BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem pemesanan makanan dan minuman yang saat ini sedang berjalan pada Rumah Makan Dapur Runi masih menggunakan cara manual dan tidak terkomputerisasi. Berikut adalah uraian proses dari kegiatan pemesanan makanan dan minuman yang sedang berjalan pada Rumah Makan Dapur Runi:

1. Calon pembeli datang dan memilih tempat duduk pada Rumah Makan Dapur Runi. Setelah itu, pelayan Rumah Makan Dapur Runi akan menghampiri dan memberikan menu makanan dan minuman.
2. Kemudian, calon pembeli menulis pesanan makanan dan minuman yang akan dipesan dan memberikan pesanan makanan dan minuman kepada pelayan Rumah Makan Dapur Runi.
3. Setelah pesanan makanan dan minuman telah diterima, kemudian pelayan memberikan pesanan ke bagian dapur untuk dilakukan proses pembuatan makanan dan minuman.
4. Makanan dan minuman yang telah selesai dibuat, siap diantarkan oleh pelayan Rumah makan Dapur Runi kepada pembeli dan siap untuk di nikmati pembeli.
5. Kemudian, pelayan memberikan struk total pembelian kepada pembeli. Pembeli memberikan uang kepada pelayan. Jika uang yang diberikan melebihi dari total harga pembelian, maka pelayan akan memberikan uang

kembalian beserta bukti pembelian. Jika uang yang diberikan sesuai dengan total pembelian, maka pelayan hanya akan memberikan bukti pembelian saja.

4.1.1. Analisis Dokumen

Bentuk dokumen masukan adalah bentuk dari dokumen-dokumen yang masuk atau diterima untuk melakukan proses. Dibawah ini adalah uraian bentuk dokumen masukan yang ada dalam proses pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Dapur Runi :

1. Nama Dokumen : Form Pemesanan
   Fungsi : Untuk Memesan Makanan Dan Minuman
   Sumber : Pembeli
   Tujuan : Pelayan
   Media : Kertas Cetakan
   Jumlah : Satu Lembar
   Frekuensi : Setiap akan memesan makanan dan minuman

Bentuk Dokumen Keluaran

1. Nama Dokumen : Struk Pembelian
   Fungsi : Bukti Pembelian Makanan Dan Minuman
   Sumber : Kasir
   Tujuan : Pembeli
   Media : Kertas Cetakan
   Jumlah : Satu Lembar

Frekuensi : Setiap melakukan pembayaran atas pembelian makanan dan minuman

4.1.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Adapun prosedur sistem pemesanan makanan dan minuman yang sedang berjalan yaitu adalah sebagai berikut :

A. Prosedur Order Pesanan

   Melakukan pemesanan makanan dan minuman yang dilakukan oleh pembeli dan kemudian pelayan menyajikan makanan dan minuman yang telah dipesan pembeli.

B. Prosedur Pembayaran

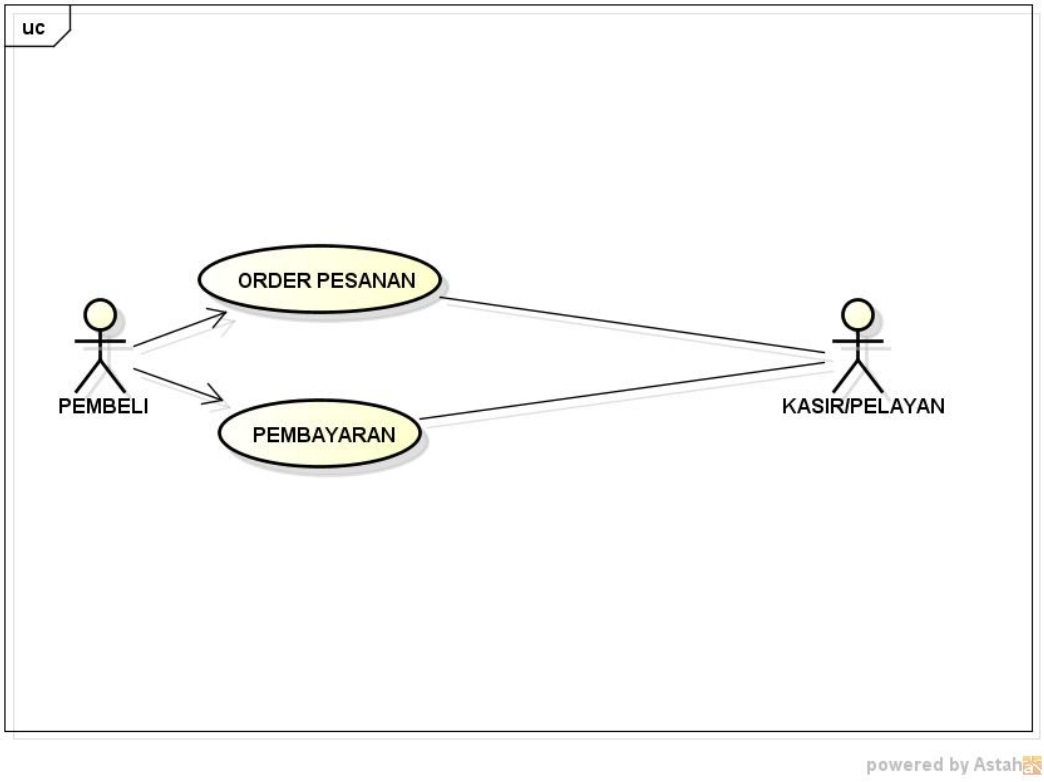
   Melakukan pembayaran atas makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pembeli dan kasir menghitung total keseluruhan dari pembelian makanan dan minuman.

Dari hasil analisa yang dilakukan pada Rumah Makan Dapu Runi, akhirnya dapat diketahui bentuk sistem secara garis besar yang sedang berjalan didalam rumah makan tersebut. Bentuk secara garis besarnya dapat dilihat dalam diagram berikut ini.

4.1.2.1. Use case Diagram

Use Case Diagram memperlihatkan hubungan antara aktor dan *use case*. Aktor merepresentasikan seorang *user* atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Sedangkan *use case* merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara *user* dengan sistem. Fungsionalitas sistem

didefinisikan ke dalam use case dari sudut eksternal sistem yang berguna untuk uji kelayakan sistem.



Gambar 4.1 *Use case* Diagram Pemesanan Makanan dan Minuman Rumah Makan Dapur Runi yang Sedang Berjalan.

4.1.2.2. Skenario Use Case

Skenario *use case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan-tahapan sekenario use case Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Dapur Runi yang sedang berjalan adalah sebagai berikut :

1. Nama *Use Case* : Order Pesanan

   Aktor : Pembeli dan Pelayan/Kasir

   Tujuan : Memesan Makanan dan Minuman

Tabel 4.1 Skenario *Use Case* Order Pesanan.

Pembeli	Reaksi Sistem
1. Mendatangi rumah makan dan mencari tempat duduk	
	2. Menghampiri pembeli dan memberikan menu makanan dan minuman
3. Melihat menu makanan dan minuman.	
4. Mengisi pesanan makanan dan minuman pada form pemesanan	
	5. Menerima pesanan makanan dan minuman
	6. Memberikan makanan dan minuman yang di pesan
7. Menerima makanan dan minuman yang telah dipesan	

2. Nama *Use Case* : Pembayaran

   Aktor : Pembeli dan Pelayan/Kasir

   Tujuan : Membayar Pembelian Makanan dan Minuman

Tabel 4.2 Skenario *Use Case* Pembayaran.

Pembeli	Reaksi Sistem
1. Meminta struk total harga pembelian	
	2. Memberikan struk total harga pembelian ke pembeli

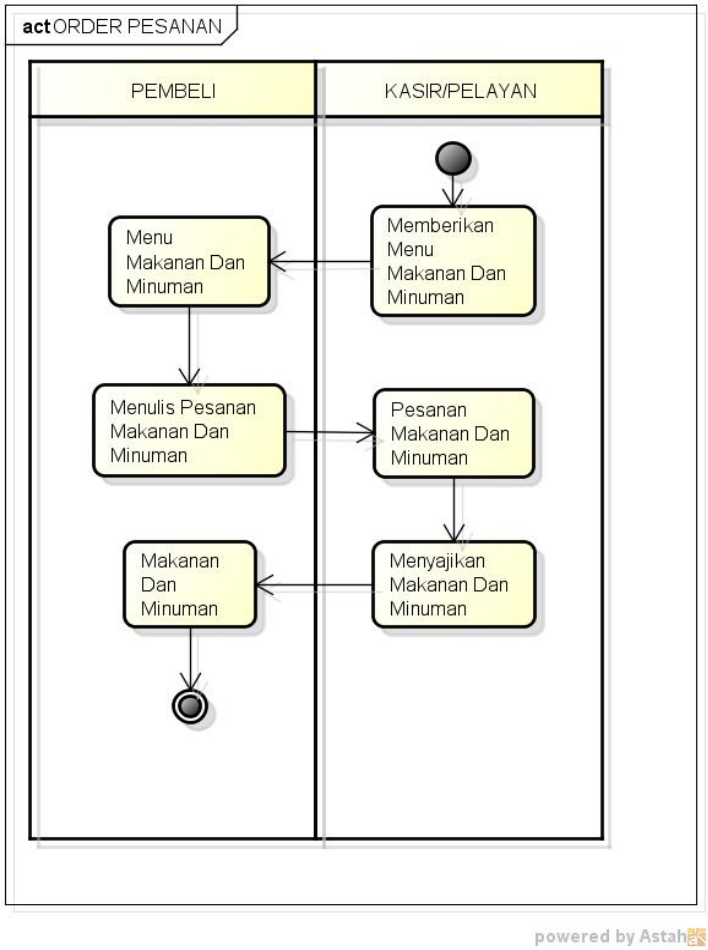
3. Menerima struk total harga pembelian	
4. Memberikan uang pembelian	
	5. Menerima uang pembelian dan menghitung total pembelian. Jika uang yang di berikan melebihi dari total harga, maka pembeli akan mendapatkan uang kembalian.
	6. Memberikan uang kembalian
7. Menerima uang kembalian	

4.1.2.3. Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity* diagram tentang sistem yang sedang berjalan, yaitu:

a. Order Pesanan

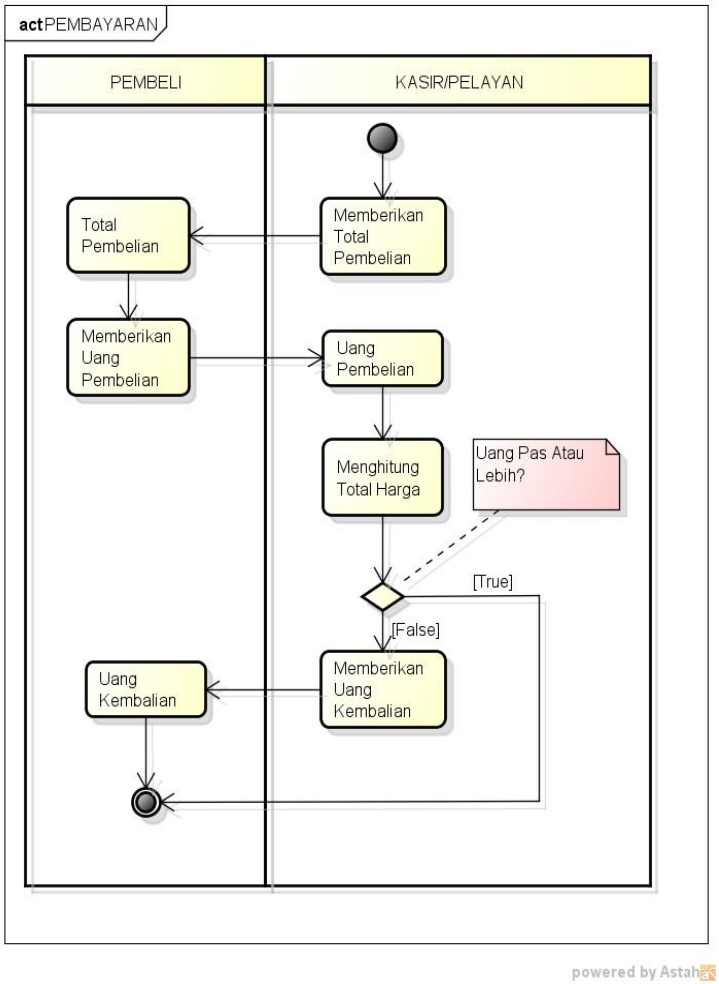
Pelayan/Kasir memberikan menu dan makanan kepada pembeli. Kemudian, pembeli menuliskan makanan dan minuman yang akan dipesan dan memberikannya kepada pelayan/kasir. Pelayan/Kasir menyajikan makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pembeli.



Gambar 4.2. *Activity Diagram* Order Pesanan pada Rumah Makan Dapur Runi yang Sedang Berjalan

b. Pembayaran

Kasir/Pelayan memberikan nota total pembelian kepada pembeli. Kemudian pembeli menyerahkan uang pembelian ke kasir/pelayan. Setelah itu, kasir/pelayan menghitung keseluruhan total harga. Jika uang yang diberikan melebihi total harga, maka kasir/pelayan akan memberikan uang kembalian.



Gambar 4.3. *Activity Diagram* Pembayaran pada Rumah Makan Dapur Runi yang Sedang Berjalan

4.1.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, baik analisis terhadap prosedur yang ada, penulis menemukan beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada. Masalah-masalah ini apabila ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Setelah melakukan

identifikasi terhadap penyebab permasalahan yang ada, penulis juga melakukan pengamatan dengan maksud untuk mengumpulkan fakta atau data yang menjadi permasalahan pada sistem ini. Adapun masalah-masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurang mudah dan nyaman dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman.
2. Kurang dapat memberikan informasi total harga makanan dan minuman yang telah dipesan.
3. Kurang efektif dalam mengelola manajemen pemesanan makanan dan minuman.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan syarat untuk melakukan pengembangan sistem. Perancangan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan.

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa peng-gambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

5. Konfigurasi komponen *software* dan *hardware* sistem.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diaplikasikan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna tentang sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasikan komponen-komponen sistem yang akan didesain secara rinci. Tujuan perancangan sistem pemesanan makanan dan minuman ini akan diuraikan sebagai berikut :

1. Meningkatkan *efektifitas* (kecepatan dan keakuratan informasi yang dihasilkan) dan *efisiensi* (mengurangi biaya operasional) dalam pengolahan data.
2. Memperoleh keakuratan data yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. Memperkecil presentase kerusakan (hilang atau hancur) data.
4. Penyesuaian terhadap perkembangan jaman dengan penerapan sistem teknologi informasi.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pengguna (*user*) mengenai sistem informasi berbasis *mobile*, perancangan sistem secara umum juga sudah dapat mengenai komponen sistem informasi yang akan di desain. Penentuan persyaratan sistem dilakukan agar arah perancangan sistem dapat terarah pada sasaran, oleh sebab itu sistem yang dirancang harus memenuhi batasan sistem dimana perancangan sistem ini merupakan kebutuhan fungsional. Implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk. Pada tahap perancangan sistem informasi di

rancang dengan tujuan sebagai alat komunikasi antara pemakai (*user*) dengan pembuat program guna mendapatkan sistem aplikasi yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Sistem ini mempunyai jenis pelayanan diantaranya pemesanan makanan dan minuman melalui *mobile* yang sudah disediakan.

Sedangkan untuk pegawai rumah makan itu sendiri khususnya pada bagian kasir/pelayan, tidak sulit lagi untuk melakukan order pesanan kepada pembeli. Karena sistem ini mempunyai beberapa jenis layanan yang dapat membantu dalam pemesanan makanan dan minuman diantaranya order pesanan. Maka kasir/pelayan cukup dengan melihat pesanan yg dipesan oleh pembeli pada halaman *server* yang telah disediakan dan siap melayani pesanan yang dipesan oleh pembeli. hal ini akan membantu efektifitas waktu pekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Sistem ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

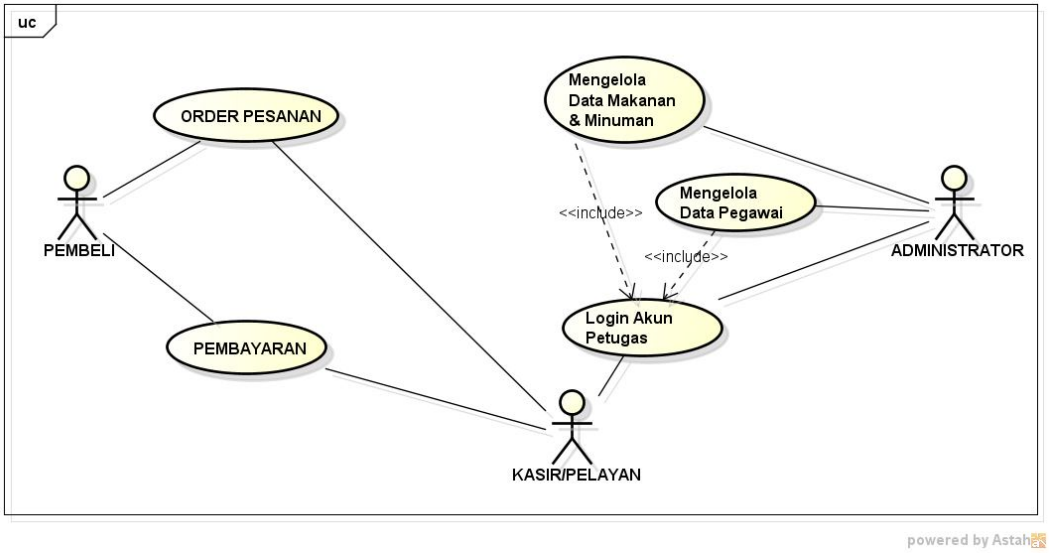
Dengan adanya pengembangan sistem berbasiskan *mobile,* proses transaksi dapat dilakukan dengan efektif yang dapat dilakukan oleh konsumen secara sendiri dan konsumen dapat secara langsung berinteraksi dengan sistem yang disesuaikan dengan kebutuhannya.

4.2.3. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram*, *activity diagram, class diagram, object diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen

4.2.3.1 Use Case

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga *customer* atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 4.4 *Use case* Diagram Pemesanan Makanan dan Minuman Rumah Makan Dapur Runi yang Diusulkan.

4.2.3.2. Skenario Use Case

Skenario *Use Case* digunakan untuk memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut.

1. Nama *Use Case* : Order Pesanan

   Aktor : Pembeli

   Tujuan : Memesan makanan dan minuman

Tabel 4.3 Skenario *Use Case* Order Pesanan.

Pembeli	Reaksi Sistem
1. Memilih Menu Order Pesanan	
2. Menginputkan Nomor Meja	
	3. Menampilkan Daftar Menu, Makanan dan Minuman
4. Memilih pesanan dan menginputkan jumlah pesanan	
	5. Mengirim data ke *server*

2. Nama *Use Case* : Pembayaran

   Aktor : Pembeli

   Tujuan : Membayar makanan dan minuman yang di beli

Tabel 4.4 Skenario *Use Case* Pembayaran.

Pembeli	Reaksi Sistem
1. Memberikan uang pembayaran	
	2. menghitung total harga pembelian.jika uang yang diberikan melebihi total pembelian, maka akan diberikan uang kembalian.
3. Uang kembalian	

3. Nama *Use Case* : Login Akun Petugas

   Aktor : Kasir/Pelayan dan Administrator

   Tujuan : Mendapatkan hak akses masuk ke halaman *server*

Tabel 4.5 Skenario *Use Case* Login Akun Petugas.

Kasir/Pelayan dan Administrator	**Reaksi Sistem**
1. Membuka aplikasi server	
2. Menginputkan username dan password	
	3. Memvalidasi username dan Password
	4. Memberikan hak akses masuk ke halaman aplikasi *server*
5. Masuk ke halaman aplikasi *server*	

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

   Aktor : Administrator

   Tujuan : Mengatur data makanan dan minuman

Tabel 4.6 Skenario *Use Case* Mengelola Data Makanan dan Minuman.

Administrator	**Reaksi Sistem**
1. Login sebagai administrator	
	2. Menampilkan halaman administrator
3. Memilih menu Food Management	
4. Melakukan input, edit, hapus data makanan dan minuman	
	5. Merubah data makanan dan minuman
	6. Menyimpan data makanan dan minuman ke dalam database.

5. Nama *Use Case* : Mengelola Data Petugas

   Aktor : Administrator

   Tujuan : Mengatur data petugas yang ada di rumah makan

Tabel 4.7 Skenario *Use Case* Mengelola Data Petugas.

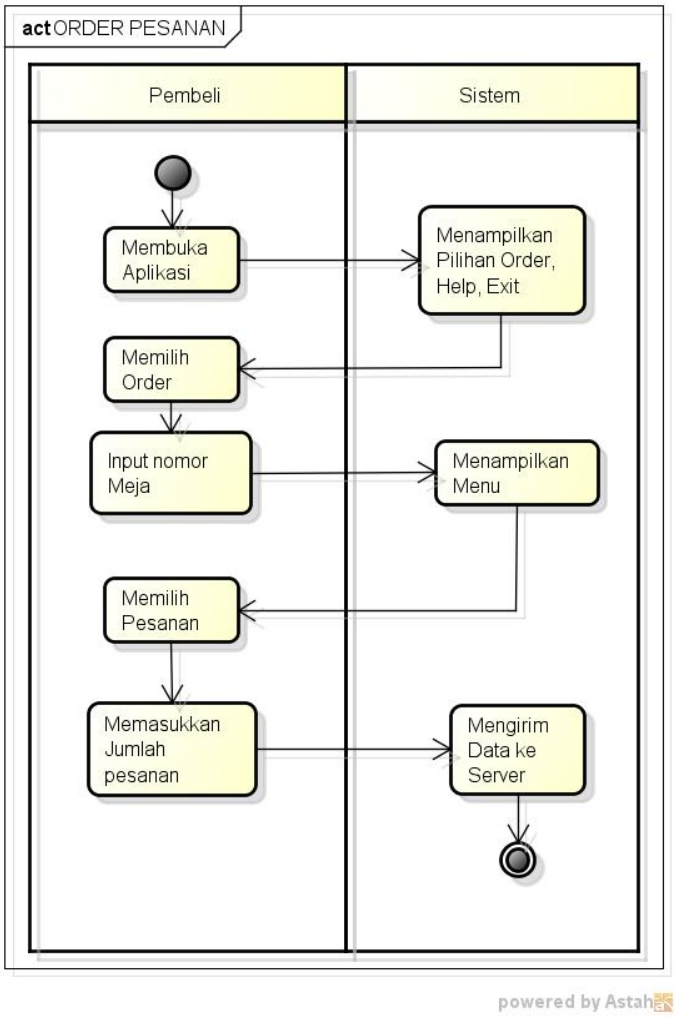
Administrator	Reaksi Sistem
1. Login sebagai administrator	
	2. Menampilkan halaman administrator
3. Memilih menu Staff Management	
4. Melakukan input, edit, hapus data petugas	
	5. Merubah data petugas
	6. Menyimpan data petugas ke dalam database.

4.2.3.3. Activity Diagram

Activity diagram berikut ini memperlihatkan secara rinci aliran data secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir.

a. Order Pesanan

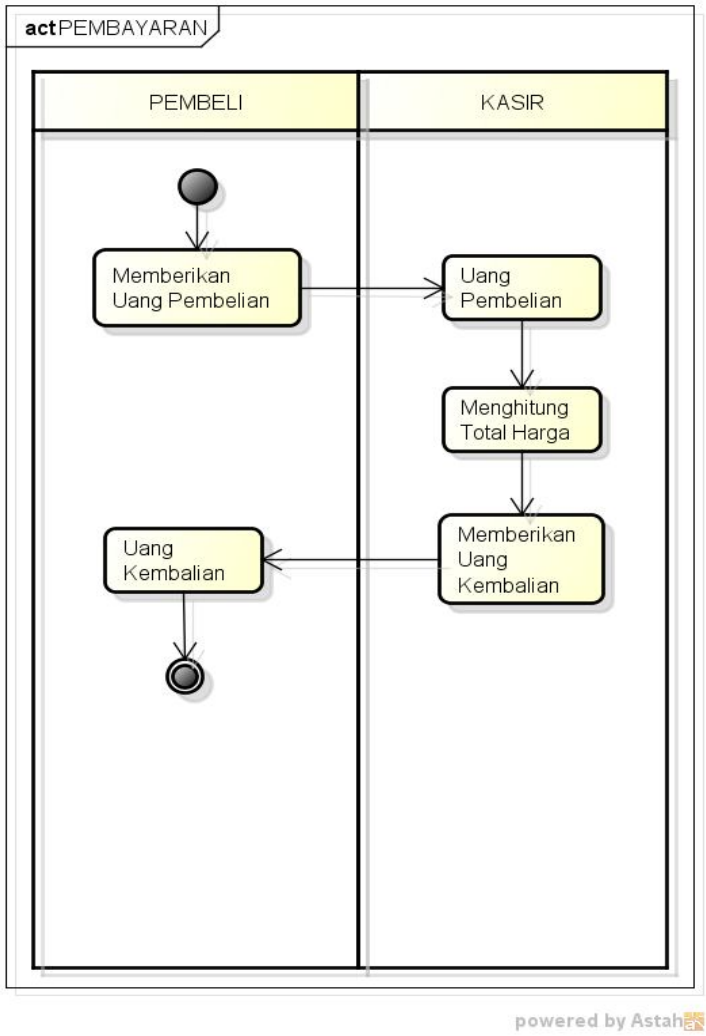
   Setelah memasukkan nomor meja, pembeli dapat melakukan pemesanan makanan dan minuman dengan memilih menu makanan atau minuman. Pembeli dapat memilih makanan dan minuman yang akan dipesan, kemudian mengisi jumlah pesanan dan mengirimkan pesanan dengan meng-klik tombol pesan pada aplikasi. Setelah itu, aplikasi akan mengirimkan pesanan ke komputer



Gambar 4.5. *Activity Diagram* Order Pesanan yang Diusulkan pada Rumah Makan Dapur Runi

b. Pembayaran

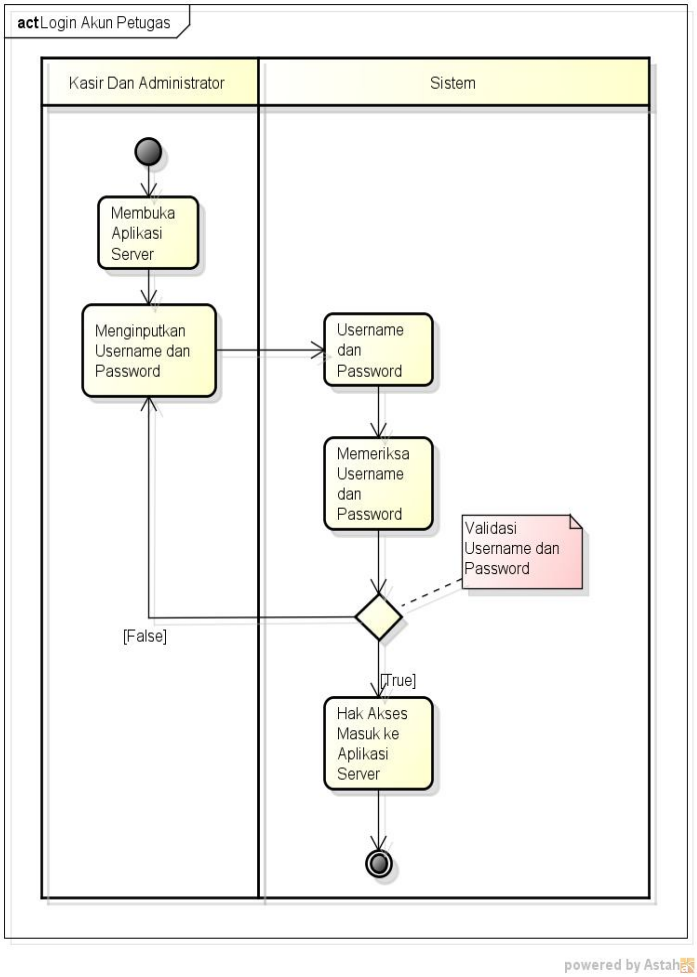
Pembeli memberikan uang pembayaran kepada kasir dan kemudian kasir akan menghitung seluruh total pembelian makanan dan minuman.



Gambar 4.6. *Activity Diagram* Pembayaran yang Diusulkan pada Rumah Makan Dapur Runi

c. Login Akun Petugas

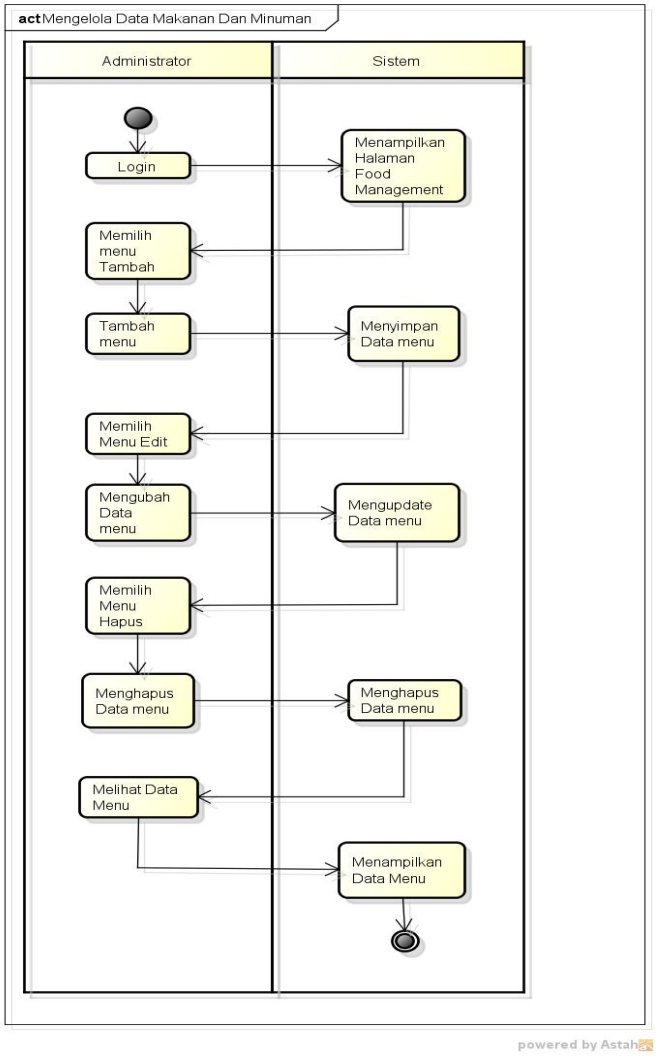
Kasir/pelayan dan administrator menginputkan username dan password berdasarkan bagian pada halaman server. Kemudian aplikasi server akan menampilkan halaman berdasarkan bagian yang dipilih.



Gambar 4.7. *Activity Diagram* Login Akun Petugas yang Diusulkan pada Rumah Makan Dapur Runi

d. Mengelola Data Makanan dan Minuman

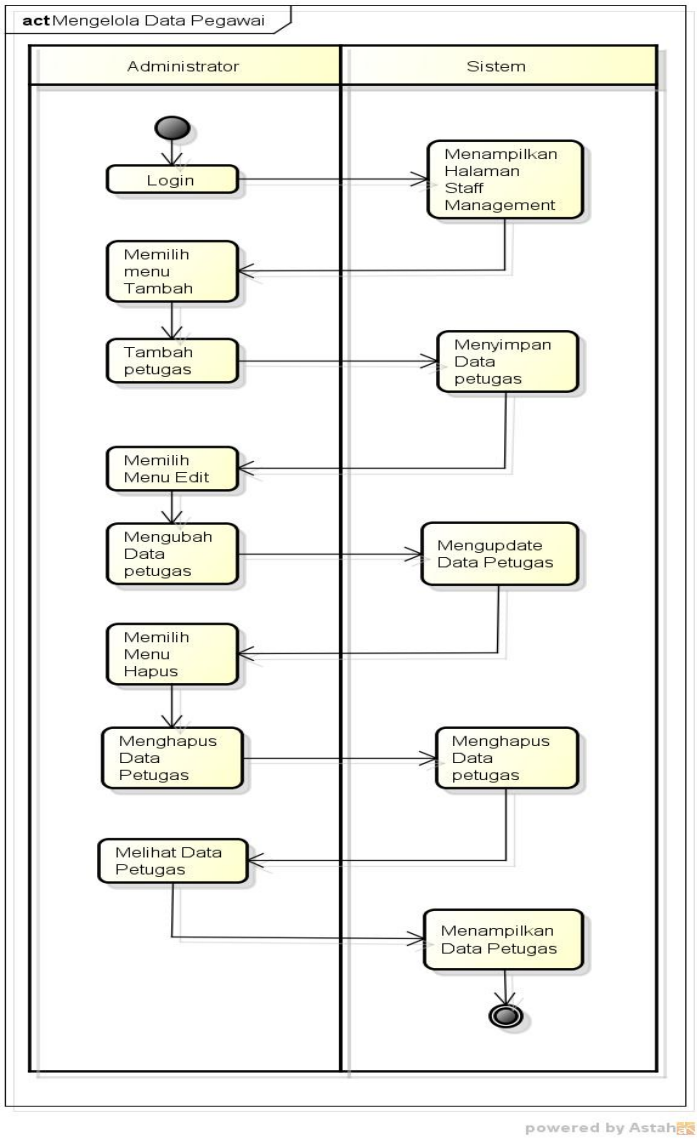
Administrator melakukan pengaturan terhadap data makanan dan minuman seperti menginputkan data, mengedit data dan menghapus data makanan dan minuman pada halaman Food Management.



Gambar 4.8. *Activity Diagram* Mengelola Data Makanan dan Minuman yang Diusulkan pada Rumah Makan Dapur Runi

e. Mengelola Data Petugas

Administrator melakukan pengaturan terhadap data-data petugas/pegawai yang ada pada Rumah Makan Dapur Runi seperti penginputan petugas/pegawai baru untuk mendapatkan hak akses ke halaman server, kemudian perubahan pada data petugas yang telah berubah dan melakukan penghapusan data petugas yang sudah tidak aktif lagi.



Gambar 4.9. *Activity Diagram* Mengelola Data Petugas yang Diusulkan pada Rumah Makan Dapur Runi

4.2.3.4. Sequence Diagram

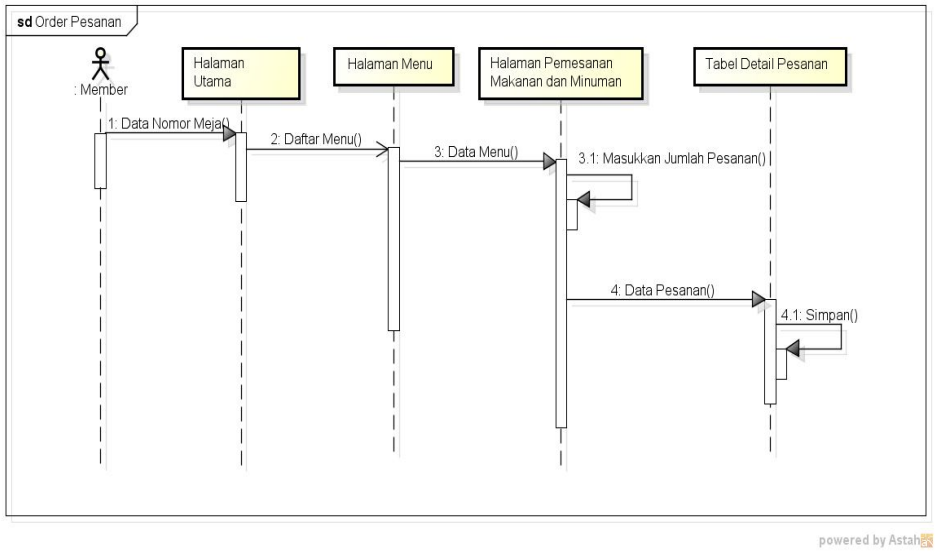
Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara

object, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama *sequence* diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

Berikut adalah *sequence diagram* yang ada pada sistem pemesanan makanan dan minuman yang diusulkan pada Rumah Makan Dapur Runi:

1. **Sequence Diagram Order Pesanan Oleh Member**

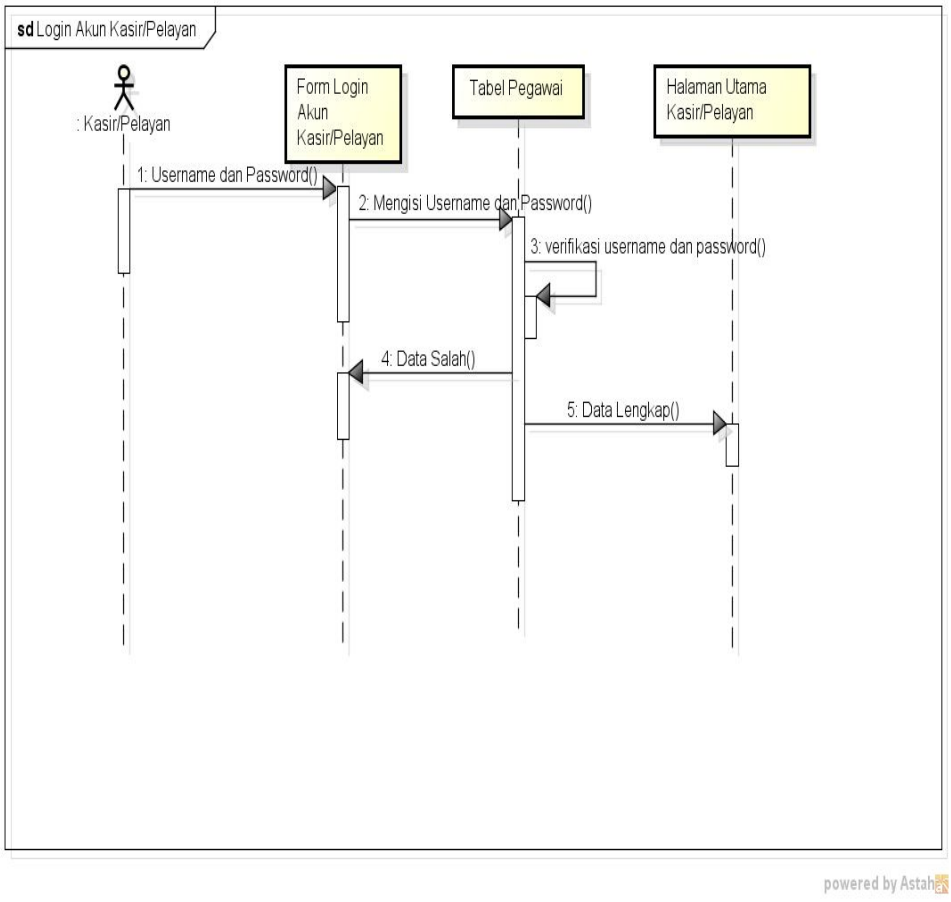
   Member dapat melakukan pemesanan makanan dan minuman pada halaman pemesanan makanan dan minuman dalam aplikasi. Halaman pemesanan makanan dan minuman akan menampilkan menu makanan dan minuman yang tersedia pada Rumah Makan Dapur Runi. Member memilih makanan dan minuman yang akan dipesan kemudian mengirimnya ke aplikasi server.



Gambar 4.10. *Sequence Diagram* Order Pesanan Oleh Member

2. Sequence Diagram Login Akun Kasir/Pelayan

Seorang kasir/pelayan yang telah terdaftar sebagai petugas dapat menggunakan aplikasi server untuk melakukan proses order pesanan dan pembayaran. Untuk agar dapat melakukan proses dalam aplikasi, seorang kasir/pelayan harus terlebih dahulu melakukan *login* sebagai kasir dengan memasukkan *username* dan *password.* Jika kasir/pelayan berhasil login, maka akan ditampilkan halaman utama untuk melakukan kegiatan order pesanan dan pembayaran

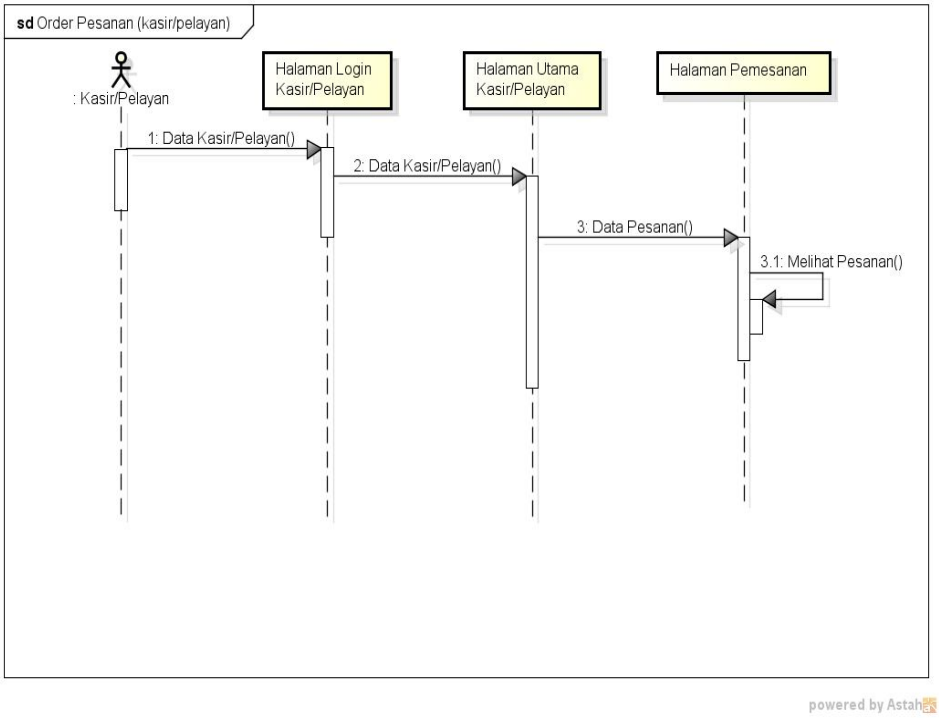


.

Gambar 4.11. *Sequence Diagram* Login Akun Kasir/Pelayan

3. Sequence Diagram Order Pesanan Oleh Kasir/Pelayan

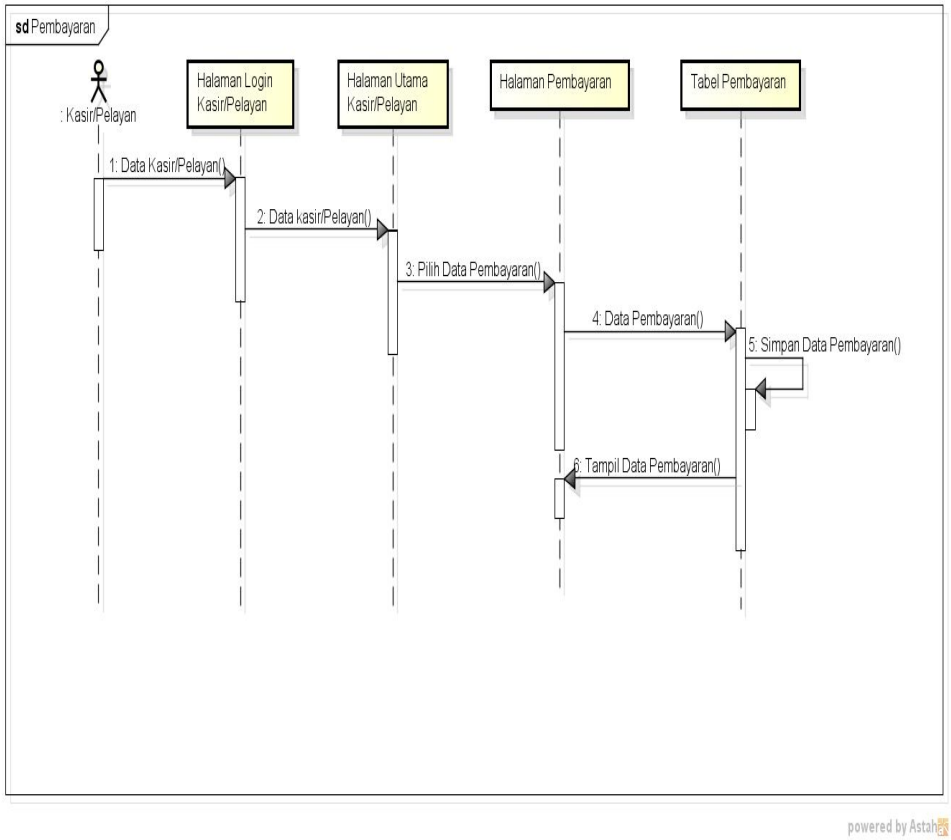
Kasir/pelayan dapat melihat pesanan yang dilakukan oleh pembeli dengan membuka halaman order pesanan pada aplikasi server.



Gambar 4.12. *Sequence Diagram* Order Pesanan Oleh Kasir/Pelayan

4. Sequence Diagram Pembayaran

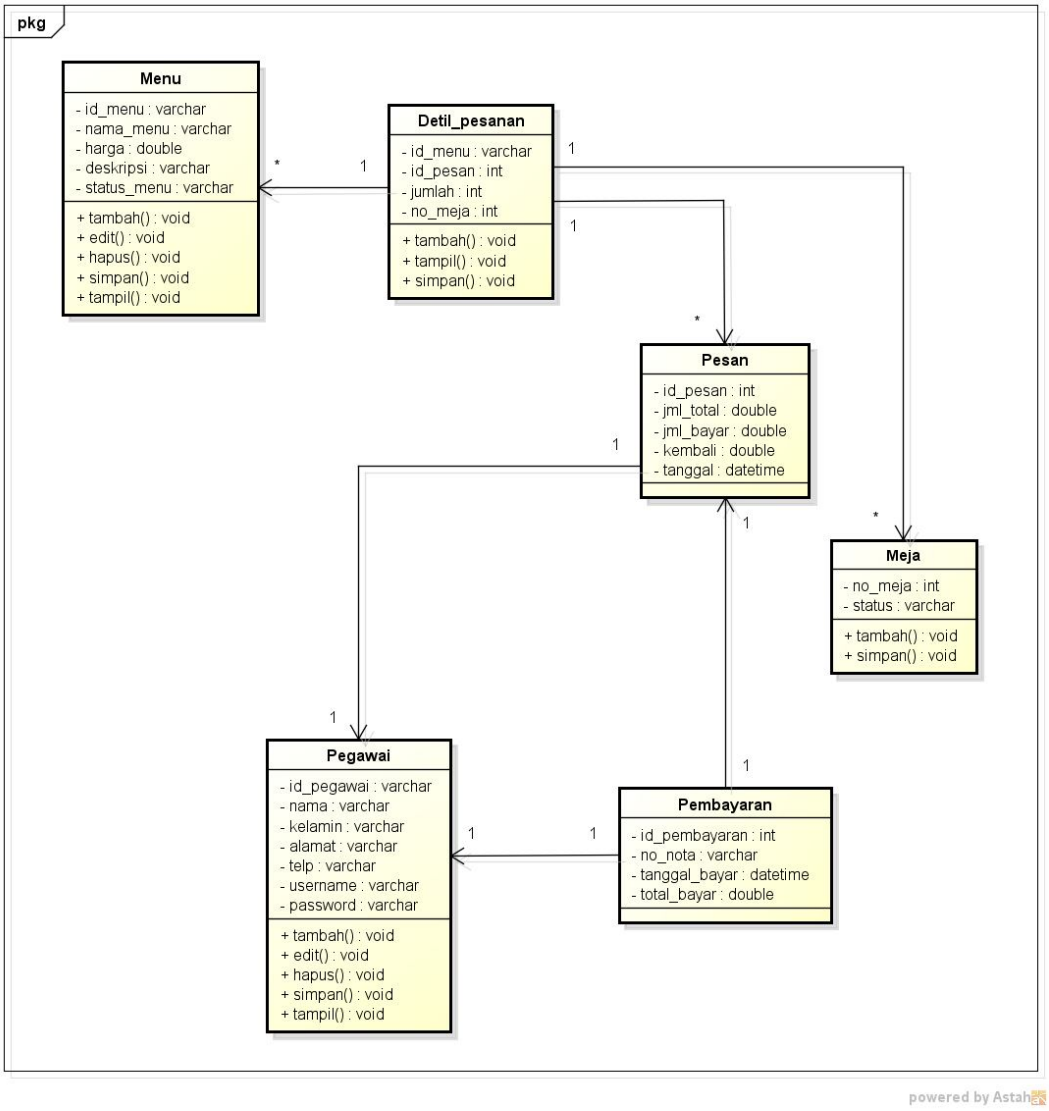
Kasir/pelayan dapat melihat total harga dari pemesanan makanan dan minuman yang dilakukan pembeli pada halaman pembayaran dalam aplikasi server. Kasir/pelayan memilih data pembayaran yang akan melakukan pembayaran, kemudian aplikasi akan menampilkan konfirmasi data pembayaran makanan dan minuman yang harus dibayar oleh pembeli.



Gambar 4.13. *Sequence Diagram* Pembayaran

4.2.3.5. Class Diagram

Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemesanan makanan dan minuman mulai dari bagian order pesanan beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat C*lass Diagram.*Berikut *Class Diagram* Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Rumah Makan Dapur Runi.

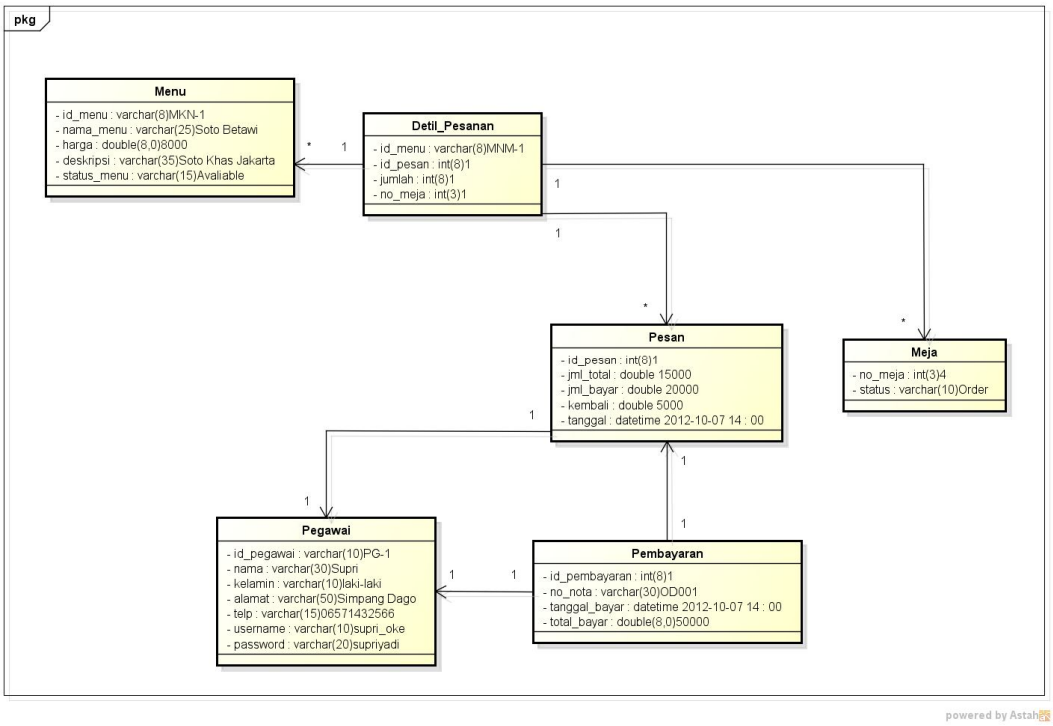


Gambar 4.14. *Class Diagram* Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Dapur Runi

4.2.3.6. Object Diagram

Object diagram sangat berdaya guna dalam menunjukan contoh-contoh obyek yang saling terhubung satu sama lain. Dalam banyak kasus struktur yang tepat bisa digambarkan secara tepat dengan *class diagram*, akan tetapi struktur tersebut mungkin masi susah dimengerti. Pada setuasi seperti ini pembuatan

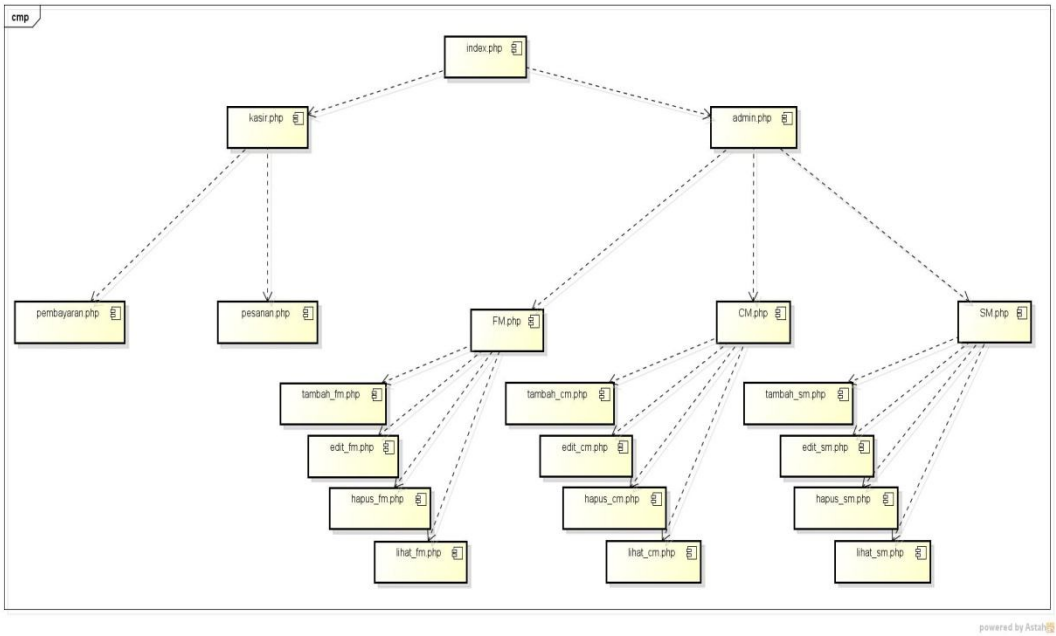
contoh degan *obyek diagram* akan sangat membantu sekali. Berikut *Object Diagram* Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Rumah Makan Dapur Runi.



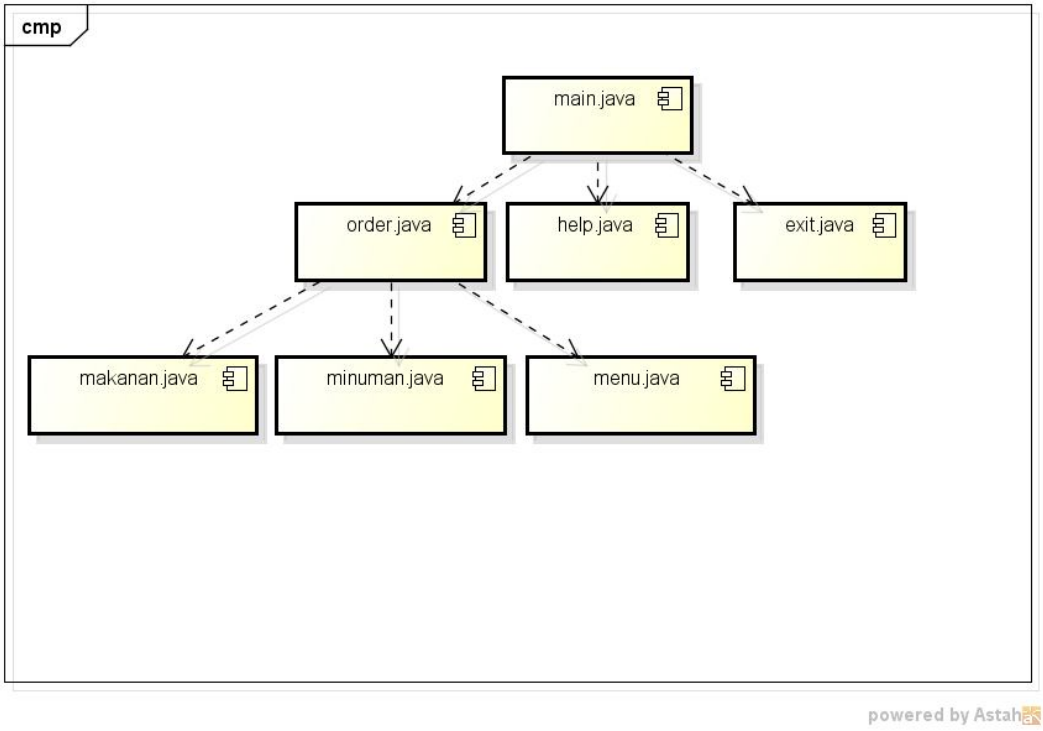
Gambar 4.15. *Object Diagram* Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Dapur Runi

4.2.3.7. Component Diagram

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



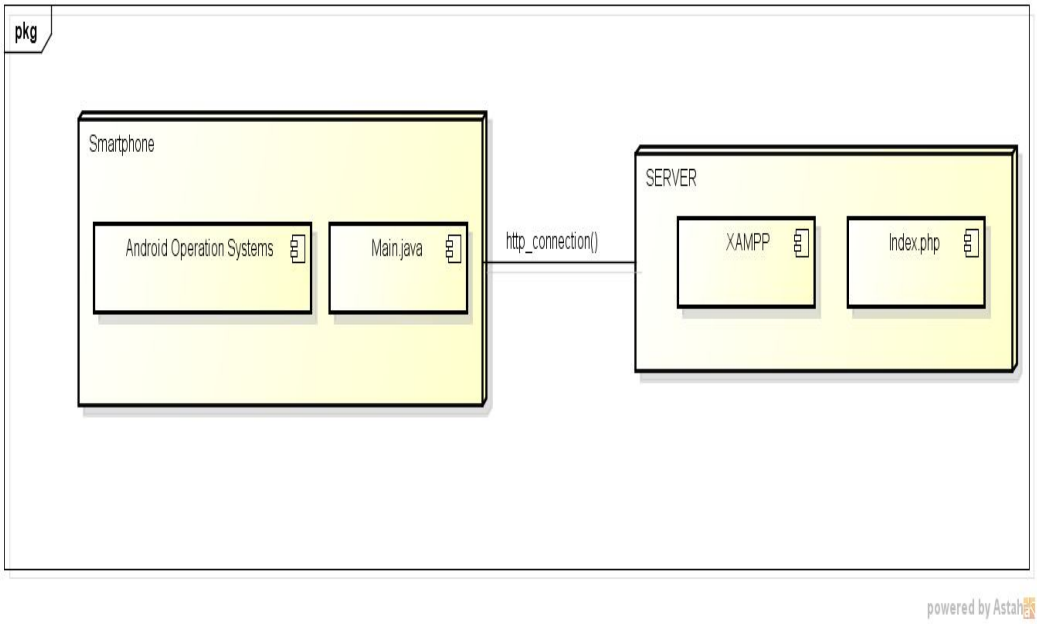
Gambar 4.16. *Component Diagram* Aplikasi *Server* Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Dapur Runi



Gambar 4.17. *Component Diagram* Aplikasi *Client* Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Dapur Runi

4.2.3.8. Deployment Diagram

Asumsi yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah dengan sistem yang berbasis *client-server*. Aplikasi pada mobile yang bersifat sebagai *client* akan mengirimkan datanya ke dalam komputer *server*. Berikut adalah gambaran *Deployment Diagram* pada aplikasi yang dibuat:



Gambar 4.18. *Deployment Diagram* Yang Diusulkan Pada Rumah Makan Dapur Runi

Aplikasi yang dijalankan pada sistem operasi android akan mengambil dan mengirimkan data ke server dengan menggunakan metode http_connection().

4.2.4. Perancangan Antar Muka

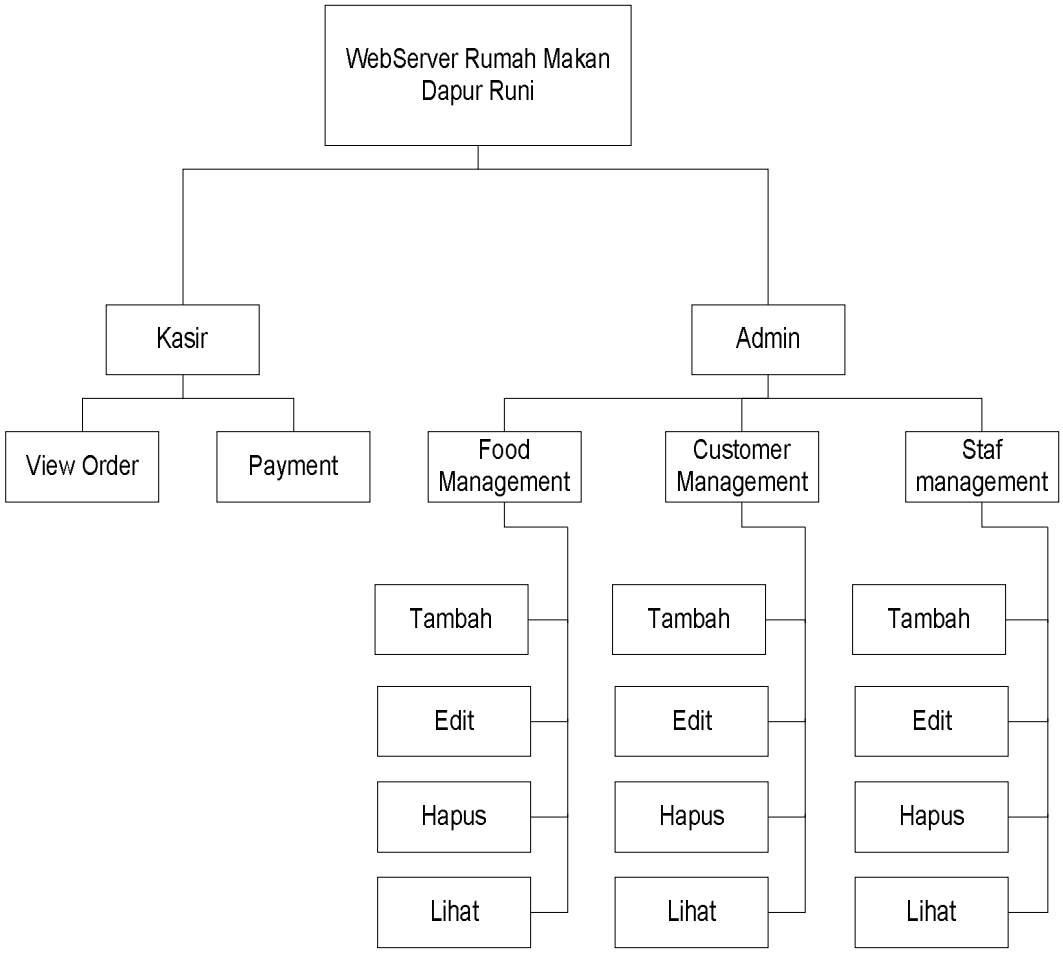
Perancangan antar muka merupakan suatu langkah dalam membuat sebuah program aplikasi. Program dirancang sesuai dengan kebutuhannya. Perancangan program dibuat meliputi beberapa perancangan diantaranya perancangan struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

4.2.4.1. Struktur Menu

Berikut ini merupakan struktur menu yang ada dalam Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Rumah Makan Dapur Runi.

1. **Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman (Webserver)**

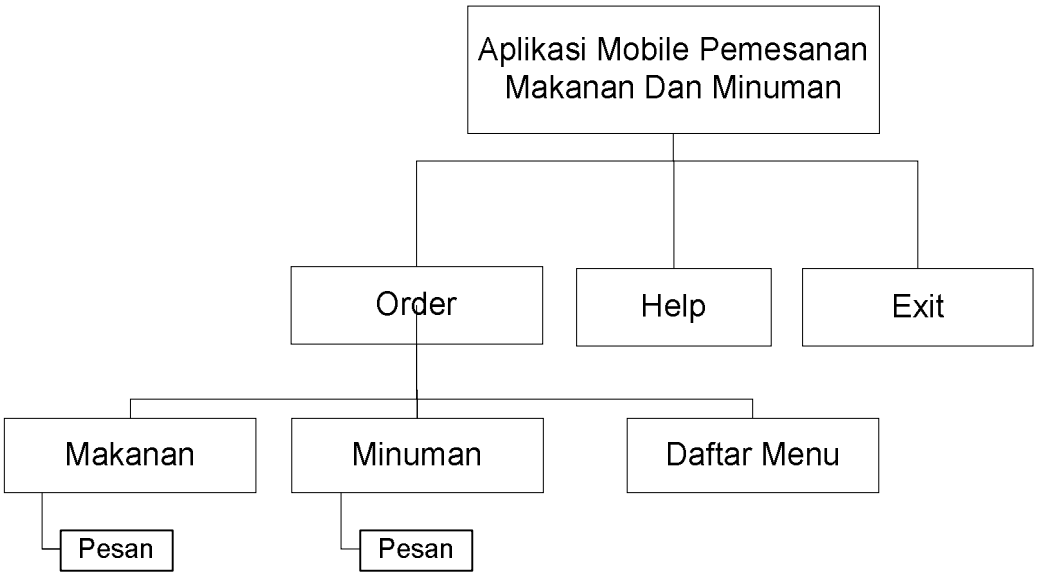
   Berikut ini merupakan struktur menu dari aplikasi makanan dan minuman pada *webserver*.



Gambar 4.19. Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman (*Webserver*)

2. Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman (Mobile)

Berikut ini merupakan struktur menu dari aplikasi makanan dan minuman pada *mobile*.



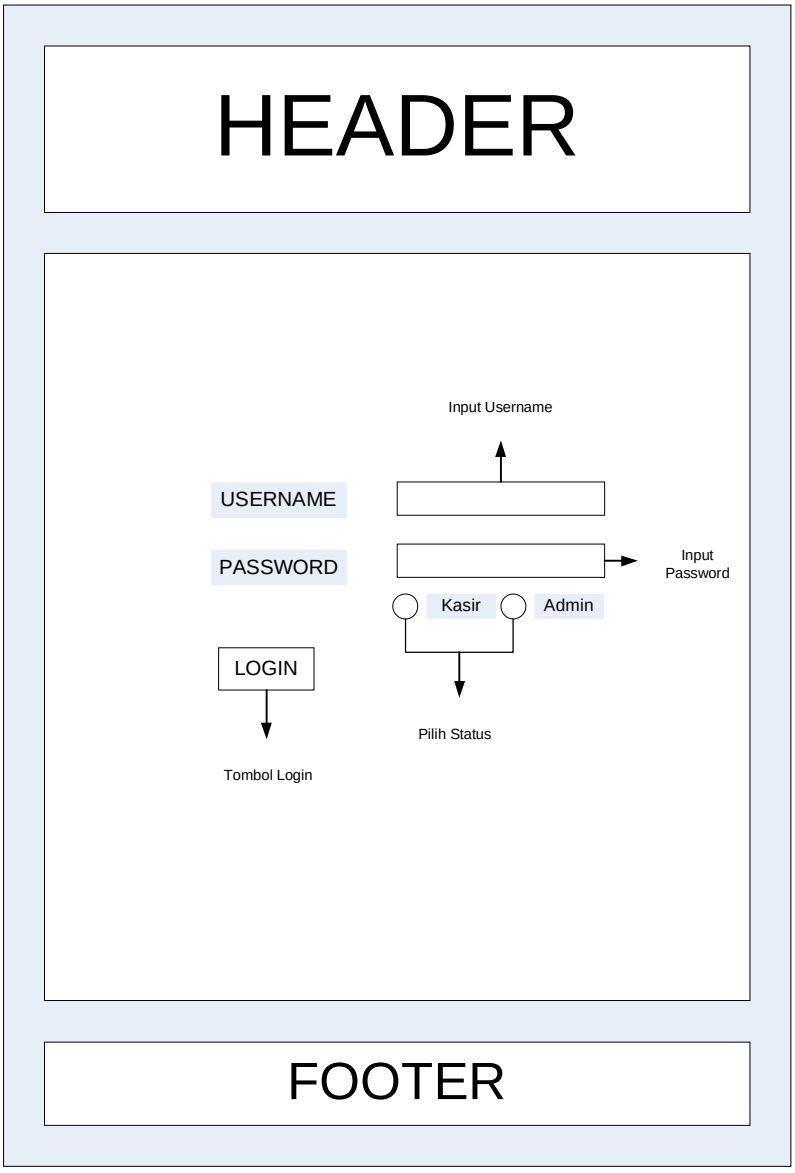
Gambar 4.20. Struktur Menu Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman (*Mobile*)

4.2.4.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan dimulainya suatu proses sistem. Dalam perancangan ini, input merupakan perintah perintah untuk mengeksekusi data yang ingin ditampilkan atau dicari yang nantinya akan mempengaruhi hasil yang ditampilkan atau output yang dihasilkan oleh sistem. Adapun perancangan-perancangan input yang ada dalam perancangan ini adalah :

1. Tampilan Form Login Petugas (Webserver)

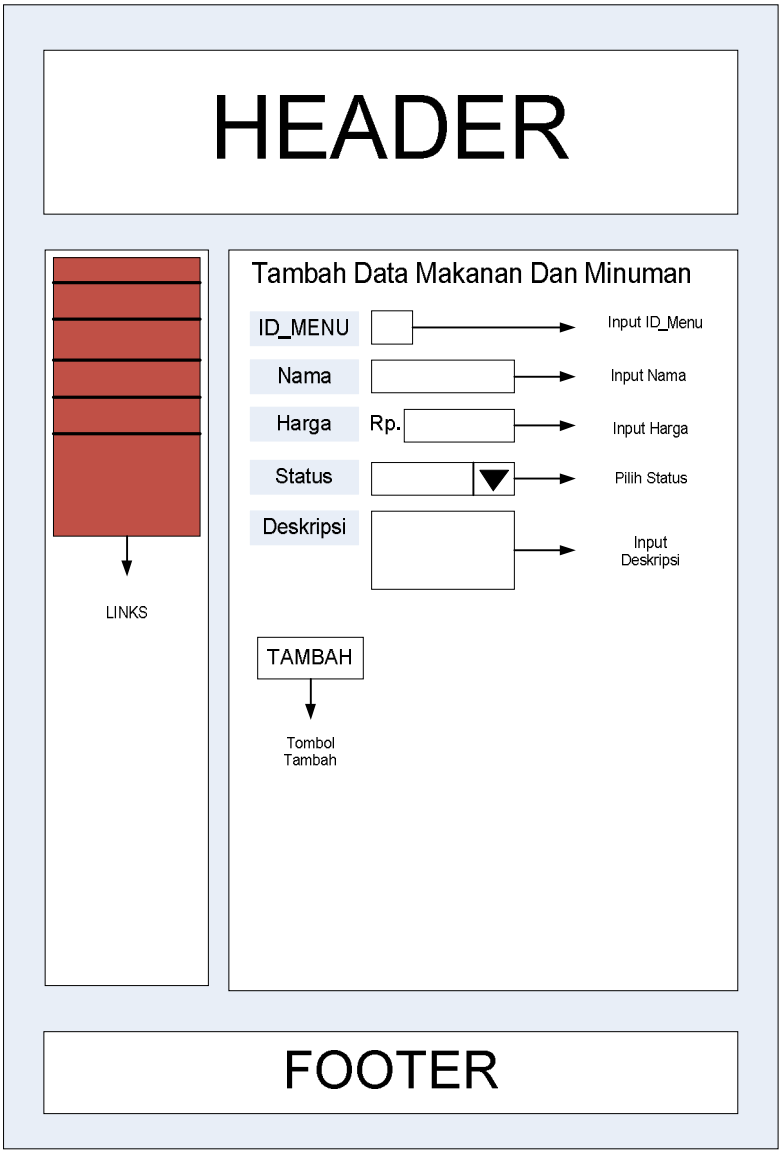
Tampilan form login ini digunakan untuk menentukan hak akses petugas yang meliputi kasir/pelayan dan admin. Jika melakukan login sebagai kasir/pelayan, maka akan muncul tampilan pemesanan dan pembayaran. Jika melakukan login sebagai admin, maka akan ditampilkan halaman pengaturan data makanan, pengaturan data kostumer dan pengaturan data petugas.



Gambar 4.21. Tampilan Form Login Petugas (*Webserver*)

2. Tampilan Tambah Data Makanan dan Minuman (Webserver)

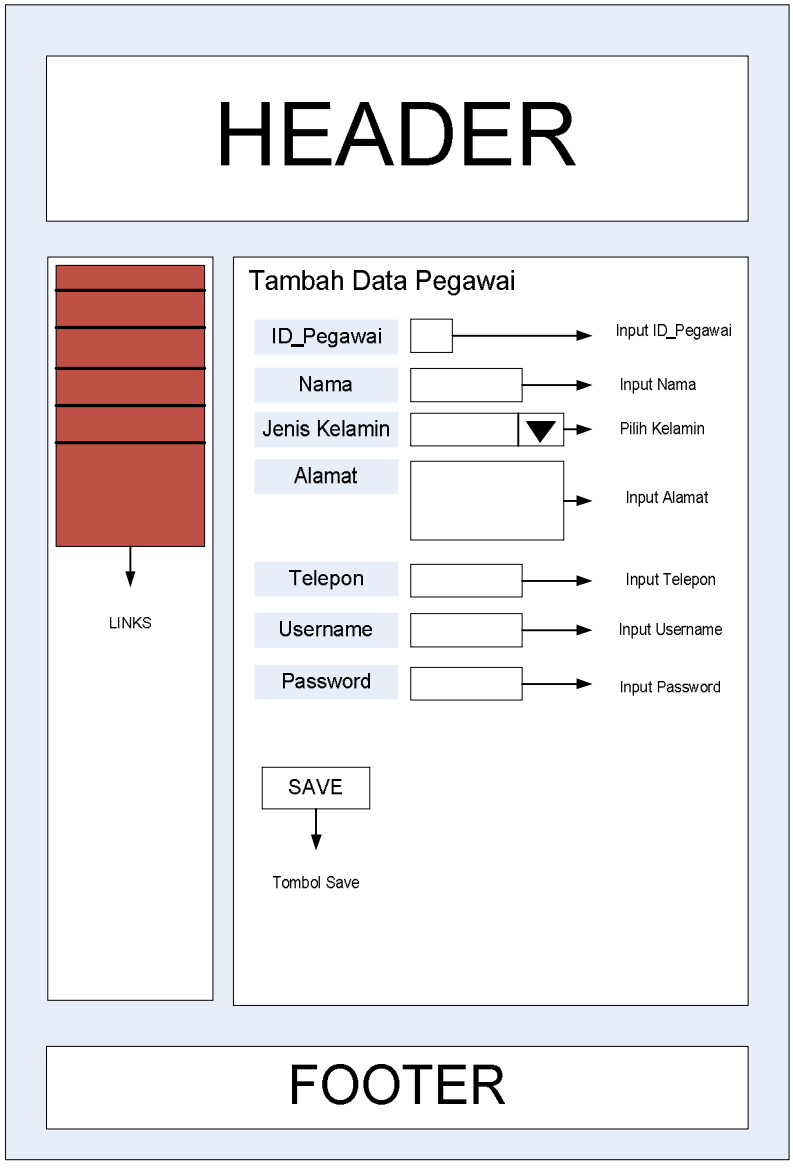
Tampilan ini digunakan oleh admin untuk menambahkan data makanan dan minuman yang baru ke dalam database.



Gambar 4.22. Tampilan Tambah Data Makanan dan Minuman (*Webserver*)

3. Tampilan Tambah Data Staf (Webserver)

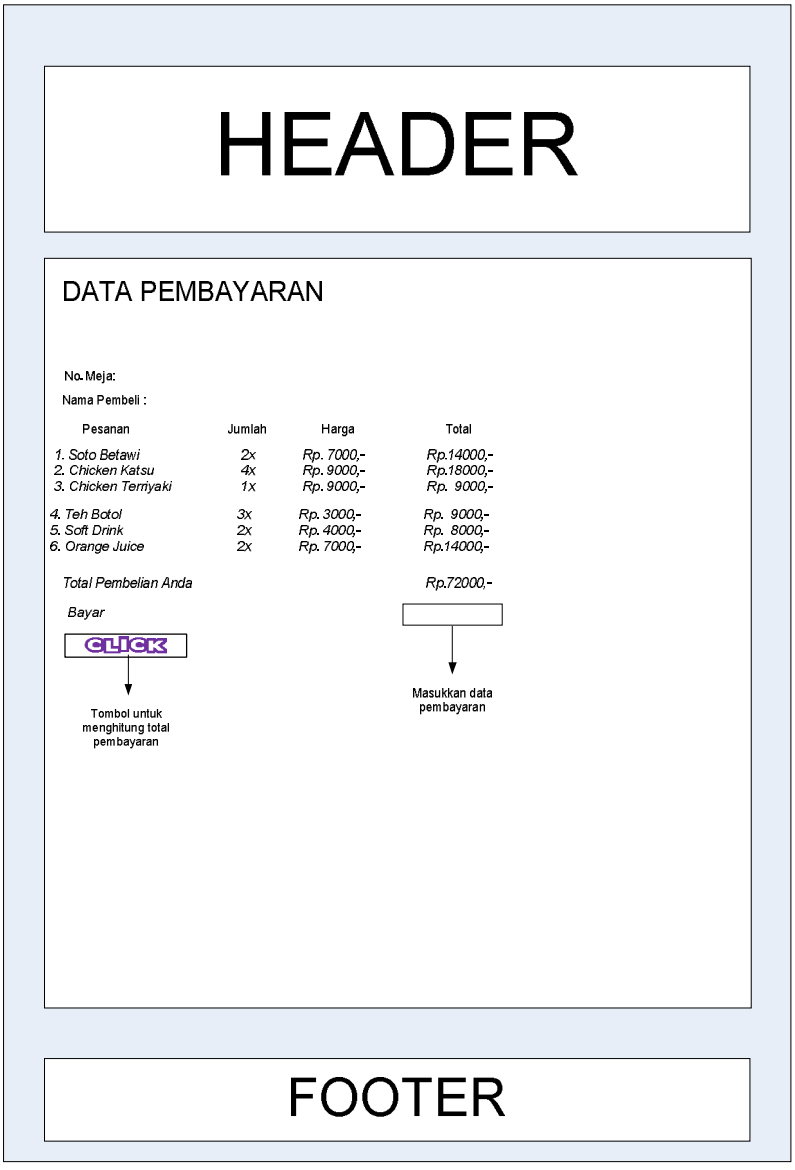
Tampilan ini digunakan oleh admin untuk menambahkan data pegawai baru ke dalam database.



Gambar 4.23. Tampilan Tambah Data Staf (*Webserver*)

4. Tampilan Form Pembayaran

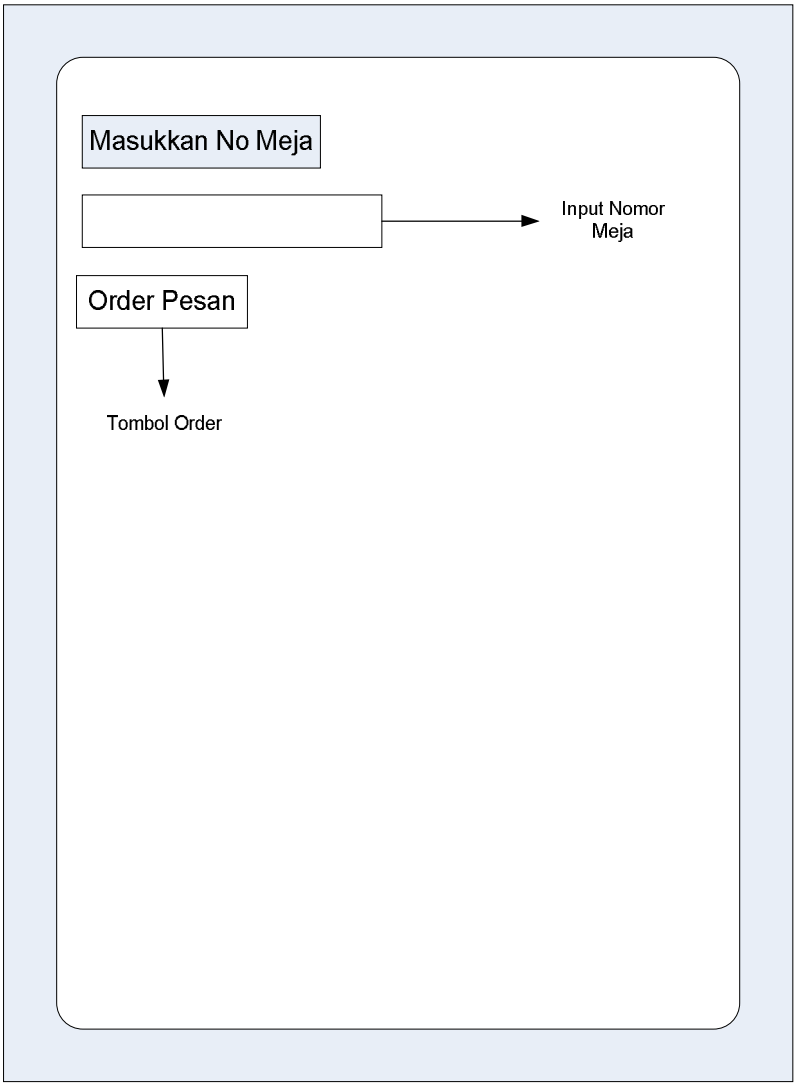
Tampilan ini berfungsi untuk menghitung pembayaran dari setiap pembelian makanan dan minuman oleh kasir.



Gambar 4.24. Tampilan Form Pembayaran (*Webserver*)

5. Tampilan Form Input Nomor Meja (Mobile)

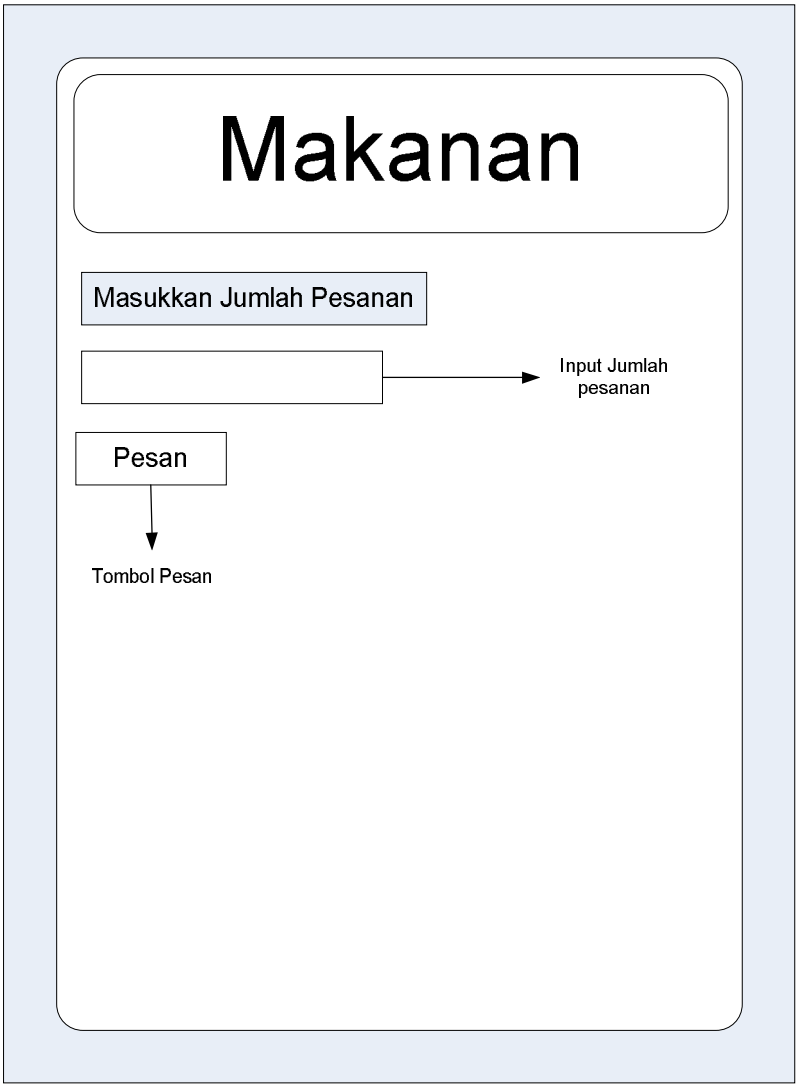
Tampilan ini berfungsi untuk mengisi nomor meja jika ingin melakukan pemesanan agar dapat menampilkan menu makanan dan minuman.



Gambar 4.25. Tampilan Form Input Nomor Meja (*Mobile*)

6. Tampilan Form Pemesanan Makanan dan Minuman (Mobile)

Tampilan ini digunakan untuk memesan makanan dengan cara memilih makanan yang ada pada daftar makanan dan memasukkan jumlah pesanan.



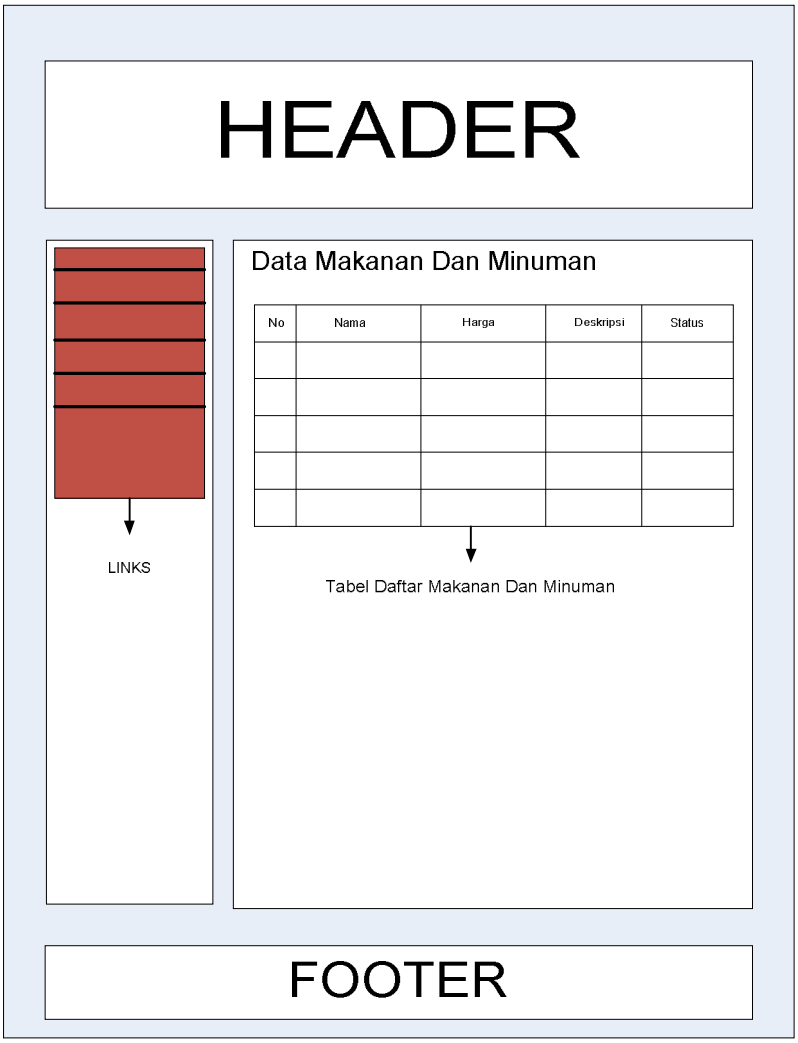
Gambar 4.26. Tampilan Form Pemesanan Makanan dan Minuman (*Mobile*)

4.2.4.3. Perancangan Output

Perancangan output ini merupakan rancangan informasi yang dihasilkan dan Antar muka perancangan output berfungsi untuk menampilkan data yang telah diinput dan diolah, berikut adalah perancangan output pada aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Dapur Runi.

1. **Tampilan Data Makanan dan Minuman (Webserver)**

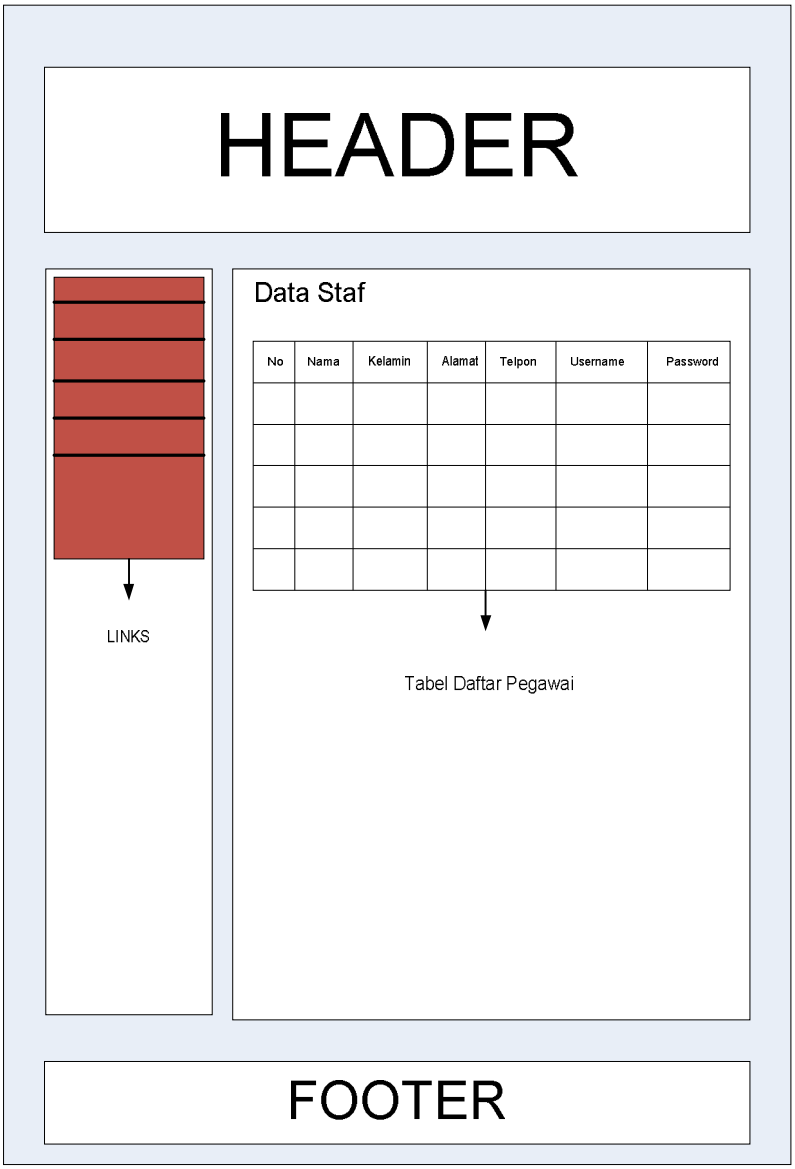
   Tampilan halaman ini digunakan untuk melihat data makanan dan minuman yang telah diinputkan ke dalam database.



Gambar 4.27. Tampilan Data Makanan dan Minuman (*Webserver*)

2. Tampilan Data Staf (Webserver)

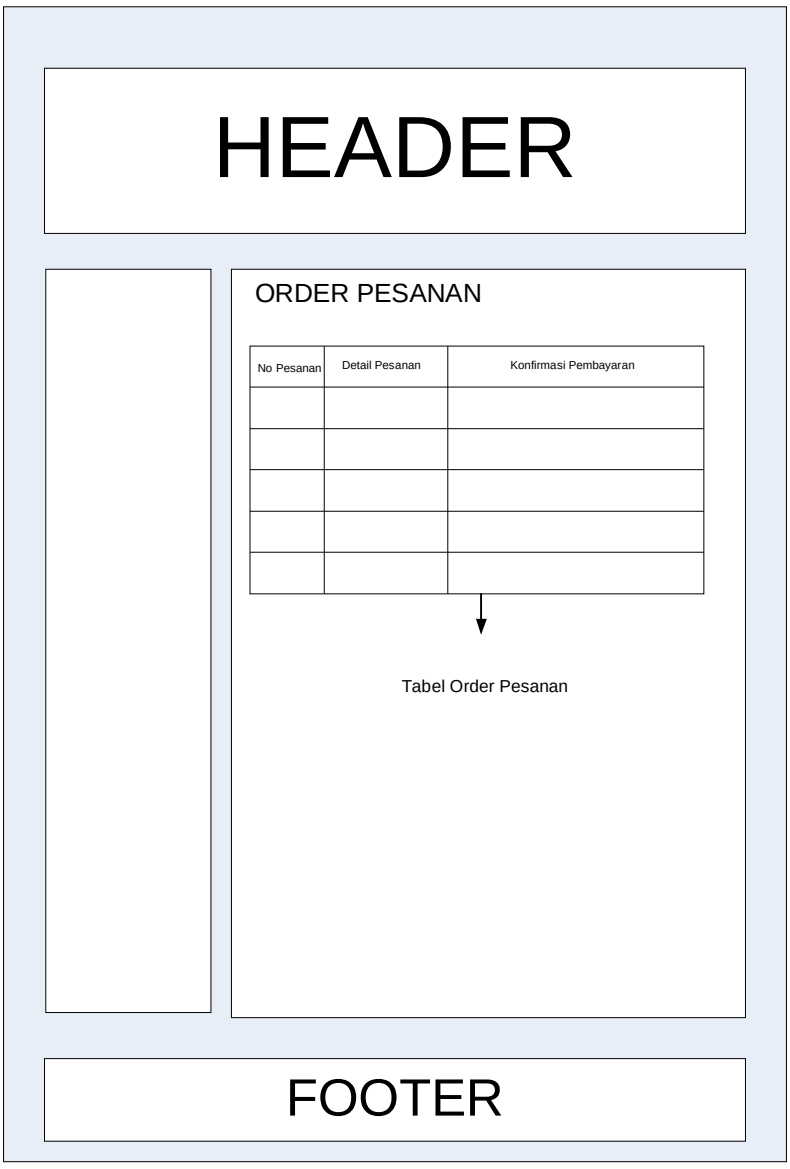
Tampilan halaman ini digunakan untuk melihat data staf yang telah diinputkan ke dalam database.



Gambar 4.28. Tampilan Data Staf (*Webserver*)

3. Tampilan Data Pesanan (Webserver)

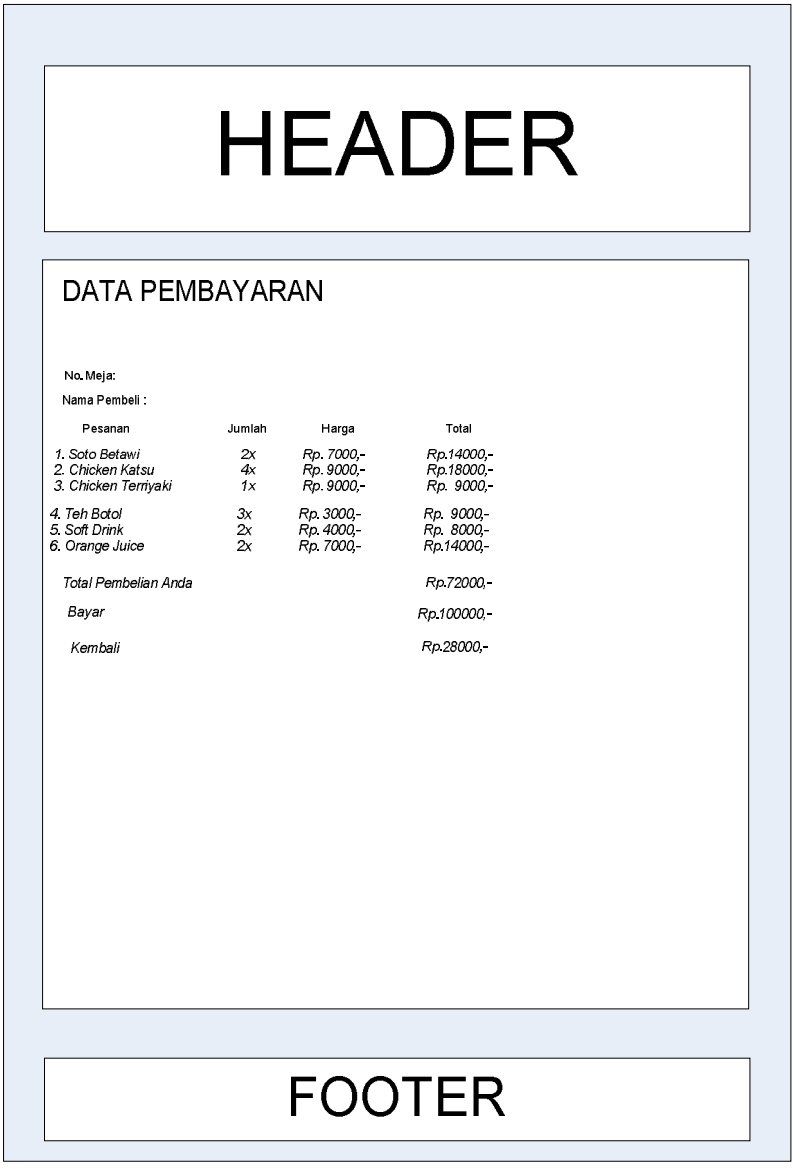
Tampilan berikut merupakan tampilan detail dari data-data pesanan makanan dan minuman yang telah dipesan oleh pembeli. Halaman ini berfungsi untuk melihat pesanan-pesanan pembeli.



Gambar 4.29. Tampilan Data Pesanan (*Webserver*)

4. Tampilan Data Pembayaran (Webserver)

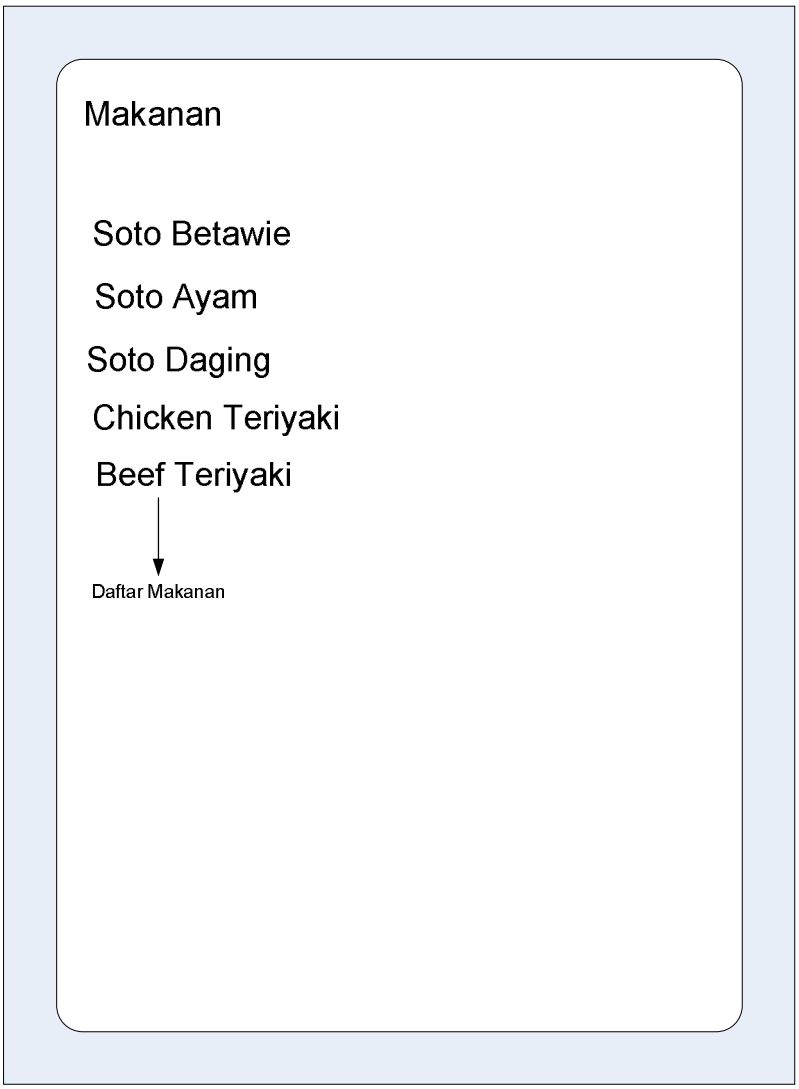
Tampilan ini merupakan tampilan dari pembayaran yang telah dilakukan oleh pembeli, dan juga untuk mencetak bukti pembayaran dari pembelian makanan dan minuman.



Gambar 4.30. Tampilan Data Pembayaran (*Webserver*)

5. Tampilan Menu Makanan (Mobile)

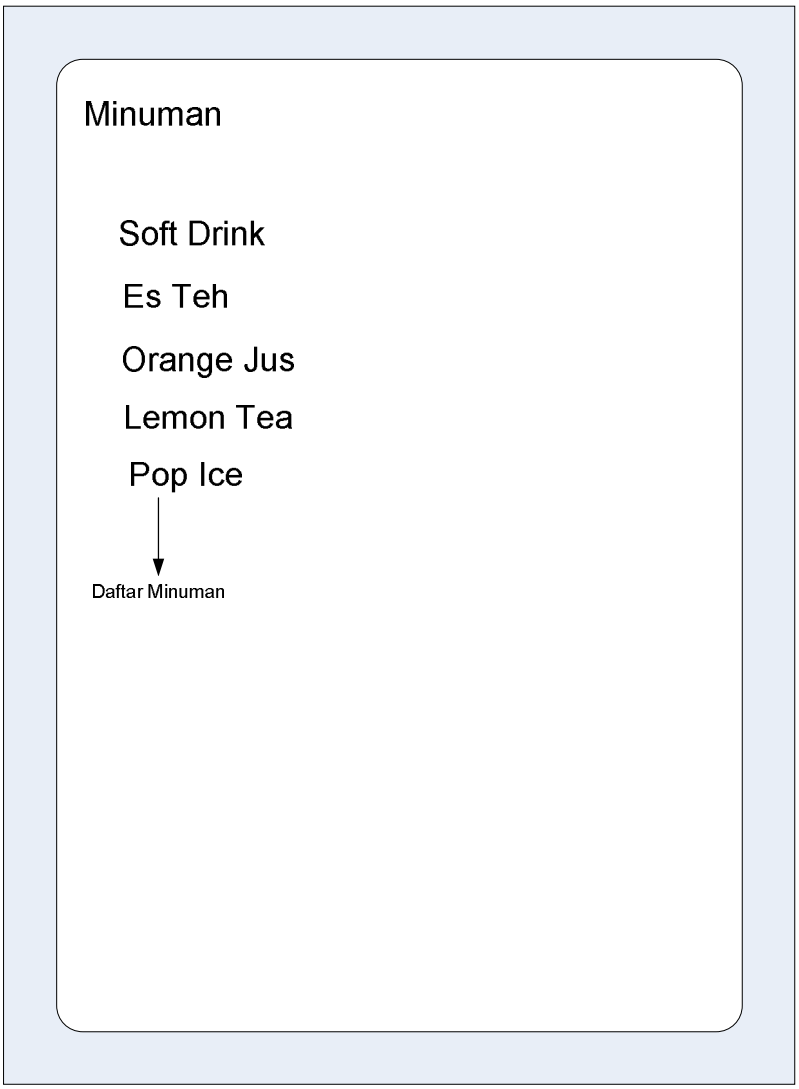
Tampilan halaman ini muncul ketika pembeli memilih menu makanan.



Gambar 4.31. Tampilan Menu Makanan (*Mobile*)

6. Tampilan Menu Minuman (Mobile)

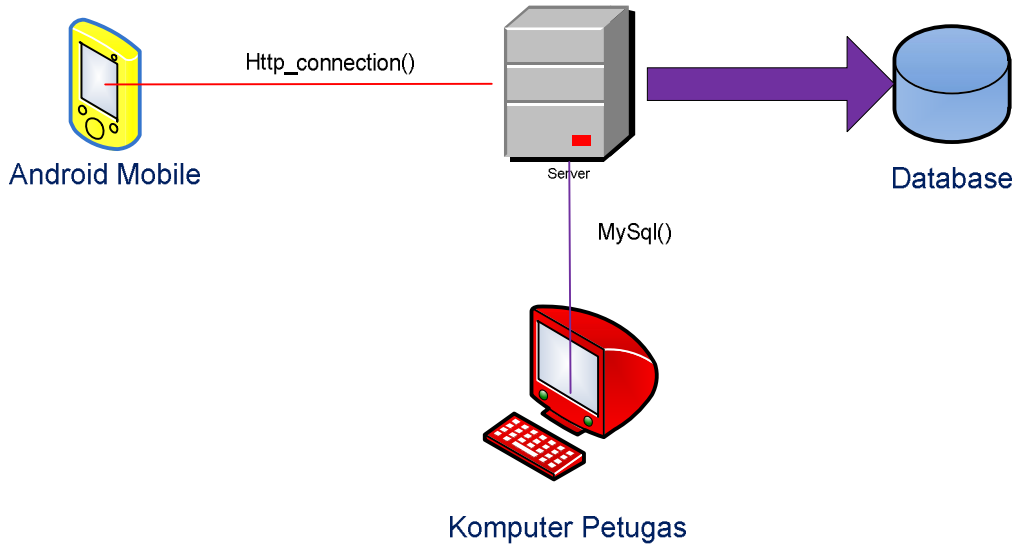
Tampilan halaman ini muncul ketika pembeli memilih menu minuman.



Gambar 4.32. Tampilan Menu Minuman (*Mobile*)

4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan

Pada perancangan arsitektur jaringan berikut ini akan dijelaskan mengenai arsitektur jaringan yang akan digunakan pada Aplikasi pemesanan Makanan dan Minuman. Berikut ini rancangan yang akan diusulkan :



Gambar 4.33. Arsitektur Jaringan

Dari Perancangan arsitektur jaringan tersebut dapat dijelaskan, Bahwa :

1. *Android Mobile*. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman yang ditanamkan pada *Android Mobile* akan mengirimkan data pesanan ke dalam *server* dengan metode *http_connection.*
2. Komputer Petugas. Akan mngirimkan dan mengambil data dari dalam *server* dengan menggunakan sintaks *MySql*.
3. Semua data yang ada dalam *server* akan disimpan didalam *database*.