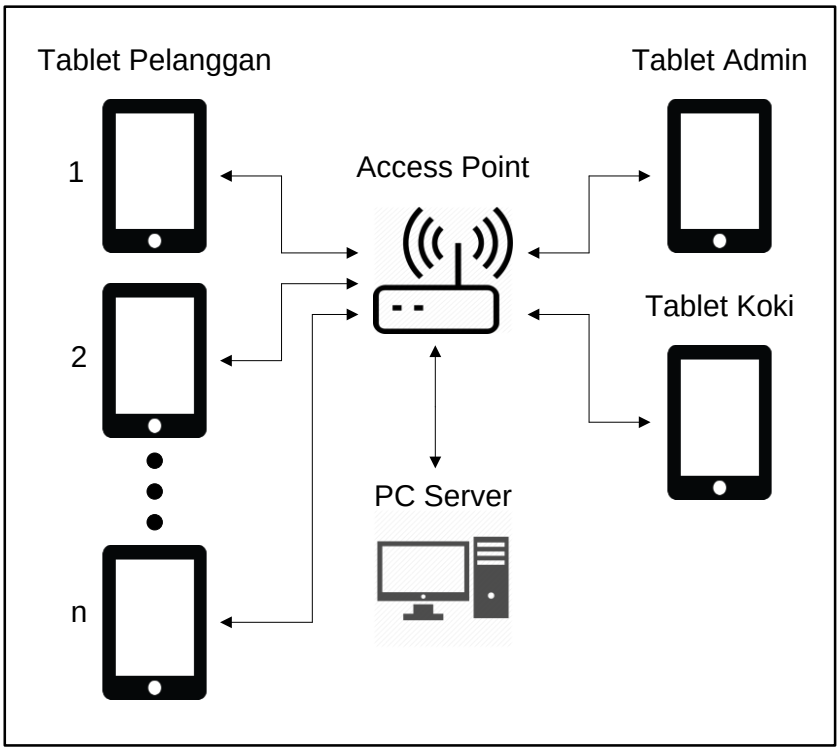
# BAB III
# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Langkah awal dari perancangan sistem adalah analisis dan penentuan kebutuhan sistem. Pada langkah ini akan ditentukan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi.




Gambar III-1 Diagram Blok Sistem

Keterangan gambar:

1. Tablet Pelanggan adalah perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi e-order khusus untuk Pelanggan.
2. Tablet Admin dan Tablet Koki merupakan perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi e-order khusus untuk Admin dan Koki.
3. Access Point (Wireless Router) merupakan perangkat perantara yang menghubungkan antara Tablet Pelanggan dan Tablet Admin/Koki dengan PC Server.

4. PC Server merupakan perangkat yang menjadi wadah untuk menyimpan data. Data-data tersebut terdiri dari data menu, data pesanan, dan data gambar.

## 3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem bertujuan untuk melakukan analisa mengenai kebutuhan-kebutuhan untuk membangun sistem yang direncanakan. Analisis tersebut meliputi analisis kebutuhan non fungsional, analisis perancangan basis data, dan analisis kebutuhan fungsional.

### 3.1.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional adalah analisis yang menggambarkan kebutuhan luar sistem yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi yang dibangun. Adapun kebutuhan non fungsional yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi e-order tersebut adalah analisis kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan perangkat lunak serta analisis pengguna.

#### 3.1.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis perangkat keras bertujuan untuk memudahkan proses perancangan dan implementasi dalam pembangunan perangkat lunak aplikasi e-order. Adapun kebutuhan minimum perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi yang akan dibangun dapat dilihat pada Tabel III.1 dan Tabel III.2 berikut.

Tabel III-1 Kebutuhan Minimum Perangkat Keras Tablet

| No | Perangkat Keras | Disarankan |
|---|---|---|
| 1 | Prosesor Tablet | Dualcore 1.2 GHz |
| 2 | Ukuran Layar | 7.0 Inch |
| 3 | Memori RAM | 1 GB |
| 4 | Memori Internal | Minimal 8 GB |

Tabel III-2 Kebutuhan Minimum Perangkat Keras PC Server

| No | Perangkat Keras | Disarankan |
|---|---|---|
| 1 | Prosesor Laptop | Intel Core i3 2.1 GHz |
| 2 | Memori RAM | 4 GB |
| 3 | Hardisk | 640 GB |

### 3.1.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Aplikasi e-order berbasis Android yang dibangun membutuhkan perangkat lunak pendukung sehingga aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik. Adapun perangkat lunak minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi tersebut adalah:

Tabel III-3 Kebutuhan Minimum Perangkat Lunak

| No | Perangkat Lunak | Keterangan |
|---|---|---|
| 1 | Sistem Operasi Tablet | Android versi 4.1 JellyBean |
| 2 | Sistem Operasi Laptop Server | Windows 7 64 Bit |
| 3 | Editor Aplikasi | Android Studio 1.4 |
| 4 | Basis Data | MySQL |
| 5 | Server | Apache Server (XAMPP) |

### 3.1.1.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pengguna yang mengoperasikan aplikasi e-order ini adalah Admin, Koki, dan Pelanggan restoran. Tabel III.3 menunjukan analisis kebutuhan pengguna dari aplikasi tersebut.

Tabel III-4 Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi

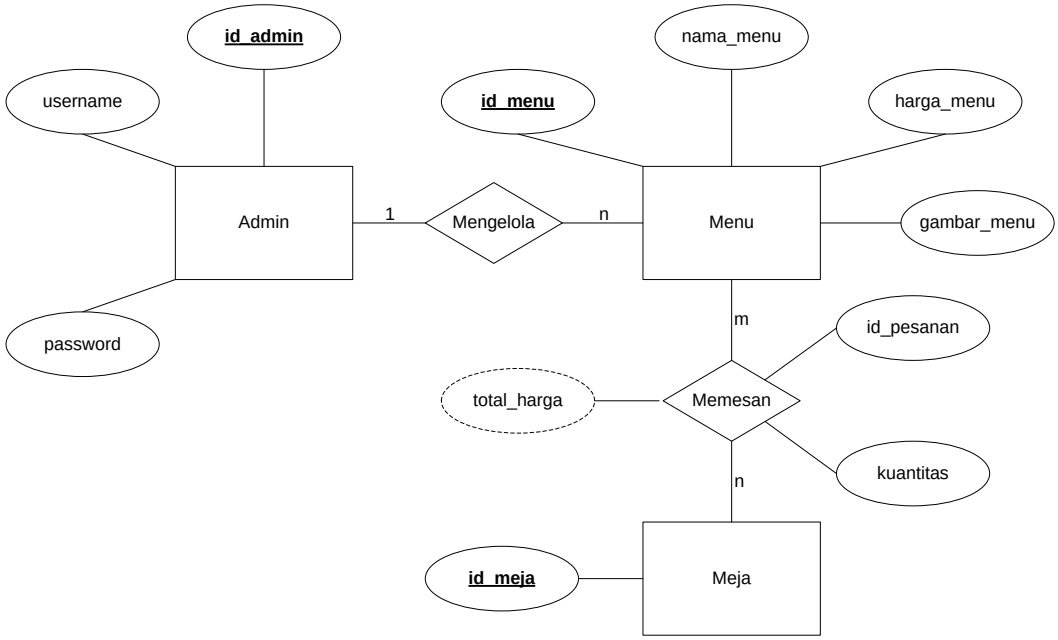
| No | Pengguna | Hak Akses | Tingkat Keterampilan |
|---|---|---|---|
| 1 | Admin | Dapat melakukan hak akses (melakukan pengaturan data menu) | Mampu menggunakan tablet, memahami ilmu tentang basis data dan jaringan komputer |
| 2 | Koki | Dapat melihat daftar pesanan, dan dapat menghapus daftar pesanan yang telah selesai dibuat | Mampu menggunakan tablet, memahami penggunaan aplikasi berbasis Android |
| 3 | Pelanggan | Dapat melihat daftar menu, dan dapat melakukan pemesanan menu | Mampu menggunakan tablet, memahami penggunaan aplikasi berbasis Android |

### 3.1.2 Analisis Perancangan Basis Data

Analisis perancangan basis data merupakan tahap untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan file *database* yang diperlukan oleh sistem. Pada perancangan basis data ini, akan dibahas mengenai *Entity Relationship Diagram* (ERD), Relasi Tabel, dan Struktur File.

#### 3.1.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara entitas dan komponen data yang ada pada aplikasi secara sistematis, digunakan suatu alat bantu yaitu diagram E-R. Dalam hal ini, diagram E-R merupakan komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang dideskripsikan lebih jauh melalui sejumlah atribut-atribut *(property)* yang menggambarkan seluruh fakta dari sistem yang ditinjau. Adapun diagram E-R yang diusulkan dalam membangun aplikasi pemesanan menu e-order ini dilampirkan pada Gambar III.2.




Gambar III-2 Entity Relationship Diagram

Untuk keterangan mengenai entitas dan atribut pada Gambar III.2 dapat dilihat pada Tabel III.5 berikut ini:

Tabel III-5 Entitas dan Atribut

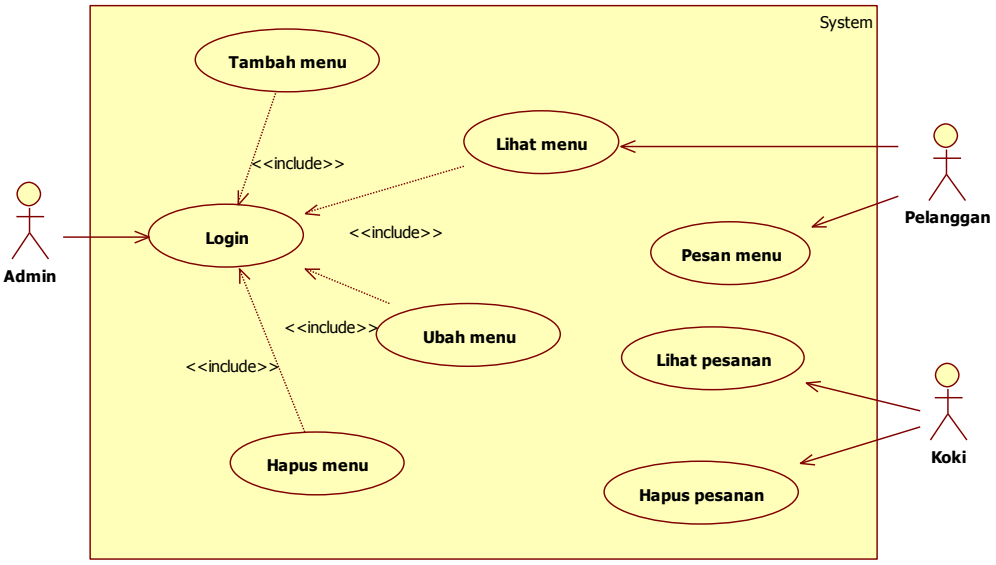
| No | Entitas | Atribut |
|---|---|---|
| 1 | Admin | **id_admin**, username, password |
| 2 | Meja | **id_meja** |
| 3 | Menu | **id_menu**, nama_menu, harga_menu, gambar_menu |
| 4 | Memesan | **id_pesanan**, kuantitas, total_harga |

### 3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan gambaran proses-proses mengenai sistem yang berjalan pada aplikasi e-order.

#### 3.1.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan fungsionalitas yang dimiliki oleh suatu sistem beserta aktor-aktor yang terlibat di dalamnya. Berikut ini adalah use case diagram dari aplikasi e-order.




Gambar III-3 Use Case Diagram Aplikasi e-Order

Berikut adalah penjelasan mengenai use case diagram yang ada pada aplikasi pemesanan menu e-order:

1. Definisi Aktor

   Definisi aktor mendeskripsikan peranan aktor yang ada pada sistem. Definisi aktor pada aplikasi pemesanan menu e-order dapat dilihat pada Tabel III.6.

Tabel III-6 Definisi Aktor

| No | Aktor | Deskripsi |
|---|---|---|
| 1 | Admin | Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengolahan data menu |
| 2 | Pelanggan | Orang yang hanya memiliki hak akses untuk melihat daftar menu dan melakukan pemesanan menu |
| 3 | Koki | Orang yang hanya memiliki hak akses untuk melihat daftar pesanan dan menghapus pesanan yang telah selesai dibuat |

2. Definisi *Use Case*

   Definisi use case mendeskripsikan setiap use case yang terdapat pada use case diagram. Tabel III.6 merupakan definisi use case pada sistem yang dibuat.

Tabel III-7 Definisi Use Case

| No | Use Case | Deskripsi |
|---|---|---|
| 1 | Login | Merupakan proses untuk melakukan login |
| 2 | Tambah menu | Merupakan proses penambahan data menu baru ke basis data |
| 3 | Lihat menu | Merupakan proses melihat menu yang ada di basis data |
| 4 | Ubah menu | Merupakan proses mengubah menu (nama, harga, dan gambar) pada basis data |
| 5 | Hapus menu | Merupakan proses menghapus menu pada basis data |
| 6 | Pesan menu | Merupakan proses mengirim data menu pesanan dari tablet ke server |
| 7 | Lihat pesanan | Merupakan proses melihat menu yang dipesan oleh pelanggan pada basis data |
| 8 | Hapus pesanan | Merupakan proses menghapus menu pesanan yang telah selesai dibuat |

3. *Use Case Scenario*

Use case scenario merupakan deskripsi urutan langkah-langkah pada suatu proses, baik yang dilakukan aktor terhadap sistem maupun yang dilakukan oleh sistem terhadap aktor.

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai scenario dari tiap-tiap use case pada aplikasi e-order:

a) Nama Use Case: Login

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses login Admin ke aplikasi e-order (back-end)

Aktor: Admin

Tabel III-8 Use Case Scenario Login Admin

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol *Admin* | |
| | 2. Menampilkan form login untuk Admin |
| 3. Memasukan username dan password | |
| | 4. Validasi username dan password |
| | 5. Masuk ke form Admin e-order (menampilkan halaman Daftar Menu) |
| **Skenario Alternatif** | |
| 1. Memilih tombol *Admin* | |
| | 2. Menampilkan form login untuk Admin |
| 3. Memasukan username dan password | |
| | 4. Validasi username dan password |
| | 5. Menampilkan pesan login gagal |
| 6. Memasukan username dan password yang valid | |
| | 7. Validasi username dan password |
| | 8. Masuk ke form Admin e-order |

| | |
|---|---|
| | (menampilkan halaman Daftar Menu) |

b) Nama Use Case: Tambah menu

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses penambahan data menu baru

Aktor: Admin

Tabel III-9 Use Case Scenario Tambah Menu

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol *Admin* | |
| | 2. Menampilkan form login untuk Admin |
| 3. Melakukan login | |
| | 4. Menampilkan halaman Daftar Menu |
| 5. Menekan tombol + | |
| | 6. Menampilkan halaman Tambah Menu (berisi form isian data untuk menu baru) |
| 7. Mengisi form isian untuk menu baru (kode, nama, harga, dan gambar) | |
| 8. Menekan tombol *Tambah Menu* | |
| | 9. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 10. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk menambah menu baru, *Tidak* untuk batal | |
| | 11. Menyimpan penambahan data baru ke basisdata |
| | 12. Menampilkan hasil pengelolaan data menu (halaman Daftar Menu) |

c) Nama Use Case: Lihat menu

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses melihat data menu yang ada di basis data

Aktor: Admin

Tabel III-10 Use Case Scenario Lihat Menu

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol *Admin* | |
| | 2. Menampilkan form login untuk Admin |
| 3. Melakukan login | |
| | 4. Menampilkan halaman Daftar Menu |

d) Nama Use Case: Ubah menu

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses pengubahan data menu

Aktor: Admin

Tabel III-11 Use Case Scenario Ubah Menu

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol *Admin* | |
| | 2. Menampilkan form login untuk Admin |
| 3. Melakukan login | |
| | 4. Menampilkan halaman Daftar Menu |
| 5. Memilih menu yang ingin diubah | |
| | 6. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 7. Memilih *Ubah* pada pesan konfirmasi tersebut untuk melanjutkan | |
| | 8. Menampilkan informasi data menu yang akan diubah |
| 9. Mengubah data menu (nama, harga, atau gambar) | |
| 8. Menekan tombol *Ubah Menu* | |
| | 9. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 10. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk mengubah, *Tidak* untuk batal | |
| | 11. Menyimpan perubahan data ke |

| | |
|---|---|
| | basis data |
| | 12. Menampilkan hasil pengelolaan data menu (halaman Daftar Menu) |

e) Nama Use Case: Hapus menu

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses menghapus data menu

Aktor: Admin

Tabel III-12 Use Case Scenario Hapus Menu

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol *Admin* | |
| | 2. Menampilkan form login untuk Admin |
| 3. Melakukan login | |
| | 4. Menampilkan halaman Daftar Menu |
| 5. Memilih menu yang ingin dihapus | |
| | 6. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 7. Memilih *Hapus* pada pesan konfirmasi tersebut untuk menghapus | |
| | 8. Menyimpan perubahan data ke basis data |
| | 9. Menampilkan hasil pengelolaan data menu (halaman Daftar Menu) |

f) Nama Use Case: Lihat menu

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses melihat data menu yang ada di basis data

Aktor: Pelanggan

Tabel III-13 Use Case Scenario Lihat Menu

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol Daftar Menu/ Favorit pada halaman utama | |
| | 2. Menampilkan halaman Daftar Menu/ Favorit |

g) Nama Use Case: Pesan menu

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses memesan menu

Aktor: Pelanggan

Tabel III-14 Use Case Scenario Pesan Menu

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol *Daftar Menu/ Favorit* pada halaman utama | |
| | 2. Menampilkan halaman Daftar Menu/ Favorit |
| 3. Memilih menu yang ingin dipesan | |
| | 4. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 5. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk melanjutkan, *Tidak* untuk batal | |
| | 6. Menampilkan halaman informasi tentang menu dan isian jumlah porsi |
| 7. Mengisi jumlah porsi | |
| 8. Menekan tombol *Tambahkan ke Pesanan* | |
| | 9. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 10. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk melanjutkan, *Tidak* untuk batal | |
| | 11. Mengirim data menu tersebut ke halaman *Pesanan* |
| 12. Memilih kembali ke halaman utama | |

| | |
|---|---|
| | 13. Menampilkan menu yang ada pada halaman utama (Favorit, Daftar Menu, dan Pesanan) |
| 14. Memilih tombol *Pesanan* | |
| | 15. Menampilkan daftar menu yang akan dikirim ke server |
| 16. Menekan tombol *Pesan Sekarang* | |
| | 17. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 18. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk mengirim pesanan, *Tidak* untuk batal | |
| | 19. Mengirim data pesanan ke server untuk disimpan di basis data dan diteruskan untuk ditampilkan di tablet *Koki* |
| **Skenario Alternatif** | |
| 1. Memilih tombol *Daftar Menu/ Favorit* pada halaman utama | |
| | 2. Menampilkan halaman Daftar Menu/ Favorit |
| 3. Memilih menu yang ingin dipesan | |
| | 4. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 5. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk melanjutkan, *Tidak* untuk batal | |
| | 6. Menampilkan halaman informasi tentang menu dan isian jumlah porsi |
| 7. Mengisi jumlah porsi | |
| 8. Menekan tombol *Tambahkan ke Pesanan* | |
| | 9. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 10. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk melanjutkan, *Tidak* untuk batal | |
| | 11. Mengirim data menu tersebut ke halaman *Pesanan* |
| 12. Memilih kembali ke halaman utama | |

| | |
|---|---|
| | 13. Menampilkan menu yang ada pada halaman utama (Favorit, Daftar Menu, dan Pesanan) |
| 14. Memilih tombol *Pesanan* | |
| | 15. Menampilkan daftar menu yang akan dikirim ke server |
| 16. Menghapus menu jika batal memesan dengan memilih menu tersebut | |
| | 17. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 18. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk menghapus, *Tidak* untuk batal | |
| | 19. Menampilkan sisa daftar menu pesanan (jika semua menu dihapus maka harus memesan menu lagi dari halaman utama, kemudian pilih tombol *Daftar Menu/ Favorit*) |
| 20. Menekan tombol *Pesan Sekarang* | |
| | 21. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 22. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk mengirim pesanan, *Tidak* untuk batal | |
| | 23. Mengirim data pesanan ke server untuk disimpan di basis data dan diteruskan untuk ditampilkan di tablet *Koki* |

h) Nama Use Case: Lihat pesanan

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses melihat pesanan yang telah dikirim oleh pelanggan

Aktor: Koki

Tabel III-15 Use Case Scenario Lihat Pesanan

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol *Koki* | |
| | 2. Menampilkan form Daftar Pesanan untuk Koki |

i) Nama Use Case: Hapus pesanan

Deskripsi: Menjelaskan tentang proses menghapus menu pesanan yang telah selesai dibuat

Aktor: Koki

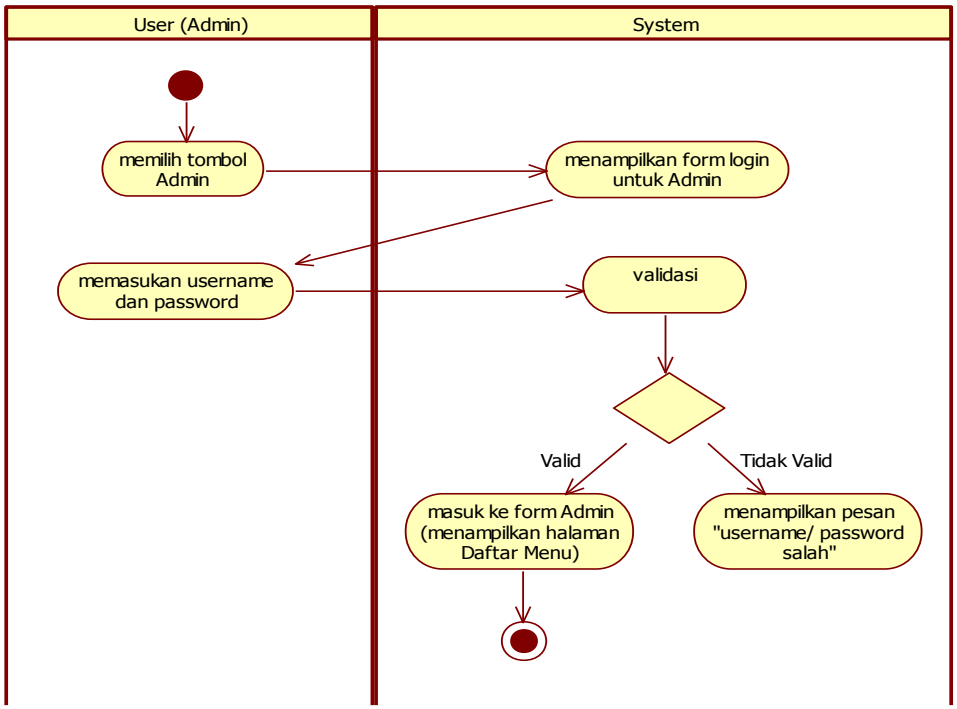
Tabel III-16 Use Case Scenario Hapus Pesanan

| Aksi Aktor | Reaksi Sistem |
|---|---|
| **Skenario Normal** | |
| 1. Memilih tombol *Koki* | |
| | 2. Menampilkan form Daftar Pesanan untuk Koki |
| 3. Menghapus menu pesanan yang telah selesai dibuat dengan memilih menu tersebut | |
| | 4. Menampilkan pesan konfirmasi |
| 5. Memilih *Ya* pada pesan konfirmasi tersebut untuk menghapus pesanan, *Tidak* untuk batal | |
| | 6. Menyimpan perubahan data ke basis data |
| | 7. Menampilkan hasil pengelolaan data menu pesanan (halaman Daftar Pesanan) |

### 3.1.3.2 Activity Diagram

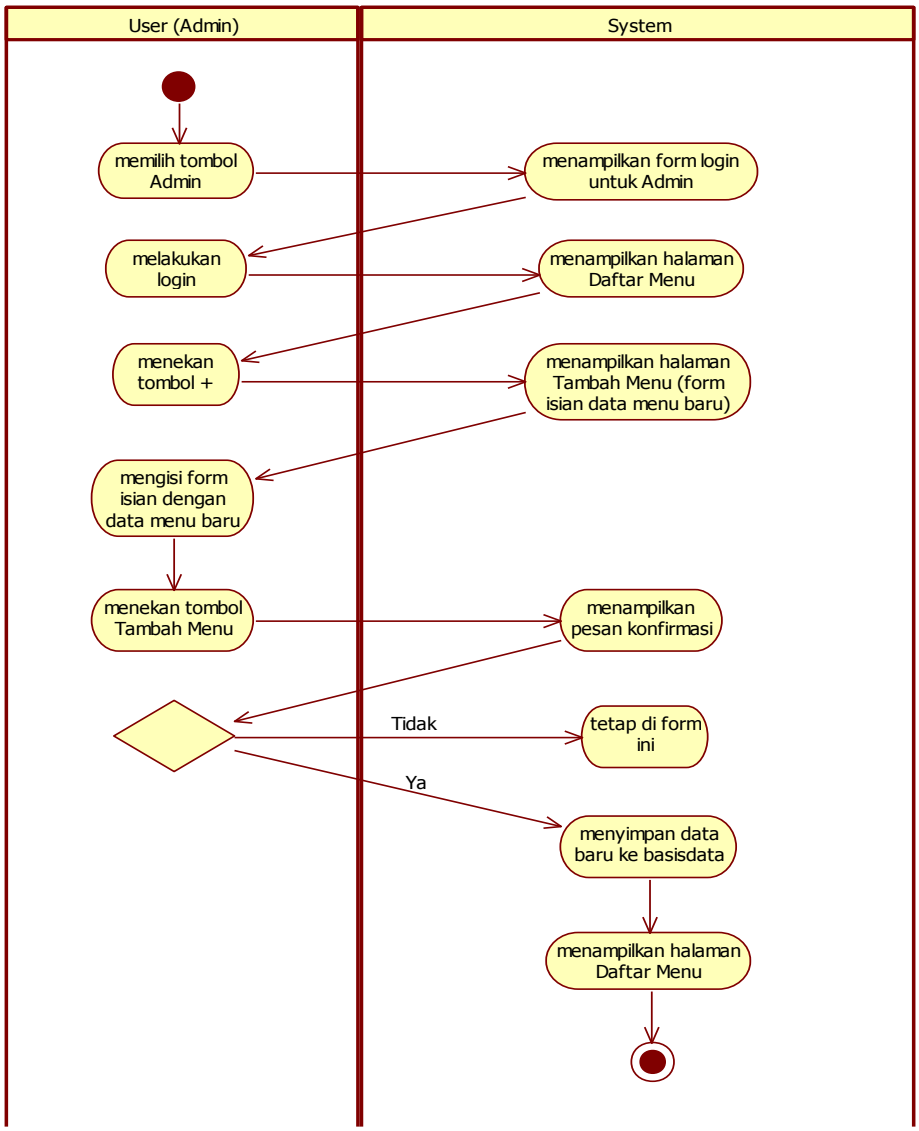
Activity diagram merupakan diagram yang memodelkan aliran kerja dari urutan aktivitas suatu proses yang mengacu pada use case diagram. Activity diagram yang terdapat pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Activity Diagram Login



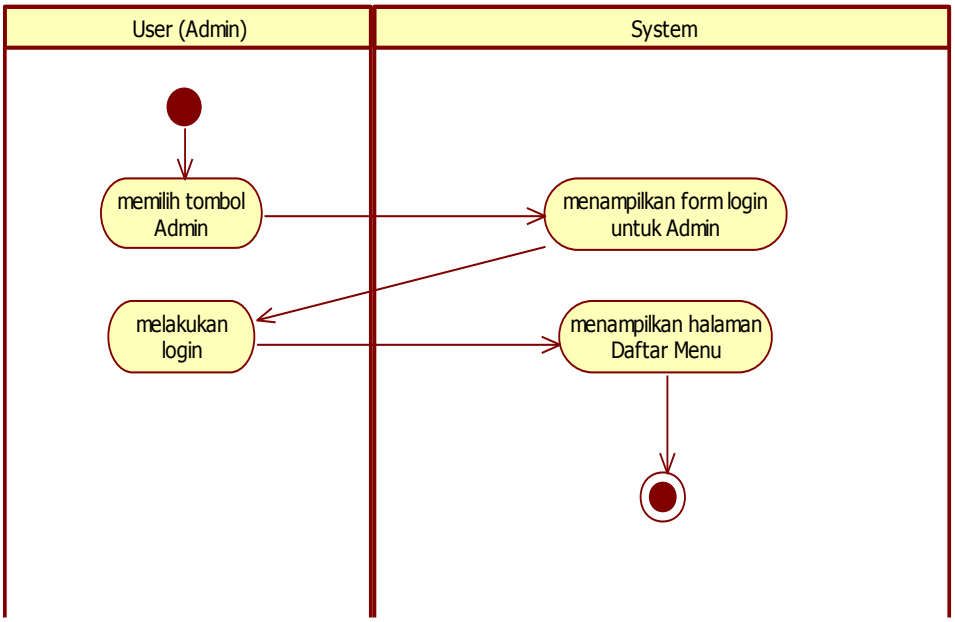

Gambar III-4 Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Tambah Menu



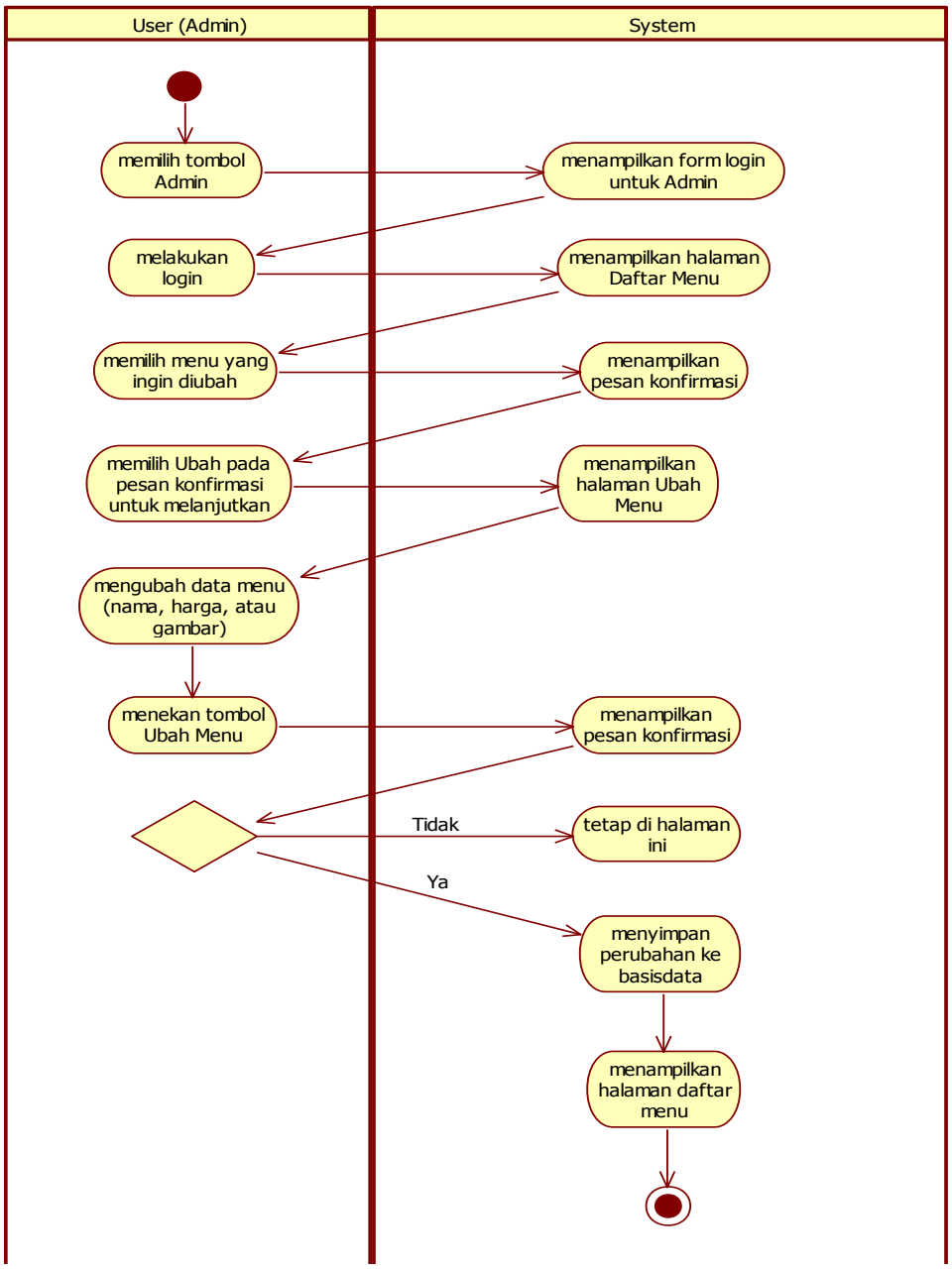

Gambar III-5 Activity Diagram Tambah Menu

3. Activity Diagram Lihat Menu



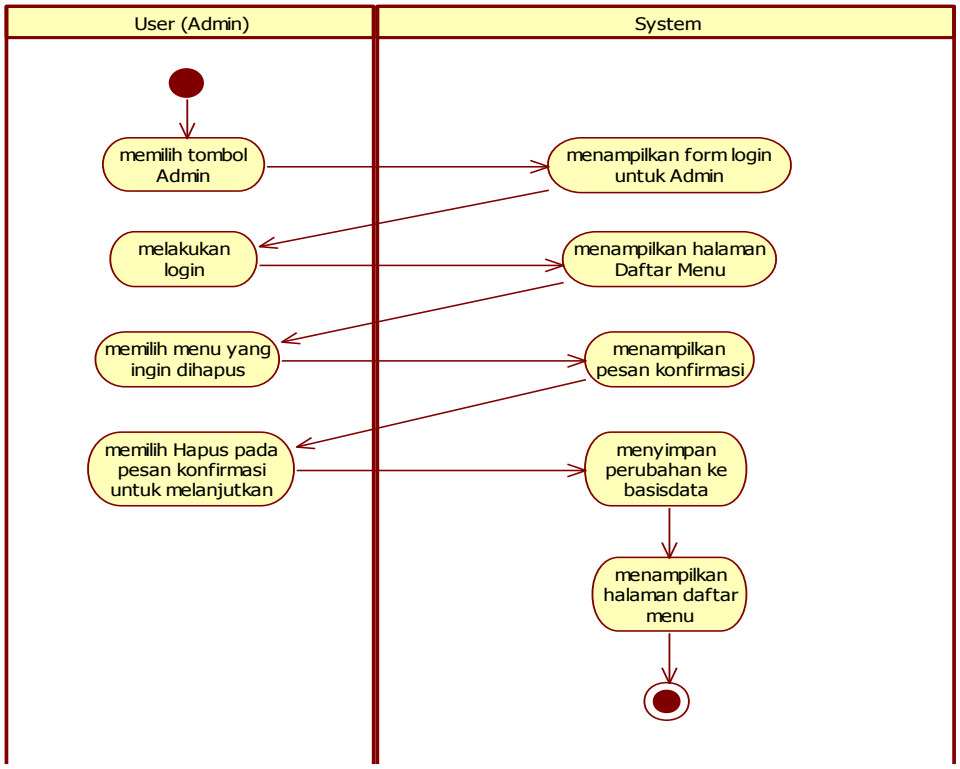

Gambar III-6 Activity Diagram Lihat Menu

4. Activity Diagram Ubah Menu



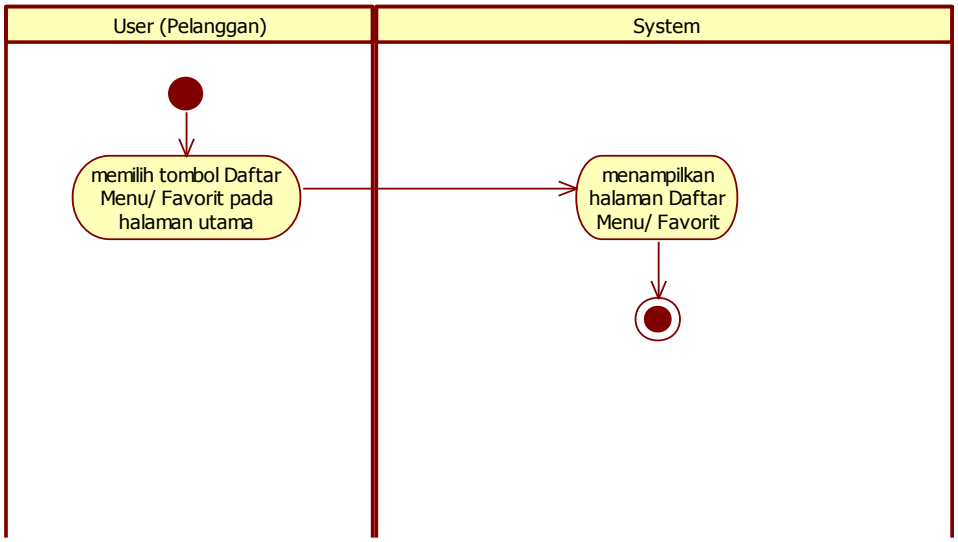

Gambar III-7 Activity Diagram Ubah Menu

5. Activity Diagram Hapus Menu



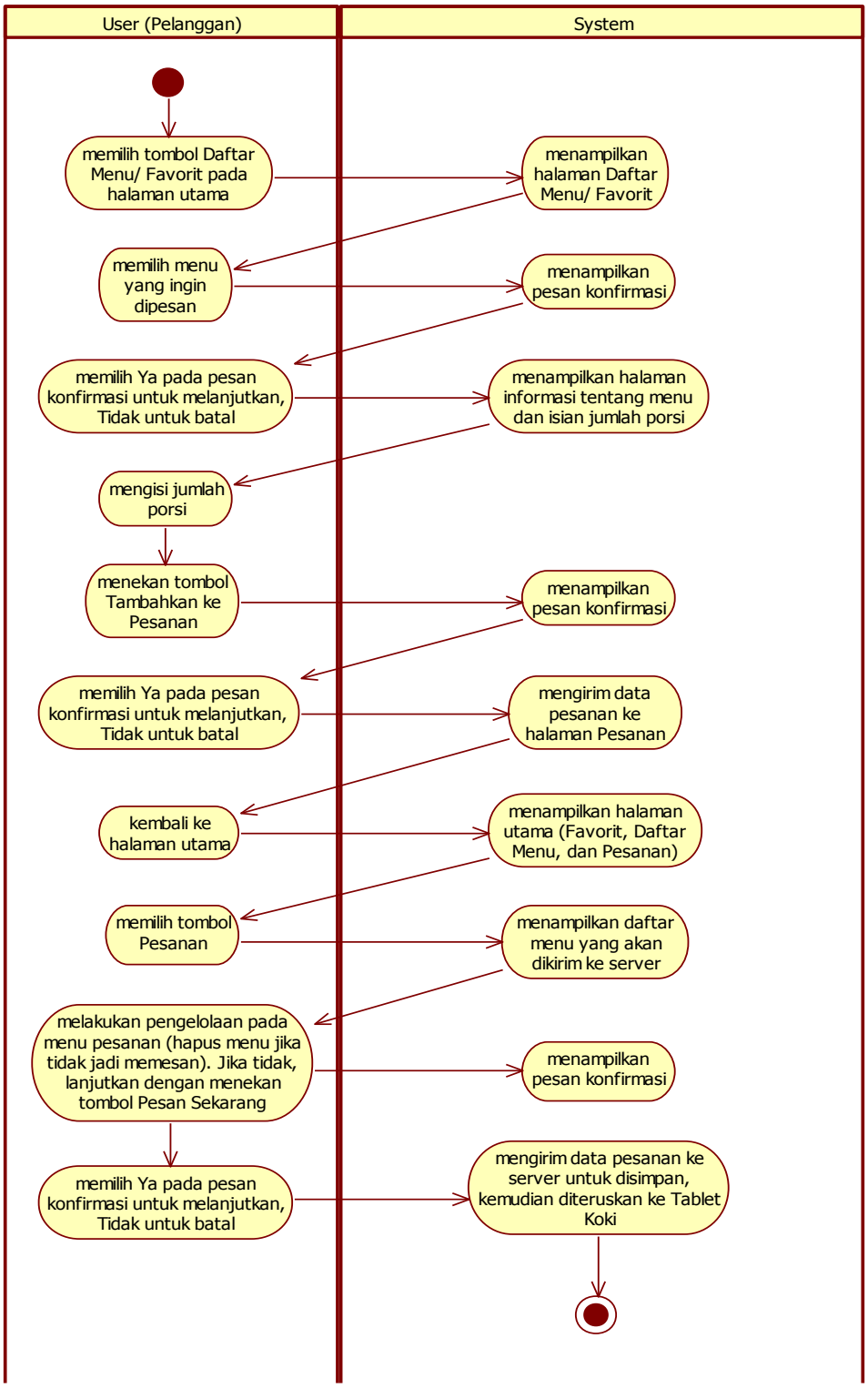

Gambar III-8 Activity Diagram Hapus Menu

6. Activity Diagram Lihat Menu (Pelanggan)



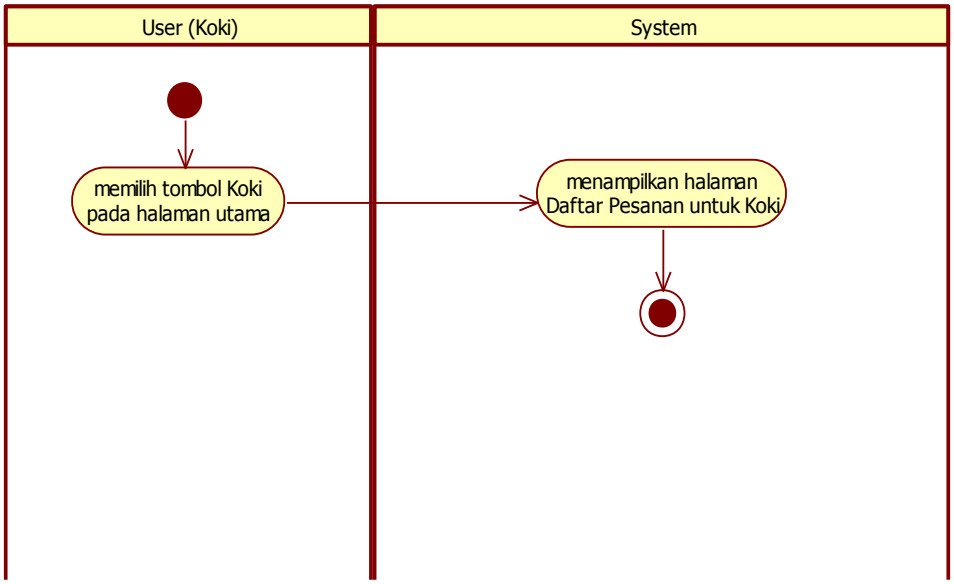

Gambar III-9 Activity Diagram Lihat Menu (Pelanggan)

7. Activity Diagram Pesan Menu



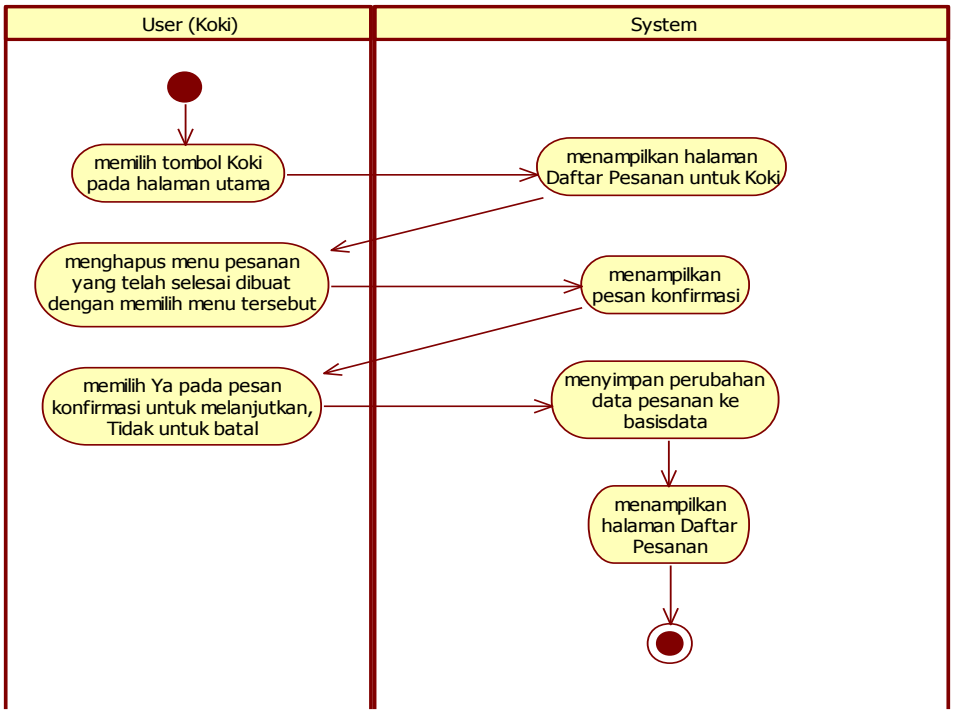

Gambar III-10 Activity Diagram Pesan Menu

8. Activity Diagram Lihat Pesanan




Gambar III-11 Activity Diagram Lihat Pesanan

9. Activity Diagram Hapus Pesanan

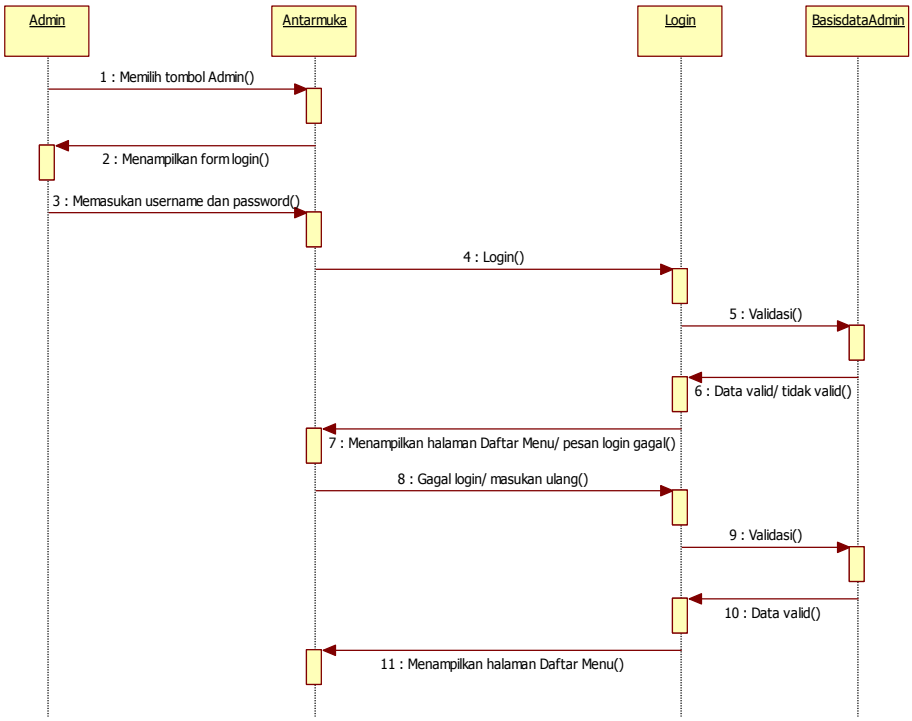



Gambar III-12 Activity Diagram Hapus Pesanan

### 3.1.3.3 Sequence Diagram

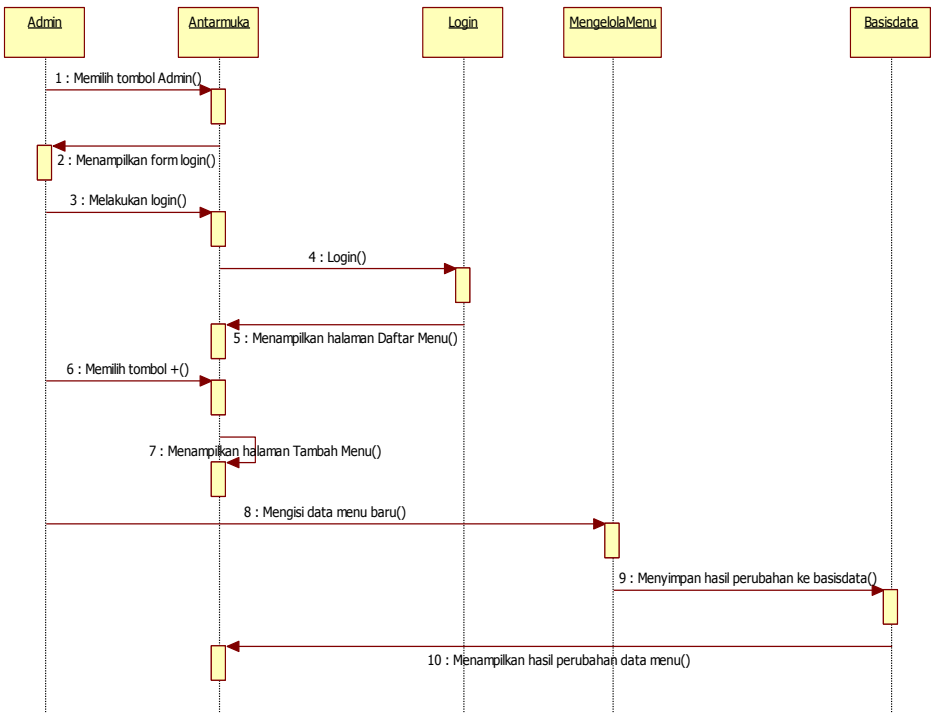
Sequence diagram menggambarkan *behavior* dari objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup dan pesan, yang dikirim/ diterima antar objek. Sequence diagram pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sequence Diagram Login



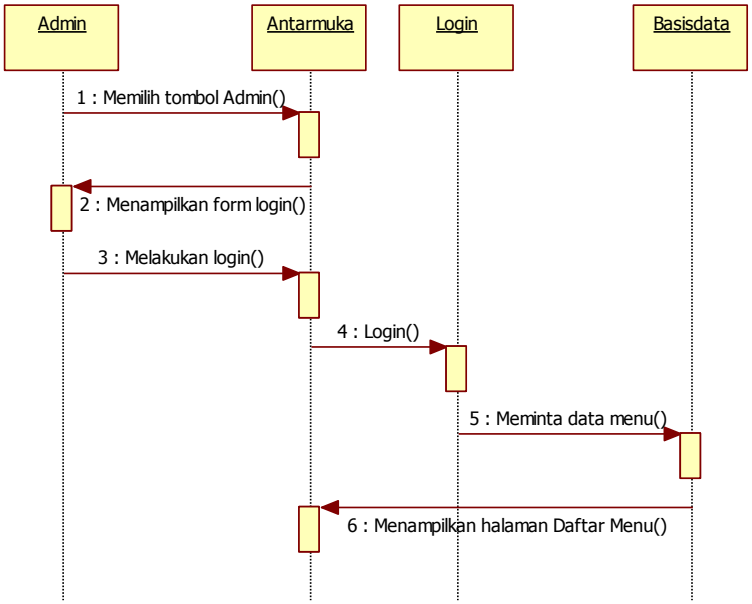

Gambar III-13 Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Tambah Menu



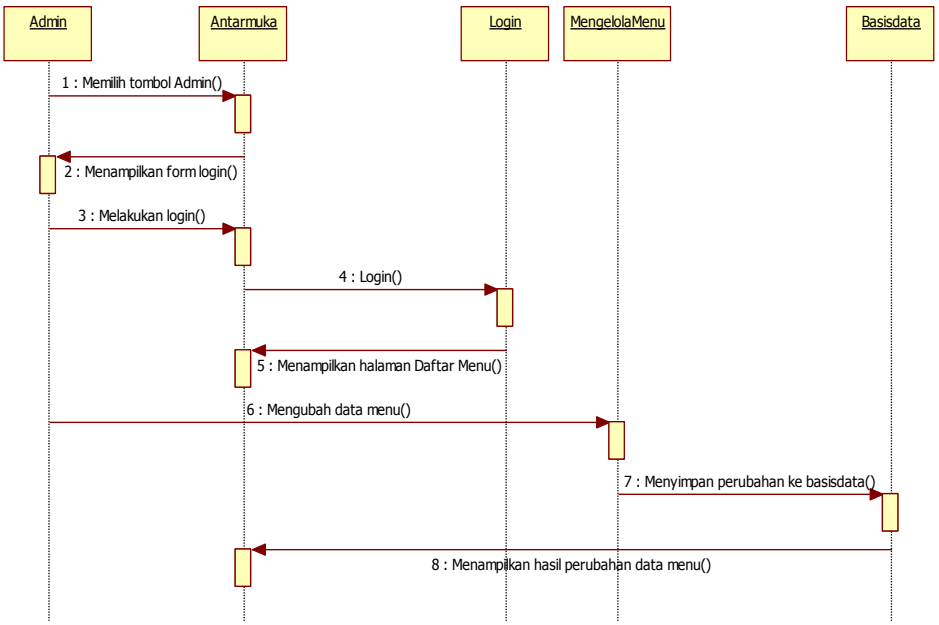

Gambar III-14 Sequence Diagram Tambah Menu

3. Sequence Diagram Lihat Menu



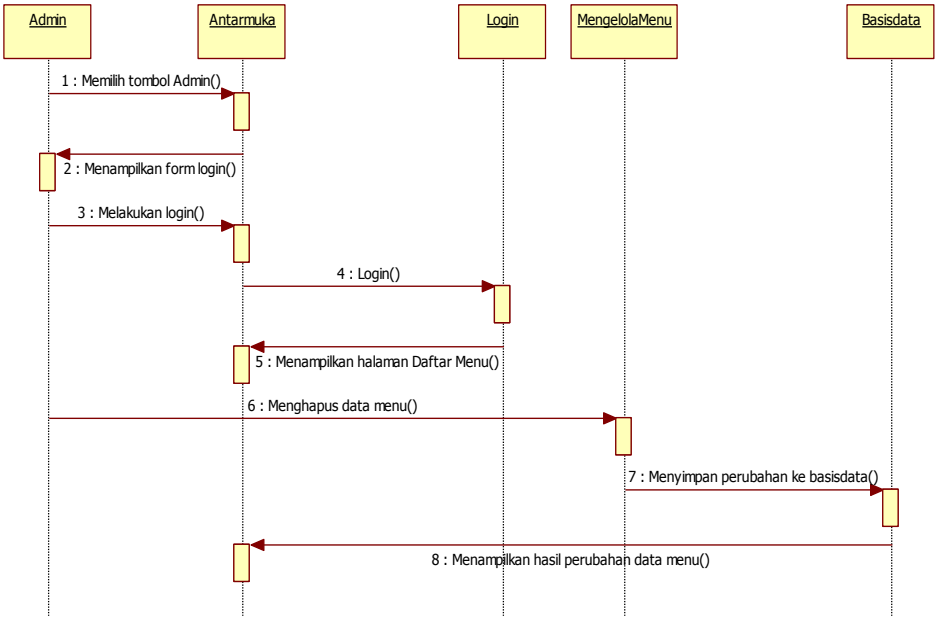

Gambar III-15 Sequence Diagram Lihat Menu

4. Sequence Diagram Ubah Menu



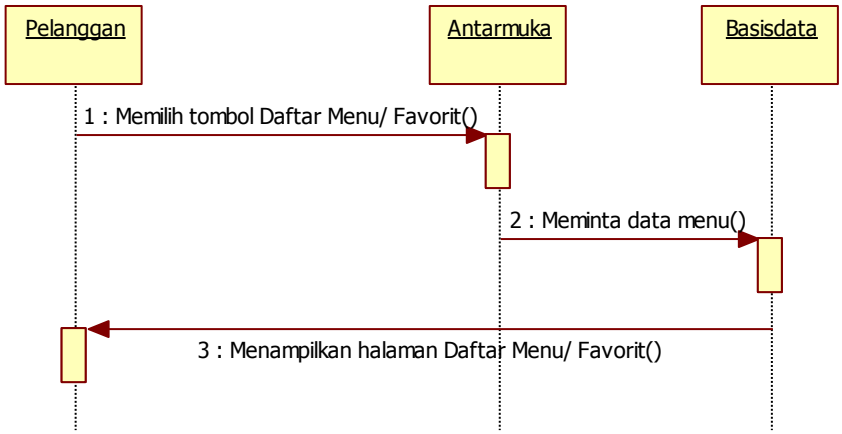

Gambar III-16 Sequence Diagram Ubah Menu

5. Sequence Diagram Hapus Menu



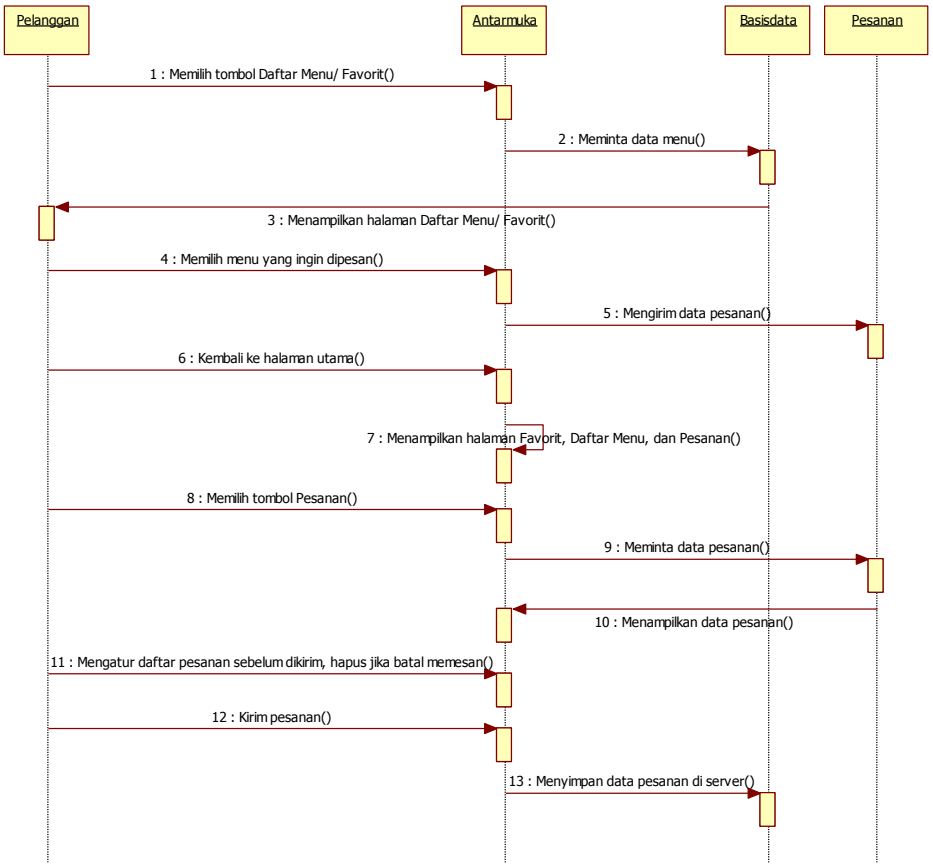

Gambar III-17 Sequence Diagram Hapus Menu

6. Sequence Diagram Lihat Menu (Pelanggan)



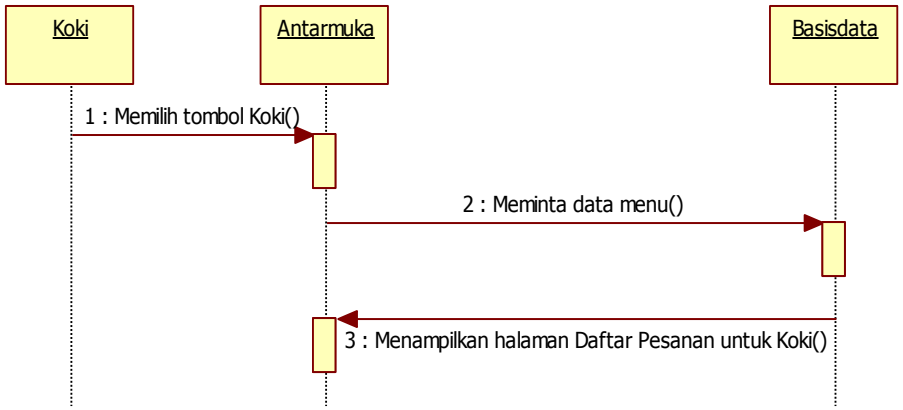

Gambar III-18 Sequence Diagram Lihat Menu (Pelanggan)

7. Sequence Diagram Pesan Menu



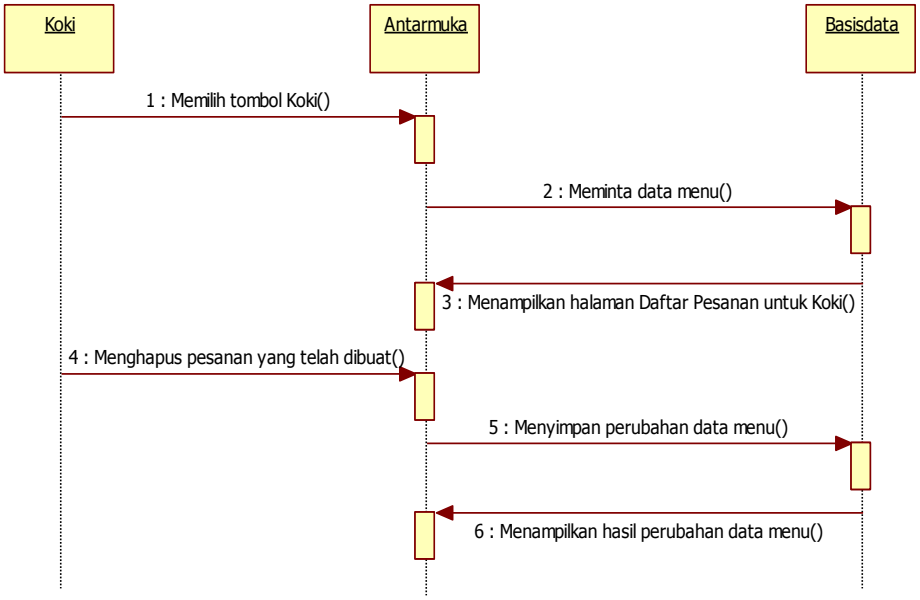

Gambar III-19 Sequence Diagram Pesan Menu

8. Sequence Diagram Lihat Pesanan




Gambar III-20 Sequence Diagram Lihat Pesanan

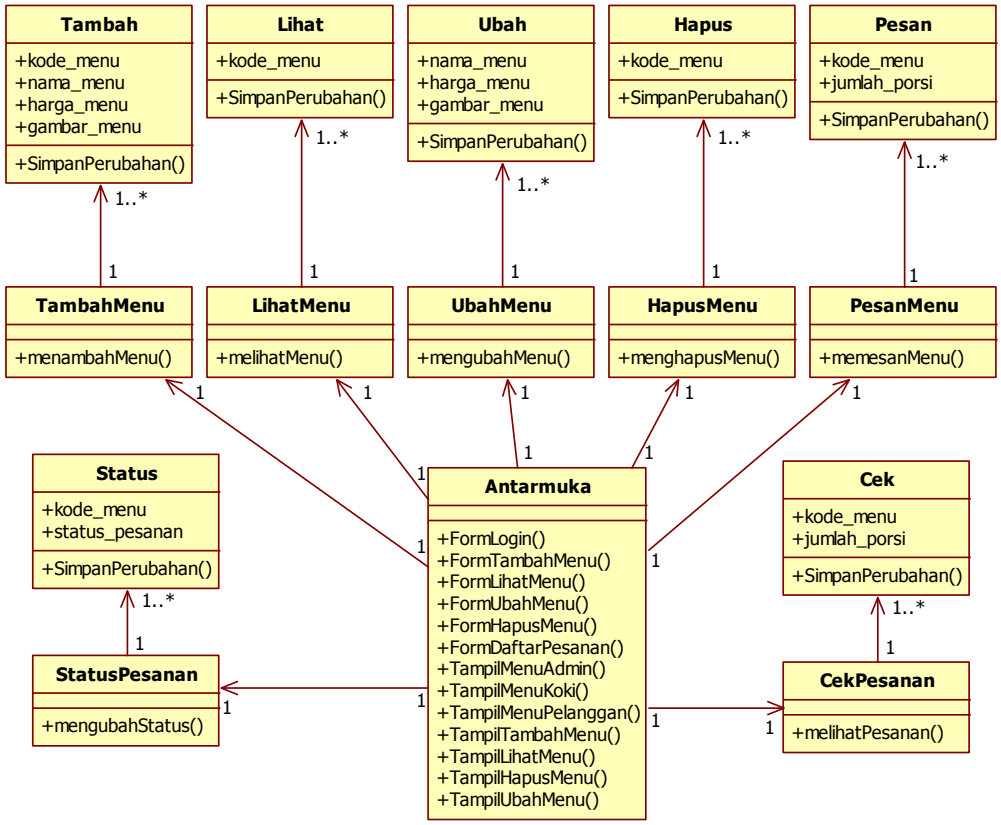
9. Sequence Diagram Hapus Pesanan




Gambar III-21 Sequence Diagram Hapus Pesanan

### 3.1.3.4 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi kelas beserta hubungan kelas yang satu dengan kelas yang lain. Berikut ini merupakan class diagram untuk aplikasi pemesanan menu e-order:




Gambar III-22 Class Diagram

## 3.2 Perancangan Sistem

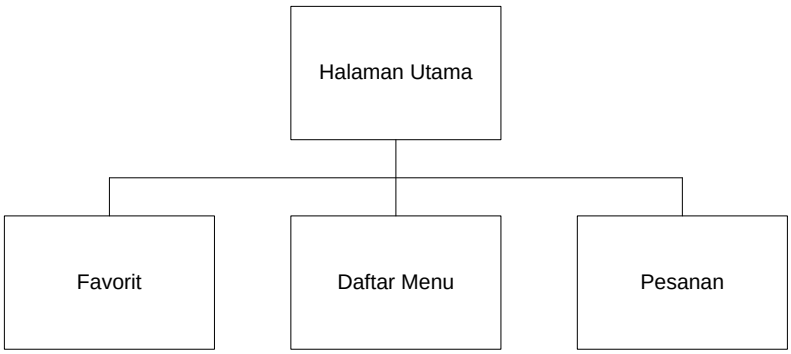
Dalam membangun suatu sistem, perancangan sistem merupakan salah satu hal yang harus dilakukan. Perancangan ini terdiri dari struktur menu Pelanggan dan struktur menu Admin/Koki, perancangan antarmuka Pelanggan, perancangan antarmuka Admin/Koki, dan perancangan pesan.

### 3.2.1 Struktur Menu

Dalam perancangan sebuah perangkat lunak, dibutuhkan suatu struktur menu yang memaparkan mengenai menu yang akan dibangun. Struktur menu untuk aplikasi ini dibagi menjadi dua bagian: struktur menu Pelanggan dan struktur menu Admin (struktur menu Koki digabung di aplikasi yang sama).

#### 3.2.1.1 Struktur Menu Level Pelanggan

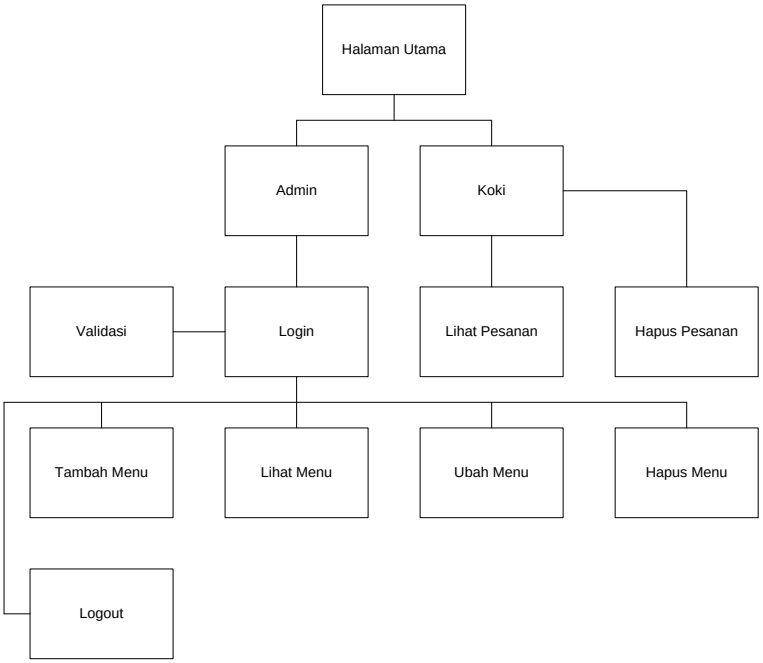
Struktur menu aplikasi e-order untuk level Pelanggan dapat dilihat pada Gambar III.23 berikut ini.




Gambar III-23 Struktur Menu Level Pelanggan

### 3.2.1.2 Struktur Menu Level Admin/Koki

Struktur menu aplikasi e-order untuk level Admin (termasuk Koki) dapat dilihat pada Gambar III.24 berikut ini.




Gambar III-24 Struktur Menu Level Admin/Koki

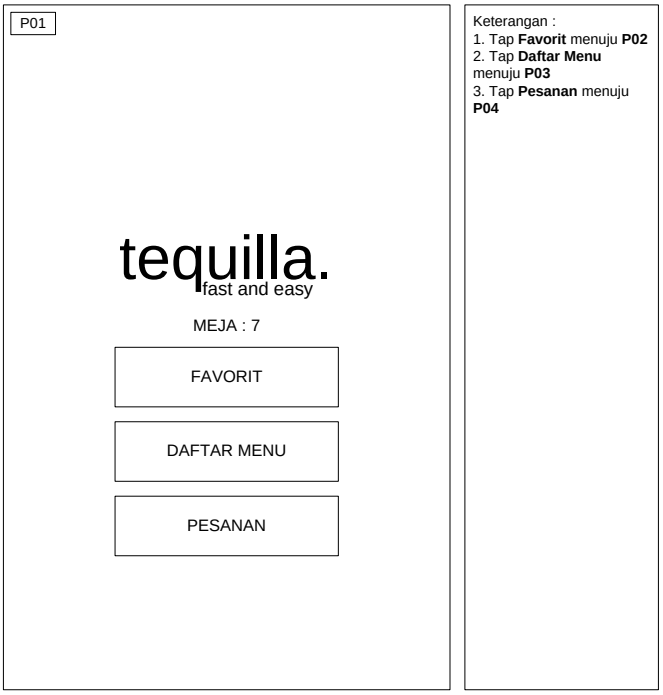
### 3.2.2 Perancangan Antarmuka

Antarmuka merupakan suatu media komunikasi antara *user* dengan aplikasi yang dibangun. Oleh karena itu, dalam perancangan sebuah aplikasi dibutuhkan suatu perancangan antarmuka guna memberikan gambaran umum bagi user. Perancangan antarmuka aplikasi ini dapat dilihat pada beberapa gambar berikut.

### 3.2.2.1 Perancangan Antarmuka Pelanggan

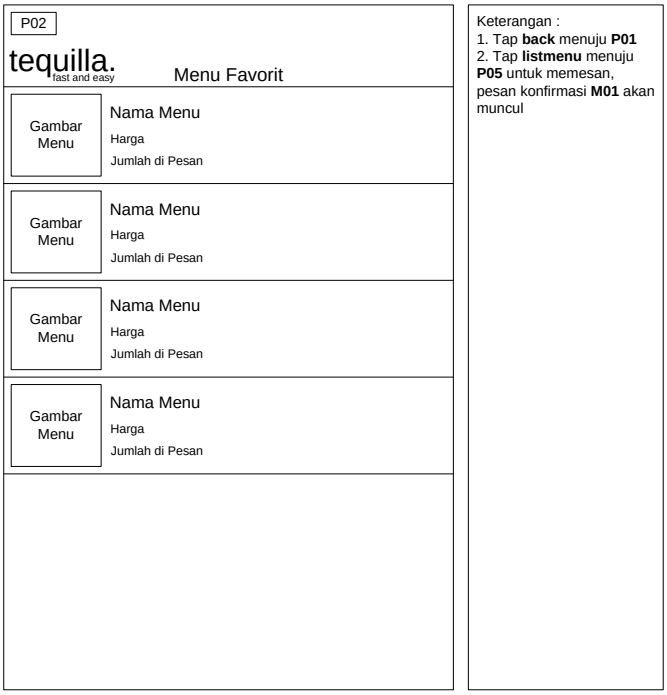
Berikut ini merupakan tampilan aplikasi e-order (antarmuka untuk pelanggan) yang terdiri dari menu favorit, daftar menu, dan daftar pesanan.

1. Halaman Utama (P01)



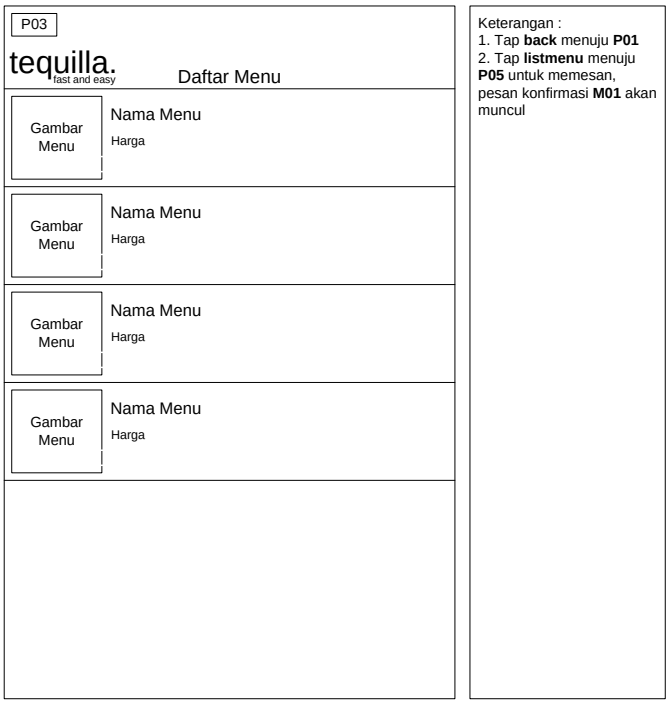

Gambar III-25 Rancangan Antarmuka Halaman Utama Pelanggan

2. Halaman Menu Favorit (P02)



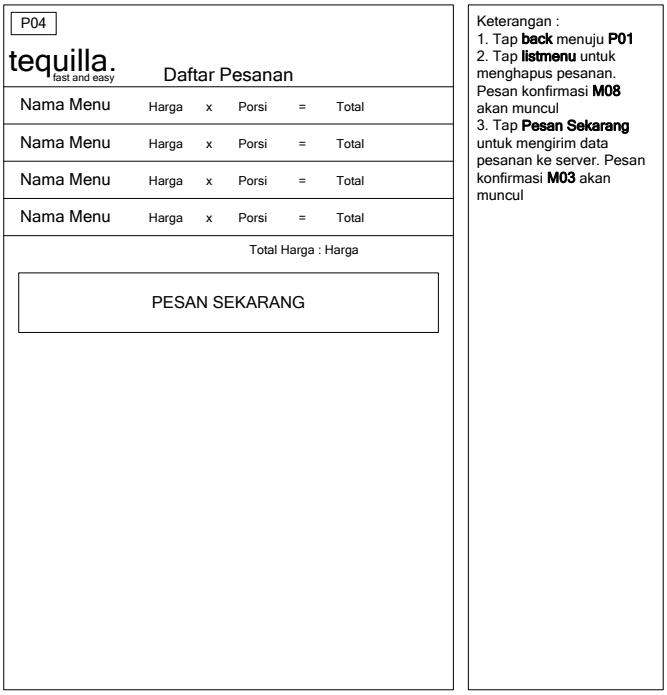

Gambar III-26 Rancangan Antarmuka Halaman Menu Favorit

3. Halaman Daftar Menu (P03)



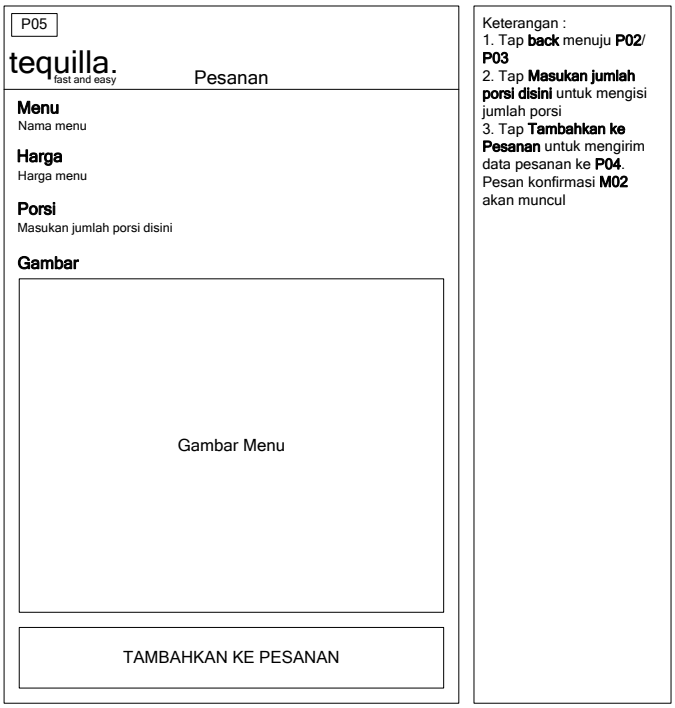

Gambar III-27 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Menu

4. Halaman Pesanan (P04)




Gambar III-28 Rancangan Antarmuka Halaman Pesanan

5. Halaman Atur Pesanan (P05)

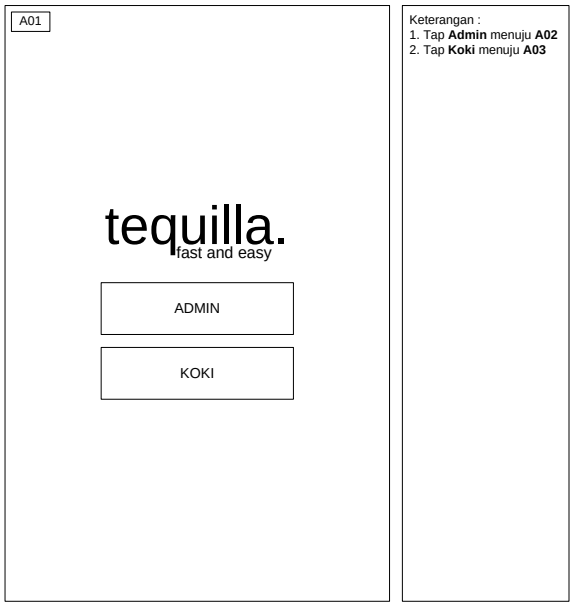



Gambar III-29 Rancangan Antarmuka Halaman Atur Pesanan

### 3.2.2.2 Perancangan Antarmuka Admin/Koki

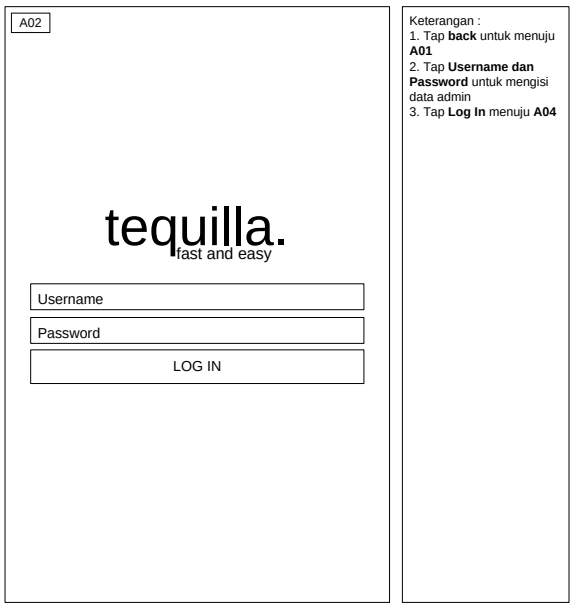
Berikut ini merupakan tampilan aplikasi e-order (antarmuka admin, termasuk koki) yang terdiri dari halaman admin dan koki.

1. Halaman Utama (A01)



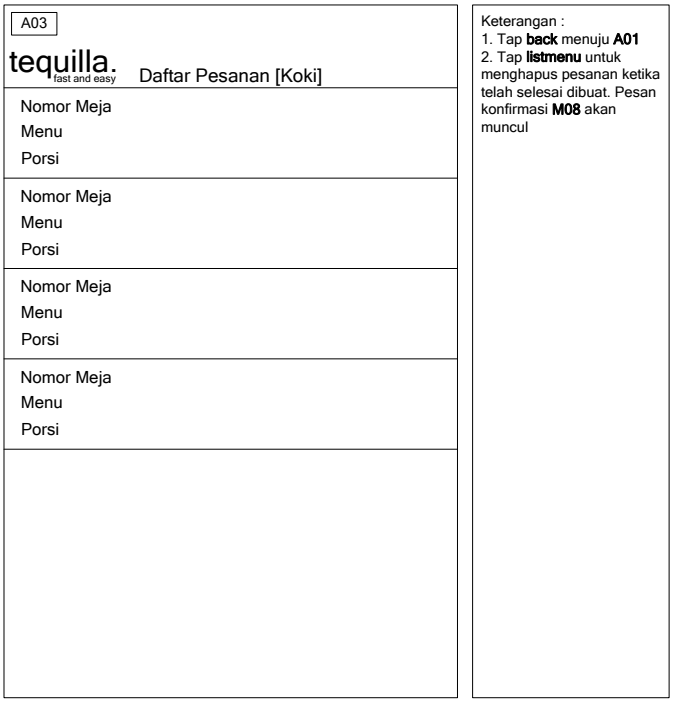

Gambar III-30 Rancangan Antarmuka Halaman Utama Admin dan Koki

2. Halaman Login Admin (A02)



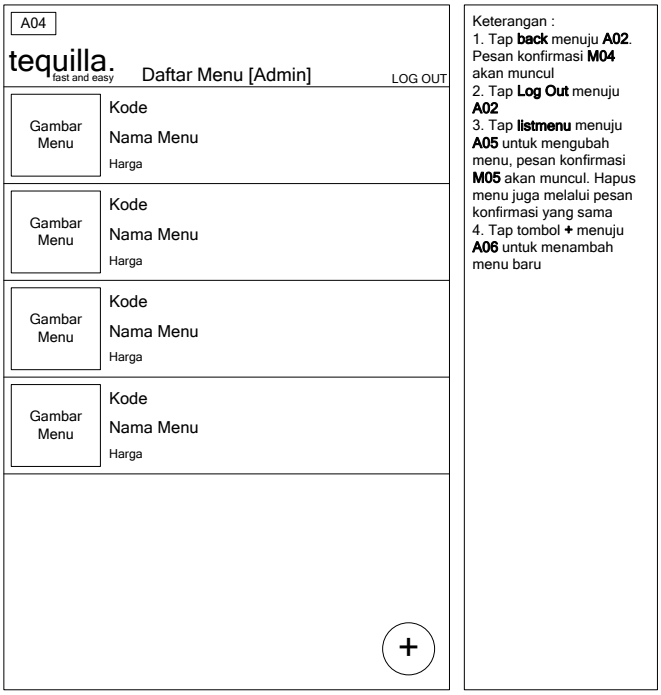

Gambar III-31 Rancangan Antarmuka Halaman Login Admin

3. Halaman Koki (A03)



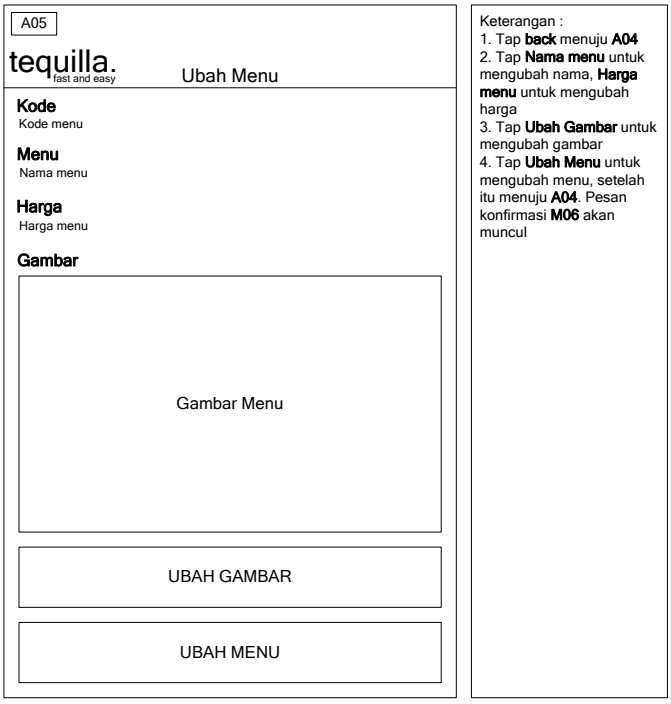

Gambar III-32 Rancangan Antarmuka Halaman Koki

4. Halaman Daftar Menu Admin (A04)



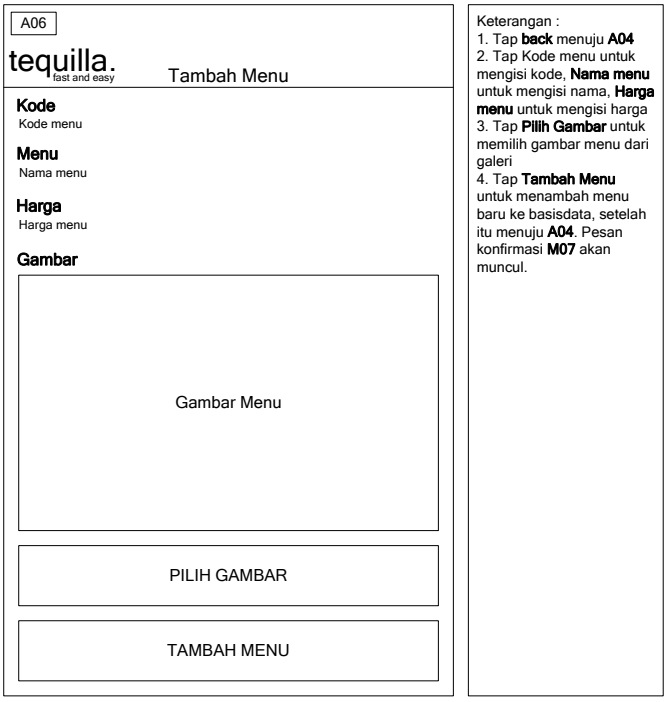

Gambar III-33 Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Menu Admin

5. Halaman Ubah Menu (A05)




Gambar III-34 Rancangan Antarmuka Halaman Ubah Menu

6. Halaman Tambah Menu (A06)




Gambar III-35 Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Menu

### 3.2.2.3 Perancangan Antarmuka Pesan

Berikut ini dilampirkan tampilan dari pesan konfirmasi pada aplikasi e-order.




Gambar III-36 Rancangan Antarmuka Pesan