BAB IV

Hasil dan Pembahasan

4.1 Perancangan Sistem

Menurut Andi Kristanto (2007:19) Perancangan sistem adalah proses menyusun atau mengembangkan 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.

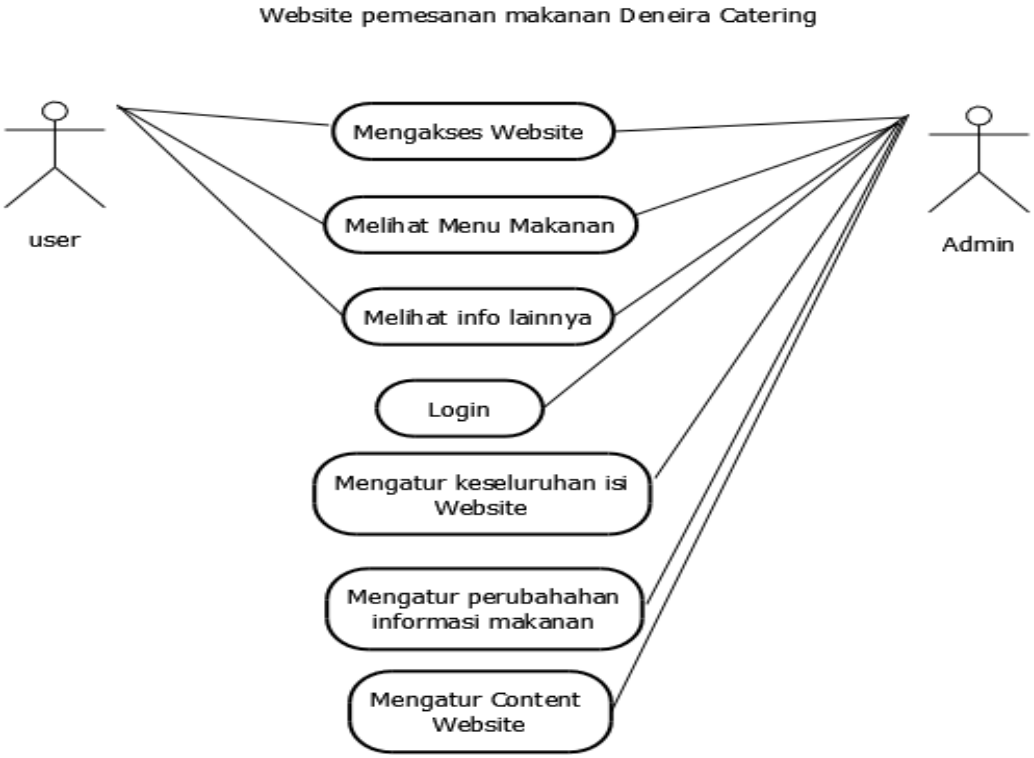
2. Pelanggan dapat melihat jenis – jenis makanan,info sekilas mengenai makanann dan harga yangyang tersedia tetapi untuk melakukan di tawarkan oleh pihak *Catering*.
3. Pelanggan dapat memesan Catering memalui menu Pemesanan serta mengkonfirmasi kembali pada pihak *Catering* dengan menelepon dan datang 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.

4.1.3.1. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara use case dan aktor. Dimana, aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai. Dan penulis akan menjelaskan tiga bagian use case yaitu :

1. Definisi aktor

   Aktor adalah seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan semua yang ada di luar lingkup sistem. Dalam hal ini aktor dalam website Deneira *Catering*terdiri dari dua orang aktor yaitu User(Pelanggan) user disini pelanggan yang bertindak sebagai user yang berperan untuk menggunakan website Deneira *Catering*, yang berfungsi untuk mendapatkan informasi menu makanan, harga makanan. Lalu ada aktor admin(Pemilik), Untuk gambaran lebih rincinya, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

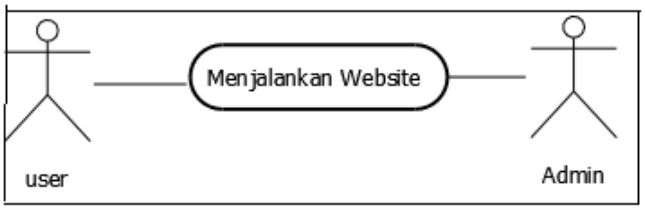


Gambar 4.1 Use case Sistem Informasi yang Diusulkan

4.1.3.2 Skenario Diagram

Skenario Use Case bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan diagram use case. Berikut adalah skenario use case berdasarkan dari gambar 4.1.

1) Nama use case : Mengakses Website



Gambar 4.2 *Skenario Use case mengakses website*

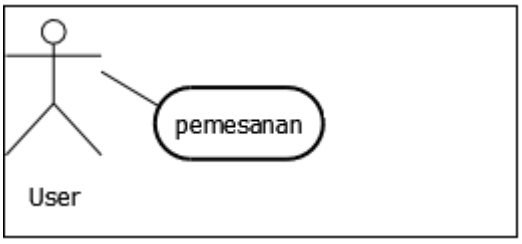
Aktor : User, Admin

Tujuan : Untuk menampilkan isi Website tanpa adanya akses pengaturan

Tabel 4.1 Skenario use case Mengakses Website

User, Admin	Sistem
1.Mengakses www.deneira*catering*.com	
	2. Menampilkan isi Website berupa menu home, menu makanan, paket, pemesanan,pembayaran dan kontak

1) Nama Use case : Mengatur Pemesanan Catering



Gambar 4.3 *Skenario Use case Mengatur Pemesanan*

Aktor : User

Tujuan : Untuk mengatur Menu Pemesanan

Tabel 4.2 Skenario use case Mengatur Pemesanan

User,Admin	Sistem
1. Mengakses menu pemesanan	
	2. menampilkan detail pemesanan seperti nama
3. Mengisi semua identitas yang di butuhkan.	
	4. Menyimpan data pemesanan pelanggan
5. Pelanjutnya pelnggan melakukan pembayaranDP pemesanan di Menu Pembayaran.	
	6. Memproses pesanan pelanggan.
7.Menerima makanan Catering yang telah di pesan.	

2) Pembayaran Catering



Gambar 4.4 *Skenario use case Pembayaran Catering*

Aktor : Pelanggan & Sitem

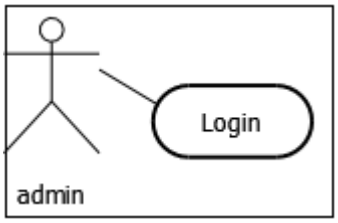
Tujuan : Melakukan Pembayaran Catering

Tabel 4.3

Interaksi aktor dengan use case Pembayaran Catering

Aktor	Reaksi Sistem
1. Pelanggan memasukan No. Rekening berserta identitas diri seperti nama. Setelah itu plih via Bank apa dan masukan Nominal uang yg di inginkan kemudian Klik tombol Simpan.	2. Menyimpan data

3) Nama Use case : Login



Gambar 4.5 *Skenario Use case Login*

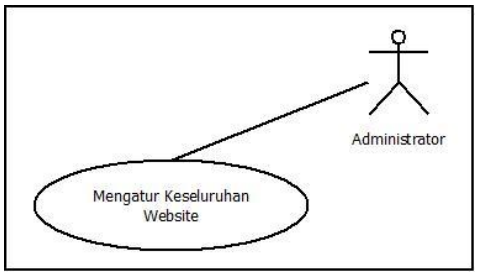
Aktor : Admin

Tujuan : Untuk mengakses halaman Login

Tabel 4.4 Skenario use case Login

Admin	Sistem
1. Mengakses halaman login	
	2. menampilkan halaman login, berisi username dan password yang harus di isi
3. memasukan username dan password sesuai dengan hak akses yang dimiliki	

4) Nama Use case : Mengatur keseluruhan isi website



Gambar 4.6 *Skenario Use case mengatur keseluruhan isi website*

Aktor : Admin

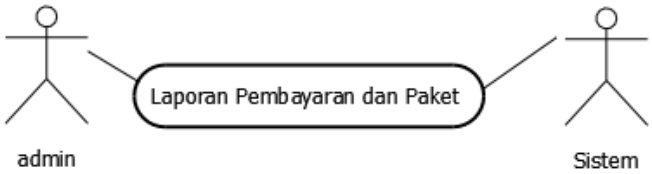
Tujuan : Untuk mengatur keseluruhan isi Website

Tabel 4.5

Skenario use case Mengatur keseluruhan isi website

Administrator	Sistem
1. login sesuai hak akses	
	2. menampilkan menu yang di miliki hak akses Admin, yaitu keseluruhan pengaturan isi website
3. memiih menu yang akan di atur	
	4. menjalankan perintah administrator

5) Nama Use case : Mengatur Laporan keuangan



Gambar 4.7 *Skenario Use case Mengatur Laporan*

Aktor : Admin

Tujuan : Untuk mengatur Menu Laporan Pembayaran dan Paket.

Tabel 4.6

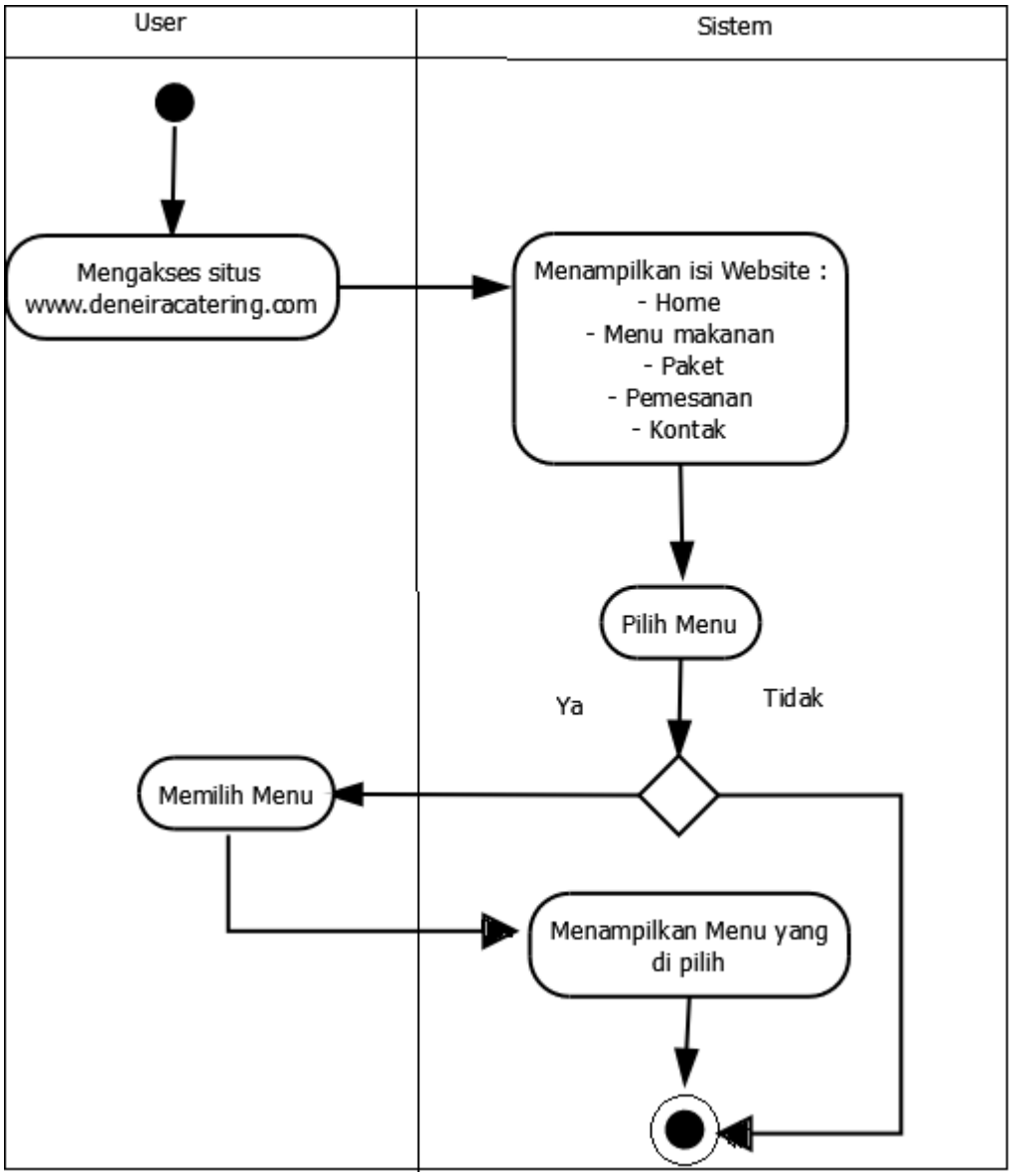
Skenario use case Mengatur Laporan

Admin	Sistem
1. Mengakses menu laporan memilih laporan pembayaran atau laporan paket	
	2. menampilkan laporan pembayaran atau laporan paket.
3. Memilih laporan yang di inginkan untuk mencetak laporan tersebut.	
	4. Mencetak laporan.

4.1.3.3. Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *Activity Diagram* menggambarkan aliran fungsional sistem. Berikut ini adalah diagram aktivitas yang diusulkan penulis berdasarkan *use case diagram* yang dibuat sebelumnya.Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas. Berikut adalah activity diagram dari Website Pemesanan Makanan Deneira Catering.

1. Activity Diagram mengakses website

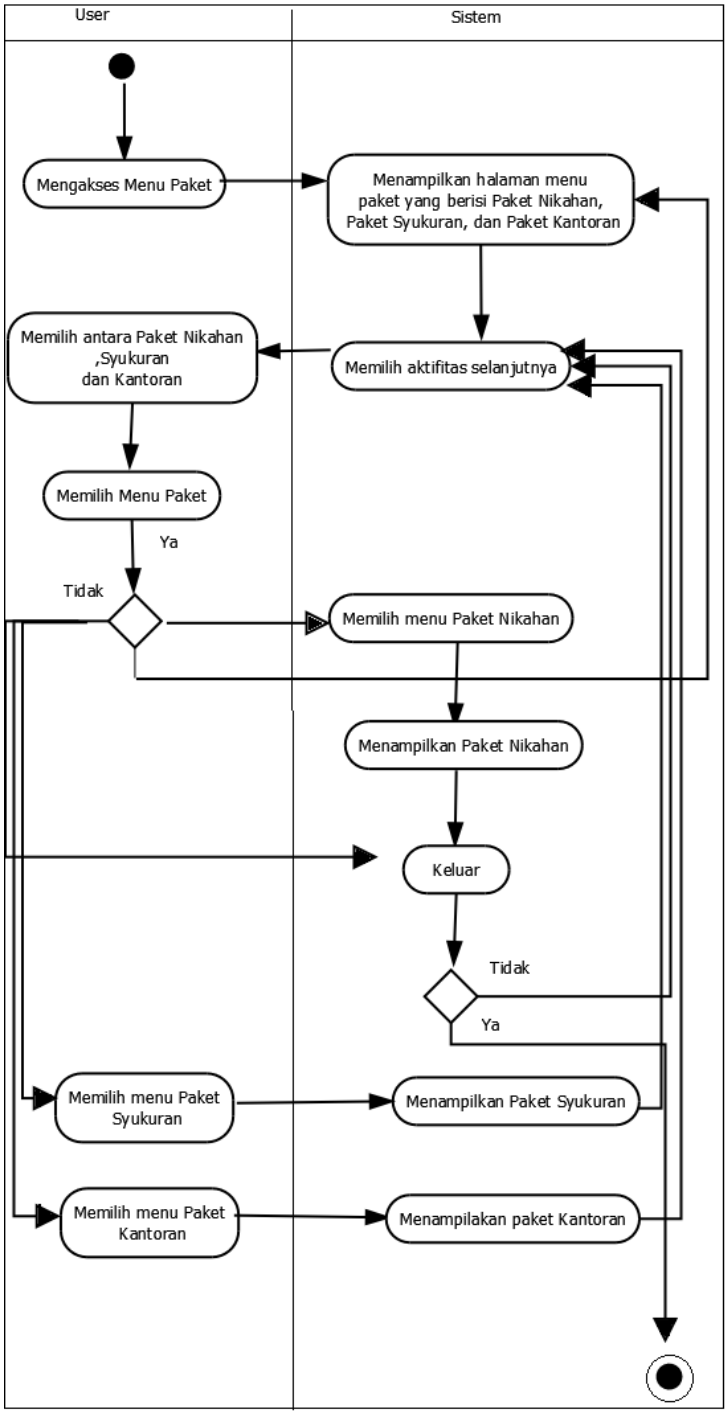


Gambar 4.8 *Activity diagram mengakses website*

Pada gambar diatas ini menggambarkan aktifitas mengakses website, saat user mengakses situs www.deneiracatering.com maka sistem akan menampilkan halaman website Deneira *Catering* yang berisi menu Home, Menu Makanan, Paket, Pemesanan, dan Kontak. Ketika user memilih salah satu atau beberapa menu, maka

sistem akan menampilkan halaman menu yang dipilih, tetapi jika user tidak memilih menu maka alur terhenti.

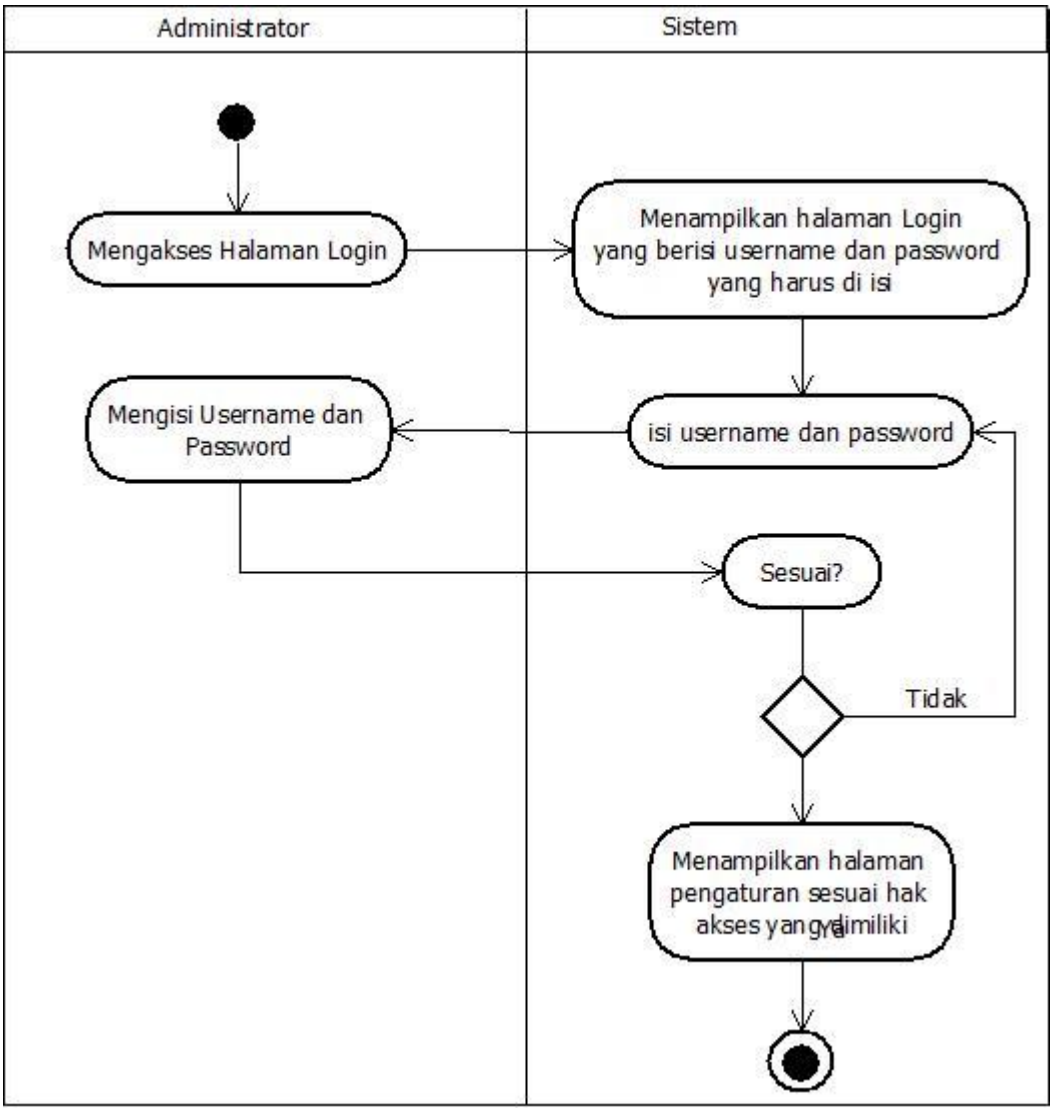
2. Activity Diagram menjalankan paket



Gambar 4.9 *Diagram aktifitas memilih menu paket*

Pada gambar diatas ini menggambarkan aktifitas menjalankan menu Paket, ketika user memilih menu Paket maka sistem akan menampikan menu paket yang berisi Paket Nikahan, Paket Syukuran, dan Paket Kantoran. Ketika user memilih Paket Nikahan maka sistem akan menampilkan Paket Nikahan dan user dapat memilih Paket Nikahantersebut, ketika user tidak memilih Paket Nikahantetapi memilih Paket Syukuran maka sistem akan menampilkan Paket Syukuranbegitu juga dengan Paket Kantoran, tetapi ketika user memilih untuk keluar maka proses terhenti.

3. Activity Diagram Login

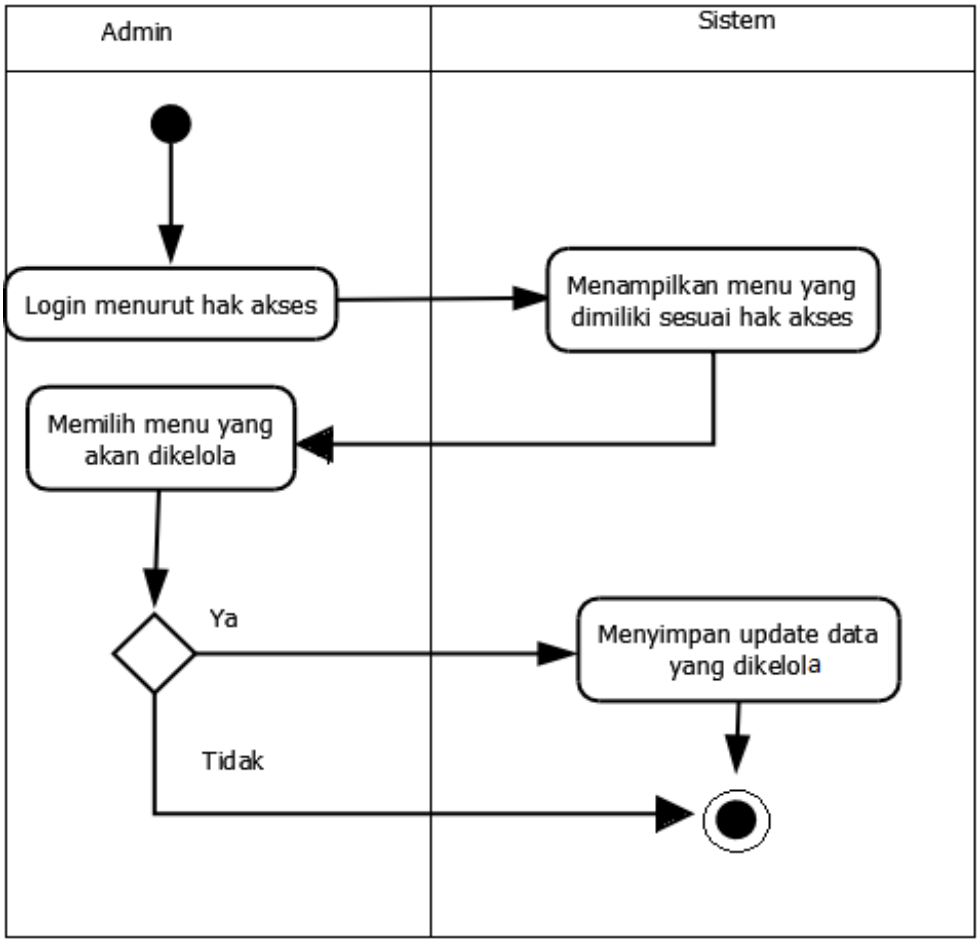


Gambar 4.10 *Diagram aktivitas Login*

Pada gambar diatas ini menggambarkan aktifitas menjalankan halaman login, pada saat administrator mengakses halaman login maka sistem akan menampilkan halaman login yang berisi username dan password yang harus di isi, ketika administrator sudah memasukan username dan password sesuai dengan hak akses yang dimiliki maka sistem akan menampilkan halaman pengaturan sesuai dengan hak

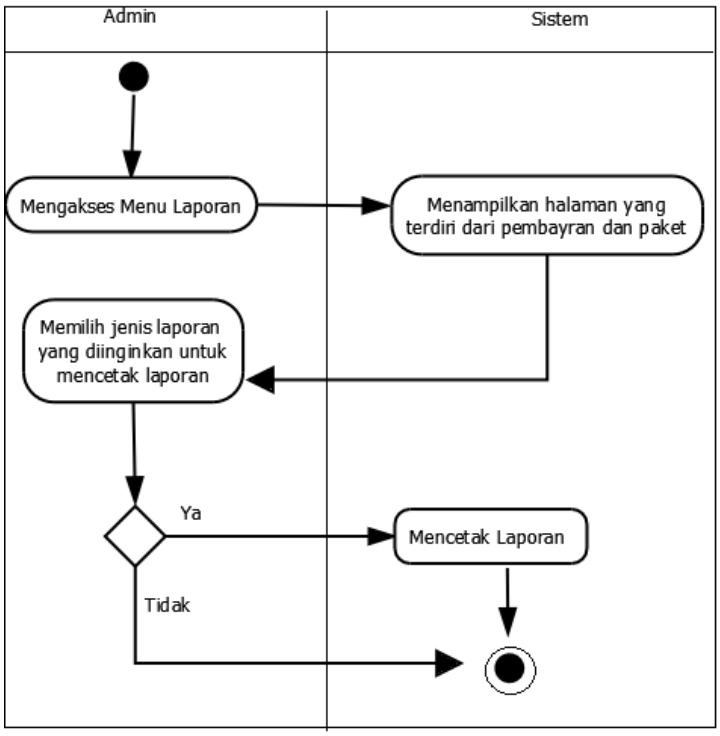
akses yang dimiliki, hal tersebut juga berlaku untuk tata usaha dan content editor yang akan mengakses halaman login.

4. Activity Diagram Olah Data Pemesanan



Gambar 4.11*Activity Diagram Olah Data Pemesanan*

5. Activity Diagram Laporan Keuangan



Gambar 4.12 *Activity Diagram Laporan*

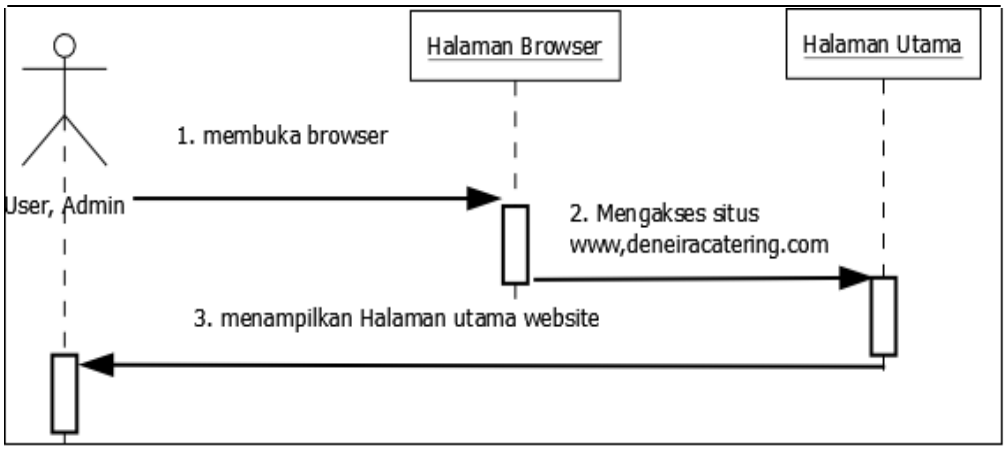
4.1.3.4.Sequence Diagram

Sequence diagram mendeskripsikan interaksi antara objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk user, tampilan dan sebagainya) yang disusun berdasarkan urutan waktu.

Pada sequence diagram ini menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan pada sistem sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.

Banyaknya diagram sequence yang didefinisikan, bergantung pada proses use case yang telah dibuat. Berikut adalah sequence diagramnya :

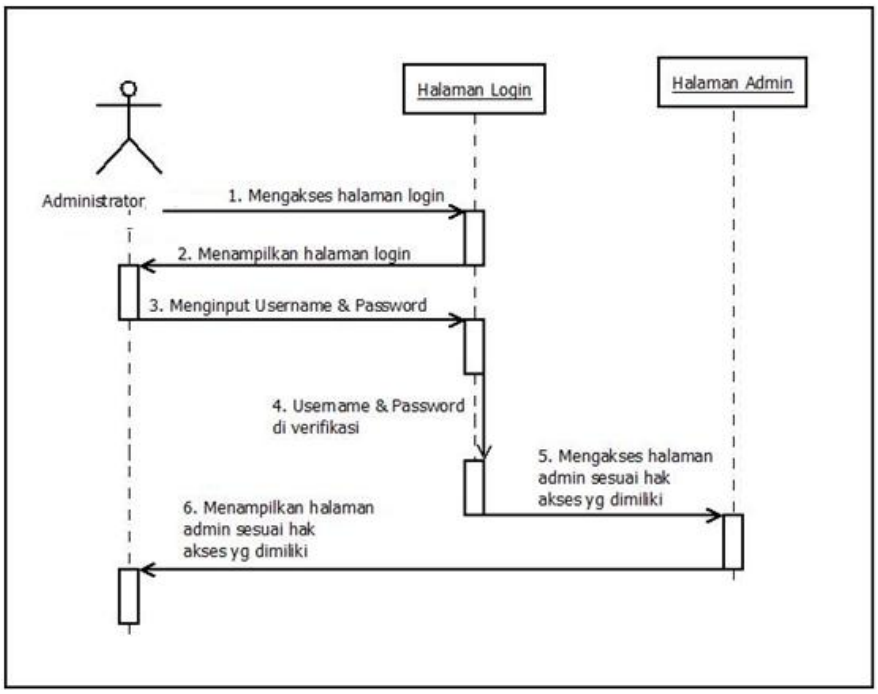
1. Diagram Sekuensial mengakses website



Gambar 4.13 *Diagram sekuensial mengakses website*

Deskripsi : Proses mengakses website ini merupakan akses yang bisa dilakukan oleh 2 aktor, yaitu user, admin dengan mengakses www.deneiracatering.com aktor dapat masuk ke halaman website Deneira Catering yang berisi berbagai macam menu.

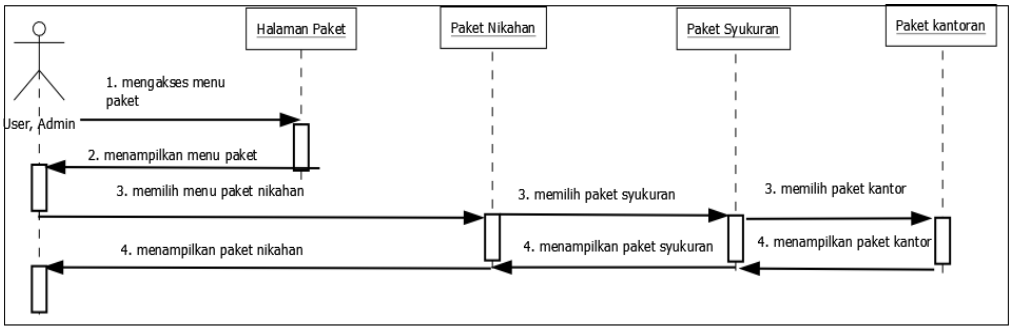
2. Diagram Sekuensial Login



Gambar 4.14 *Diagram sekuensial Login*

Deskripsi : Proses login merupakan suatu syarat sebelum aktor dapat mengakses halaman khusus admin, dalam hal ini admin nya itu adalah pemilik.

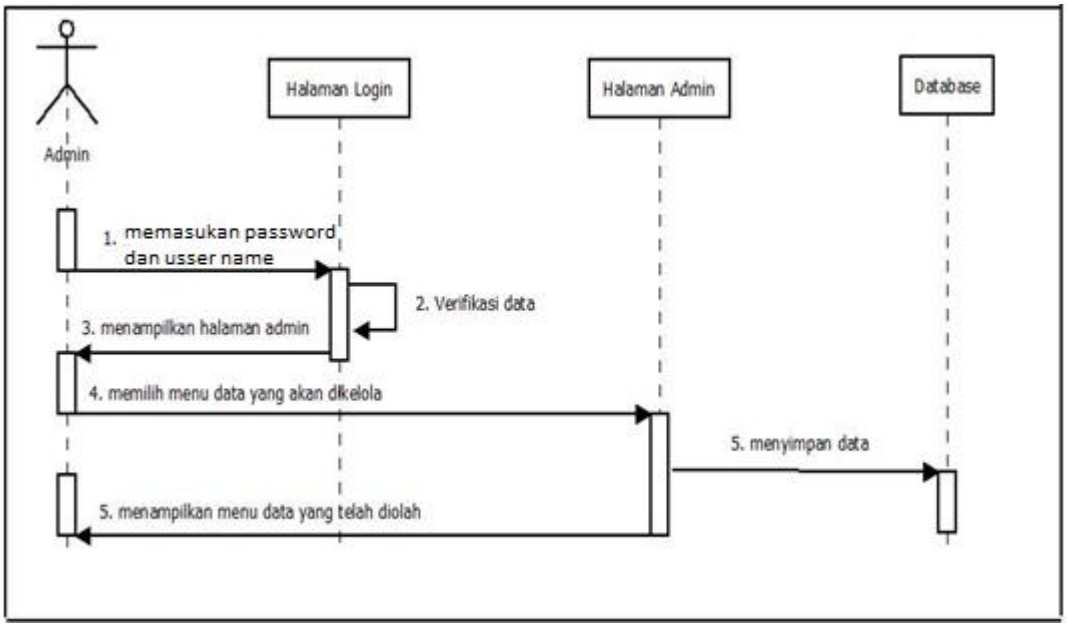
5. Diagram SekuensialPemesanan Paket



Gambar 4.15 *Diagram sekuensial pemesanan paket*

Deskripsi : Proses Memilih paket merupakan suatu syarat sebelum aktor memesan pesanan Catering di Deneira *Catering*.

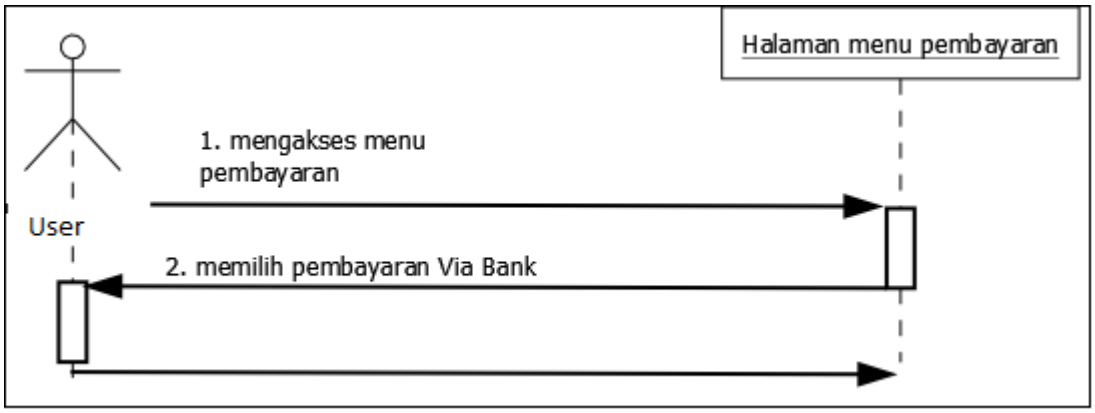
6. Diagram Sekuensial Olah Data Pemesanan



Gambar 4.16 *Diagram sekuensial olah data pemesanan*

Deskripsi : Proses mengolah data pemesanan hanya bisa diakses pemilik. Pemilik dapat mengelola data pemesanan mulai dari master data dan user.

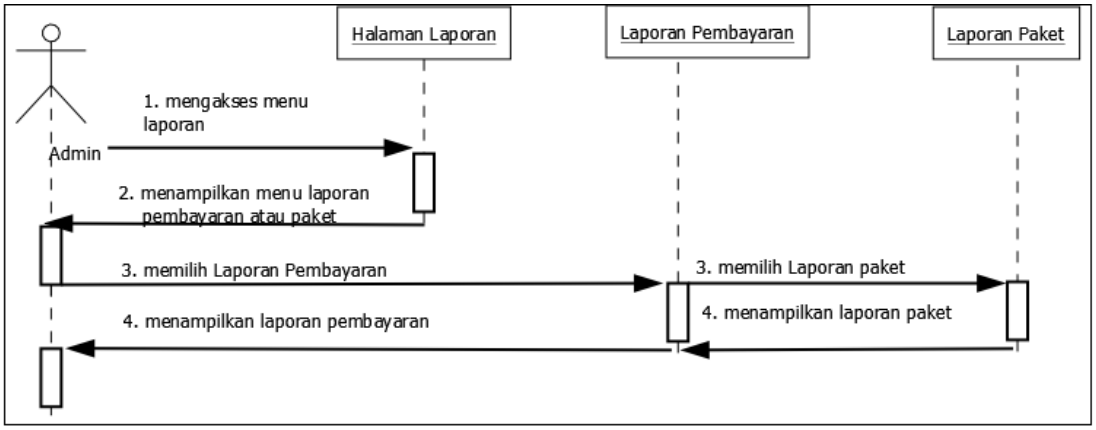
7. Diagram Sekuensial Pembayaran



Gambar 4.17 *Diagram sekuensial Pembayaran*

Deskripsi : Proses pembayaran hanya bisa diakses pelanggan. Pelanggan dapat menentukan membayar pemesanan.

8. Diagram Sekuensial Laporan



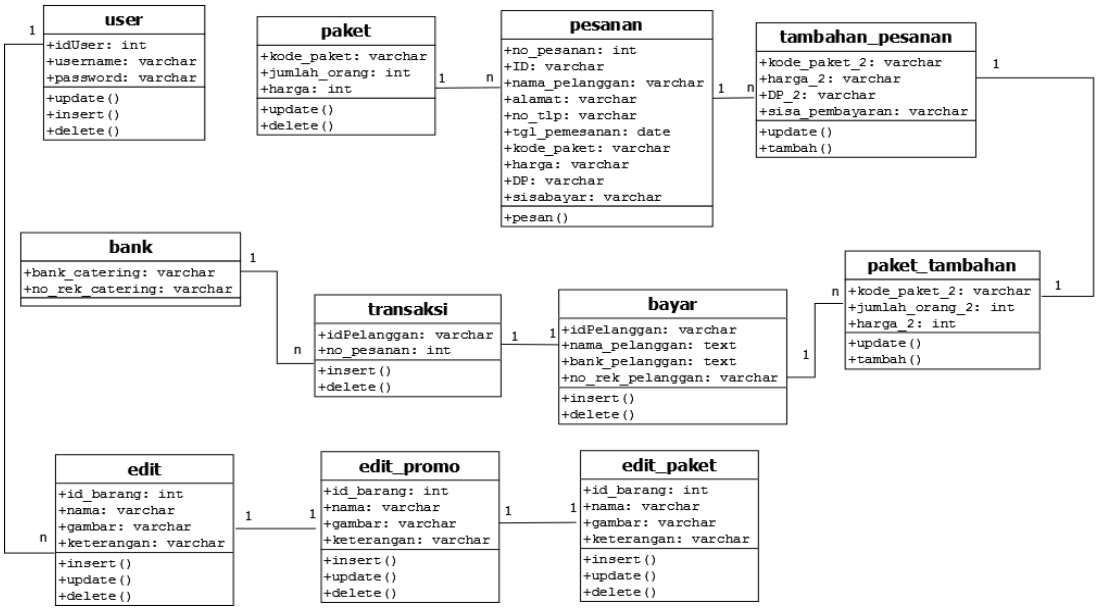
Gambar 4.18 *Diagram sekuensial Laporan*

Deskripsi : Proses pembayaran hanya bisa diakses Admin.

4.1.4 Perancangan Basis Data

4.1.4.1 Class Diagram

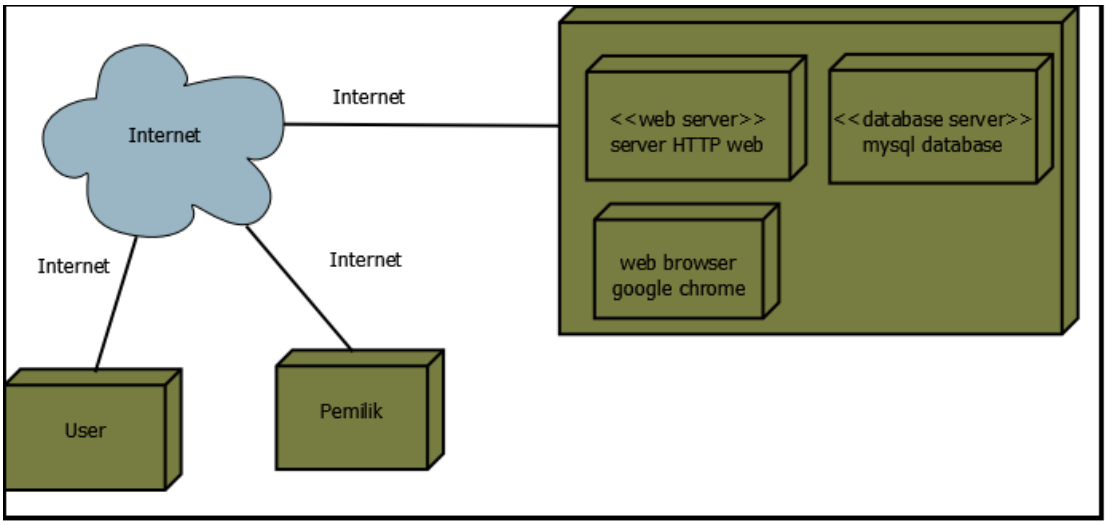
Class diagram membantu kita dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai.Class diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam logical view) dari suatu sistem. Selama proses analisa, class diagram memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem, selama tahap desain class diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur yang dibuat.



Gambar 4.19 *Diagram Class* Sistem Informasi yang diusulkan

4.1.4.2 Deployment Diagram

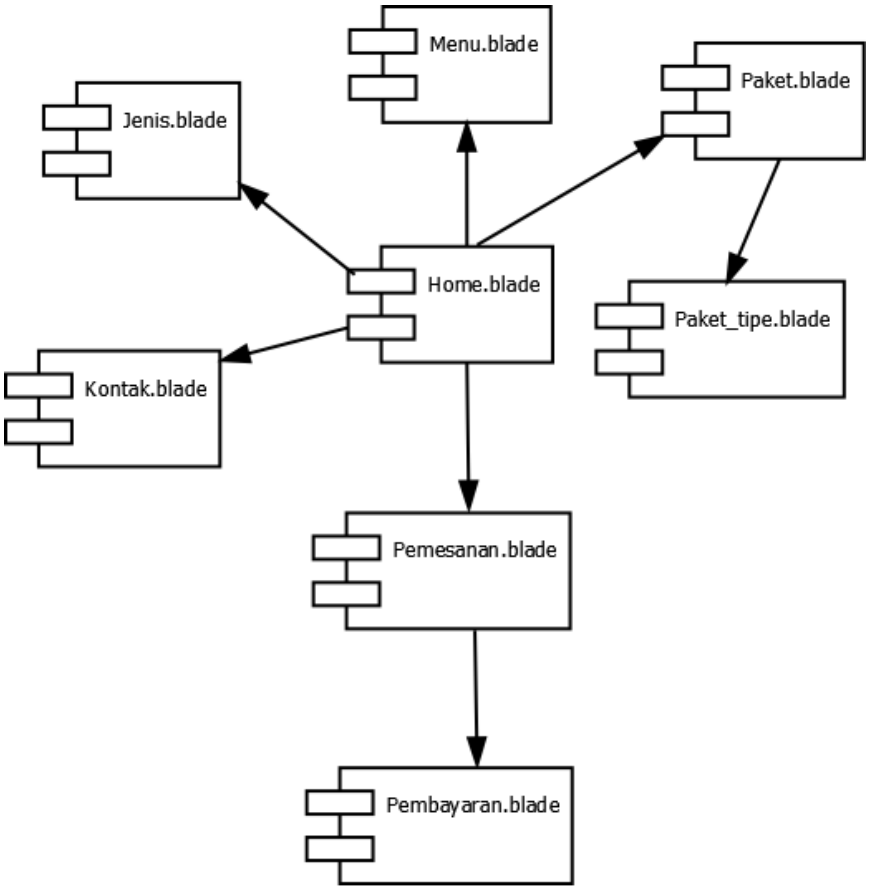
Deployment view merupakan suatu tampilan atau pandangan/kinerja dari sebuah sistem yang baru sesuai dengan perancangan data yang diambil dari beberapa objek.



Gambar 4.20*Deployment Diagram* Sistem Informasi yang diusulkan

4.1.4.3 Component Diagram

Diagram Komponen atau *component diagram* menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungan antar mereka. Component adalah unit fisik yang nyata yang menjadi bagian dari deployment independent. Component ini diimplementasikan meskipun pada sistem yang kecil. Perancangan menu pada aplikasi yang diusulkan digambarkan oleh gambar component diagram berikut :



Gambar 4.21*Component Diagram* Sistem Informasi yang diusulkan

4.1.4.4 Struktur File

1. Tabel User

   Nama Tabel : tabel_user

   Primary Key : idUser

   Jumlah field :3

Tabel 4.7 Tabel User

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	idUser	Int	5	idUser
2	Username	Varchar	20	username
3	Password	Varchar	20	password

2. Tabel Bayar

Nama Tabel : tabel_bayar

Primary Key : idPelanggan

Jumlah field :5

Tabel 4.8 Tabel Bayar

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	idPelanggan	Varchar	15	No urut pelanggan
2	Nama_pelanggan	Text	20	Nama Pelanggan
3	Bank_pelanggan	Text	20	Jenis Bank
4	No_rek_pelanggan	Varchar	20	No rekening
5	Nominal	Int	20	Jumlah Transaksi

3. Tabel Paket Tambahan

Nama Tabel : tabel_paket_tambahan

Primary Key : kode_paket_2

Jumlah field :3

Tabel 4.9 Tabel Paket Tambahan

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_paket_2	Varchar	10	Kode Paket
2	Jumlah_orang_2	Int	20	Jumlah Orang
3	Harga_2	Int	20	Harga

4. Tabel Bank

Nama Tabel : tabel_bank

Jumlah field :2

Tabel 4.10 Tabel bank

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	bank_catering	Varchar	10	Jenis Bank
2	No_rek_catering	Varchar	10	No rekening

5. Tabel Edit Paket

   Nama Tabel : tabel_edit_paket

   Jumlah field :4

Tabel 4.11 Tabel Edit Paket

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id_barang	Int	10	Kode paket
2	Nama	Varchar	10	Nama paket
3	Gambar	Varcahar	100	Gambar
4	keterangan	Varchar	200	Keterangan

6. Tabel Paket

   Nama Tabel : tabel_paket

   Jumlah field :3

Tabel 4.12 Tabel Paket

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_paket	Varchar	20	Kode Paket
2	Jumlah_orang	Int	20	Jumlah Orang
3	Harga	Int	20	Harga

7. Tabel Transaksi

   Nama Tabel : tabel_transaksi

   Jumlah field :2

Tabel 4.13 Tabel Transaksi

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	idPelanggan	Varchar	20	Id Pelanggan
2	No_pesanan	Int	10	No Pesanan

8. Tabel Tambahan Pesanan

   Nama Tabel : tabel_tambahan_pesanan

   Jumlah field :4

Tabel 4.14 Tabel Tambahan Pesanan

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kode_paket_2	Varchar	10	Kode Paket
2	Harga_2	Varchar	20	Harga
3	DP_2	Varchar	20	Dp
4	Sisa_pembayaran	Varchar	30	Sisa Pembayaran

9. Tabel Pesanan

Nama Tabel : tabel_pesanan

Jumlah field :10

Tabel 4.15 Tabel Pesanan

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	No_pesanan	Int	15	No Pesanan
2	idPelnggan	Varchar	20	Id Pelanggan
3	Nama_pelanggan	Varchar	20	Nama Pelanggan
4	alamat	Varchar	20	Alamat
5	No_tlp	Varchar	15	No telepon
6	Tgl_pemesanan	Date		Tanggal Pemesanan
7	Kode_paket	Varchar	15	Kode Paket
8	Harga	Varchar	20	Harga
9	Sisa_pembayaran	Varchar	20	Sisa Pembayaran

10. Tabel Edit

Nama Tabel : tabel_edit

Jumlah field :4

Tabel 4.16 Tabel Edit

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_barang	Int	10	Id Barang
2	Nama	Varchar	20	Nama
3	Gambar	Varchar	100	Gambar
4	Keterangan	Varchar	300	Keterangan

11. Tabel Edit Promo

Nama Tabel : tabel_edit_promo

Jumlah field :4

Tabel 4.17 Edit Promo

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_barang	Int	10	Id Barang
2	Nama	Varchar	20	Nama
3	Gambar	Varchar	100	Gambar
4	Keterangan	Varchar	300	Keterangan

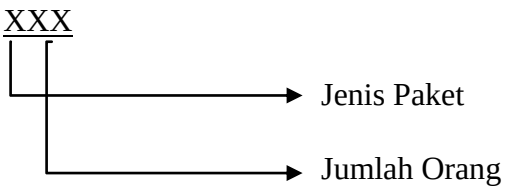
4.1.4.5 Kodefikasi

Kodefikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dan untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kode dibuat dalam bentuk

gabungan angka dan huruf. Pengkodean di Deneira *Catering* bertujuan untuk mempermudah dalam memasukkan data dan dalam melakukan pencarian data.

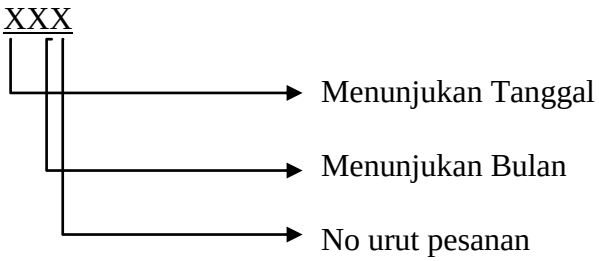
Adapun rincian kodefikasi data yang ada pada website pemesanan makanan di Deneira *Catering* dapat dilihat dibawah ini :

1. kode_paket



Contoh : PN01

2. Id_Pelanggan



Contoh : 151201

4.2 Perancangan Antar Muka

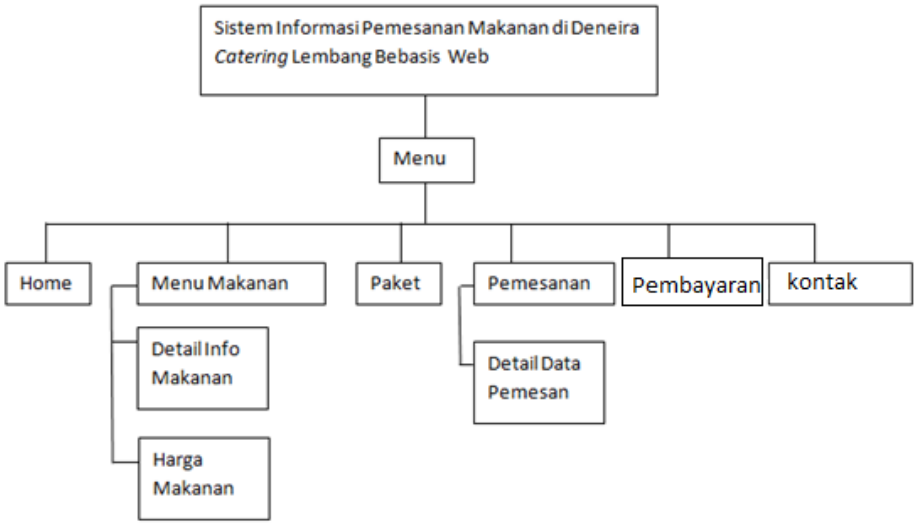
Perancangan antar muka merupakan penggambaran tampilan (interface) sebuah sistem yang akan digunakan secara langsung oleh pengguna, dan juga

merupakan penggambaran interaksi yang dapat dilakukan oleh pengguna dalam sistem. Adapun dalam perancangan antar muka ini terdapat beberapa bagian yang harus dilakukan, yaitu dari menentukan rancangan input dan output pada setiap fungsi yang telah ditentukan.

4.2.1 Struktur Menu

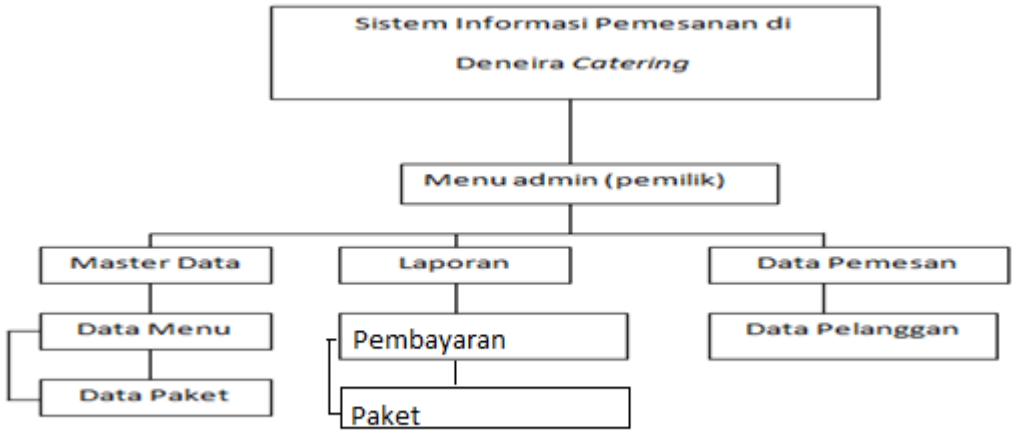
Pada program yang di rancang oleh penulis di gunakan struktur menu, hal ini bertujuan untuk memudahkan pemakai dalam berhubungan dengan sistem komputer. Struktur menu ini terdiri dari menu utama yang terbagi dalam beberapa sub bagian. Berikut ini adalah struktur menu website yang diusulkan.

1. Struktur menu halaman utama



Gambar *4.22*Struktur Menu Halaman Utama

2. Struktur menu halaman admin



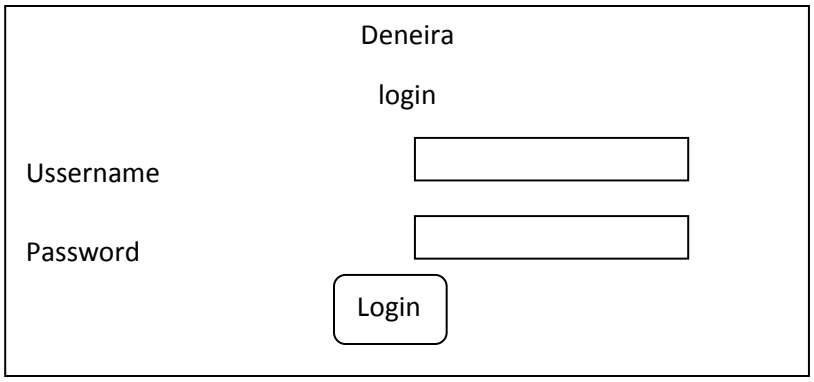
Gambar *4.23*Struktur Menu Halaman Admin

4.2.2 Perancangan Input

Perancangan input berfungsi untuk memasukkan data ke database. Berikut ini adalah perancangan input yang akan dibuat pada Sistem Informasi Pemesanan Makanan di Deneira *Catering* :

1. Perancangan Login

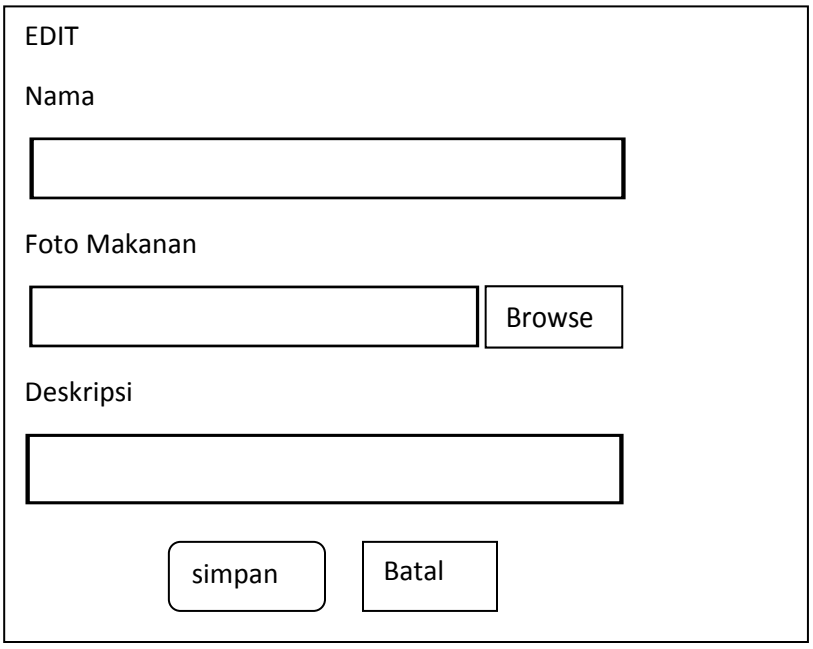
   Login merupakan langkah awal untuk membuka webiste Deneira *Caterring*yang dapat mengakses hanya admin.



Gambar 4.24*Perancangan Login*

2. Rancangan Menu Edit

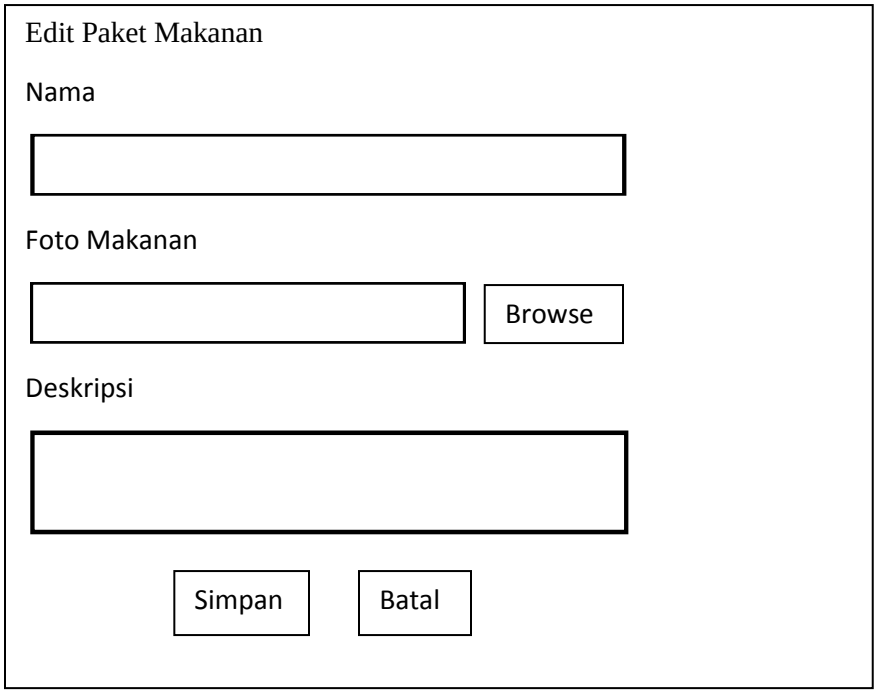
   Menu Edit merupakan form yang digunakan untuk merubah data menu makanan.



Gambar 4.25*Perancangan Edit Makanan*

3. Rancangan Menu Paket

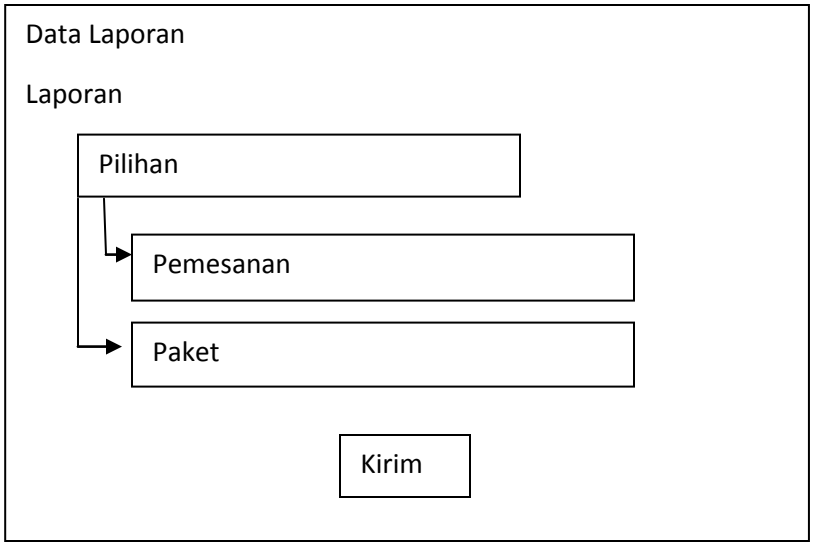
   Menu Edit merupakan form yang digunakan untuk merubah data menu paket makanan. Beserta Foto Makanan yang akan di upload.



Gambar 4.26*Perancangan Menu Edit Paket Makanan*

4. Rancangan Master Data Laporan

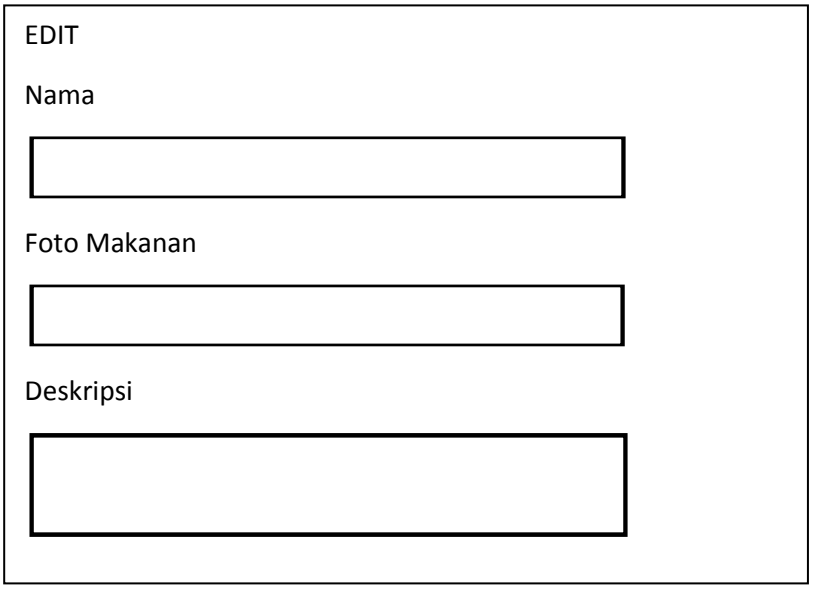
   Master data Lokasi merupakan form untuk mencetak data pemesanan dan paket.



Gambar 4.27*InputData Laporan*

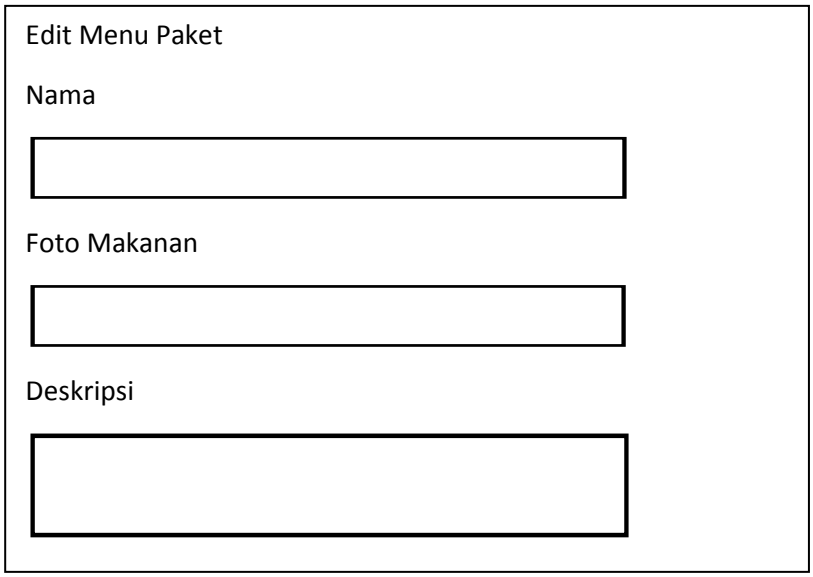
4.2.3 Perancangan Output

1. Output MenuEdit



Gambar 4.28*Output Menu Edit*

2. Output Rancangan Menu Paket



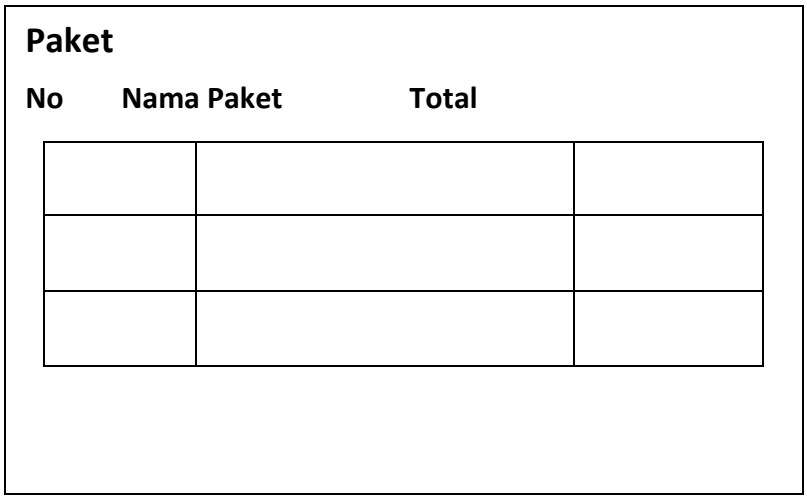
Gambar 4.29*Output Rancangan Menu Paket*

3. Output Data Laporan

Pemesanan

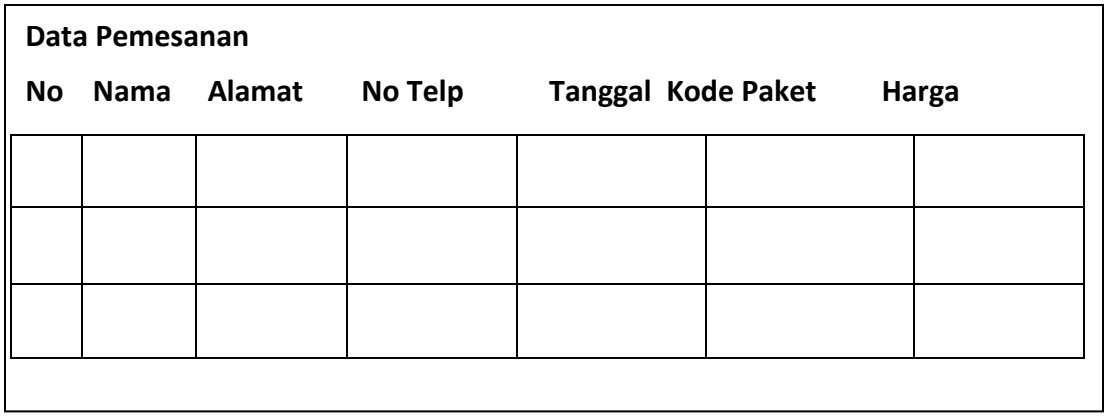
NoTanggal	ID Pemesanan	Jenis Paket	Harga	DP	Sisa Pembayaran

Gambar 4.30*Output Laporan Pemesanan*



Gambar 4.31*Output Laporan Paket*

4. Output Data Pemesanan

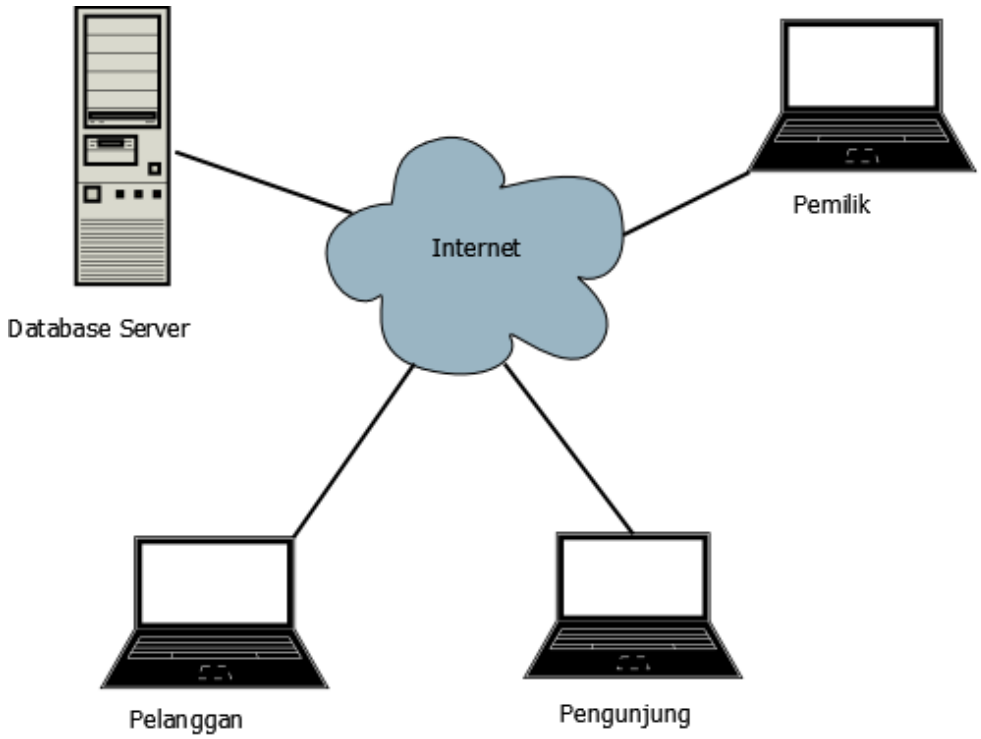


Gambar 4.32*Output Data Pemesan*

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan yang akan digunakan pada Deneira Catering dalam pembangunan sistem informasi ini yaitu dengan menggunakan akses jaringan internet atau bisa disebut berbasis *online*.

User (pengunjung, pelanggan, dan pemilk) dapat mengakses website dimanapun dan kapanpun asalkan adanya akses internet. Berikut ini adalah gambar perancangan arsitektur jaringan yang diusulkan.



Gambar 4.33*Arsitektur Jaringan Deneira Catering*

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. Pada sistem informasi pemesanan berbasis web ini, penulis hanya mengambil batasan tentang pengelolaan pemesanan makanan dan laporan pendapatan.
2. Pada implementasi database, penulis menggunakan sistem basis data MySQL

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)

```
-- phpMyAdmin SQL Dump

-- version 4.1.12

-- http://www.phpmyadmin.net

-- Host: 127.0.0.1

-- Generation Time: Nov 26, 2014 at 07:01 PM

-- Server version: 5.6.16

-- PHP Version: 5.5.11

-- phpMyAdmin SQL Dump

-- version 3.2.4

-- http://www.phpmyadmin.net

--

-- Host: localhost

-- Generation Time: Jan 05, 2015 at 02:29

-- Server version: 5.1.41

-- PHP Version: 5.3.1

-- Database: `pemesanan`

-- Table structure for table `tabel_bank`
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_bank` (
  `bank_catering` varchar(15) NOT NULL,
  `no_rek_catering` varchar(40) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_rek_catering`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Dumping data for table `tabel_bank`
INSERT INTO `tabel_bank` (`bank_catering`, `no_rek_catering`) VALUES
('Mandiri', '118-000-583-1168 a.n Nurhalida Rifani'),
('BNI', '020-044-6435 a.n Nurhalida Rifani'),
('BCA', '288-166-5168 a.n Nurhalida Rifani');
-- Table structure for table `tabel_bayar`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_bayar` (
  `idPelanggan` varchar(15) NOT NULL,
  `nama_pelanggan` text NOT NULL,
  `bank_pelanggan` text NOT NULL,
  `no_rek_pelanggan` varchar(20) NOT NULL,
  `nominal` int(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`idPelanggan`)
```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Dumping data for table `tabel_bayar`

INSERT INTO `tabel_bayar` (`idPelanggan`, `nama_pelanggan`, `bank_pelanggan`, `no_rek_pelanggan`, `nominal`) VALUES

('03012', 'Budi Sumawijaya', 'Mandiri', '200-000-652-1235', 6250000);

-- Table structure for table `tabel_edit`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_edit` (

  `id_barang` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

  `nama` varchar(20) NOT NULL,

  `gambar` varchar(100) NOT NULL,

  `keterangan` varchar(300) NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`id_barang`)

) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=16 ;

-- Dumping data for table `tabel_edit`

INSERT INTO `tabel_edit` (`id_barang`, `nama`, `gambar`, `keterangan`) VALUES

(9, 'Lasagna', 'lasagna.jpg', 'Lasagna adalah hidangan dengan tiga bahan utama, yaitu : lapisan pasta, meat sauce dan keju. Makanan ini akan menggoyang lidah anda!'),
```

(11, 'Chicken Cordon Bleu', 'chicken_cordon_bleu.jpg', 'Kulit tepung yang membungkus daging ayam ini dibuat renyah. Begitu diiris tidak tampak lelehan mozzarella semakin lengkap karena disajikan bersama kentang goreng, irisan tomat segar, serta tumisan kacang polong, jagung, buncis, dan wortel.'),

(10, 'Wiener Steak', 'wiener_steak.jpg', 'Steak yang dibuat dari irisan tipis daging sapi yang diberi bumbu merica dan garam. Kemudian dibalut tepung terigu dan dicelupkan dalam telur kocok. Selanjutnya dibalut tepung lalu digoreng.'),

(3, 'Spaghetty', 'spagheti.jpg', 'Menggunakan pasta langsung dari Italia dengan tekstur yang pas dicampur dengan irisan daging membuat pasta ini bergoyang di dalam lidah.'),

(5, 'Roast Beef', 'roast_beef.jpg', 'Menggunakan daging sapi tidak digoreng melainkan hanya dibakar, lalu disajikan dengan kentang goreng dan beberapa sayuran segar.'),

(12, 'Beef Steak Burger', 'beef_steak_burger.jpg', 'Burger ini beda dari burger yang biasanya, menggunakan daging yang pada umumnya dijadikan steak. Anda harus rasakan sensasinya.'),

(13, 'Chicken Steak', 'chicken_steak.jpg', 'Chiken steak menjadi makanan favorit selain harganya yang murah, dimasak dengan bumbu yang pas menjadikan chicken steak ini lebih lezat.'),

(14, 'Fish And Chips', 'fish_an_chips.jpg', 'Ikan yang biasanya digunakan adalah jenis yang berdaging tebal, juicy dan berwarna putih, seperti ikan cod atau ikan dory. Balut tepung menjadi pamungkan kelezatan ikannya.'),

(15, 'Beef Stroganoff', 'beef_stroganoff.jpg', 'Sajian dari Rusia yang terbuat dari potongan daging sapi yang ditumis dan dimasak dengan krim. Rasanya yang gurih dan sedikit asam layak untuk Anda coba ini.');

-- Table structure for table `tabel_edit_paket`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_edit_paket` (

`id_barang` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

`nama` varchar(30) NOT NULL,

`gambar` varchar(100) NOT NULL,

`keterangan` varchar(200) NOT NULL,

PRIMARY KEY (`id_barang`)

) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=8 ;

-- Dumping data for table `tabel_edit_paket`

INSERT INTO `tabel_edit_paket` (`id_barang`, `nama`, `gambar`, `keterangan`) VALUES

(3, 'Paket Syukuran (PS)', 'paket_b.jpg', '01 - Untuk 100 orang Rp 5.000.000 02 - Untuk 250 orang Rp 12.500.000 03 - Untuk 500 orang Rp 20.000.000'),

(7, 'Paket Kantoran (PK)', 'paket_c.jpg', '01 - Untuk 100 orang Rp 10.500.000 02 - Untuk 250 orang Rp 17.500.000 03 - Untuk 500 orang Rp 22.000.000'),

```
(5, 'Paket Nikahan (PN)', 'paket_a.jpg', '01 - Untuk 100 orang Rp 15.000.000 02 - Untuk 250 orang Rp 32.500.000 03 - Untuk 500 orang Rp 60.000.000');

-- Table structure for table `tabel_edit_promo`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_edit_promo` (
  `id_barang` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `nama` varchar(30) NOT NULL,
  `gambar` varchar(100) NOT NULL,
  `keterangan` varchar(200) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_barang`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=3 ;

-- Dumping data for table `tabel_edit_promo`

INSERT INTO `tabel_edit_promo` (`id_barang`, `nama`, `gambar`, `keterangan`) VALUES
(1, 'Lasagna', 'lasagna.jpg', 'Diskon 30% untuk pembelian Lasagna'),
(2, 'Beef Steak Burger', 'beef_steak_burger.jpg', 'Diskon 30% untuk pembelian Beef Steak Burger');

-- Table structure for table `tabel_paket`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_paket` (
```

```
  `kode_paket` varchar(20) NOT NULL,
  `jumlah_orang` int(20) NOT NULL,
  `harga` int(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_paket`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Dumping data for table `tabel_paket`
INSERT INTO `tabel_paket` (`kode_paket`, `jumlah_orang`, `harga`) VALUES
('PN01', 100, 15000000),
('PN02', 250, 32500000),
('PN03', 500, 60000000),
('PS01', 100, 5000000),
('PS02', 250, 12500000),
('PS03', 500, 20000000),
('PK01', 100, 10500000),
('PK02', 250, 17500000),
('PK03', 500, 22000000);
-- Table structure for table `tabel_paket_tambahan`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_paket_tambahan` (
```

```
  `kode_paket_2` varchar(10) NOT NULL,
  `jumlah_orang_2` int(20) NOT NULL,
  `harga_2` int(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_paket_2`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
-- Dumping data for table `tabel_paket_tambahan`
INSERT INTO `tabel_paket_tambahan` (`kode_paket_2`, `jumlah_orang_2`, `harga_2`) VALUES
('PN01', 100, 15000000),
('PN02', 250, 32500000),
('PN03', 500, 60000000),
('PS01', 100, 5000000),
('PS02', 250, 12500000),
('PS03', 500, 20000000),
('PK01', 100, 10500000),
('PK02', 250, 17500000),
('PK03', 500, 22000000);
-- Table structure for table `tabel_pesanan`
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_pesanan` (
  `no_pesanan` int(15) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `ID` varchar(20) NOT NULL,
  `nama_pelanggan` varchar(20) NOT NULL,
  `alamat` varchar(20) NOT NULL,
  `no_tlp` varchar(15) NOT NULL,
  `tgl_pemesanan` date NOT NULL,
  `kode_paket` varchar(15) NOT NULL,
  `harga` varchar(20) NOT NULL,
  `DP` varchar(20) NOT NULL,
  `sisa_pembayaran` varchar(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_pesanan`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=43 ;

-- Dumping data for table `tabel_pesanan`

INSERT  INTO  `tabel_pesanan`  (`no_pesanan`,  `ID`,  `nama_pelanggan`,  `alamat`,
`no_tlp`,  `tgl_pemesanan`,  `kode_paket`,  `harga`,  `DP`,  `sisa_pembayaran`)
VALUES
```

```
(42, '03012', 'Budi Sumawijaya', 'Perum IV', '085719745307', '2015-01-03', 'PS02', 'Rp.12500000', 'Rp.6250000', 'Rp.6250000');

-- Table structure for table `tabel_tambah_pesanan`

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_tambah_pesanan` (
  `kode_paket_2` varchar(10) NOT NULL,
  `harga_2` varchar(20) NOT NULL,
  `DP_2` varchar(20) NOT NULL,
  `sisa_pembayaran_2` varchar(30) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_paket_2`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

-- Dumping data for table `tabel_tambah_pesanan`

INSERT INTO `tabel_tambah_pesanan` (`kode_paket_2`, `harga_2`, `DP_2`, `sisa_pembayaran_2`) VALUES
('-Pilihan-', '', '', '');

-- Table structure for table `tabel_transaksi`

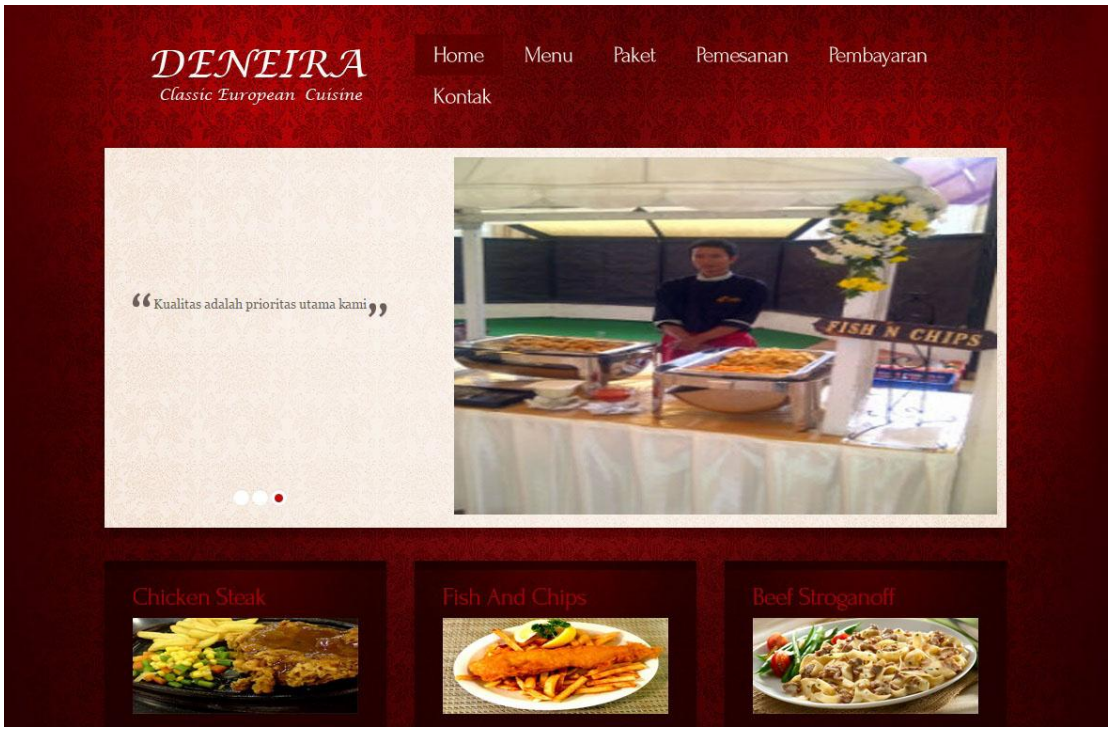
--


CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_transaksi` (
```

```
  `idPelanggan` varchar(20) NOT NULL,
  `no_pesanan` int(15) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  PRIMARY KEY (`no_pesanan`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=39 ;
-- Dumping data for table `tabel_transaksi`
INSERT INTO `tabel_transaksi` (`idPelanggan`, `no_pesanan`) VALUES
('03012', 38);
-- Table structure for table `tabel_user`
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tabel_user` (
  `idUser` int(5) unsigned NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `username` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `password` varchar(50) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idUser`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=2 ;
-- Dumping data for table `tabel_user`
INSERT INTO `tabel_user` (`idUser`, `username`, `password`) VALUES
(1, 'admin', '202cb962ac59075b964b07152d234b70');
```

4.4.5 Implementasi Antar Muka

1. Implementasi Antar Muka Halaman Utama



Gambar 4.34 Halaman Utama

Halaman Utama merupakan halaman awal dari website. Pada halaman ini tidak ada batasan hak akses, jadi setiap orang dapat mengakses halaman ini beserta fasilitas yang ada di halaman ini. Berikut rincian penjelasan dari beberapa menu yang ada pada halaman utama :

Tabel 4.18 Rincian menu Halaman Utama

Menu	**Sub Menu**	**Deskripsi**	**Nama File**
Home		Menu tampilan awal website	Home.blade
Menu	Detail Makanan	Menampilkan jenis - jenis makanan yang ditawarkan beserta deskripsi dari makanan tersebut	Menu.blade
Paket	Detail Paket	Menampilkan jenis – jenis paket yang dimiliki Deneira Catering	Paket.blade
Pemesanan		Menampilkan form untuk pengisian daftar pemesanan	Pemesanan.blade
Pembayaran		Menampilkan form pembayaran catering	Pembayaran.blade
Kontak		Menampilkan form tentang Deneira Catering	Kontak.blade

2. Implementasi Antar Muka Halaman Admin



Gambar 4.35 Halaman Admin

Halaman admin merupakan tampilan awal untuk admin (pemilik). Pada halaman ini akses dibatasi, hanya pemilik saja yang dapat mengakses halaman ini beserta fasilitas-fasilitasnya. Adapun penjelasan setiap menunya akan dijelaskan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.19 Rincian Menu Halaman Admin

Menu	**Sub Menu**	**Deskripsi**	**Nama File**
My Account		Menampilkan form login	My_Account.blade
Menu	Edit	Mengubah informasi yang ada di dalam menu makanan	Menu.php
Paket		Mengubah informasi yang ada di dalam paket	Paket.php
Laporan	Laporan Pembayaran Laporan Paket	Menampilkan data laporan yang di inginkan admin	Laporan.php
Data Pemesan		Menampilkan data pelanggan yang telah melakukan pemesanan	Data_pemesanan.php

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. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Siapkan file Xampp_1.5.1.exe, kemudian klik dua kali.
2. Untuk pilih bahasa, pada Instaler Language pilih Indonesia → ok.

   Perhatikan Gambar 4.36



Gambar 4.36 Pilih Bahasa

3. Untuk instalasi klik Maju >, kemudian pilih lokasi untuk menginstal xampp → Instal. Perhatikan Gambar 4.37



Gambar 4.37 Setup Xampp

4. Tunggu hingga proses instalasi berakhir lalu klik Selesai. Perhatikan Gambar 4.38



Gambar 4.38 Proses Instalasi Selesai

5. Pada Instal XAMPP sever as service, klik Yes → Unblock. Perhatikan Gambar 4.39 dan 4.40



Gambar 4.39 Install Xampp Server



Gambar 4.40

Unblock Xampp

6. Pada Instal MySQL as service, klik Yes → OK. Perhatikan Gambar 4.41



Gambar 4.41 MySQL as Service

7. Pada Instal FileZilla FTP as service, klik Yes → Yes. Lihat Gambar 4.42



Gambar 4.42 FTP as service

8. Apabila ingin Autostart, pada Autostart service klik Yes → Yes. Perhatikan Gambar 4.43

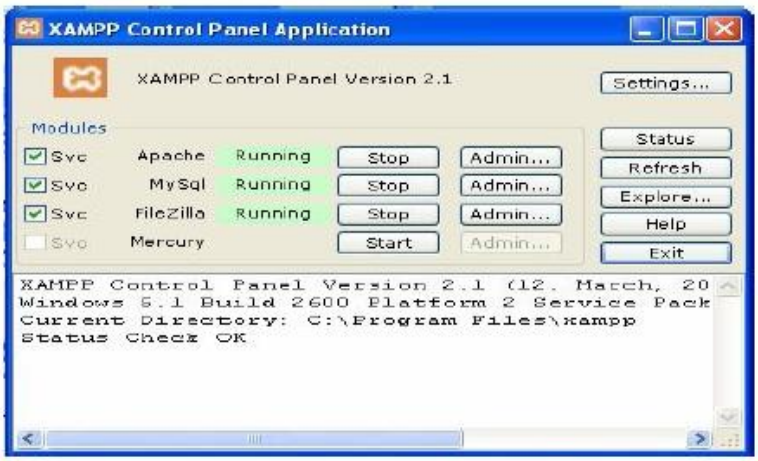


Gambar 4.43. Autostart Service

9. Proses instalasi telah berhasil, klik Yes. Perhatikan Gambar 4.44 dan 4.45.

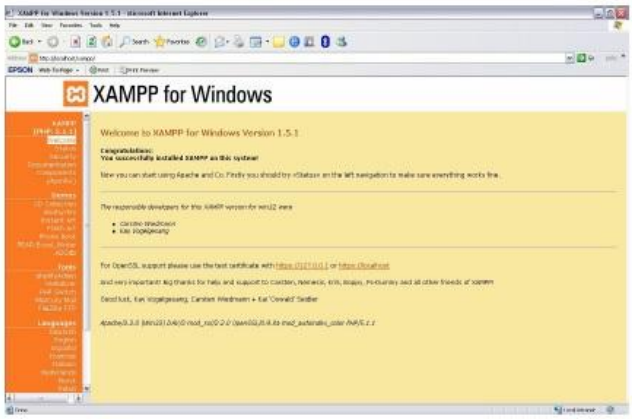


Gambar 4.44 Running MySQL 1



Gambar 4.45 Running MySQL 2

10. Untuk memastikan *web server* kita berjalan dengan baik, buka Internet Explorer, ketik localhost, jika instalasi berhasil dilakukan maka tampilannya seperti Gambar 4.46



Gambar 4.46 Tampilan Localhost

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. Adapun berikut ini adalah cara penggunaan program Sistem Informasi Pemesanan Makanan di Deneira Catering :

4.4.7.1 Penggunaan Program Pengunjung

1. Home

   Home merupakan tampilan awal pada saat membuka website



Gambar 4.47 Halaman Home

2. Menu

Di menu (makanan), pengunjung dapat melihat jenis - jenis makanan yang tersedia besrta deskripsi makanannya yang tersedia.



Gambar 4.48 Halaman Menu

3. Paket

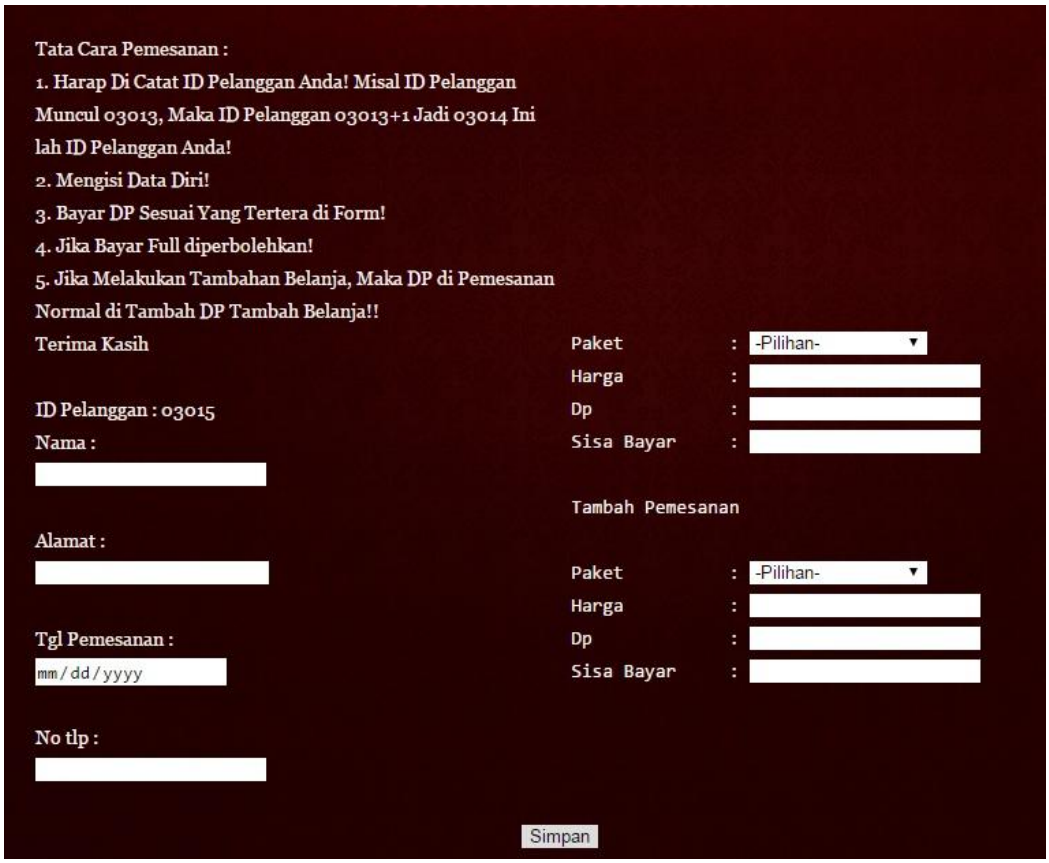
Di menu Paket, pengunjung dapat melihat dan memilih menu paket yang di inginkan di Deneira Catering.



Gambar 4.49 Halaman Paket

4. Pemesanan

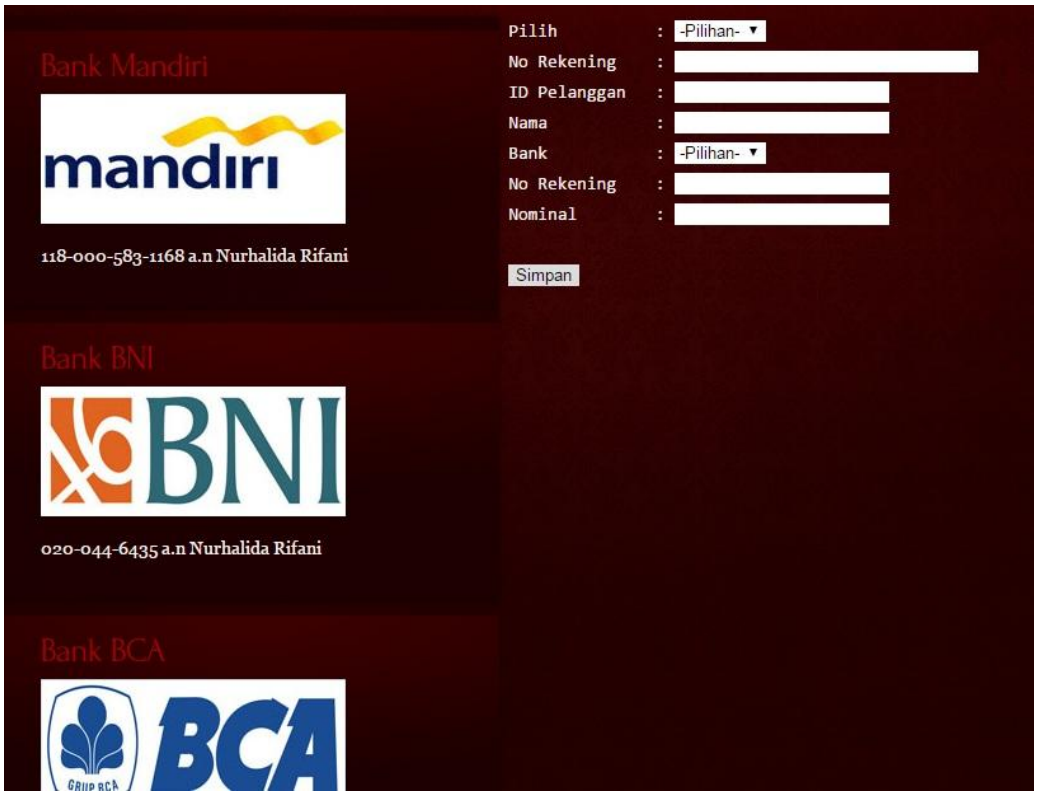
   Pelanggan di haruskan mengisi form pemesanan yang terdiri dari identitas pelanggan,tanggal pemesanan, dan jenis paket yang ingin di pesan.



Gambar 4.50 Halaman Pemesanan

5. Pembayaran

Pelanggan di haruskan mengisi form pembayaran untuk melanjutkan pemesanannya.



Gambar 4.51 Halaman Pembayaran

6. Kontak

Menulis menambahkan menu contact, untuk mempermudah interaksi dengan pengunjung.

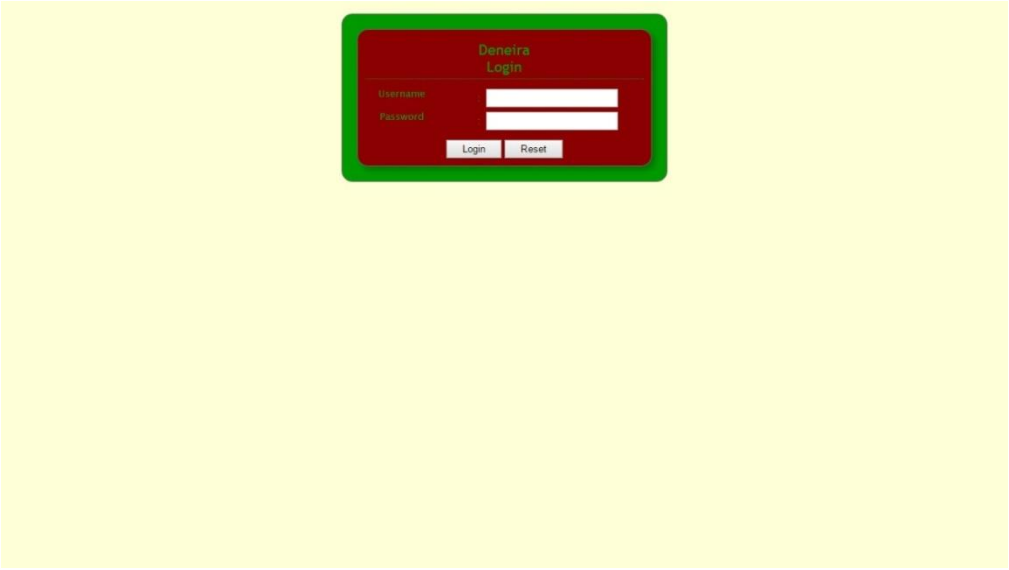


Gambar 4.52 Halaman Kontak

4.4.7.1Penggunaan Program Admin

1. Login

   Admin melakukan input User name dan password.



Gambar 4.53 Halaman Login admin

2. Halaman admin

   Admin memasuki halaman admin setelah melakukan login. Dalam menu utama admin,admin bisa mengakses menu makanan, laporan dan data pemesanan



Gambar 4.54 Halaman menu utama admin

3. Menu

   Pemilik dapat mengubah data menu makanan yang telah tersedia di Deneira Catering.



Gambar 4.55 Halaman Edit Menu

4. Paket

Pemilik dapat mengubah data paket makanan yang telah tersedia di Deneira Catering.



Gambar 4.56 Halaman Edit Paket

5. Laporan

Menampilkan data laporan yang di inginkan seperti laporan pembayaran dan laporan paket.



Gambar 4.57 Halaman laporan pemesan



Gambar 4.58 Halaman laporan pemabayaran

6. Data Pemesanan

Menampilkan data pemesanan yang di dalamnya menampilkan data pelanggan.



Gambar 4.59 Halaman data pemesanan

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.

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Tujuan dari pengujian adalah untuk menjamin perangkat lunak yang di bangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

4.5.1 Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak Sistem Informasi Pemesanan ini menggunakan metode black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Berikut ini adalah hasil dari pengujian dari Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Deneira Catering:

Tabel 4.20 Rencana Pengujian

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

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.

Tabel 4.21 Kasus dan Hasil Uji

No	Kasus / diuji	Skenario Uji	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian
1.	Tampilan Awal	Masuk ke tampilan awal (home)	Aplikasi ketika dimulai akan menampilkan tampilan awal	[v] Berhasil [ ] Tidak Berhasil
2.	Menu	Masuk ke tampilan Menu Makanan	Ketika kita memilih menu akan muncul tampilan menu makanan serta keterangan makanan	[v] Berhasil [ ] Tidak Berhasil

			tersebut	
3.	Menu Paket	Memilih Menu Paket	Ketika memilih paket maka akan muncul jenis – jenis paket,jumlah orang dan rincian harga	☑ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
4.	Pemesanan	Memilih menu pemesanan	Ketika memilih menu pemesanan akan muncul form pemesanan yang harus di isi dan simpan	☑ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
5.	Pembayaran	Mengisi form pembayaran	Ketika memilih menu pembayaran akan muncul form pembayaran yang harus di isi dan simpan	☑ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
6.	Kontak	Memilih menu kontak	Ketika menu kontak di pilih maka akan muncul informasi mengenai	☑ Berhasil ☐ Tidak Berhasil

			alamat,kontak dan penjelasan singkat mengenai deneira catering	

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.