membayar DP terlebih dahulu. 2 hari berikutnya digunakan pihak *catering* untuk mempersiapkan pesanan.

4. Wilayah pemesanan *Catering* hanya mencakup wilayah Bandung Kota,Kabutan serta wilayah Bandung Barat.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem menurut (Andi Kristanto, 2007) Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.
Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefiniskan masukan yang dibutuhkan sistem juga keluaran yang di hasilkan.

2.1.1 Karakteristik Sistem

Karakteristik atau sifat-sifat dari suatu sistem diantaranya :
1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen atau elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak peduli seberapa kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandangsebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar (*Environment*) dari suatu sistem adalah apapun dari batas suatu sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya.

5. Masukan Sistem

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan signal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukan agar sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan bagi subsistem yang lain.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objectives*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physic system*).

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

2.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut Andi Kristanto (2007, 7) Informasi merupakan kumpulan data yang di olah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tak bisa beroperasi.

2.2.1 Informasi

Menurut Andi Kristanto (2007, 7) informasi (*Information)* adalah data yang di oleh menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan. Sistem apapun tanpa ada informasi tidak akan

berguna, karena sistem tersebut akan mengalami kemacetan dan akhirnya berhenti. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran informasi, dan sebagainya.

2.2.2 Jenis-jenis Informasi

Menurut Andi Kristanto (2007, 10) Informasi jika dilihat dari sifat dan sumbernya dapat dibedakan dari beberapa jenis. Jenis-jenis informasi tersebut dibedakan menjadi informasi manajerial, sumber dan rutinitas, serta fisik.

a. Informasi manajerial, yaitu informasi strategis untuk manajerial tingkat atas, informasi taktis untuk manajerial tingkat menengah, dan informasi operasional untuk manajerial tingkat bawah.
b. Sumber Informasi, dibagi menjadi informasi internal dan eksternal. Informasi internal adalah informasi yang menggambarkan keadaan (*profile*), sedangkaninformasi eksternal adalah informasi yang menggambarkan ada tidaknya perubahan di luar organisasi. Informasi ini biasanya lebih banyak digunakan untuk kegiatan-kegiatan manajerial tingkat atas.
c. Informasi rutinitas, dibagi menjadi informasi rutin dan insendentil. Informasi rutin digunanakan secara periodik terjadwal dan digunakan untuk penanggulangan masalah rutin, sedangkan informasi insendentil diperlukan untuk penanggulangan masalah khusus.
d. Informasi fisik, dapat diartikan susunan yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak dan tenaga pelaksanya yang secara bersama-sama salingmendukung untuk menghasilkan suatu produk, dan sistem informasi dari segi fungsi merupakan suatu proses berurutan dimulai dari pengumpulan data dan diakhiri dengan komunikasi.

2.2.3 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data diolah menjadi informasi melalui suatu model, yang kemudian informasi tersebut akan diterima penerima untuk membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti akan menghasilkan tindakanyang lain yang akan membuat sejumlah data kembali.

2.2.4 Kualitas Informasi

Menurut Andi Kristanto (2007, 10) Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 3 hal, yaitu :

1. Akurat (*accurate*)

Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat pada waktunya (*timeliness*)

Tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.

3. Relevan (*relevance*)

Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi didefinisikan oleh Charles S. Wasson (2005, 9) sebagai berikut : Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.4 Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi (Andri Kristanto, 2007) mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut :

1. Input

Input disini adalah semua data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi.Data yang masuk ke dalam sistem informasi termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Proses

Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi input yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu output yang akan digunakan oleh si penerima.

3. Output

Semua keluaran bagian atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat dipakai oleh penerima.komponen ini akan berhubungan langsung dengan pemakai sistem informasi dan merupakan tujuan akhir dari pembuatan sistem informasi.

4. Teknologi

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

2.5 Promosi

Menurut (Sofyan Asauri, 2007) Promosi adalah kegiatan pemasaran dan penjualan dalam rangka menginformasikan dan mendorong permintaan terhadap produk, jasa, dan ide dari perusahaan dengan cara mempengaruhi para konsumen agar mau membeli produk dan jasa yang dihasilkan oleh perusahaan.

2.5.1 Tujuan Pemesanan

Berikut ini merupakan tujuan utama dari pemesanan :

a. Memaksimumkan pelayanan bagi konsumen
b. Meminimumkan investasi pada persediaan
c. Perencanaan kapasitas
d. Pengesahan produksi dan pengendalian produksi
e. Persediaan dan kapasitas
f. Penyimpanan dan pergerakan material
g. Peralatan, *routing*, dan proses *planning*

2.6 Pemesanan

Pemesanan adalah hasil prestasi kerja kegiatan usaha yang berkaitan dengan mengalirnya barang & jasa dari produsen sampai ke konsumen. Adapun pengertian Pemasaran secara luas adalah proses kegiatan yang mulai jauh sebelum barang – barang atau bahan – bahan masuk dalam proses produksi.Dalam hal ini banyak keputusan pemasaran yang harus di buat jauh sebelum produk itu di hasilkan seperti harga dan promosinya.

2.7 Catering

Usaha catering merupakan usaha yang paling populer dibanding boga. Bisnis ini juga dapat di definisikan sebagai salah satu jasa dibidang makanan yang sudah jadi di antar langsung ketempat pemesan. Catering biasanya dibutuhkan pada berbagai acara seperti pesta perkawinan,seminar,acara keagamaan dan lain sebagainya. Kegiatan – kegiatan tersebut, biasa.a pihak penyelenggara menyewa jasa catering untuk menyiapkan makanan sesuai kebutuhan.

2.8 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.

2.9 Jaringan Komputer

Menurut Tata Sutabri (2012, 46) jaringan komputer adalah merupakan sistem yang terdiri dari gabungan beberapa perangkat komputer yang didesain untuk dapat berbagi sumber daya, berkomunikasi dan akses informasi dari berbagai tempat.antar komputer yang satu dengan komputer yang lain.

2.10 Topologi

Menurut Tata Sutabri (2012, 47)Pengertian topologi jaringan komputer adalah suatu cara atau konsep untuk menghubungkan beberapa atau banyak komputer sekaligus menjadi suatu jaringan yang saling terkoneksi. Macam-Macam Topologi Jaringan Komputer**.**

2.11 Unified Modeling Language (UML)

adalah satu bahasa terstandarisasi yang digunakan dalam analisis dan desain sistem berorientasi objek. Perlengkapan UML meliputi diagram-diagram yang memudahkan seorang analis untuk memvisualisasikan konstruksi sistem berorientasi objek. UML merupakan alat yang sangat baik untuk meningkatkan kualitas analisis dan perancangan suatu sistem sehingga dapat menciptakan suatu sistem yang berkualitas tinggi. Pengenmbangan sistem berbasis UML ini terdiri dari fase identifikasi masalah, fase analisis, dan fase perancangan sistem.

Berikut merupakan beberapa diagram dari UML (Unified Modelling Language), yaitu:

a. Diagram Use Case
b. Diagram Activity
c. Diagram Sequence
d. Diagram Collaboration
e. Diagram Class

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek Penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian yang kemudian menjadi pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data secara lebih terarah sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Penentuan objek penelitian yang tepat diharapkan dapat menunjang kegiatan selama penelitian. Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah proses pemesanan makanan di sebuah *Catering*, proses pemesanan makananproduksi sendiri di Denira *Catering*. Penyusun melakukan penelitian di Deneira *Catering*Jln.Bakti sejati No.25 Batureok Lembang Telp : 022 - 2789621, Bandung Barat.Berikut sejarah, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugas di Deneira *Catering*.

3.2 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan menjawab pertanyaan penelitian sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian.

Desain Penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode Penelitian Deskriptif, Penelitian Deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena, kondisi atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. Pada umumunya tujuan utama penelitian deskriptif adalah untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat.

3.2.2 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu sistem berorientasi objek . serta menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer (observasi, wawancara, dan studi dokumentasi) dan sumber data sekunder (studi literatur, jurnal dan pengamatan website).

3.2.3.1 Metode Pengembangan Sistem

Di dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakakan metode pengembangan sistem Prototype. Prototype di definisikan sebagai pendekatan ke desain sistem yang mengembangkan model kerja yang disederhanakan dari sistem. Prototype, atau rancangan awal ini, dapat dengan cepat dan murah untuk dibangun dan diberikan pada para pemakai atau diuji. Berikut merupakan gambar alur proses yang terjadi di Prototype .

Prototype-prototype dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk memahami kebutuhan klien lebih baik. Berikut langkah-langkah yang digunakan di dalam metode pengembangan sistem Prototype :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai

   Pada tahap ini, analisis sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai baik meliputi model interface, teknik prosedural maupun dalam teknologi yang akan digunakan.
2. Mengembangkan kebutuhan pemakai

   Analisis sistem kerja sama dengan pemrograman mengembangkan prototyping sistem untuk memperlihatkan kepada klien pemodelan sistem yang akan dibangun.
3. Menentukan prototyping

   Analisis sistem pada tahap ini akan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang dibuatkannya dapat diterima oleh pemesan atau bahkan harus merombak secara keseluruhan.
4. Penggunaan prototyping

   Pada tahap ini analisis sistem akan mengimplementasikan pemodelan yang dibuatnya menjadi suatu sistem. Pada langkah ini perancangan digambarkan dalam bentuk Diagram Use Case, Diagram Activity, Diagram Sequence, Diagram Class, Diagram Component, Diagram Deployment .

1. Diagram Use Case

Use case adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan actor. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use case* merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat di mata user. Sedangkan *Use case* diagram memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta antara analisis dan client.

2. Diagram Activity

Menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

3. Diagram Sequence

Diagram *Sequence* adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. Diagram ini juga menunjukan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh obyek-obyek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.

4. Diagram Class

Diagram *class* merupakan diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang digunakan. *Class* diagram memberi gambaran (diagram statis) tentang sistem/perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya.

5. Diagram Component

Diagram *component* adalah diagram diagram UML yang menampilkan komponen dalam system dan hubungan antara mereka.

3.2.3.3 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan, penulis menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh sistem yang dapat mempengaruhi kinerja dari sistem tersebut. adapun permasalahan yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Pada sistem pemesanan, prosedur yang berjalan tidak efisien pelanggan masih harus mendatangi Deneira *Catering* terlebih dahulu hanya untuk menanyakan informasi mengenai menu makanan.
2. Pada sistem pemesanan sering terjadi kekeliruan dalam perhitungan pendapatan.

IV. Hasil Penelitian

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses menyusun atau menggabungkan sistem informasi yang baru. Pengertian lain, Perancangan adalah gambaran secara terperinci dari metode-metode perancangan dalam pembangunan suatu perangkat lunak. Berdasarkan uraian tersebut , perancangan sistem merupakan tahapan dari pembuatan/perancangan yang akan diimplementasikan dalam perancangan suatu perangkat lunak yang memiliki fungsional tertentu yang menjadi suatu kesatuan yang utuh sehingga dapat berfungsi dengan baik.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan berbasis web di Deneira *Catering* Lembangini adalah untuk menghasilkan perangkat lunak yang mampu :

1. Memperkenalkan Deneira *Catering* lebih luas dan terjangkau oleh pelanggan maupun masyarakat.
2. Membantu pihak Deneira *Catering* dalam memperkenalkan *Cateringnya*.
3. Membantu pihak Deneira *Catering* meminimalisir kekeliruan perhitungan pendapatan.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem yang diusulkan berbeda dengan sistem yang sedang berjalan. Perubahannya ialah pengolahan data yang masih manual diubah menjadi terkomputerisasi.

Pemesanan secara manualpun diganti menjadi berbasis website. Pada sistem yang diusulkan diharapkan dapat memberikan hasil sebagai berikut :

1. Dapat mempromosikan produk melalui website yang dirancang oleh penulis
2. Dapat membantu user untuk melakukan pemesanan secara online
3. Dapat meminimalisir kesalahan-kesalahan dalam mengolah data pemesanan.
4. Dapat mencetak laporan pendapatan.

4.1.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan perancangan sistem secara umum yang memberikan gambaran kepada user tentang sistem yang baru. Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram,Collaboration Diagram, danClass Diagram. Berikut perancangan prosedur yang diusulkan :

1. Pelanggan dapat mengakses menu-menu dari website yang telah disediakan. Menu yang disediakan tersebut ialah home, menu makanan, paket,pemesanan, kontak, dan login.
2. Pelanggan dapat melihat jenis – jenis makanan,info sekilas mengenai makanann dan harga yangyang tersedia tetapi untuk melakukan di tawarkan oleh pihak *Catering*.
3. Pelanggan dapat memesan Catering memalui menu Pemesanan serta mengkonfirmasi kembali pada pihak *Catering* dengan menelepon dan datang secara langsung.
4. Admin dapat menggunakan fasilitas yang disediakan sistem setelah melakukan login.
5. Admin dapat menginput data dan mengganti menu makanan.
6. Admin dapat menginput ke menu info untuk memperbaharui promosi yang di adakan oleh pihak *Catering* untuk memberikan informasi terbaru.
7. Admin mengatur data keseluruhan user.
8. Admin dan Pemilik dapat mencetak Laporan pembayaran pelanggan,pendapatan per paket dan data pemesanan pelanggan.

4.4 Implementasi

Implementasi merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang telah didesain kedalam bentuk pemograman untuk menghasilkan suatu tujuan yang dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis sebelumnya. Implementasi RUP Sistem Informasi Pemesanan di Deneira *Catering* ini dibentuk menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan basis data yang digunakan adalah MySQL. Bahasa pemograman PHP dapat dijalankan diberbagai Sistem Operasi tetapi penulis disini menggunakan Windows & dikarenakan cukup banyak dan sering digunakan.

4.4.1 Batasan Implementasi

Batasan implementasi dari pembuatan aplikasi sistem informasi pemesnanini, sebagai berikut :

1. Website Deneira *Catering* dapat dikunjungi oleh siapa saja karena hanya mengunjungi dan melihat fasilitas yang ada tidak perlu di lakukan login,pengguna (user) hanya perlu menggunakan PC atau Laptop yang terkoneksi internet.
2. Untuk masuk kedalam pengaturan webiste Deneira Catering Lembang di perlukan login dan hanya admin yang memiliki akses.
3. Pengguna bisa memilih paket sesuai keinginan lalu membayar secara transfer melalui bank.
4. Proses input yang dapat dilakukan oleh pengguna hanya pada saat pengisian pemesanan dan pembayaran.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak digunakan untuk mendukung kinerja sistem operasi dan aplikasi *database.* Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Implementasi perangkat lunak yang digunakan oleh perancang sistem :
   a. Adobe Dreamweaver
   b. Paket PHP : XAMPP (PHP, web server Apache dan database MySQL)

c. Web browser : Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera
d. Sistem Operasi : Windows 7

2. Implementasi perangkat lunak yang digunakan oleh pengguna sistem :
   a. Browser
   b. Minimal windows XP

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang di gunakan oleh perancangan pengembangan sistem dan pengguna sistem yaitu sebagai berikut :

1. Pada sisi perancang sistem :
   a. Menggunakan laptop processor Intel Core i3
   b. RAM 2GB
   c. Hardisk untuk penampungan data minimal 500GB
   d. LAN atau Modem
2. Pada sisi pengguna sistem di jelaskan perangkat keras yang di butuhkan berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi yaitu :
   a. Menggunakan processor minimal intel dual core 2.2 Ghz
   b. RAM minimal 1GB
   c. Mouse, Keyboard, dan monitor sebagai peralatan antar muka.
   d. Modem.

4.4.4 Implementasi Basis Data (Sintaks SQL)

Implementasi basis data yang digunakan memakai MySQL dan perancangan database menggunakan PHPMyAdmin.

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi merupakan tahapan yang bertujuan mengubah hasil dari rancangan sistem menjadi bentuk nyata,dalam hal ini berupa *Website* Deneira *Catering* Lembang.

4.4.6 Implementasi Instalasi Program

Penelitian ini tidak membahas tentang instalasi *website* pada web server resmi. Oleh karena itu implementasi instalasi hanya akan dilakukan dengan menggunakan web server lokal memakai software XAMPP.

4.4.7 Penggunaan Program

Penggunaan program bertujuan untuk menerangkan cara penggunaan atau cara user menggunakan fungsionalitas dari Sistem Informasi Pemesanan Makanan di Deneira Catering. Penjelasan penggunaan program ini akan disesuaikan berdasarkan hak akses.

4.5 Pengujian

Pengujian perangkat lunak adalah proses untuk mencari kesalahan pada setiap item perangkat lunak, mencatat hasilnya, mengevaluasi setiap aspek pada setiap komponen sistem dan mengevaluasi semua fasilitas dari perangkat lunak yang dikembangkan.

4.5.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak Sistem Informasi Pemesanan ini menggunakan metode *Black Box*.

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian dibuat untuk mengetahui apakah Sistem Informasi Pemesanan MakananBerbasis Web di Deneira Catering dapat berjalan dengan baik atau tidak.

4.5.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan rencana Pengujian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan mengenai bagaimana cara pengujian Sistem Informasi yang dibangun oleh penulis. Penulis dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan pada saat Sistem Informasi telah di Implementasikan di Deneira Catering.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perencanaan, implementasi, dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan Website pemesanan makan di Deneira Catering ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Rancangan Sistem Pemesanan makanan, yang di usulkan penulis dapat mengatasi kekurangan dari sistem yang berjalan di Deneira *Catering* yaitu sebagai media promosi *catering*.
2. Sistem Informasi Pemesanan Makanan di Deneira Catering berbasis web memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk memesan makanan *Catering*. Serta mempermudah pihak *catering*dalam memproses perhitungan pendapatan.

5.2 Saran

Terdapat beberapa hal yang mungkin dapat dijadikan referensi untuk pengembangan website, antara lain:

1. Pada saat pengembangan selanjutnya, tampilan dari website dapat dikembangkan agar lebih menarik dari segi promosi.
2. Pada pengembangan selanjutnya, cara pemesanan dapat dirubah dengan mengunakan fasilitas online sepenuhnya.

DAFTAR PUSTAKA

Andi Kristanto. (2007). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*.

Yogyakarta. Gava media : 1 – 2.

Charles S. Wasson. (2005) .*Sistem Informasi & Analisis Data.*

Yogyakarta. Graha Ilmu : 9 – 10.

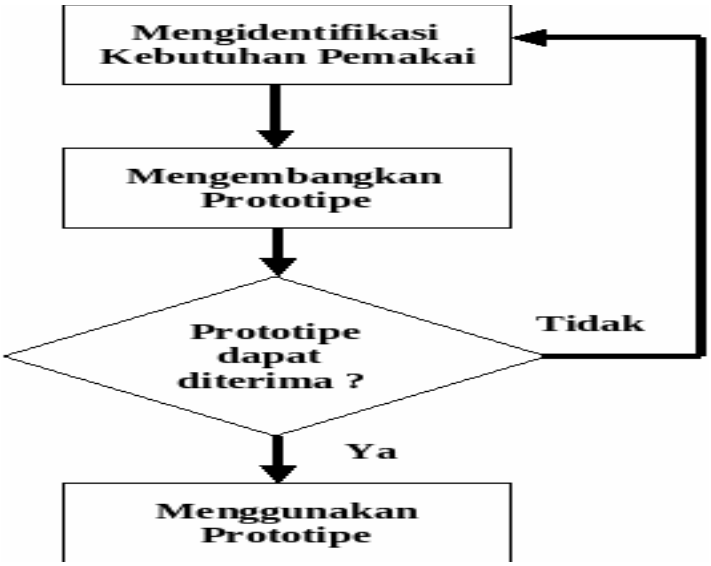
Roger S.Pressman, ph.D. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktisi (buku satu)*.

Yogyakarta. Andi : 7 – 9.

Sofyan Asauri. (2007) .*Promosi dan Pemesanan*.

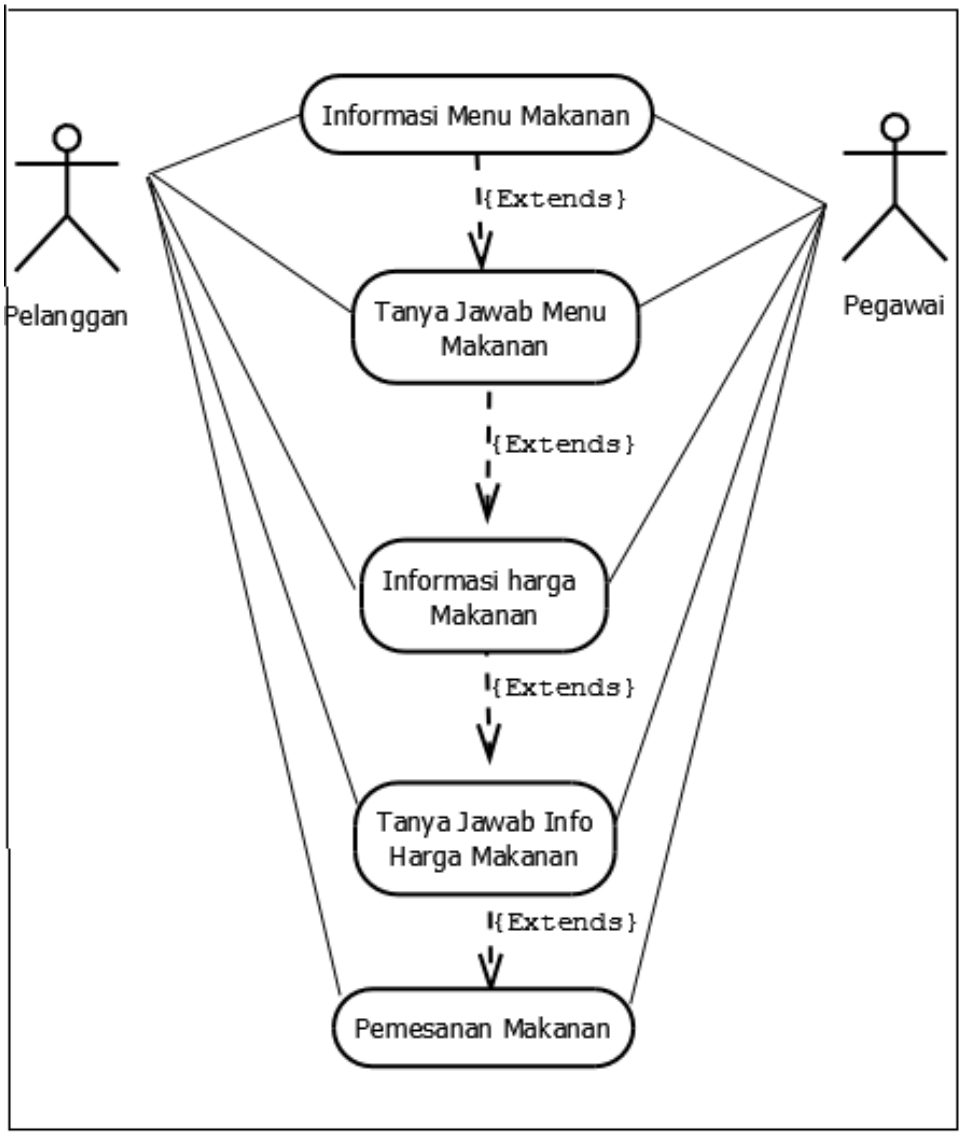
Yogyakarta. Erlangga : 3 – 10.

DAFTAR GAMBAR

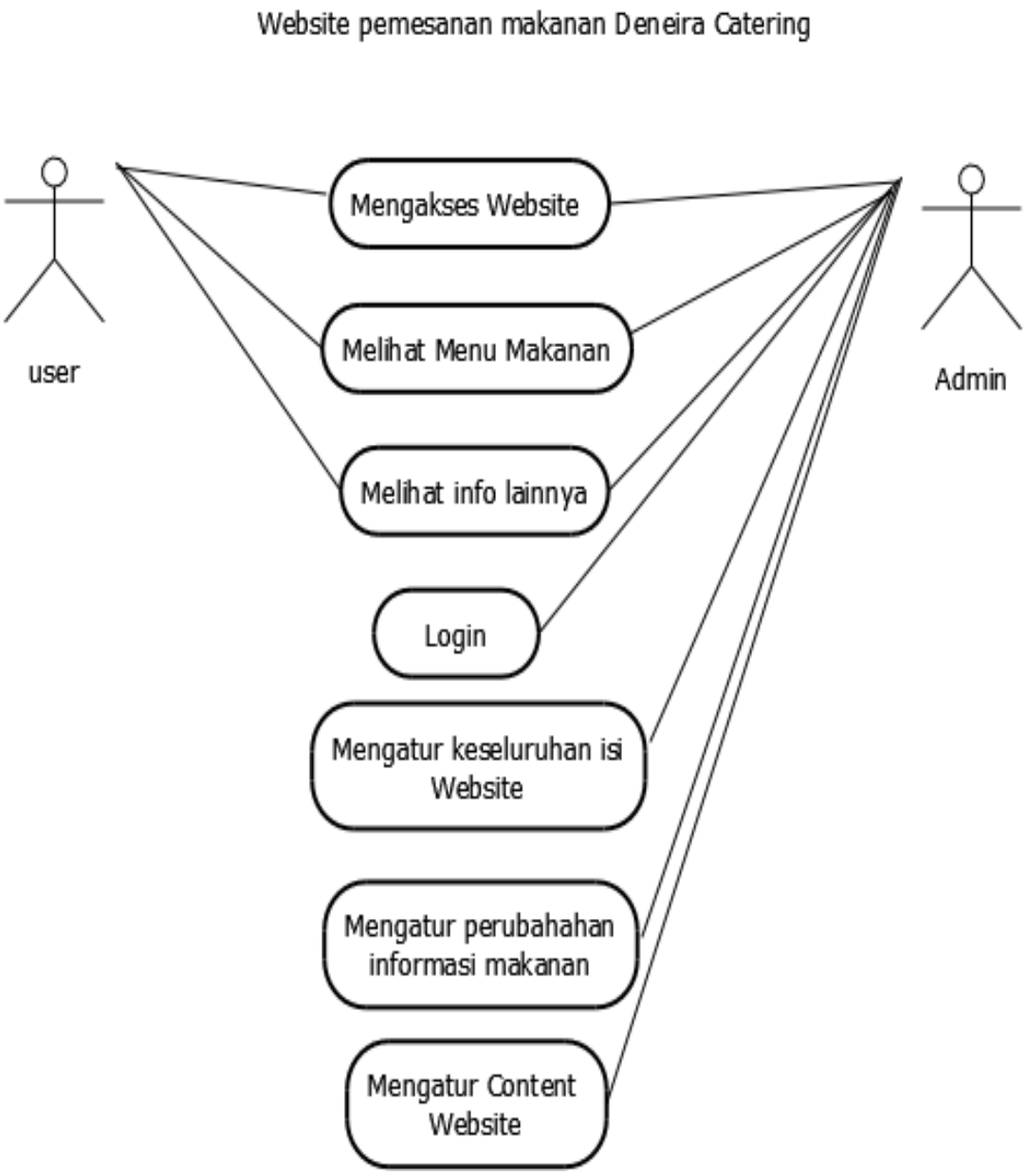


Gambar 3.1 Pengembangan Prototype

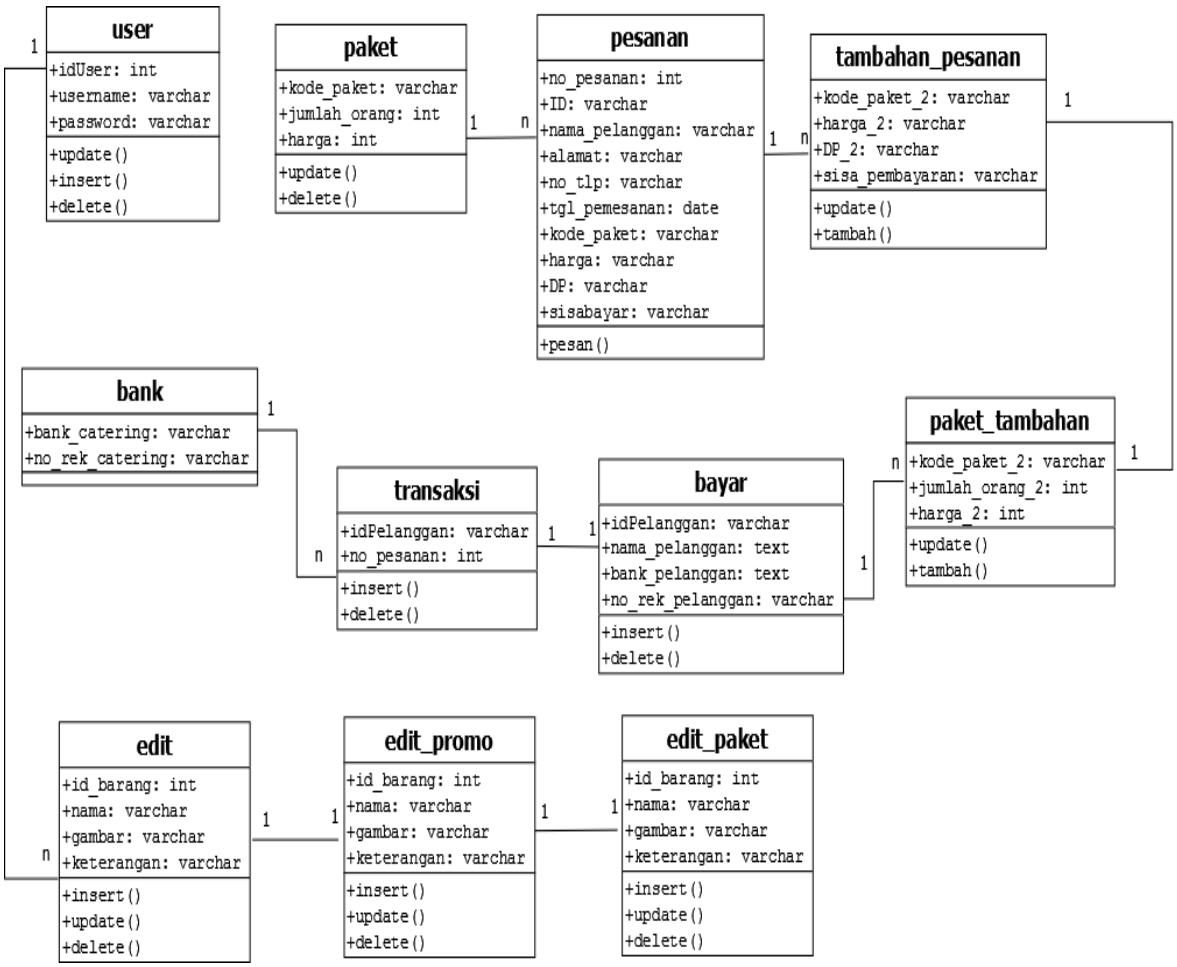
Use Case Sistem Pemesanan Makanan Yang berjalan



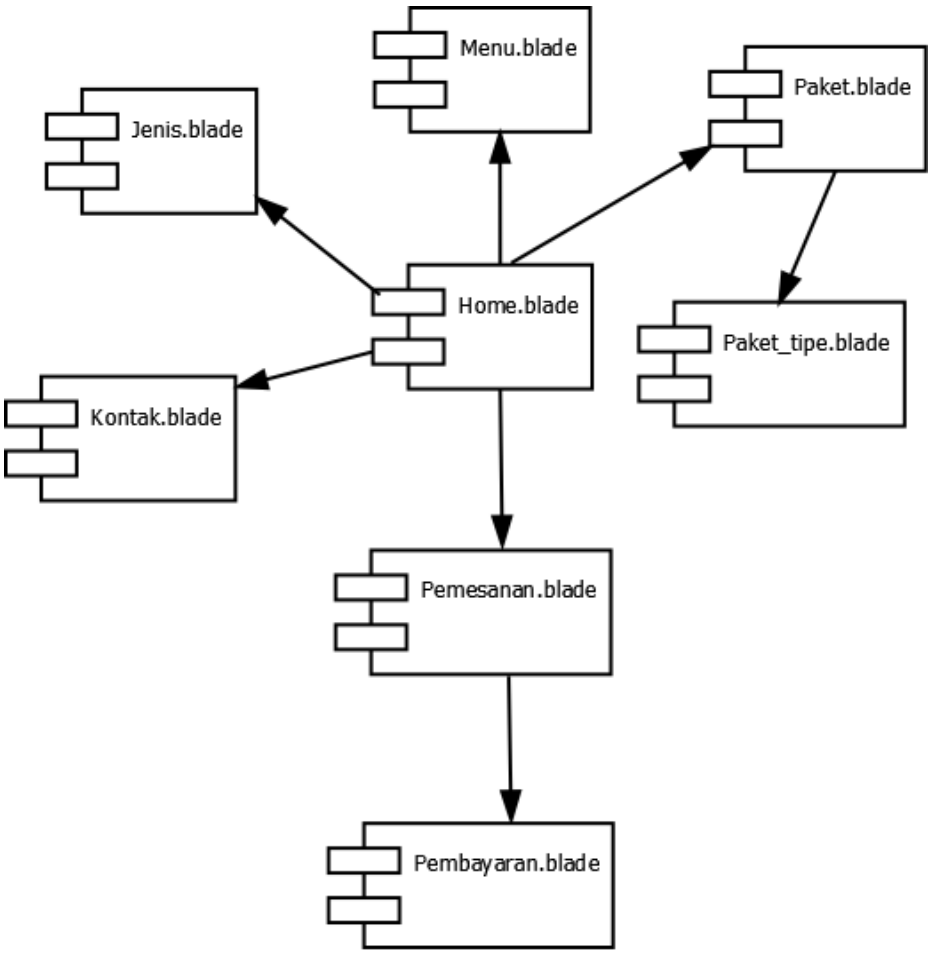
Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Pemesanan, &Menu Harga yang sedang berjalan



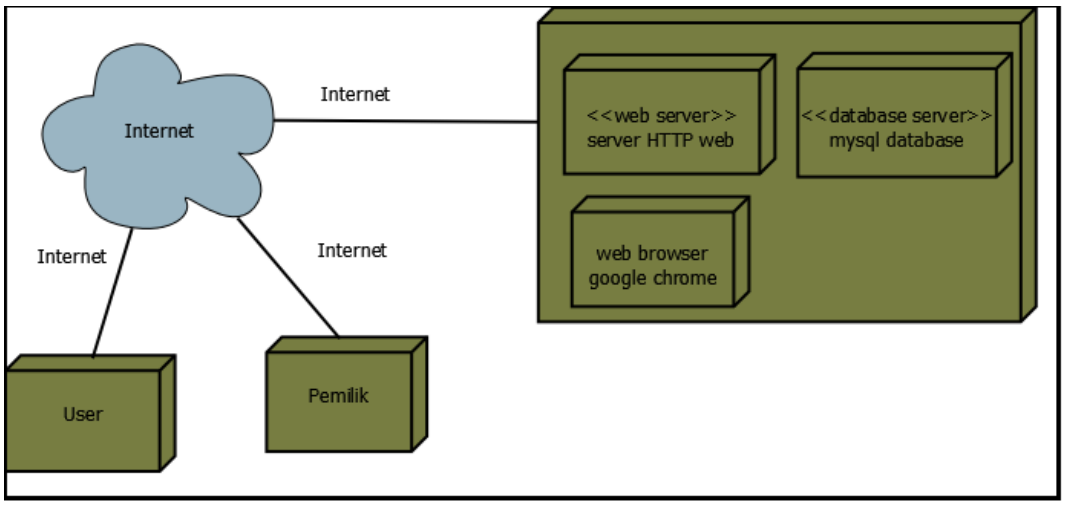
Gambar 4.1 Use case sistem pemesanan yang di usulkan



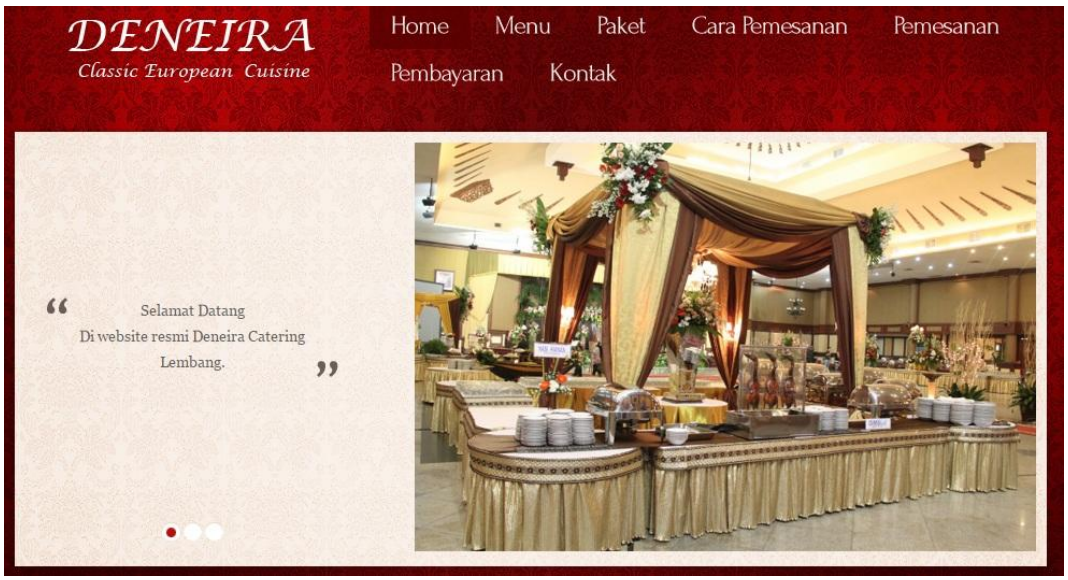
Gambar 4.2 Diagram Class webiste Deneira Catering



Gambar 4.4 Component Diagram webiste Deneira Catering



Gambar 4.4 Deployment Diagram webiste Deneira Catering



Gambar 4.5 Antar muka halaman pengunjung



Gambar 4.6 Antar muka Halaman Login admin



Gambar 4.7 Antar muka halaman admin

DAFTAR TABEL

No	Komponen Yang di uji	Skenario Butir Uji	Metode Pegujian
1	Tampilan Awal (Home)	Masuk ke dalam tampilan Awal	Black Box
2	Menu	Masuk ke dalam tampilan menu – menu Makanan	Black Box
3	Menu Paket	Masuk ke dalam jenis – jenis paket	Black Box
4	Pemesanan	Mengisi form pemesanan	Black Box
5	Pembayaran	Mengisi form pembayaran	Black Box
6	Kontak	Masuk ke dalam informasi kontak	Black Box