BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis

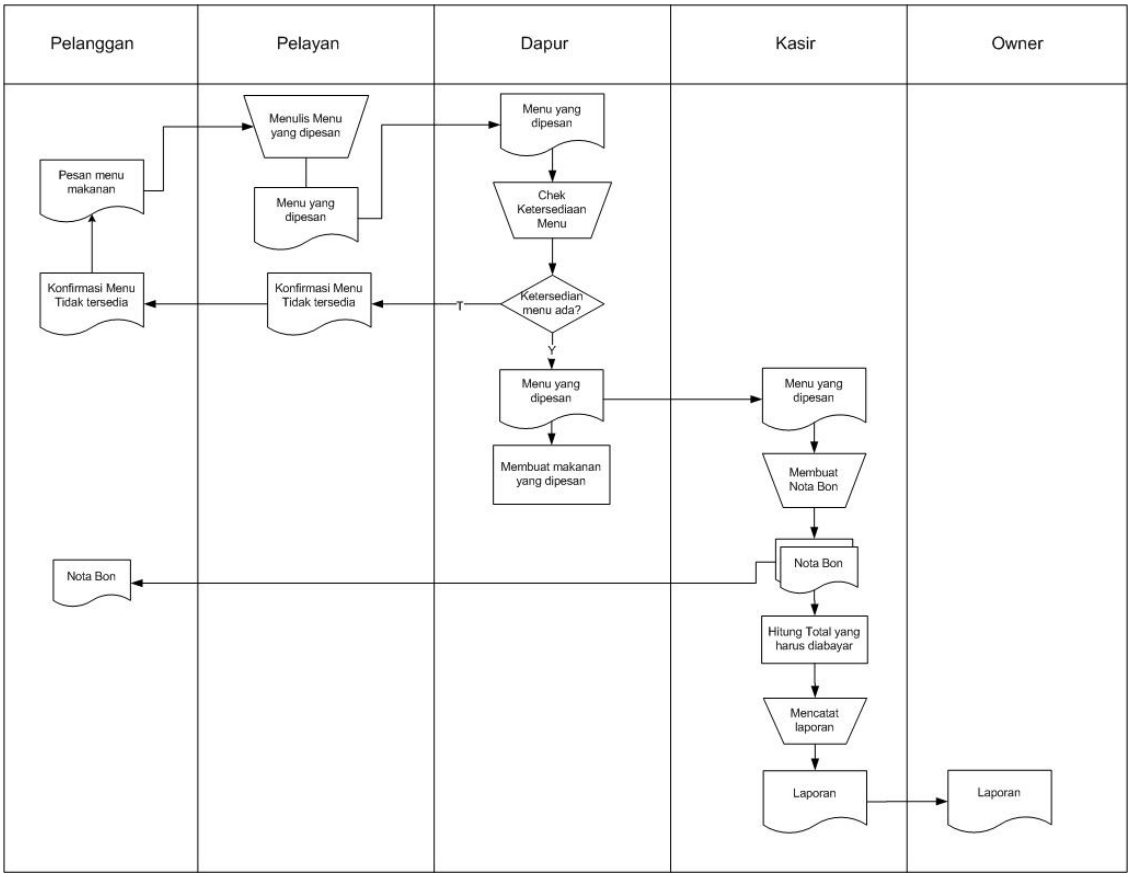
3.1.1 Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

Prosedur merupakan urutan kegiatan yang tepat dari tahapan-tahapan yang menerangkan mengenai proses apa yang dikerjakan, siapa yang mengerjakan proses tersebut, bagaimana proses tersebut dapat dikerjakan dan dokumen apa saja yang terlibat.

Berdasakan hasil wawancara dengan pihak Café Teraz Bambu, prosedur pemesanan makanan yang sedang berjalan di Café Teraz Bambu adalah sebagai berikut :

1. Pelanggan memilih menu yang akan dipesan. Setelah memilih menu yang akan dipesan, pelanggan memberitahu kepada pelayan cafe.
2. Pelayan menulis pesanan yang dipesan pelanggan pada kertas / bon 3 rangkap, untuk dapur,kasir dan pelanggan.
3. Petugas dapur atau koki menerima kertas pesanan yang diberikan oleh pelayan. Petugas dapur melihat ketersediaan pesanan yang dipesan, dan mengkonfirmasi kepada pelayan jika menu yang dipesan kosong, dan pelayan mengkonfirmasi kepada pelanggan.
4. Petugas dapur membuatkan makanan yang dipesan pelanggan.
5. Petugas kasir menerima kertas pesanan yang dipesan pelanggan.

6. Petugas kasir memberi tahu kepada pelanggan berapa total yang harus dibayar.
7. Pelanggan memberikan sejumlah uang ke petugas kasir sesuai dengan total harga yang harus dibayar.
8. Petugas kasir memberikan nota pembayaran kepada pelanggan.
9. Petugas kasir lalu mencatat laporan.
10. Pemilik menerima hasil pencatatan laporan.



Gambar III.1Flowmap system yamg sedang berjalan

3.1.2 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasakan pada analisis dan hasil wawancara terhadap apa yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi Pemesanan makanan pada restoran ini maka dapat dievaluasi hal-hal seperti pada tabel III-1 berikut :

Tabel III.1 Evaluasi sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Bagian/pihak
1	Proses Penulisan pemesanan makanan masih menggunakan kertas dan alat tulis	Pelayan
2	Proses konfirmasi pesanan masih secara manual	Dapur
3	Proses penghitungan total pembayaran masih manual	Kasir
4	Dengan sistem yang berjalan sekarang, Laporam dilakukan dengan manual, besar kemungkinan kesalahan pada laporan transaksi.	Kasir / Owner
5	Selama ini pengarsipan dilakukan dengan menggunakan kertas sehingga mudah hilang	Cafe

3.1.3 Solusi Yang Ditawarkan

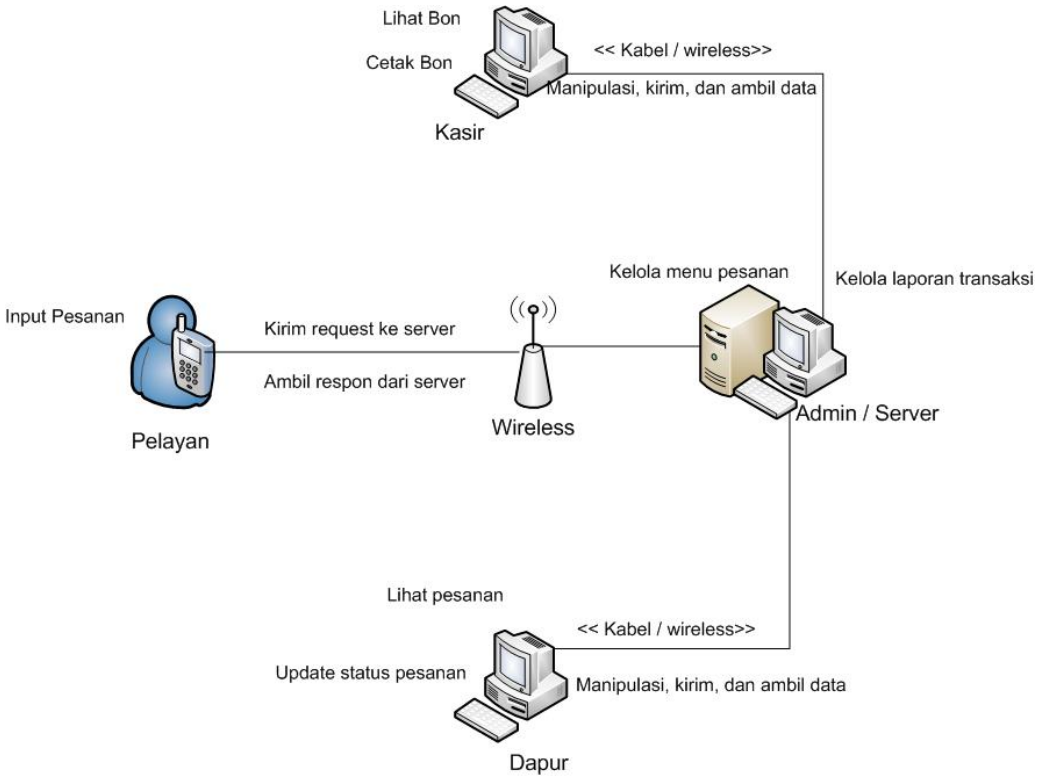
Berdasarkan hasil evaluasi sistem yang berjalan, solusi yang tawarkan adalah sebagai berikut:

1. Pemesanan menu makanan akan dilakukan menggunakan perangkat *mobile* Android yang digunakan oleh pelayan yang terhubung dengan *Local Area Network* (LAN) dengan menggunakan *wireless.* Sehingga data pesanan yang dicatatoleh pelayan dapat langsung dikirim ke dalam *database,* dan kebagian

pelayan yang lain seperti dapur dan kasir. Hal ini akan meningkatkan waktu layanan dan keakuratan pesanan.

2. Perhitungan tagihan akan dilakukan otomastis dan akan disimpan kedalam *database*. Bagian kasir hanya mencetak bon tagihan pelanggan. Ini akan memudahkan tugas pelayan kasir dalam memberikan tagihan pelanggan.
3. Perhitungan akutansi dan laporan akan dilakukan dengan memanggil data yang sudah tersimpan di *database*. Hal ini memungkinkan pihak manajemen transaksi harian dan bulanan. Menambah atau merubah menu makanan, dan melihat informasi lain yang dapat menunjukkan kinerja pelayan.

Gambaran mengenai solusi yang akan ditawarkan dapat dilihat pada gambar III.2.



Gambar III.2 Gambaran mengenai solusi yang akan ditawarkan

3.1.4 Analisis Kebutuhan Data

Sistem yang akan dibangun merupakan sistem pemesanan menu makanan. Untuk aplikasi *mobile* pada Android agar dapat melakukan pemesanan, atau menginputkan pesanan yang dipesan oleh pelanggan, maka server harus menyediakan data menu makanan agar aplikasi android dapat mengakses data tersebut. Sehingga untuk dibangunnya sistem ini, dibutuhkan data berupa menu makanan beserta harga makanan yang ada pada Café Teraz Bambu.

3.1.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan. Kebutuhan non fungsional yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini terdiri dari dua hal, yaitu : kebutuhan perangkat keras dan kebutuhan perangkat lunak.

3.1.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini adalah :

1. *Processor* dengan kecepatan minimal 1.6 GHz + *Motherboard*

2. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB

3. RAM minimal 512 MB
4. VGA *Card* minimal 64 MB
5. *Monitor*
6. *Lan Card 10/100Mbps*
7. *Mouse*
8. *keyboard*

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem ini adalah :

1. *Mobile device* Android minimal 2.1
2. *Processor* dengan kecepatan minimal 1.6 GHz + *Motherboard*
3. Kapasitas *Harddisk* minimal 40 GB
4. RAM minimal 512 MB
5. VGA *Card* minimal 64 MB
6. *Monitor*
7. *Lan Card 10/100Mbps*
8. *Mouse*
9. *keyboard*

3.1.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangakat lunak yang diperlukan untuk membangun sistem ini adalah :

1. Netbeans IDE, sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi pada bagian admin, kasir dan dapur.
2. Java Development Kit versi 5 atau 6, untuk kompilasi kode-kode program.
3. Java Runtime Edition, sebagai *flatform* untuk menjalankan sistem.
4. Eclipse 3.5, sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi *client* pada android.
5. Android SDK, untuk pengembang aplikasi android.
6. Android Development Tool, sebagai pligin android pada eclipse.
7. Android Virtual *Device*, sebagai emulator untuk menjalankan sistem android.

Perangakat lunak yang diperlukan untuk menjalankan sistem ini adalah :

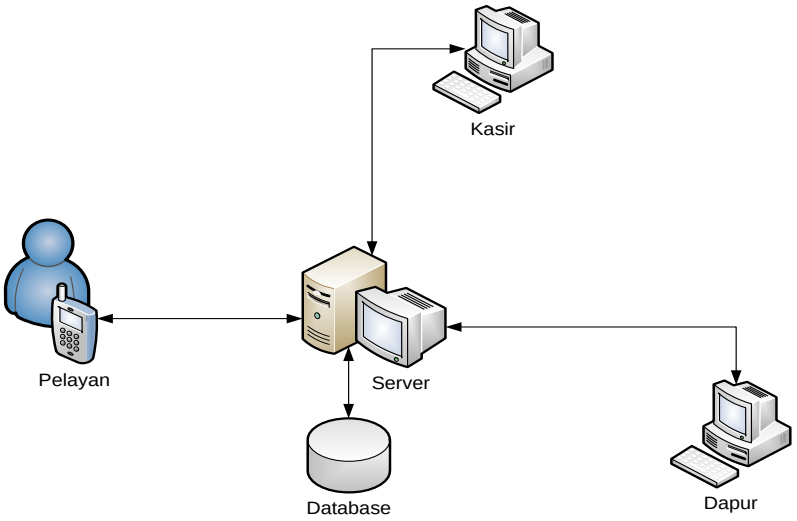
1. Wampserver, aplikasi untuk membuat server *offline*.
2. Web browser, untuk menampilkan aplikasi pada web base.

3.1.6 Analisis Sistem

3.1.6.1 Arsitektur Sistem

Aplikasi Sistem yang akan dibangun merupakan sistem pemesanan makanan pada Café Teraz Bambu, rancang bangun site mini digunakan untuk membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi menu maknan, harga menu makanan, dan pemesanan menu makanan. Secara garis besar aplikasi ini nantinya terdiri dari 3 bagian utama yaitu: aplikasi pada *mobile* android yang digunakan oleh pelayan, aplikasi pada server, dan aplikasi pada bagian dapur dan

kasir. Gambaran mengenai aplikasi pemesanan menu makanan yang dibangun dapat dilihat pada gambar III.3.



Gambar III.3 Gambaran palikasi pemesanan menu makanan

Aplikasi pemesanan menu makanan ini membutuhkan *server database* yang dikelolah oleh admin / manager café, yang digunakan untuk melayani pertukaran data dari *mobile* android (pelayan), menyimpan data pesanan dari pelanggan, data login, data menu makanan, data harga makanan, dan lain sebagainya.

Semua aplikasi didalam gambaran umum, menjalin hubungan komunikasi secara langsung dengan *server database*. Aplikasi pada bagian admin, kasir, dan dapur menggunakan aplikasi *web base* dan aplikasi pada bagian user (pelayan) berbasis *mobile* pada Android.

Pada bagian admin, admin dapat melakukan penambahan, penghapusan, dan pengubahan data menu makanan pada aplikasi bagian admin, pada bagian

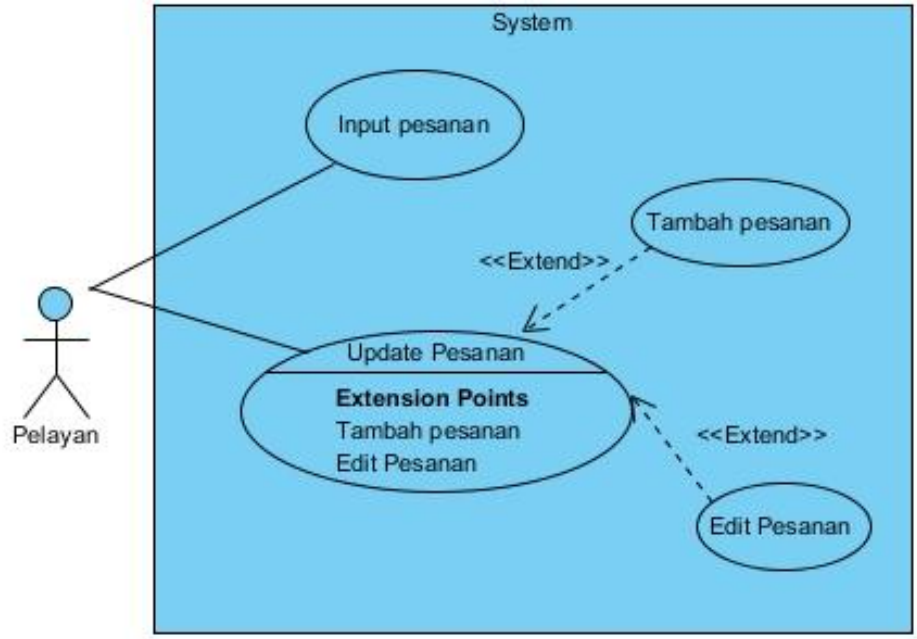
user (pelayan) dapat mengirim pesanan menu makanan menggunakan aplikasi pada flatform android, aplikasi pada bagian dapur akan menerima notifikasi data pesanan, yang telah diinputkan oleh user, kemudian dapur akan konfirmasi kepada user mengenai data pesanan yang diterima. Dan aplikasi pada bagian kasir akan menampilkan data menu makanan dan total harga yang harus dibayar.

Aplikasi ini akan di implementasikan secara *ofline* menggunakan Local Area Network, karna sistem dalam ruanglingkup satu tempat, tanpa diakses dari luar yang harus menggunakan internet.

Dengan menggunakan arsitektur seperti yang tertera pada gambaran umum diharapkan dapat diciptkan suatu integrasi data antar aplikasi yang dibangun.

3.1.6.2 Analisis Sistem Pada Aplikasi Android

3.1.6.2.1 Use Case Diagram



Gambar III.4 Use case diagram pada system aplikasi pada android

3.1.6.2.2 Identifikasi Aktor

Pada tabel III.2 berisi daftar aktor dan deskripsi peran mereka masing-masing dalam aplikasi ini.

Tabel III.2 Definisi aktor dalam aplikasi android

NO	Aktor	Deskripsi
A-01	Pelayan	Merupakan pengguna dari aplikasi *m-commerce* pada android

3.1.6.2.3 Skenario Use Case

Berdasarkan use case diagram di atas maka di buatlah skenario dari tiap proses yang ada pada use case diagram tersebut. Pada tabel III.3 menggambarkan skenario registrasi pada use case input pesanan.

Tabel III.3 Skenario Use case Input Pesanan

Identifikasi	
Nomor	UC-PL-01
Nama Use Case	Input Pesanan
Deskripsi	Proses untuk menginput data menu yang dipesan konsumen
Aktor	Pelayan
Skenario Utama(UC-PL-01-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor User	**Respon Sistem**
1. Menjalankan menu utama	2. Menampilkan halaman utama
3. Memilih input pesanan	4. Menampilkan halaman pilih no meja
5. Pilih no meja	6. Menampilkan *form* input pesanan
7. Input pesanan	8. Chek input pesanan
9. Submit pesanan	10. Mengirimkan pesanan ke bagian dapur
Skenario Alternatif (UC-PL-01-S02) Input pesanan namun terdapat pesan error	
	8a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena *form* input pesanan masih ada yang kosong.
Kondisi akhir	Data berhasil dikirim

Pada tabel III.4 menggambarkan skenario untuk mengedit pesanan yang dilakukan oleh pelayan pada use case edit pesanan

Tabel III.4 Skenario use case edit pesanan

Identifikasi	
Nomor	UC-PL-02
Nama Use Case	Edit pesanan
Deskripsi	Proses untuk mengedit pesanan
Aktor	Pelayan
Skenario Utama(UC-PL-02-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Memilih menu update pesanan	2. Menampilkan halaman pilih no meja
3. Memilih no meja yang dicari	4. Menampilkan data pesanan
5. Memilih edit pesanan	6. Menampilkan from edit pesanan
7. Mengedit data pesanan	8. Melakukan proses validasi
	9. Menyimpan data yang telah diedit dalam *database*.
Skenario Alternatif(UC-PL-02-S02) Edit Pesanan namun pesanan gagal di simpan	
	8a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena data pesanan yang di inputkan salah atau karena koneksi ke *database* gagal.
Kondisi akhir	Data menu pesanan berhasil di ubah

Pada tabel III.5 menggambarkan skenario untuk mrnambah pesanan yang dilakukan oleh pelayan pada use case tambah pesanan

Tabel III.5 Skenario use case tambah pesanan

Identifikasi	
Nomor	UC-PL-03
Nama Use Case	Tambah pesanan
Deskripsi	Proses untuk menambah pesanan
Aktor	Pelayan
Skenario Utama(UC-PL-03-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Memilih menu update pesanan	2. Menampilkan halaman pilih no meja
3. Memilih no meja yang dicari	4. Menampilkan data pesanan
5. Memilih tambah pesanan	6. Menampilkan from tambah pesanan
7. Input pesanan	8. Chek input pesanan
9. Submit pesanan	10. Mengirimkan pesanan ke bagian dapur
Skenario Alternatif (UC-PL-03-S02) Input pesanan namun terdapat pesan error	
	8a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena *form* input pesanan masih ada yang kosong.
Kondisi akhir	Data menu pesanan berhasil di tambah

3.1.6.2.4 Activity Diagram

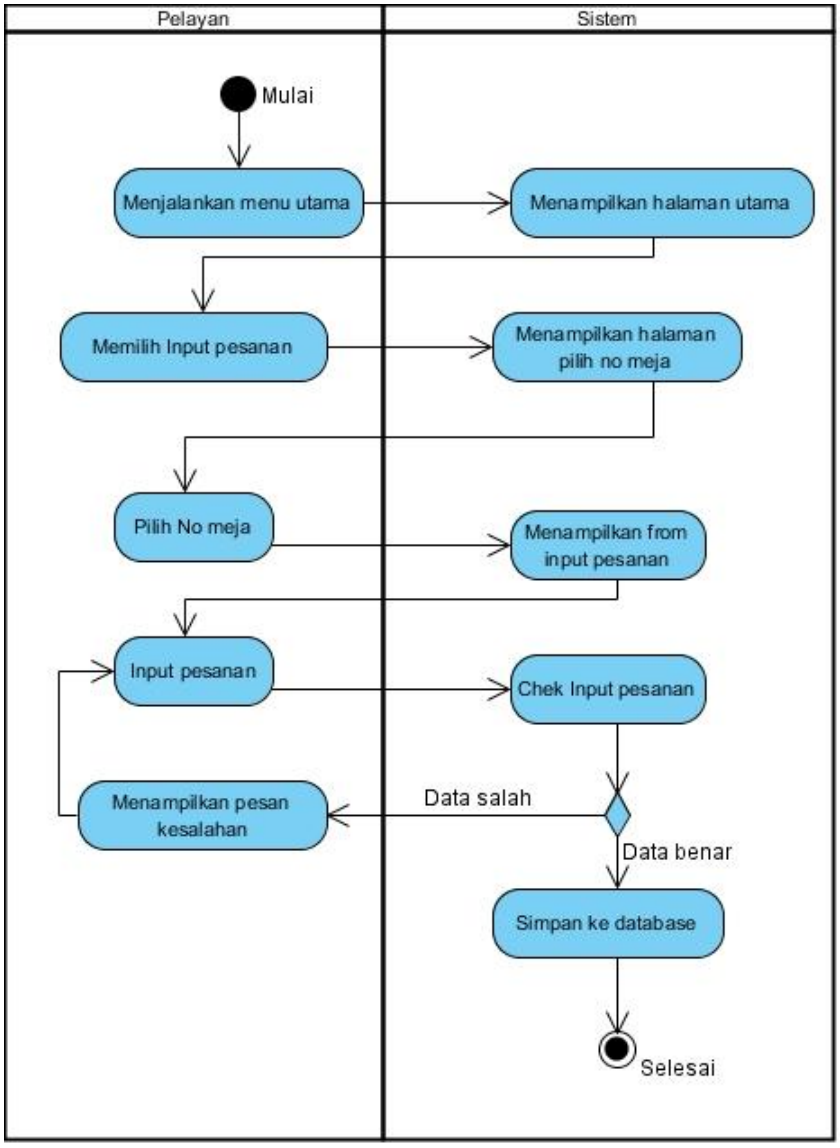
(i) Input Pesanan

Aktifitas Input pesanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh pelayan untuk menginput data pesanan yang dipesan pelanggan. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Menjalankan menu utama, pada aktifitas ini pelayan menjalankan menu utama yang ada pada sistem.
2. Menampilkan halaman utama, pada aktifitas ini sitem menampilkan halaman utama.
3. Memilih input pesanan, pada aktifitas ini pelayan memilih input pesanan.
4. Menampilkan halaman form pilih no meja, pada aktifitas ini sistem menampilkan form untuk pilih no meja.
5. Pilih no meja, pada aktifitas ini pelayan memilih no meja yang mau diinput pesanan.
6. Menampilkan form input pesan, pada aktifitas ini sistem menampilkan form input pesan yang akan diisi oleh pelayan.
7. Input pesanan, pada aktifitas ini pelayan menginput data pesanan seperti menu yang dipesan, jumlah, dan keterangan.
8. Cek input pesanan, pada aktifitas ini sistem melakukan pengecekan terhadap pesanan yang diinputkan oleh pelayan, apakah data yang diinputkan sudah benar.

9. Menampilkan pesan kesalahan, pada aktifitas ini terjadi jika data pesanan yang diinputkan pelayan salah.
10. Simpan kedatabase, pada aktifitas ini sistem menyimpan ke database dan memberikan notifikasi ke pada bagian dapur.

Seluruh aktifitas input pesanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.4.



Gambar III.5 Activity diagram input pesanan

(ii) Edit Pesanan

Aktifitas edit pesanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh pelayan untuk melakuakan edit data pesanan. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu:

1 Memilih menu update pesanan, pada aktifitas ini user memilih untuk update pesanan.

2 Menampilkan halaman form pilih no meja, pada aktifitas ini sistem menampilkan form untuk pilih no meja.

3 Pilih no meja, pada aktifitas ini user memilih no meja yang akan di update pesanannya.

4 Menampilkan data pesanan, pada aktifitas ini system menampilkan data pesanan yang berdasarkan dari no meja yang dipilih.

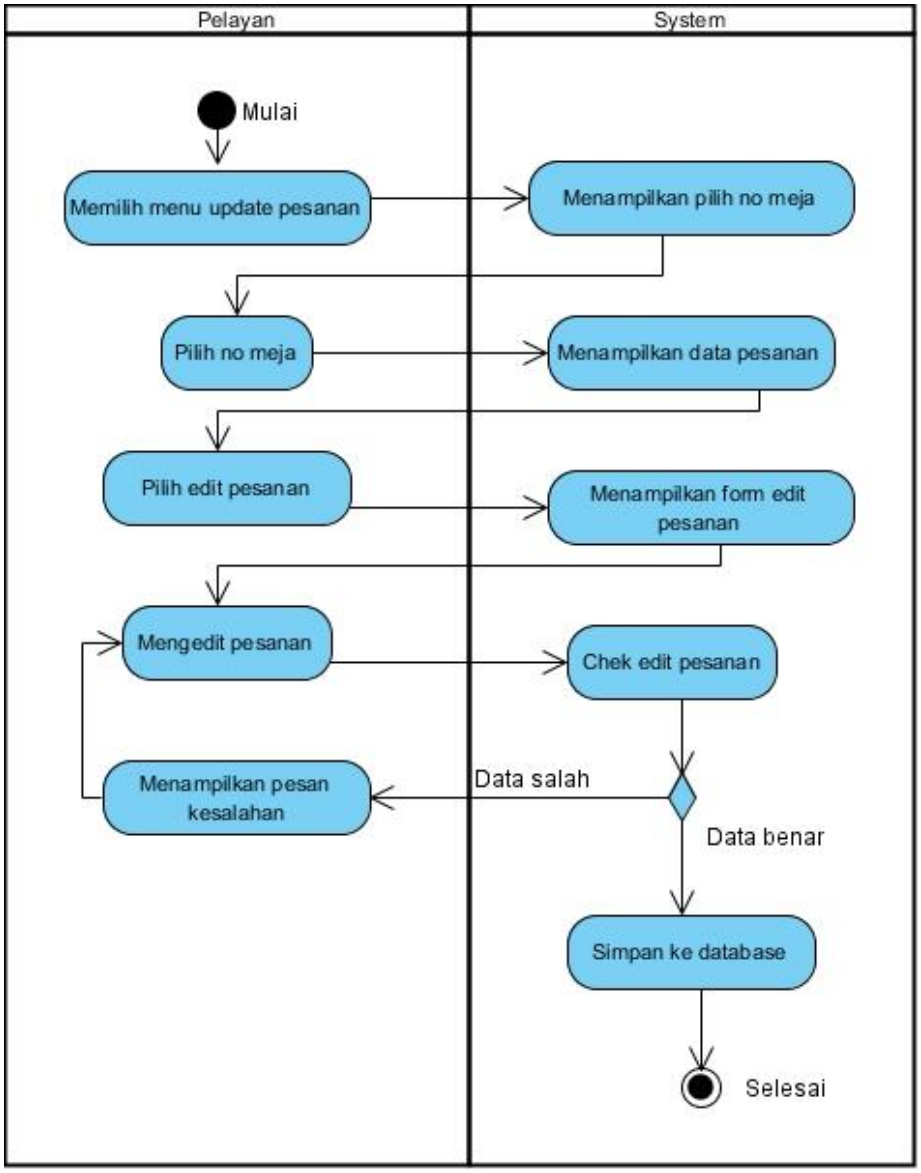
5 Memilih edit pesanan, pada aktifitas ini pelayan memilih edit pesanan.

6 Mengedit pesanan, pada aktifitas ini pelayan melakukan pengeditan pesanan.

7 Data Pesanan berhasil diedit, pada aktifitas ini sistem merespon data yang diedit pelayan.

8 Simpan kedatabase, pada aktifitas ini sistem menyimpan ke database dan memberikan notifikasi ke pada bagian dapur.

Seluruh aktifitas edit pesanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.6.



Gambar III.6 Activity diagram edit pesanan

(iii) Tambah Pesanan

Aktifitas tambah pesanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh pelayan untuk melakuakan tambah data pesanan. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1 Memilih menu update pesanan, pada aktifitas ini user memilih untuk update pesanan.

2 Menampilkan halaman form pilih no meja, pada aktifitas ini sistem menampilkan form untuk pilih no meja.

3 Pilih no meja, pada aktifitas ini user memilih no meja yang akan di update pesanannya.

4 Menampilkan data pesanan, pada aktifitas ini system menampilkan data pesanan yang berdasarkan dari no meja yang dipilih.

5 Memilih tambah pesanan, pada aktifitas ini pelayan memilih tambah pesanan.

6 Tambah data pesanan, pada aktifitas ini pelayan melakukan penginputan tambah pesanan.

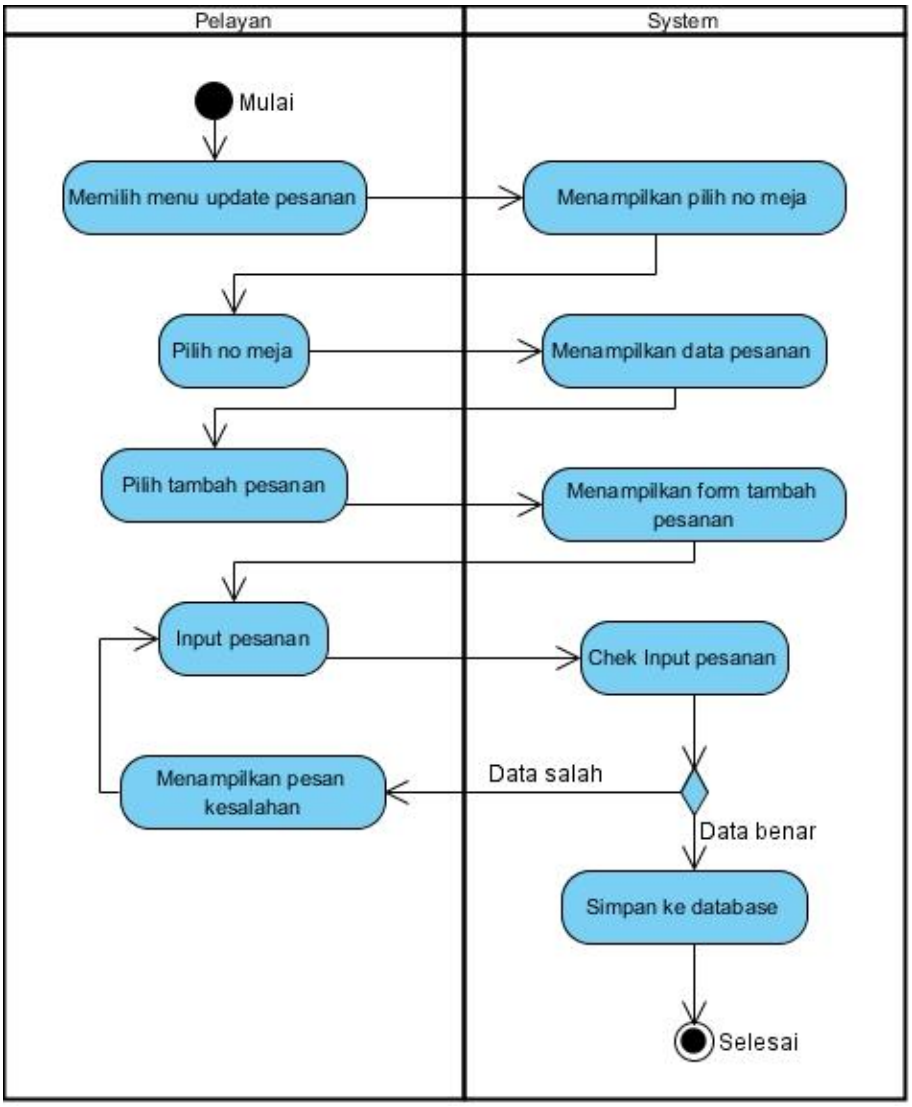
7 Input pesanan, pada aktifitas ini pelayan menginput data pesanan seperti menu yang dipesan, jumlah, dan keterangan.

8 Cek input pesanan, pada aktifitas ini sistem melakukan pengecekan terhadap pesanan yang diinputkan oleh pelayan, apakah data yang diinputkan sudah benar.

9 Menampilkan pesan kesalahan, pada aktifitas ini terjadi jika data pesanan yang diinputkan pelayan salah.

10 Simpan kedatabase, pada aktifitas ini sistem menyimpan ke database dan memberikan notifikasi ke pada bagian dapur

Seluruh aktifitas tambah pesanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.7.

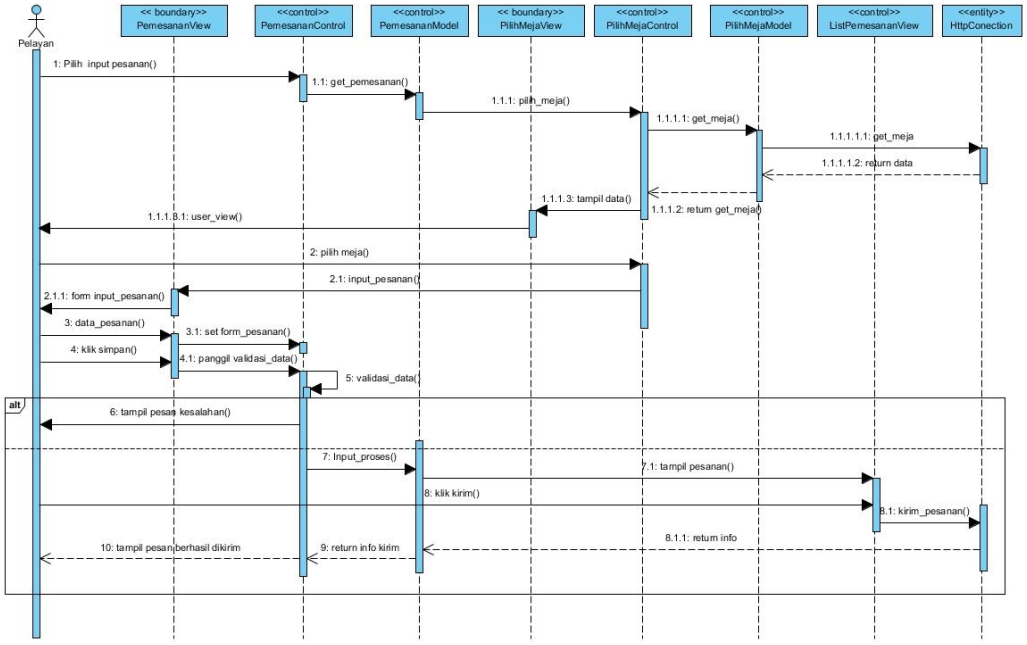


Gambar III.7 Activity diagram tambah pesanan

3.1.6.2.5 Sequence Diagram

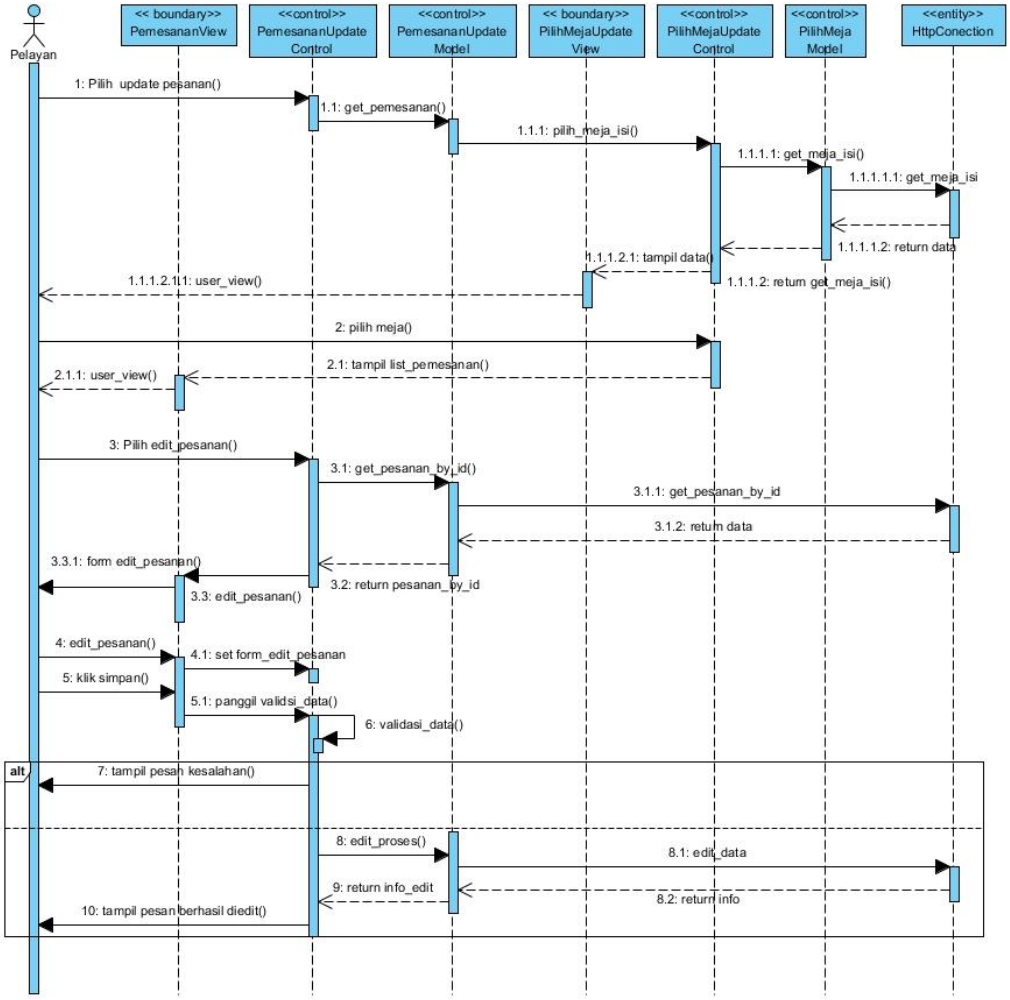
Merupakan bentuk dari interaction diagram, menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem berupa *message* yang di gambarkan terhadap waktu. Masing – masing objek termasuk actor memiliki line vertikal, *message* digambarkan garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya, dan activation bar menunjukan lamanya eksekusi sebuah proses. Sebuah sequence diagram, secara khusus menjabarkan behavior sebuah skenario tunggal. Diagram tersebut menunjukkan sejumlah objek contoh dan pesan – pesan yang melewati objek – objek ini di dalam use case. Berikut ini adalah sequence diagram dari sistem yang akan dibangun.

(i) Input Pesanan



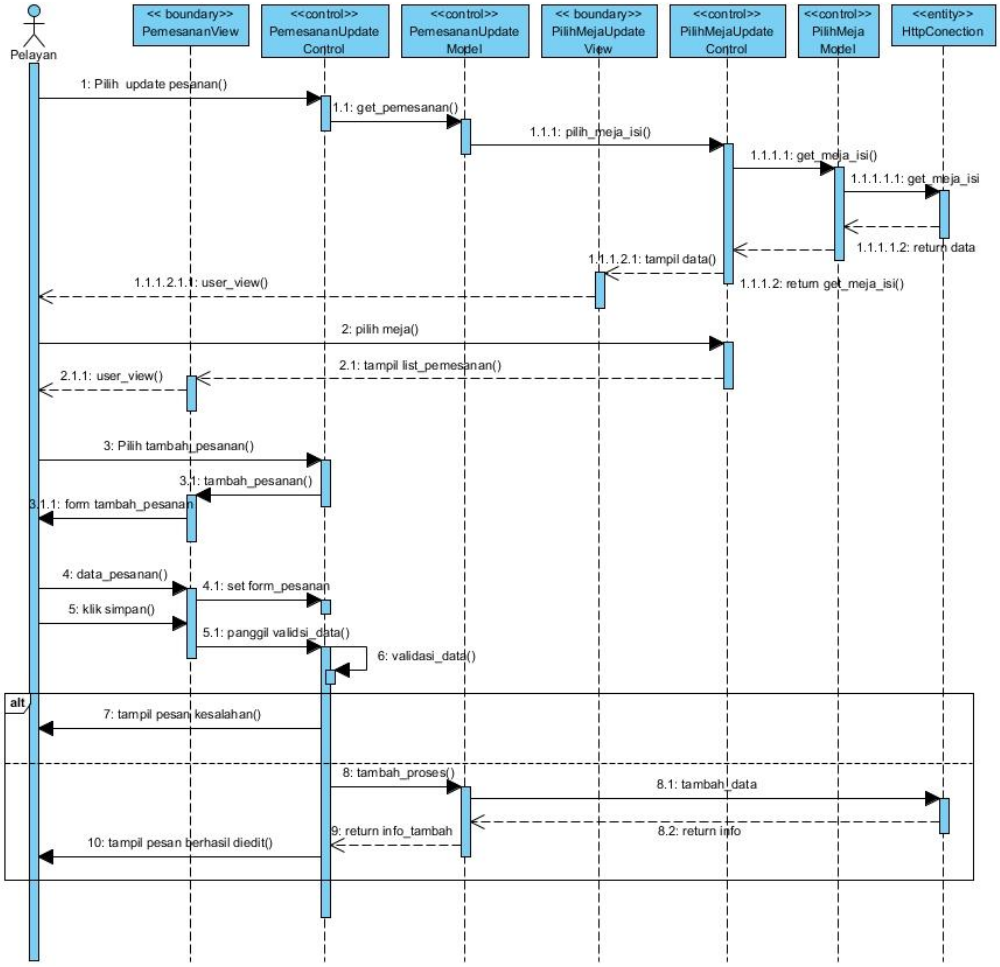
Gambar III.8 Sequence Diagram input pesanan

(ii) Edit Pesanan



Gambar III.9 Sequence diagram edit pesanan

(iii) Tambah Pesanan



Gambar III.10 Sequence diagram tambah pesanan

3.1.6.2.6 Class Diagram

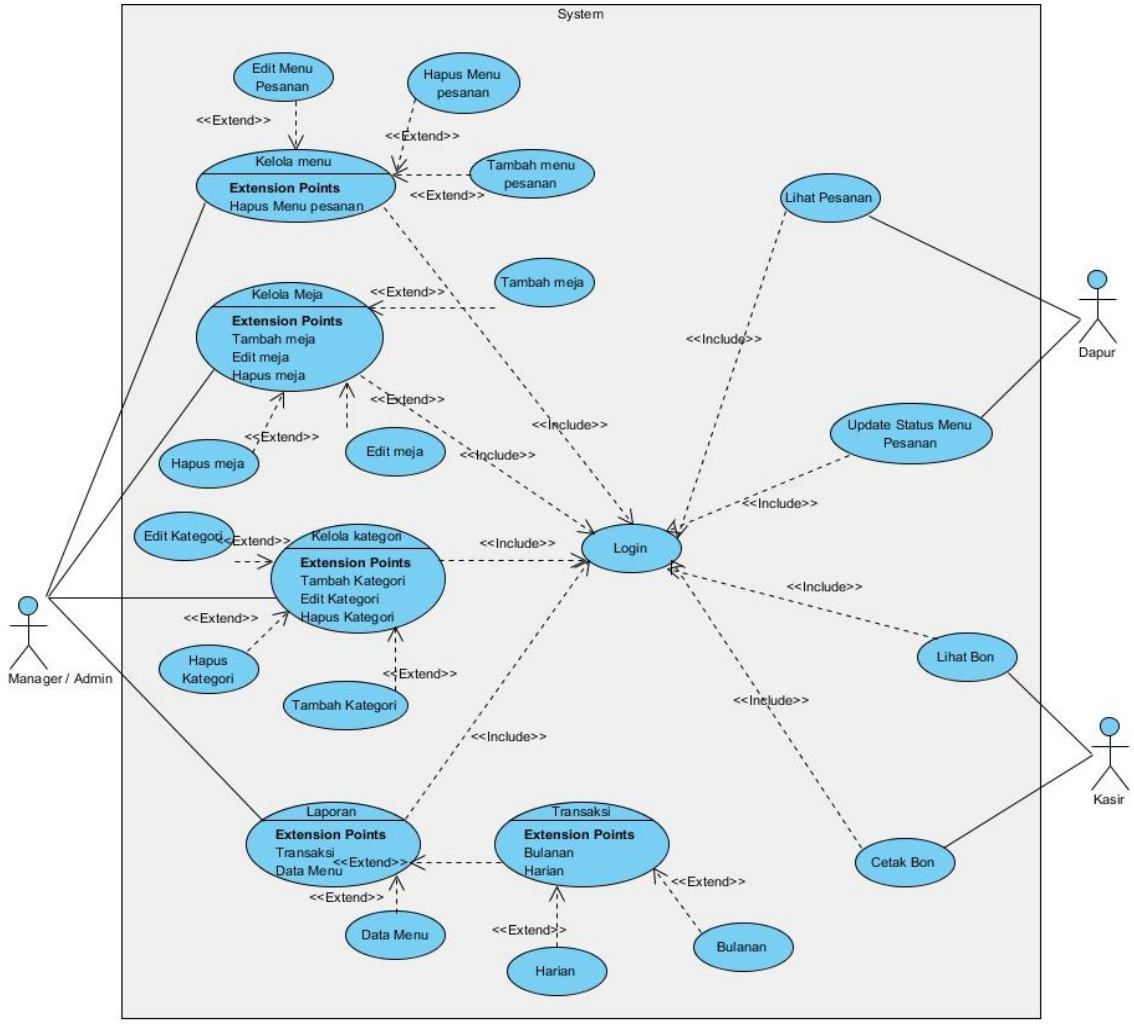
Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class beserta hubungan satu sama lain seperti Asosiasi, Generalisasi dan lain sebagainya. Dalam gambar III.11 di bawah ini digambarkan hubungan antar class yang terjadi pada sistem yang akan dibangun.



Gambar III.11 gambar class diagram pada apliaksi pelayan di android

3.1.6.3 Analisis Sistem Pada Aplikasi Web Base

3.1.6.3.1 Use Case Diagram



Gambar III.12 Use case diagram web base

3.1.6.3.2 Identifikasi Aktor

Pada tabel III.6 berisi daftar aktor dan deskripsi peran meraka masing-masing dalam aplikasi ini.

Tabel III.6 Definisi aktor dalam web base

NO	Aktor	Deskripsi
B-01	Manager / Admin	Merupakan pengguna pada aplikasi web yang mempunyai hak akses untuk tambah,edit,hapus data menu, data meja, data kategori, dan cetak laporan
B-02	Dapur	Merupakan Pengguna pada aplikasi web yang akan menampilkan data pesanan makanan.
B-03	Kasir	Merupakan Pengguna pada aplikasi web yang akan menampilkan data pesanan dan total harga yang harus dibayar

3.1.6.3.3 Skenario Use Case

Skenario *Use Case* merupakan deskripsi urutan langkah-langkah dalam proses bisnis baik yang dilakukan aktor terhadap sistem maupun yang dilakukan oleh sistem terhadap aktor. Berdasarkan *use case diagram* pada Gambar III.12 maka scenario *use case* pada apliaksi web base terdiri dari skenario login admin, tambah data menu pesanan, edit menu pesanan, hapus menu pesanan, tambah meja, edit meja, hapus meja, tambah kategori, edit kategori,hapus kategori,

laporan menu, laporan tansaksi bulanan, laporan transaksi harian, login dapur, lihat pesanan, update status menu pesanan, login kasir, lihat bon, dan cetak bon.

Berikut ini penjelasan dari masing-masing *use case scenario* yang terlihat pada tabel III.7 menggambarkan skenario pada use case login admin.

Tabel III.7 Skenario use case login admin

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-01
Nama Use Case	Login
Deskripsi	Proses autentifikasi admin untuk masuk pada sistem
Aktor	Admin
Skenario Utama (UC-AD-01-S01)	
Kondisi awal	Koneksi *database* berhasil dan tampil halaman login
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman utama	2. Menampilkan *form login*
3. Memasukan username dan password	4. Mencocokan username dan password yang ada pada *database*
	5. Login berhasil.
Skenario Alternatif (UC-AD-01-S02)Login namun terdapat pesan kesalahan	
	5a. Login gagal, sistem menampilkan pesan kesalahan. Misal karena username dan password tidak ada pada *database* atau username dan password tidak cocok.
Kondisi akhir	Halaman kelola account dan menu makanan tampil

Pada tabel III.8 menggambarkan skenario tambah menu pesanan pada use case Tambah menu pesanan.

Tabel III.8 Skenario use case tambah menu pesanan

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-02
Nama Use Case	Tambah Menu Pesanan
Deskripsi	Proses untuk menambah data menu makanan
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-02-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman data menu	2. Menampilkan data menu
3. Memilih tambah data	4. Menampilkan *form* tambah menu pesanan
5. Memasukan data menu pesanan baru	6. Melakukan proses validasi
	5. Menyimpan data yang valid ke dalam *database*.
Skenario Alternatif (UC-AD-02-S02) Tambah menu pesanan namun terdapat pesan kesalahan	
	6a. Menampilkan pesan kesalahan, karena data yang diinputkan salah atau data telah tersedia.
Kondisi akhir	Jumlah data menu pesanan pada *database* bertambah

Pada tabel III.9 menggambarkan skenario hapus menu pesanan yang dilakukan oleh admin pada use case Hapus menu pesanan

Tabel III.9 Skenario use case hapus menu pesanan

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-03
Nama Use Case	Hapus menu pesanan
Deskripsi	Proses untuk menghapus data menu pesanan dalam *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-03-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman data menu	2. Menampilkan data menu dan form pencarian
3. Mencari data menu pesanan yang akan di hapus	4. Melakukan proses pencarian data
	5. Menampilkan data menu pesanan
6. Memilih hapus	
	7. Konfirmasi penghapusan data
8. Merespon konfirmasi dari sistem	9. Menghapus data menu pesanan dari *database*
Skenario Alternatif(UC-AD-03-S02) Hapus menu pesanan namun terdapat pesan error	
	4a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena data yang di cari tidak ditemukan.
Kondisi akhir	Jumlah data menu pesanan pada *database* berkurang

Pada tabel III.10 menggambarkan skenario untuk mengedit menu pesanan yang dilakukan oleh admin pada use case Edit menu pesanan

Tabel III.10 Skenario use case edit menu pesanan

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-04
Nama Use Case	Edit menu pesanan
Deskripsi	Proses untuk mengedit data menu pesanan dalam *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-04-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman data menu	2. Menampilkan data menu
3. Mencari data menu pesanan yang akan di edit, dengan memasukan nama nama menu pesanan.	4. Melakukan proses pencarian data
	5. Menampilkan data menu pesanan yang di cari
6. Memilih edit	7. Menampilkan *form* edit menu pesanan
8. Mengedit data menu pesanan	9. Melakukan proses validasi
	10. Menyimpan data yang telah diedit dalam *database*.
Skenario Alternatif(UC-AD-04-S02) Edit menu pesanan namun menu pesanan tidak ditemukan	
	4a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena data yang di cari tidak ditemukan.

Skenario Alternatif(UC-AD-04-S03) Edit menu pesanan namun menu pesanan gagal di simpan	
	9a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena data menu pesanan yang di inputkan salah atau data menu tersedia.
Kondisi akhir	Data menu pesanan yang di edit berhasil di ubah

Pada tabel III.11 menggambarkan skenario tambah meja pada use case Tambah meja.

Tabel III.11 Skenario use case tambah meja

Identifikasi		
Nomor	UC-AD-05	
Nama Use Case	Tambah Meja	
Deskripsi	Proses untuk menambah data meja	
Aktor	Admin	
Skenario Utama(UC-AD-05-S01)		
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil	
Aksi aktor		**Respon Sistem**
1. Membuka halaman data meja		2. Menampilkan data meja
3. Memilih tambah data		4. Menampilkan *form* tambah meja
5. Memasukan data meja baru		6. Melakukan proses validasi
		7. Menyimpan data yang valid ke dalam *database*.

Skenario Alternatif (UC-AD-05-S02) Tambah meja namun terdapat pesan kesalahan	
	6a. Menampilkan pesan kesalahan, karena data yang diinputkan salah atau data yang diinput tersedia.
Kondisi akhir	Jumlah data meja pada *database* bertambah

Pada tabel III.12 menggambarkan skenario hapus meja yang dilakukan oleh admin pada use case Hapus meja

Tabel III.12 Skenario use case hapus meja

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-06
Nama Use Case	Hapus meja
Deskripsi	Proses untuk menghapus data meja dalam *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-06-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman data meja	2. Menampilkan data meja
3. Memilih hapus	4. Konfirmasi penghapusan data
5. Merespon konfirmasi dari sistem	6. Menghapus data meja dari *database*
Skenario Alternatif(UC-AD-06-S02) Hapus meja namun terdapat pesan error	
	6a. Menampilkan pesan kesalahan, karena data meja status isi.
Kondisi akhir	Jumlah data meja pada *database* berkurang

Pada tabel III.13 menggambarkan skenario untuk mengedit meja yang dilakukan oleh admin pada use case edit meja

Tabel III.13 Skenario use case edit meja

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-07
Nama Use Case	Edit meja
Deskripsi	Proses untuk mengedit data meja dalam *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-07-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman data meja	2. Menampilkan data meja
3. Memilih edit	4. Menampilkan *form* edit meja
5. Mengedit data meja	6. Melakukan proses validasi
	7. Menyimpan data yang telah diedit dalam *database*.
Skenario Alternatif(UC-AD-07-S02) Edit meja namun meja gagal di simpan	
	6a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena data meja yang di inputkan salah atau data meja tersedia.
Kondisi akhir	Data meja yang di edit berhasil di ubah

Pada tabel III.14 menggambarkan skenario tambah kategori menu makanan pada use case tambah kategori.

Tabel III.14 Skenario use case tambah kategori

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-08
Nama Use Case	Tambah Kategori
Deskripsi	Proses untuk menambah kategori menu makanan
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-08-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman data meja	2. Menampilkan data meja
3. Memilih tambah kategori	4. Menampilkan *form* tambah kategori
5. Memasukan data kategori	6. Melakukan proses validasi
	5. Menyimpan data yang valid ke dalam *database*.
Skenario Alternatif (UC-AD-08-S02) Tambah kategori namun terdapat pesan kesalahan	
	6a. Menampilkan pesan kesalahan, karena data yang diinputkan salah atau data kategori tersedia.
Kondisi akhir	Jumlah kategori pada *database* bertambah

Pada tabel III.15 menggambarkan skenario hapus kategori menu makanan yang dilakukan oleh admin pada use case Hapus kategori

Tabel III.15 Skenario use case hapus kategori

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-09
Nama Use Case	Hapus kategori
Deskripsi	Proses untuk menghapus data kategori dalam *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-09-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman kategori	2. Menampilkan data kategori
3. Memilih hapus	4. Konfirmasi penghapusan data
5. Merespon konfirmasi dari sistem	6. Menghapus data menu pesanan dari *database*
Skenario Alternatif(UC-AD-09-S02) Hapus kategori namun terdapat pesan error	
	6a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena data kategori berhubaungan dengan menu.
Kondisi akhir	Jumlah kategori pada *database* berkurang

Pada tabel III.16 menggambarkan skenario untuk mengedit kategori makanan yang dilakukan oleh admin pada use case Edit kategori

Tabel III.16 Skenario use case edit kategori

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-10
Nama Use Case	Edit kategori
Deskripsi	Proses untuk mengedit data kategori dalam *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-10-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman kategori	2. Menampilkan data kategori
3. Memilih edit	4. Menampilkan *form* edit kategori
5. Mengedit data kategori	6. Melakukan proses validasi
	7. Menyimpan data yang telah diedit dalam *database*.
Skenario Alternatif(UC-AD-10-S02) Edit kategori namun gagal di simpan	
	6a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena data kategori yang di inputkan salah atau data kategori tersedia.
Kondisi akhir	Kategori yang di edit berhasil di ubah

Pada tabel III.17 menggambarkan skenario untuk cetak laporan data menu yang dilakukan oleh admin pada use case cetak laporan data menu

Tabel III.17 Skenario use case cetak laporan data menu

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-11
Nama Use Case	Cetak Laporan data menu
Deskripsi	Proses untuk Cetak Laporan Data Menu dari *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-11-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka laporan data menu	2. Menampilkan halaman data menu
3. Memilih cetak laporan	4. Menampikan laporan data menu
Kondisi akhir	Laporan menu tampil

Pada tabel III.18 menggambarkan skenario untuk cetak laporan transaksi bulanan yang dilakukan oleh admin pada use case cetak laporan transaksi bulanan.

Tabel III.18 Skenario use case laporan transaksi bulanan

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-12
Nama Use Case	Cetak Laporan Transaksi Bulanan
Deskripsi	Proses untuk Cetak Laporan Transaksi Bulanan dari *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-12-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**

1. Membuka menu laporan transaksi	2. Menampilkan halaman laopran transaksi
3. Mencari data laporan yang akan di cetak, dengan memasukan nama bulan dan tahun.	4. Melakukan proses pencarian berdasarkan bulan dan tahun
	5. Menampilkan data yang dicari
6. Memilih cetak laporan	7. Menampilkan laporan transaksi bulanan dalam bentuk pdf
Skenario Alternatif(UC-AD-12-S02) Cetak laporan transaksi bulanan namun data laporan tidak ditemukan	
	4a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena nama bulan dan tahun yang dimasukkan belum ada data laporan.
Kondisi akhir	Laporan transaksi bulanan tampil

Pada tabel III.19 menggambarkan skenario untuk cetak laporan transaksi harian yang dilakukan oleh admin pada use case cetak laporan transaksi harian

Tabel III.19 Skenario use case cetak laporan transaksi harian

Identifikasi	
Nomor	UC-AD-13
Nama Use Case	Cetak Laporan Transaksi Harian
Deskripsi	Proses untuk Cetak Laporan Transaksi Harian dari *database*
Aktor	Admin
Skenario Utama(UC-AD-13-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**

1. Membuka menu laporan transaksi	2. Menampilkan laporan transaksi
3. Mencari data laporan yang akan di cetak, dengan memasukan tanggal.	4. Memanggil ke database berdasarkan tanggal.
	5. Menampilkan data yang dicari
6. Memilih cetak laporan	7. Menampilkan laporan transaksi harian dalam bentu pdf
Skenario Alternatif(UC-AD-13-S02) Cetak laporan transaksi harian namun data laporan tidak ditemukan	
	4a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena tanggal yang dimasukkan belum ada data laporan.
Kondisi akhir	Laporan transaksi harian tampil

Pada tabel III.20 menggambarkan skenario pada use case login dapur.

Tabel III.20 Skenario use case login dapur

Identifikasi		
Nomor	UC-DP-01	
Nama Use Case	Login	
Deskripsi	Proses autentifikasi dapur untuk masuk pada sistem	
Aktor	Dapur	
Skenario Utama (UC-DP-01-S01)		
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil dan tampil halaman login	
Aksi aktor		**Respon Sistem**

1. Membuka halaman utama	2. Menampilkan *form login*
3. Memasukan username dan password	4. Mencocokan username dan password yang ada pada *database*
	5. Login berhasil.
Skenario Alternatif (UC-DP-01-S02)Login namun terdapat pesan kesalahan	
	5a. Login gagal, sistem menampilkan pesan kesalahan. Misal karena username dan password tidak ada pada *database* atau username dan password tidak cocok.
Kondisi akhir	Halaman dapur ditampilkan

Pada tabel III.21 menggambarkan skenario pada use case lihat pesanan

Tabel III.21 Skenario use case lihat pesanan

Identifikasi	
Nomor	UC-DP-02
Nama Use Case	Lihat pesanan
Deskripsi	Proses lihat notifikasi pesanan
Aktor	Dapur
Skenario Utama (UC-DP-02-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil dan tampil halaman login
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman utama	2. Halaman utama ditampilkan
3. Membuka notifikasi dan melihat pesanan	4. Menampilkan notifikasi pesanan
	5. Menampilkan pesanan

Skenario Alternatif (UC-DP-02-S02)Lihat pesanan namun pesanan tidak tampil	
	5a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena koneksi ke *database* gagal.
Kondisi akhir	Pesanan tampil

Pada tabel III.22 menggambarkan skenario untuk mengupdate status menu pesanan yang dilakukan oleh bagian dapur pada use case update status menu pesanan.

Tabel III.22 Skenario use case update status menu pesanan

Identifikasi	
Nomor	UC-DP-03
Nama Use Case	Update status menu pesanan
Deskripsi	Proses untuk mengupdate status menu pesanan dalam *database*
Aktor	Dapur
Skenario Utama(UC-DP-03-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Memilih update status menu pesanan	2. Menampilkan halaman update status menu pesanan
3. Memlilh update	4. Melakukan proses update
	5. Merubah status ketersediaan menu pesanan
Kondisi akhir	Status ketersediaan menu pesanan berhasil berubah

Pada tabel III.23 menggambarkan skenario pada use case login kasir.

Tabel III.23 Skenario use case login kasir

Identifikasi	
Nomor	UC-KS-01
Nama Use Case	Login
Deskripsi	Proses autentifikasi kasir untuk masuk pada sistem
Aktor	Kasir
Skenario Utama (UC-KS-01-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil dan tampil halaman login
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman utama	2. Menampilkan *form login*
3. Memasukan username dan password	4. Mencocokan username dan password yang ada pada *database*
	5. Login berhasil.
Skenario Alternatif (UC-KS-01-S02)Login namun terdapat pesan kesalahan	
	5a. Login gagal, sistem menampilkan pesan kesalahan. Misal karena username dan password tidak ada pada *database* atau username dan password tidak cocok.
Kondisi akhir	Halaman kasir ditampilkan

Pada tabel III.24 menggambarkan skenario untuk lihat bon yang dilakukan oleh kasir pada use case lihat bon

Tabel III.24 Skenario use case cetak lihat bon

Identifikasi	
Nomor	UC-KS-02
Nama Use Case	Lihat Bon
Deskripsi	Proses untuk lihat bon dari *database*
Aktor	Kasir
Skenario Utama(UC-KS-02-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman utama	2. Menampilkan halaman utama
3. Memilih no meja pesanan	4. Memanggil data yang dipilih
	5. Menampilkan data pesanan dan total pembayaran
Skenario Alternatif(UC-KS-02-S02) Lihat Bon namun bon tidak ditemukan	
	4a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena no meja yang dimasukkan belum ada data bon.
Kondisi akhir	Data pesanan dan total pembayaran tampil

Pada tabel III.25 menggambarkan skenario untuk cetak bon yang dilakukan oleh kasir pada use case cetak bon

Tabel III.25 Skenario use case cetak bon

Identifikasi	
Nomor	UC-KS-03
Nama Use Case	Cetak Bon
Deskripsi	Proses untuk Cetak Bon dari *database*
Aktor	Kasir
Skenario Utama(UC-KS-03-S01)	
Kondisi awal	Koneksi ke *database* berhasil
Aksi aktor	**Respon Sistem**
1. Membuka halaman utama	2. Menampilkan halaman utama
3. Memilih no meja pesanan	4. Memanggil data yang dipilih
	5. Menampilkan data bon yang dipilih
5. Memlih cetak	6. Menampilkan data bon dalam bentuk pdf
Skenario Alternatif(UC-KS-03-S02) Cetak Bon namun data bon tidak ditemukan	
	4a. Menampilkan pesan kesalahan, misalnya karena no meja yang dipilih salah.
Kondisi akhir	Data bon tampil

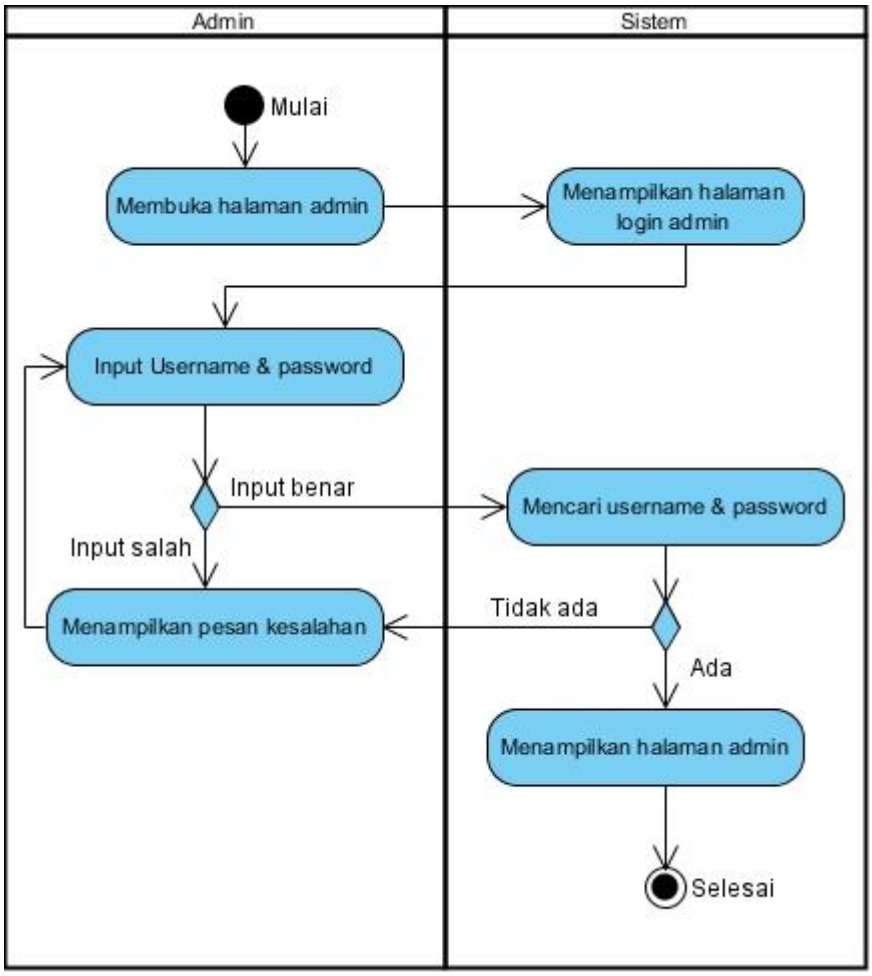
3.1.6.3.4 Activity Diagram

(i) Login Admin

Aktifitas login merupakan aktifitas yang dilakukan admin untuk mandapatkan akses untuk mengelola menu pesanan. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka halaman admin, pada aktifitas ini admin membuka halaman untuk mengakses halaman kelola menu pesanan.
2. Menampilkan halaman admin, pada aktifitas ini sistem menampilkan form login terlebih dahulu untuk mengecek apakah admin dapat mengakses atau tidak.
3. Input username dan password, pada aktifitas ini admin menginputkan username dan password.
4. Mencari username dan password, pada aktifitas ini sistem mencocokan username dan password yang admin inputkan dengan username dan password yang ada pada *database*.
5. Menampilkan pesan kesalahan, aktifitas ini terjadi jika username dan password yang admin inputkan tidak ada pada *database*..
6. Menampilkan menu kelola menu pesanan, aktifitas ini terjadi jika username dan password yang admin inputkan ada pada *database* lalu sistem menampilkan menu kelola menu pesanan, dimana admin dapat melakukan tambah,edit,hapus terhadap data menu pesanan yang ada pada *database*, dan Cetak laporan.

Seluruh aktifitas login terlihat pada *activity diagram* gambar III.13.



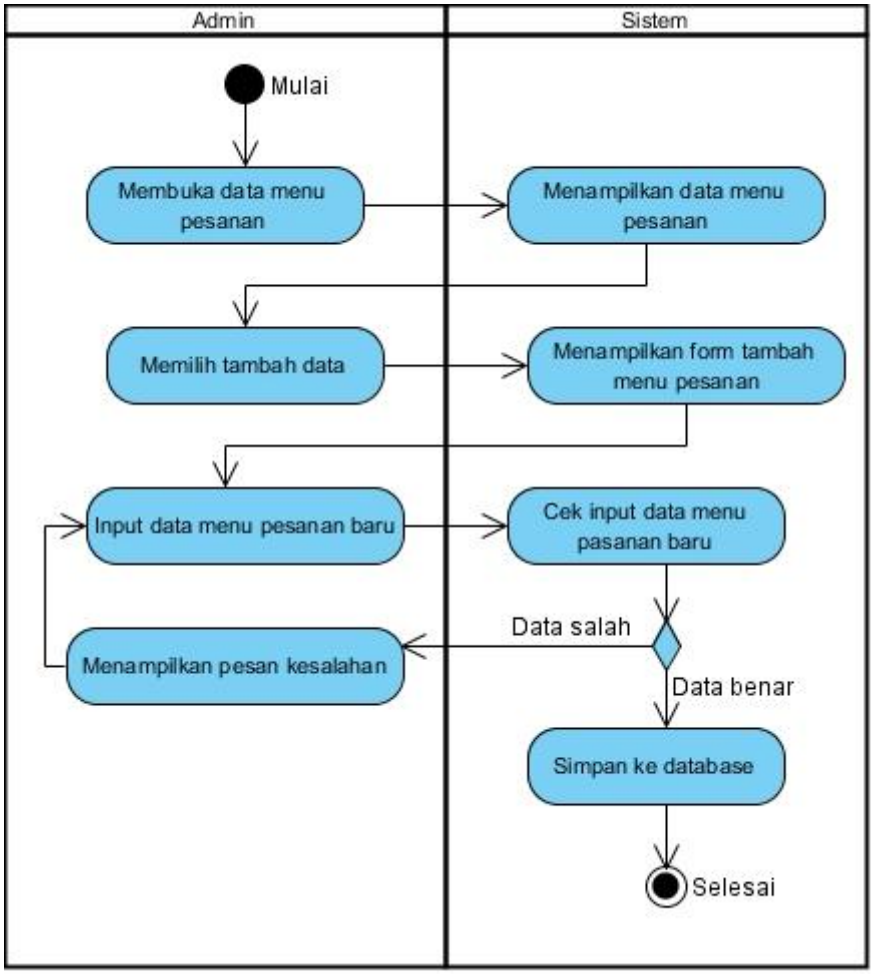
Gambar III.13 Activity diagram login

(ii) Tambah Data Menu Pesanan

Aktifitas tambah menu pesanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk menambahkan data menu pesanan baru. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa tahapan aktifitas , yaitu :

1. Membuka menu tambah menu pesanan, dalam aktifitas ini admin memilih menu untuk menambahkan menu pesanan.
2. Menampilkan form tambah menu pesanan, aktifitas ini merupakan aktifitas yang dilakukan oleh sistem untuk menampilkan form tambah menu pesanan.
3. Input data menu pesanan baru, pada aktifitas ini admin melakukan input data pada form yang telah disediakan oleh sistem.
4. Cek input data baru, pada aktifitas ini sistem melakukan pengecekan terhadap data yang di inputkan oleh admin, apakah data yang di input kan sudah benar.
5. Menampilkan pesan kesalahan, aktifitas ini terjadi jika data yang admin inputkan salah.
6. Menyimpan dalam *database*, aktifitas ini terjadi jika data yang admin inputkan sudah benar dan sistem menyimpan data tersebut kedalam *database*.

Seluruh aktifitas tambah menu pesanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.14 .



Gambar III.14 Activity diagram tambah menu pesanan

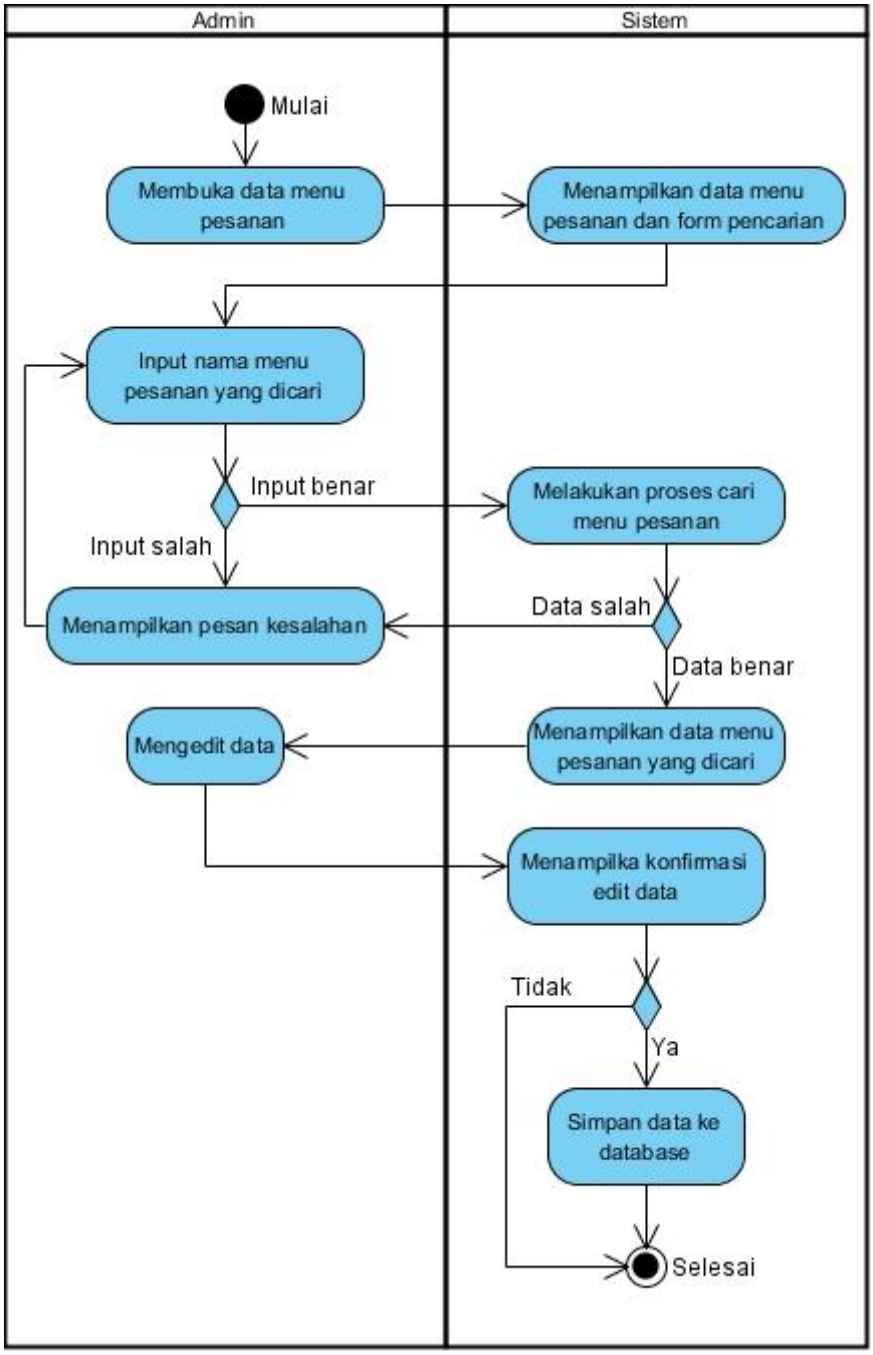
(iii) Edit Menu Pesanan

Aktifitas edit menu pesanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk mengedit menu pesanan yang sudah ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka menu edit menu pesanan, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk mengedit data menu pesanan.
2. Menampilkan form pencarian, pada aktifitas ini sistem menampilkan form untuk mencari data menu pesanan yang akan di edit.
3. Input nama menu pesanan, aktifitas ini dilakukan oleh admin untuk menginputkan nama menu pesanan yang akan dicari pada form pencarian.
4. Melakukan proses Cari menu pesanan, pada aktifitas ini sistem melakukan proses Cari menu pesanan dengan parameter nama menu pesanan yang admin inputkan sebelumnya.
5. Menampilkan pesan kesalahan, aktifitas ini terjadi jika setelah proses Cari menu pesanan di jalankan ternyata parameter berupa nama menu pesanan yang admin inputkan tidak ditemukan.
6. Menampilkan data menu pesanan yang dicari, pada aktifitas ini sistem menampilkan data yang admin cari pada form edit menu pesanan.
7. Mengedit data, pada aktifitas ini admin melakukan edit data menu pesanan.
8. Menampilkan konfirmasi edit data, pada aktifitas ini sistem menampilkan pesan konfirmasi apakah admin akan menyimpan hasil dari data yang sudah di edit.

9. Menyimpan data dalam *database*, pada aktifitas sistem akan menyimpan data kedalam *database* jika admin mengkonfirmasi “ya”.

Seluruh aktifitas edit menu pesanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.15.



Gambar III.15 Activity diagram edit menu pesanan

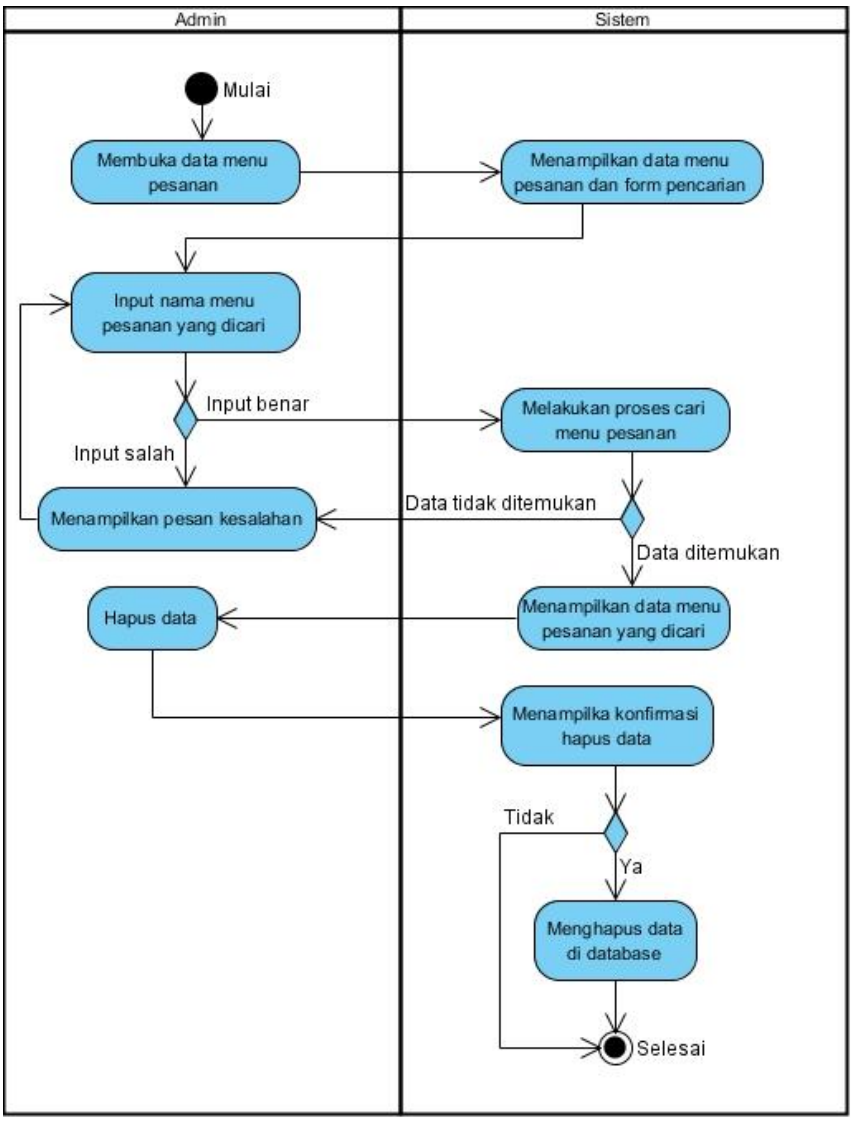
(iv) Hapus Menu Pesanan

Aktifitas hapus menu pesanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk menghapus menu pesanan yang ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka menu edit menu pesanan, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk mengedit data menu pesanan.
2. Menampilkan form pencarian, pada aktifitas ini sistem menampilkan form untuk mencari data menu pesanan yang akan di edit.
3. Input nama menu pesanan, aktifitas ini dilakukan oleh admin untuk menginputkan nama menu pesanan yang akan dicari pada form pencarian.
4. Melakukan proses cari menu pesanan, pada aktifitas ini sistem melakukan proses Cari menu pesanan dengan parameter nama menu pesanan yang admin inputkan sebelumnya.
5. Menampilkan pesan kesalahan, aktifitas ini terjadi jika setelah proses Cari menu pesanan di jalankan ternyata parameter berupa nama menu pesanan yang admin inputkan tidak ditemukan.
6. Menampilkan data menu pesanan yang dicari, pada aktifitas ini sistem menampilkan data yang admin cari pada form edit menu pesanan.
7. Menghapus Data, pada aktifitas ini admin melakukan hapus data *menu pesanan*.
8. Menampilkan konfirmasi hapus data, pada aktifitas ini sistem menampilkan pesan konfirmasi apakah admin akan menghapus data dari *database*.

9. Menghapus data di *database*, pada aktifitas sistem akan menghapus data jika admin mengkonfirmasi “ya”.

Seluruh aktifitas hapus menu pesanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.16.



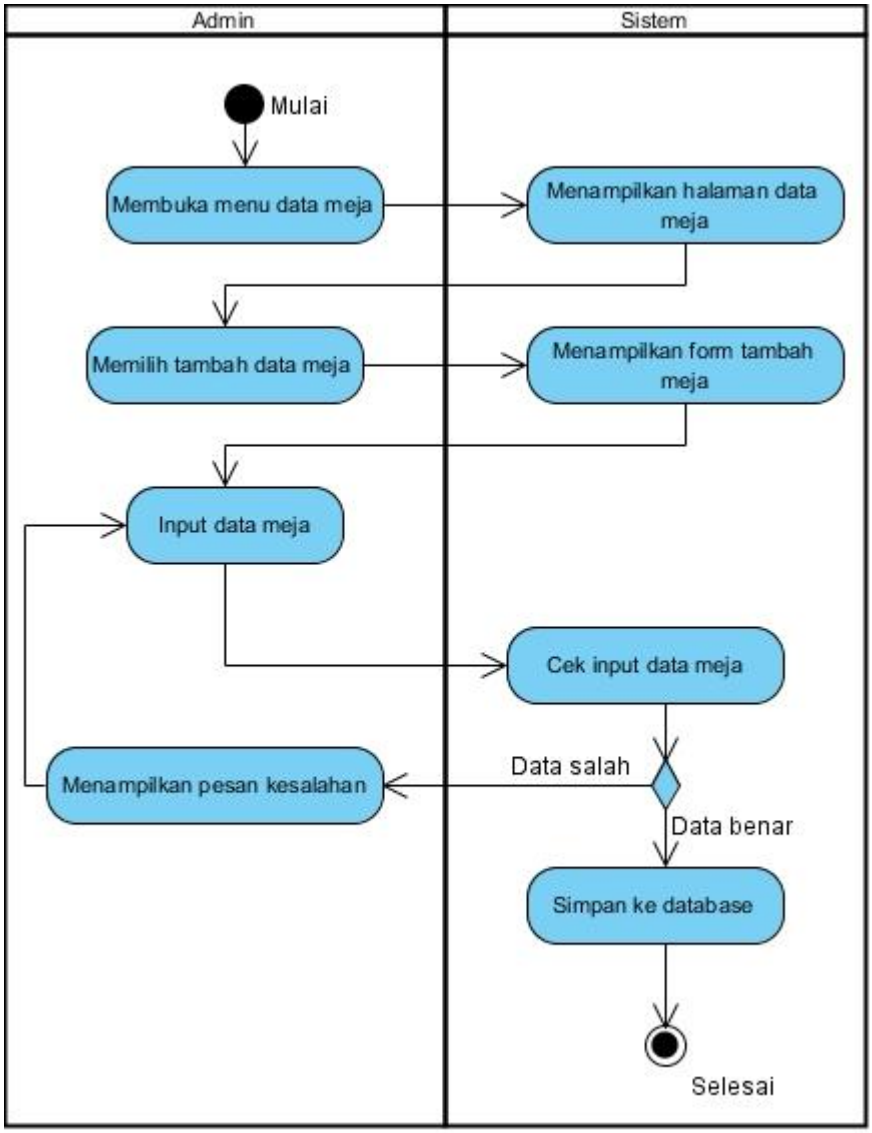
Gambar III.16 Activity diagram hapus menu pesanan

(v) Tambah Meja

Aktifitas tambah meja merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk menambahkan data meja baru. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa tahapan aktifitas , yaitu :

1. Membuka menu data meja, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat data meja.
2. Menampilkan halaman meja, pada aktifitas ini sistem menampilkan halaman meja.
3. Memilih tambah data, dalam aktifitas ini admin memilih menu untuk menambahkan meja.
4. Menampilkan form tambah meja, aktifitas ini merupakan aktifitas yang dilakukan oleh sistem untuk menampilkan form tambah meja.
5. Input meja baru, pada aktifitas ini admin melakukan input data pada form yang telah disediakan oleh sistem.
6. Cek input data baru, pada aktifitas ini sistem melakukan pengecekan terhadap data yang di inputkan oleh admin, apakah data yang di input kan sudah benar.
7. Menampilkan pesan kesalahan, aktifitas ini terjadi jika data yang admin inputkan salah.
8. Menyimpan dalam *database*, aktifitas ini terjadi jika data yang admin inputkan sudah benar dan sistem menyimpan data tersebut kedalam *database*.

Seluruh aktifitas tambah meja terlihat pada *activity diagram* gambar III.17 .



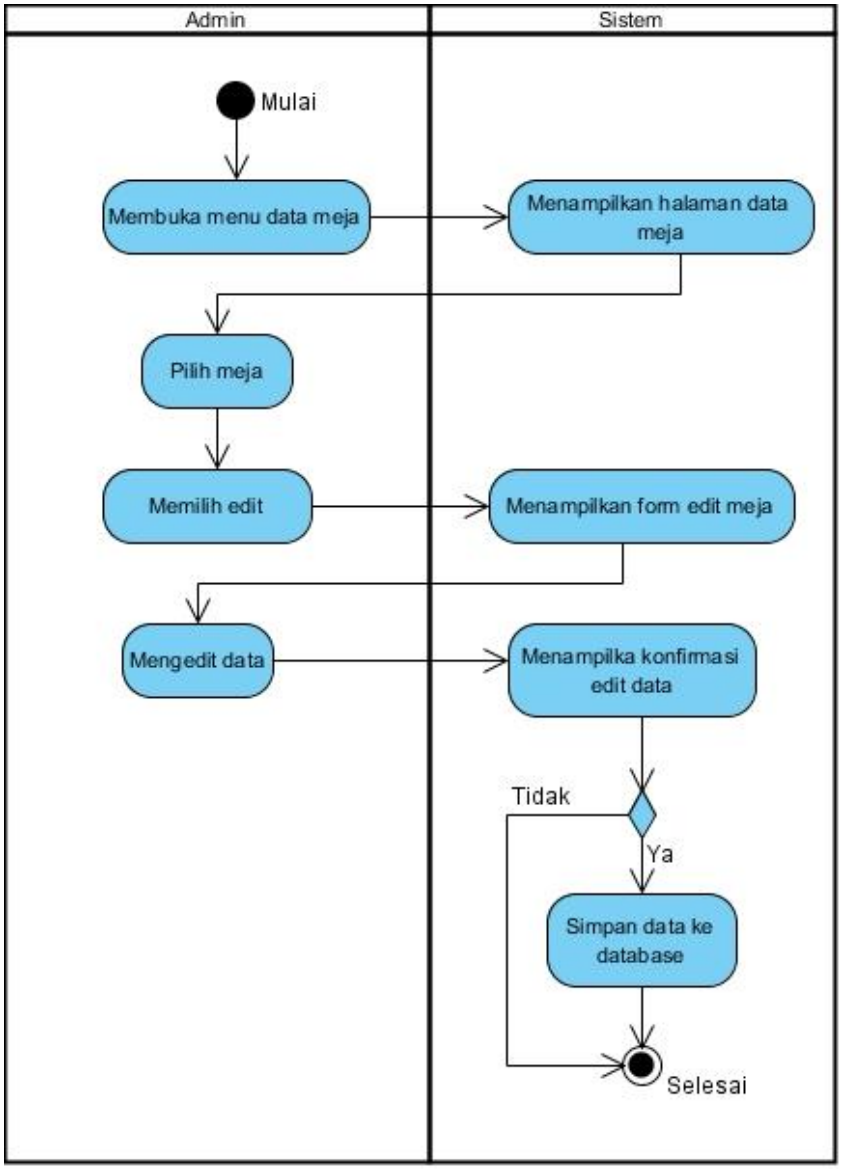
Gambar III.17 Activity diagram tambah meja

(vi) Edit Meja

Aktifitas edit meja merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk mengedit data meja yang sudah ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka menu data meja, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat data meja.
2. Menampilkan meja, pada aktifitas ini sistem menampilkan meja yang akan di edit.
3. Pilih meja, aktifitas ini dilakukan oleh admin untuk memilih katregori yang akan di edit.
4. Mengedit data, pada aktifitas ini admin melakukan edit data meja.
5. Menampilkan konfirmasi edit data, pada aktifitas ini sistem menampilkan pesan konfirmasi apakah admin akan menyimpan hasil dari data yang sudah di edit.
6. Menyimpan data dalam *database*, pada aktifitas sistem akan menyimpandata kedalam *database* jika admin mengkonfirmasi “ya”.

Seluruh aktifitas edit meja terlihat pada *activity diagram* gambar III.18.



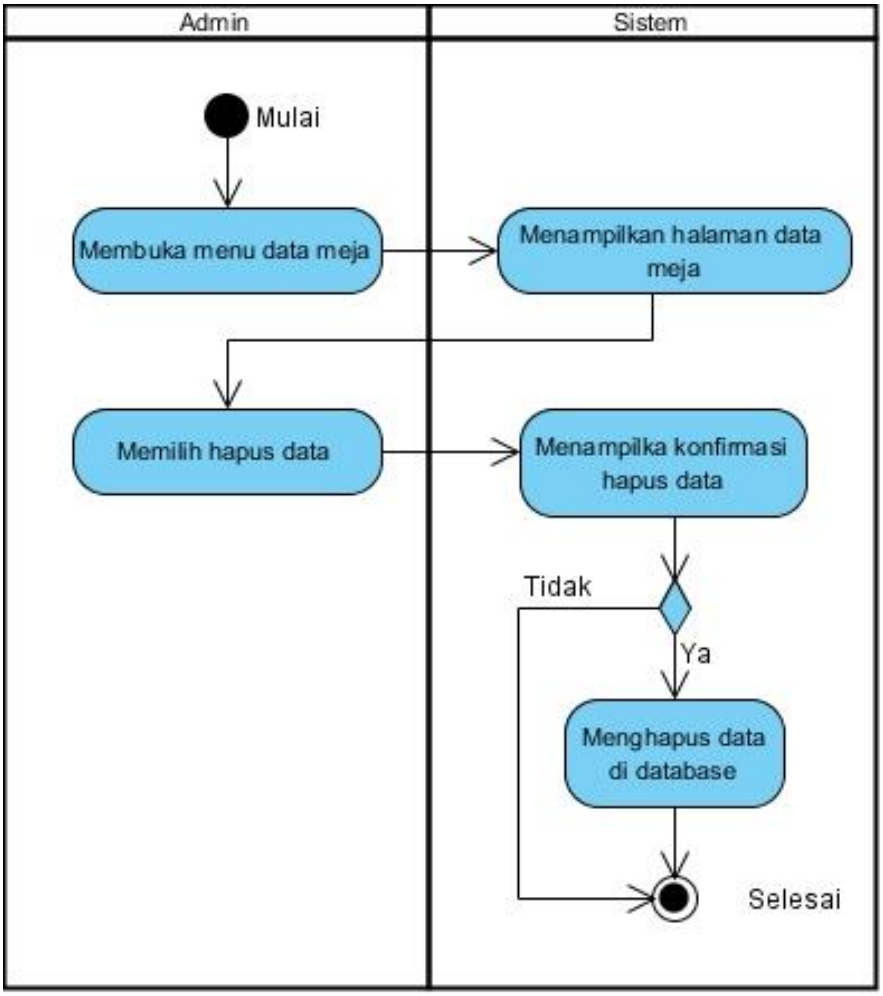
Gambar III.18 Activity diagram edit meja

(vii) Hapus Meja

Aktifitas hapus meja merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk menghapus meja yang ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka menu data meja, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat data meja.
2. Menampilkan meja, pada aktifitas ini sistem menampilkan semua data meja.
3. Pilih meja, aktifitas ini dilakukan oleh admin untuk memilih data meja yang akan di hapus
4. Menghapus Data, pada aktifitas ini admin melakukan hapus data meja.
5. Menampilkan konfirmasi hapus data, pada aktifitas ini sistem menampilkan pesan konfirmasi apakah admin akan menghapus data dari *database*.
6. Menghapus data di *database*, pada aktifitas sistem akan menghapus data jika admin mengkonfirmasi “ya”.

Seluruh aktifitas hapus meja terlihat pada *activity diagram* gambar III.19.



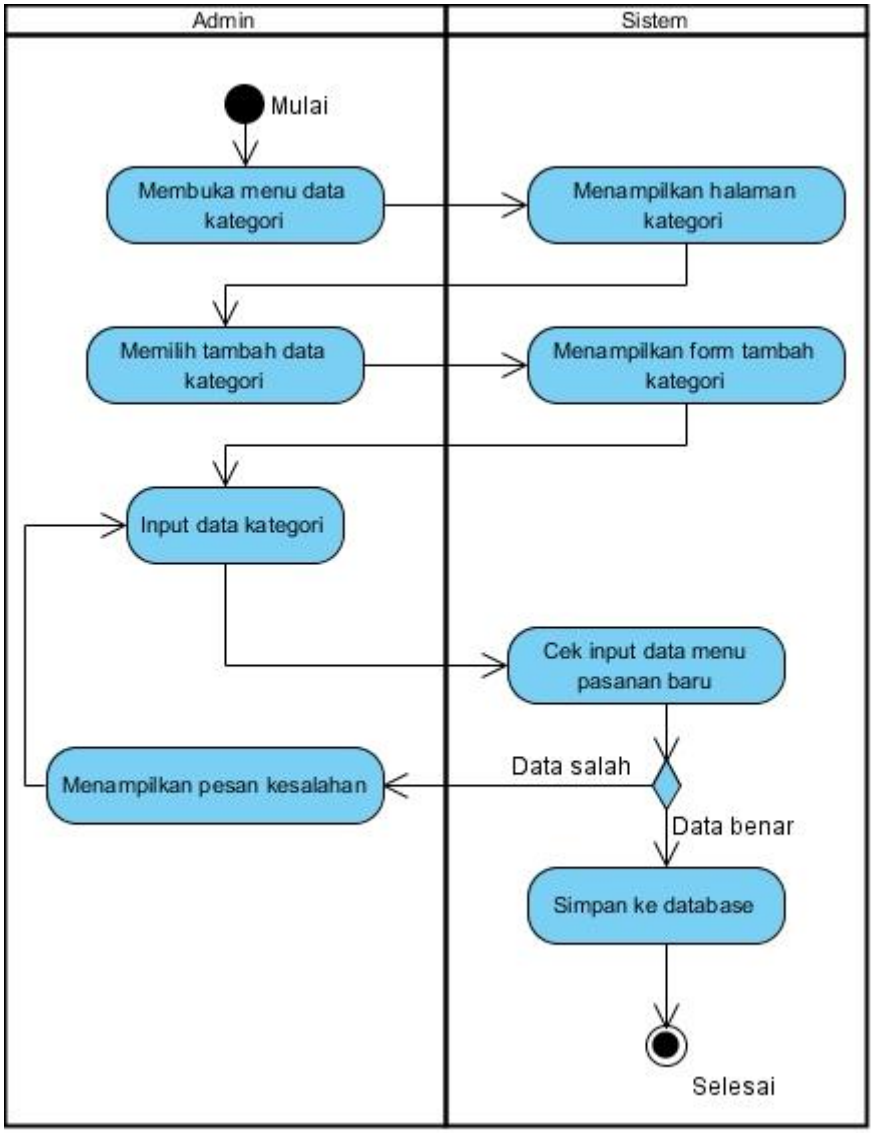
Gambar III.19 Activity diagram hapus meja

(viii) Tambah Kategori

Aktifitas tambah kategori merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk menambahkan kategori menu makanan baru. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa tahapan aktifitas , yaitu :

1. Membuka menu data kategori, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat data kategori.
2. Menampilkan halaman kategori, pada aktifitas ini sistem menampilkan halaman kategori.
3. Memilih tambah data, dalam aktifitas ini admin memilih menu untuk menambahkan kategori.
4. Menampilkan form tambah kategori, aktifitas ini merupakan aktifitas yang dilakukan oleh sistem untuk menampilkan form tambah kategori.
5. Input kategori baru, pada aktifitas ini admin melakukan input data pada form yang telah disediakan oleh sistem.
6. Cek input data baru, pada aktifitas ini sistem melakukan pengecekan terhadap data yang di inputkan oleh admin, apakah data yang di input kan sudah benar.
7. Menampilkan pesan kesalahan, aktifitas ini terjadi jika data yang admin inputkan salah.
8. Menyimpan dalam *database*, aktifitas ini terjadi jika data yang admin inputkan sudah benar dan sistem menyimpan data tersebut kedalam *database*.

Seluruh aktifitas tambah kategori terlihat pada *activity diagram* gambar III.20 .



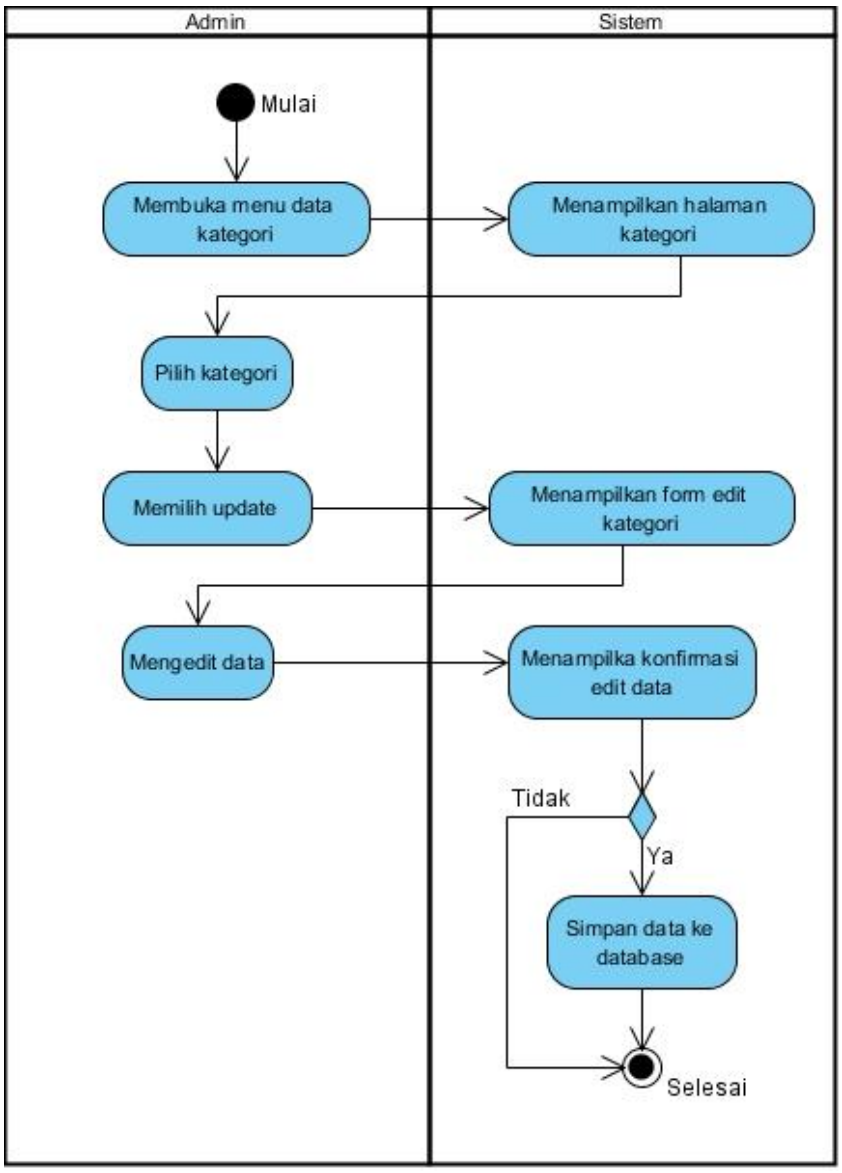
Gambar III.20 Activity diagram tambah kategori

(ix) Edit Kategori

Aktifitas edit kategori merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk mengedit kategori yang sudah ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka menu data kategori, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat data kategori.
2. Menampilkan kategori, pada aktifitas ini sistem menampilkan kategori yang akan di edit.
3. Pilih kategori, aktifitas ini dilakukan oleh admin untuk memilih katregori yang akan di edit.
4. Mengedit data, pada aktifitas ini admin melakukan edit kategori menu makanan.
5. Menampilkan konfirmasi edit data, pada aktifitas ini sistem menampilkan pesan konfirmasi apakah admin akan menyimpan hasil dari data yang sudah di edit.
6. Menyimpan data dalam *database*, pada aktifitas sistem akan menyimpandata kedalam *database* jika admin mengkonfirmasi “ya”.

Seluruh aktifitas edit kategori terlihat pada *activity diagram* gambar III.21.



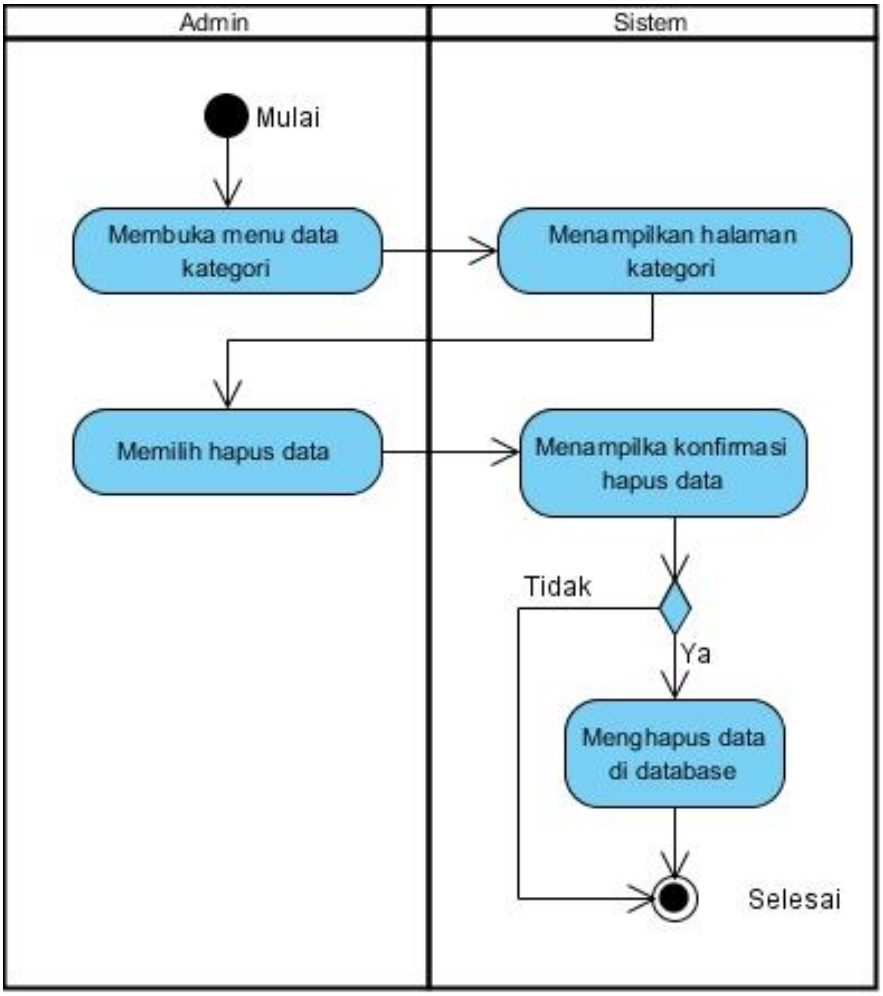
Gambar III.21 Activity diagram edit kategori

(x) Hapus Kategori

Aktifitas hapus kategori merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk menghapus kategori yang ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka menu data kategori, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat data kategori.
2. Menampilkan kategori, pada aktifitas ini sistem menampilkan semua data kategori.
3. Pilih kategori, aktifitas ini dilakukan oleh admin untuk memilih katregori yang akan di hapus
4. Menghapus Data, pada aktifitas ini admin melakukan hapus data kategori.
5. Menampilkan konfirmasi hapus data, pada aktifitas ini sistem menampilkan pesan konfirmasi apakah admin akan menghapus data dari *database*.
6. Menghapus data di *database*, pada aktifitas sistem akan menghapus data jika admin mengkonfirmasi “ya”.

Seluruh aktifitas hapus kategori terlihat pada *activity diagram* gambar III.22.



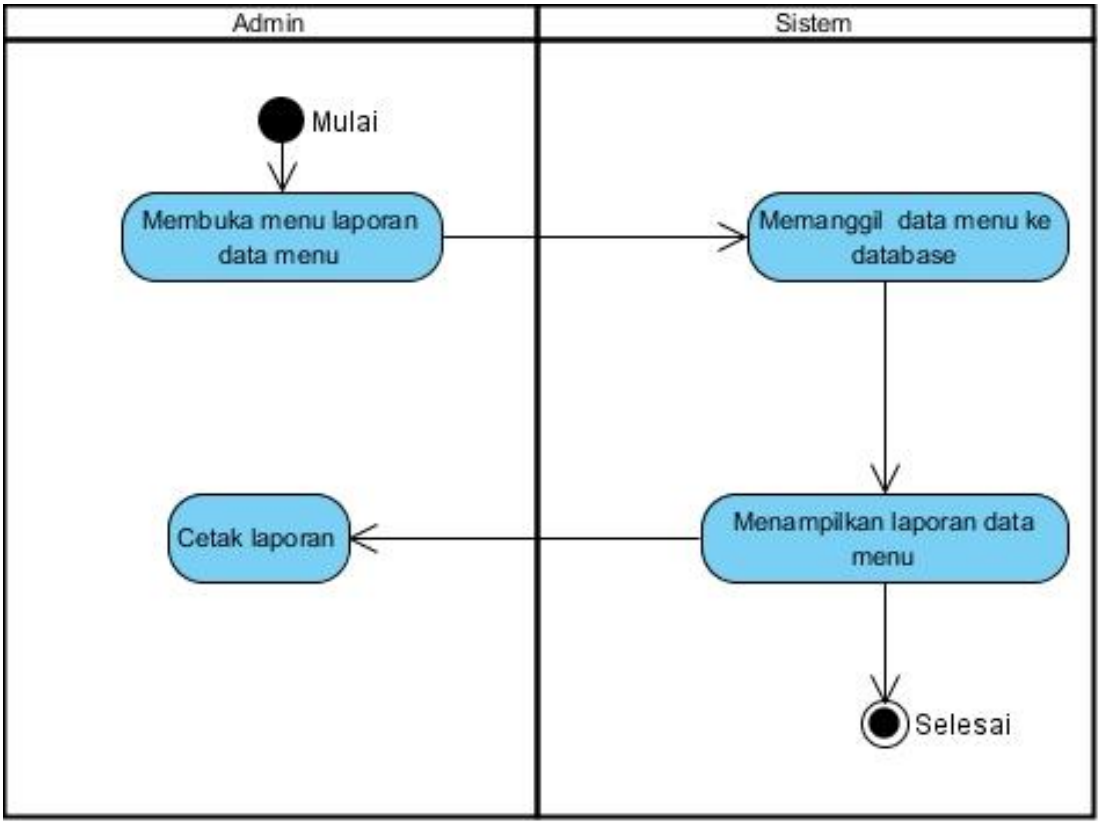
Gambar III.22 Activity diagram hapus kategori

(viii) Cetak Laporan Data Menu

Aktifitas cetak laporan data menu merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk mencetak laporan data menu yang ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka menu laporan transaksi, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat laporan keungan.
2. Memanggil ke database berdasarkan bulan, pada aktifitas ini sistem memanggil data dari database berdasarkan bulan
3. Menampilkan data laporan, pada aktifitas ini sistem menampilkan data laporan yang akan dicetak..
4. Cetak laporan, pada aktifitas ini admin melakukan cetak laporan yang diinginkan.

Seluruh aktifitas cetak laporan data menu terlihat pada *activity diagram* gambar III.23.



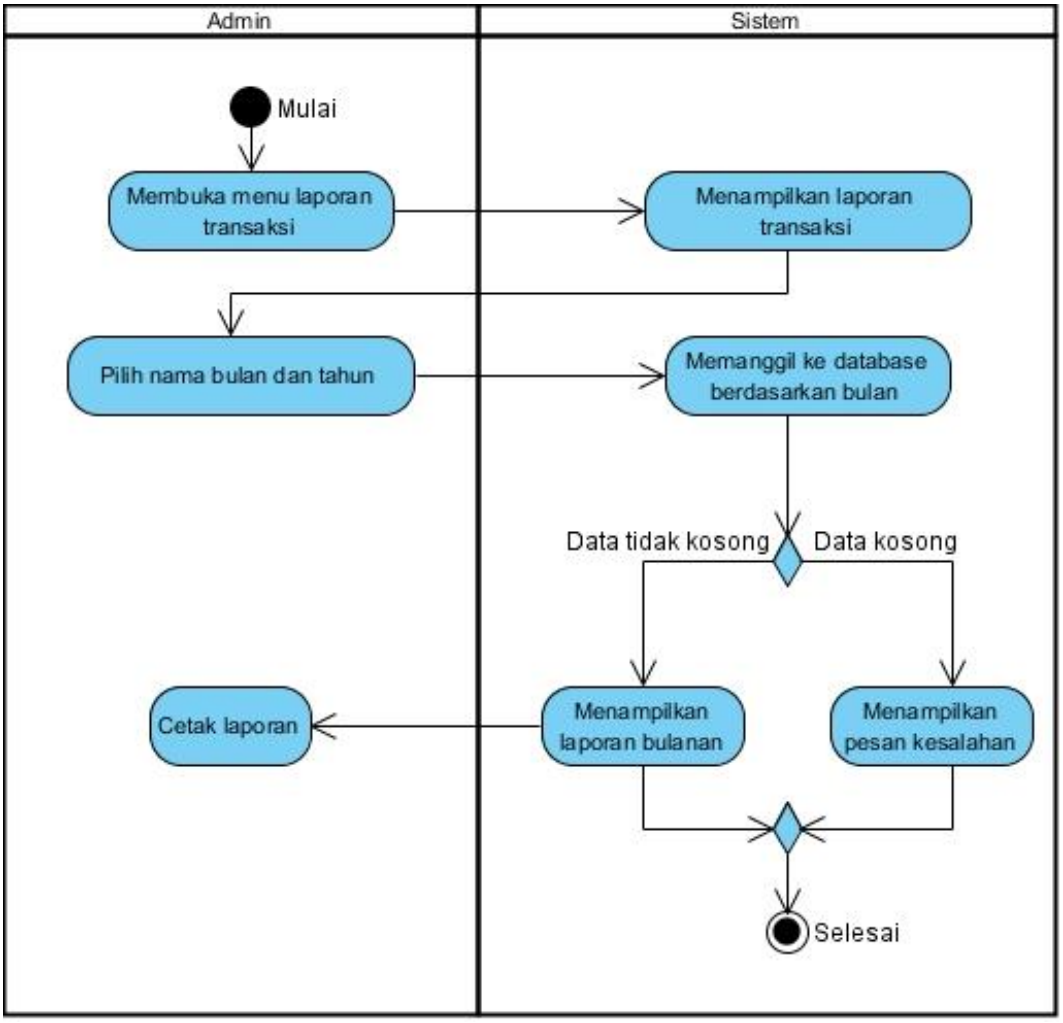
Gambar III.23 Activity diagram cetak laporan data menu

(ix) Cetak Laporan Transaksi Bulanan

Aktifitas cetak laporan transaksi bulanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk mencetak laporan transaksi bulanan yang ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka menu laporan transaksi, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat laporan keungan.
2. Menampilkan laporan transaksi, pada aktifitas ini sistem menampilkan laporan keungan yang akan dicetak.Pilih nama bulan dan tahun , aktifitas ini dilakukan oleh admin untuk menginputkan nama bulan dan tahun untuk mendapatkan laporan yang diinginkan.
3. Memanggil ke database berdasarkan bulan, pada aktifitas ini sistem memanggil data dari database berdasarkan bulan
4. Menampilkan data laporan, pada aktifitas ini sistem menampilkan data laporan yang akan dicetak..
5. Menampilkan pesan kesalahan, pada aktifitas ini sistem menampilkan pesan kesalahan jika data hasil parsing kosong.
6. Cetak laporan, pada aktifitas ini admin melakukan cetak laporan yang diinginkan.

Seluruh aktifitas cetak laporan transaksi bulanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.24.



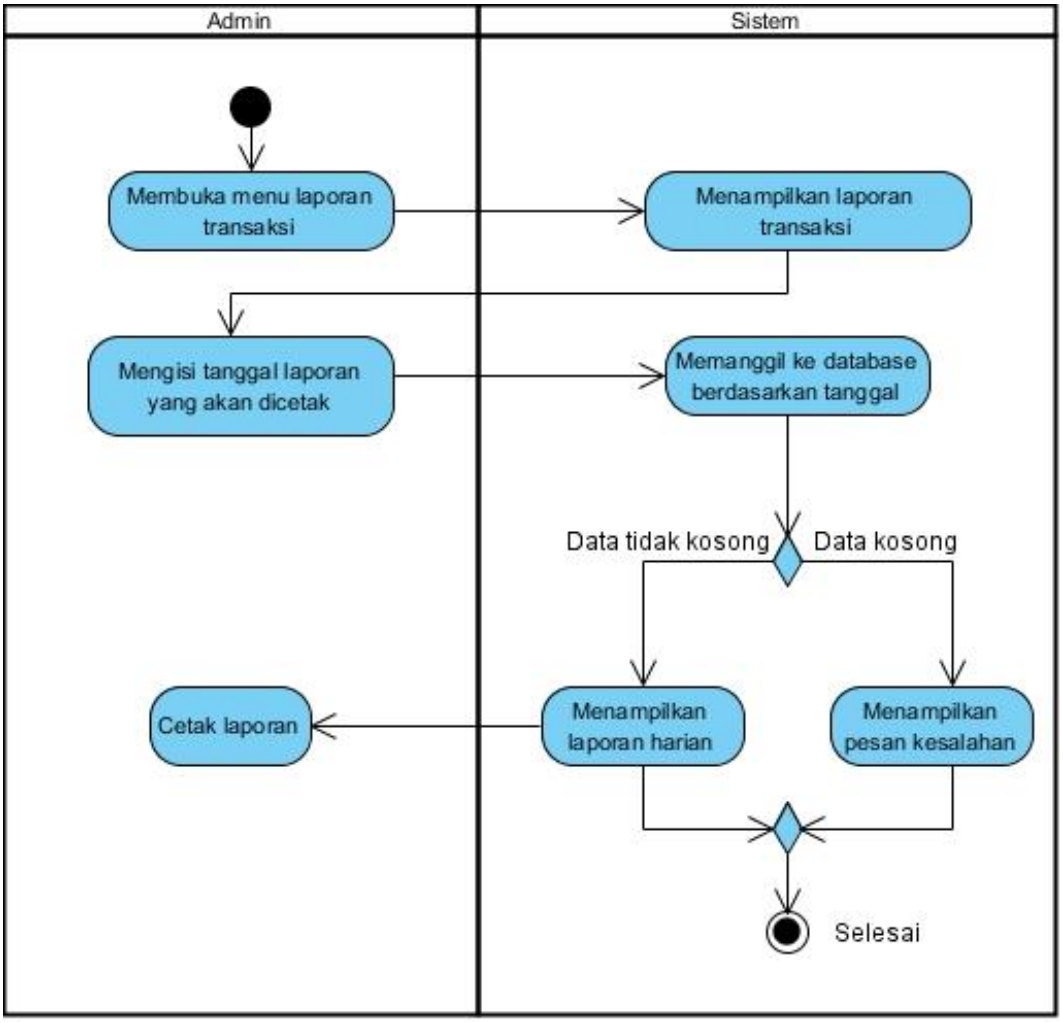
Gambar III.24 Activity diagram cetak laporan transaksi bulanan

(x) Cetak Laporan Transaksi Harian

Aktifitas cetak laporan transaksi harian merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin untuk mencetak laporan transaksi harian yang ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1 Membuka menu laporan transakasi, pada aktifitas ini admin memilih menu untuk melihat laporan transaksi.
2 Menampilkan laporan transaksi, pada aktifitas ini sistem menampilkan laporan keungan yang akan dicetak.
3 Mengisi tanggal laporan yang akan dicetak , aktifitas ini dilakukan oleh admin untuk menginputkan tanggal untuk mendapatkan laporan yang diinginkan.
4 Memanggil ke database berdasarkan bulan, pada aktifitas ini sistem memanggil data dari database berdasarkan bulan.
5 Menampilkan data laporan, pada aktifitas ini sistem menampilkan data laporan yang akan dicetak.
6 Menampilkan pesan kesalahan, pada aktifitas ini sistem menampilkan pesan kesalahan jika data hasil parsing kosong.
7 Cetak laporan, pada aktifitas ini admin melakukan cetak laporan yang diinginkan.

Seluruh aktifitas cetak laporan transaksi harian terlihat pada *activity diagram* gambar III.25.



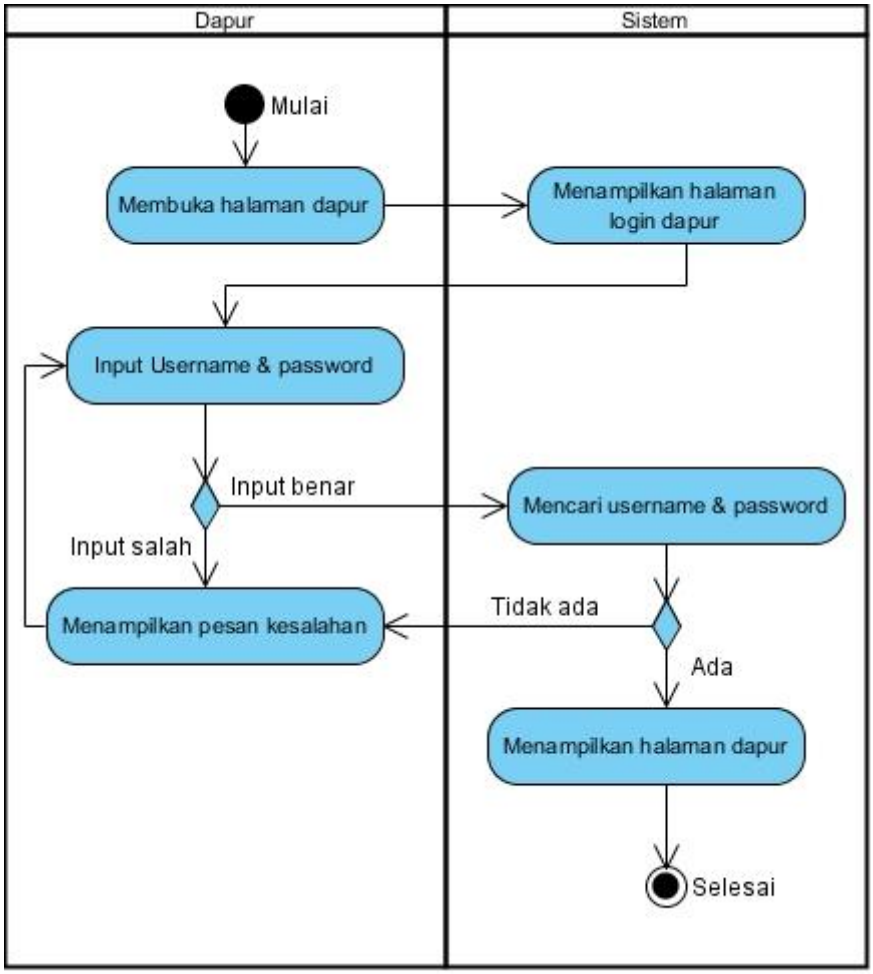
Gambar III.25 Activity diagram cetak laporan transaksi harian

(xi)Login Dapur

Aktifitas login merupakan aktifitas yang dilakukan bagian dapur untuk mandapatkan akses dalam halaman dapur. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka halaman bagian dapur, pada aktifitas ini dapur membuka halaman untuk mengakses halaman dapur.
2. Menampilkan halaman dapur, pada aktifitas ini sistem menampilkan form login terlebih dahulu untuk mengecek apakah bagian dapur dapat mengakses atau tidak.
3. Input username dan password, pada aktifitas ini bagian dapur menginputkan username dan password.
4. Mencari username dan password, pada aktifitas ini sistem mencocokan username dan password yang user inputkan dengan username dan password yang ada pada *database*.
5. Menampilkan pesan kesalahan, aktifitas ini terjadi jika username dan password yang user inputkan tidak ada pada *database*..
6. Menampilkan halaman dapur, aktifitas ini terjadi jika username dan password yang user inputkan ada pada *database* lalu sistem menampilkan halaman untuk bagian dapur, dimana bagian dapur dapat melakukan update status menu pesanan, dan menerima notifikasi pesanan.

Seluruh aktifitas login terlihat pada *activity diagram* gambar III.26.



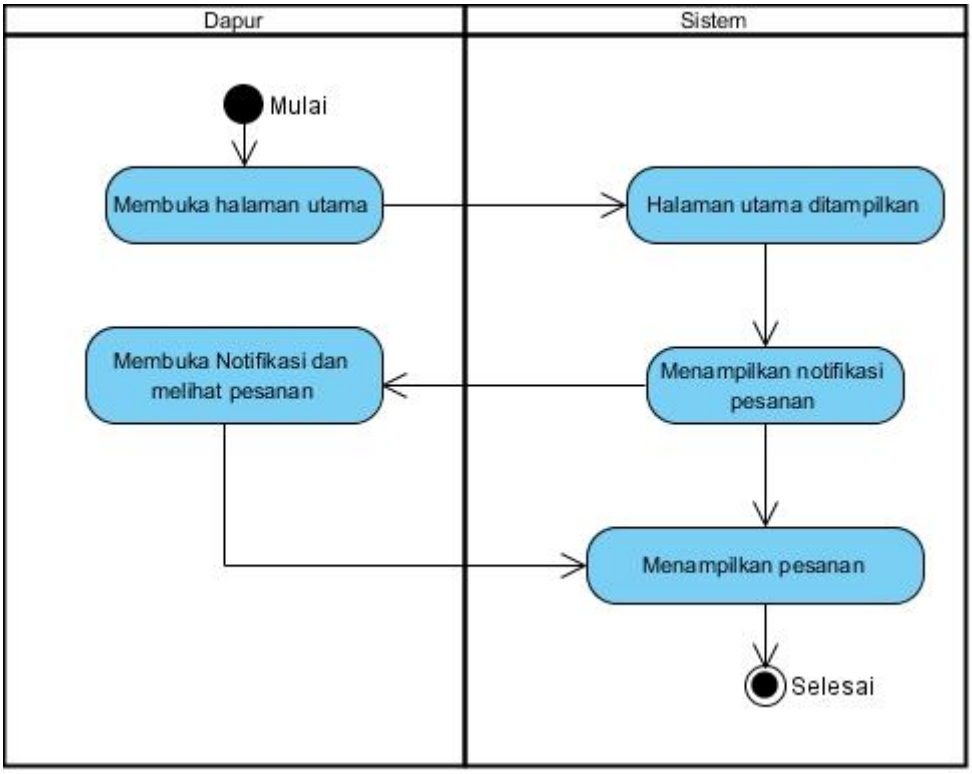
Gambar III.26 Activity diagram login dapur

(xii) Lihat pesanan

Aktifitas lihat pesanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh bagian dapur untuk melihat pesanan yang dipesan oleh pelanggan. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka halaman utama, pada aktifitas ini bagian dapur membuka halaman utama.
2. Menampilkan halaman utama, pada aktifitas ini sistem menampilkan halaman utama.
3. Menampilkan notifikasi pesanan, pada aktifitas ini sistem menampilkan notifikasi pesanan
4. Membuka notifikasi dan melihat pesanan, pada aktifitas ini bagian dapur membuka notifikasi dan melihat pesanan.
5. Menampilkan pesanan, pada aktifitas ini sistem menampilkan data pesanan.

Seluruh aktifitas lihat pesanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.27.



Gambar III.27 Activity diagram lihat pesanan

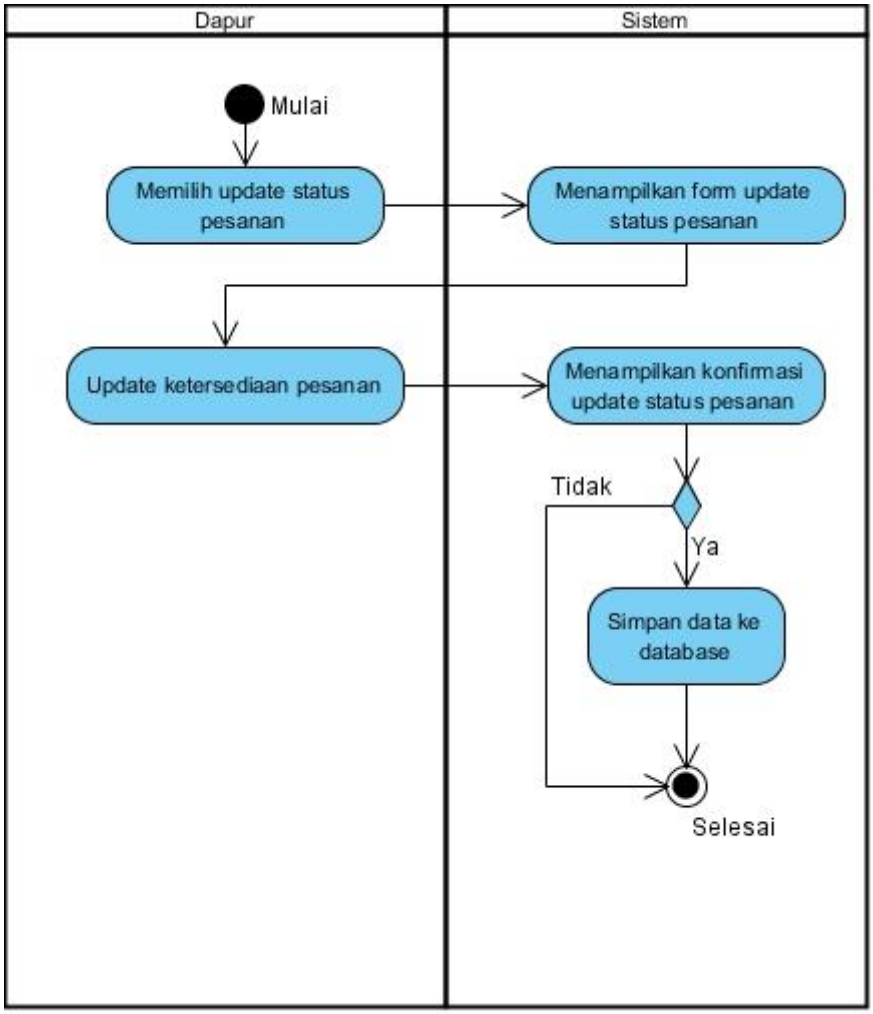
(xiii) Update status menu pesanan

Aktifitas lihat pesanan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh bagian dapur untuk melihat pesanan yang dipesan oleh pelanggan. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka halaman utama, pada aktifitas ini bagian dapur membuka halaman utama.
2. Menampilkan halaman utama, pada aktifitas ini sistem menampilkan halaman utama.

3. Memilih update status pesanan, pada aktifitas ini bagian dapur memilih menu update status menu pesanan.
4. Menampilkan form update status pesanan, pada aktifitas ini sistem menampilkan form update status pesanan.
5. Update ketersediaan pesanan, pada aktifitas ini bagian dapur mengupdate menu apa saja yang masih ada, dan menu yang kosong.
6. Status menu pesanan disimpan, pada aktifitas ini sitem menyimmpan perubahan status menu pesanan dalam *database*.

Seluruh aktifitas update status menu pesanan terlihat pada *activity diagram* gambar III.28.



Gambar III.28 Activity diagram update status pesanan

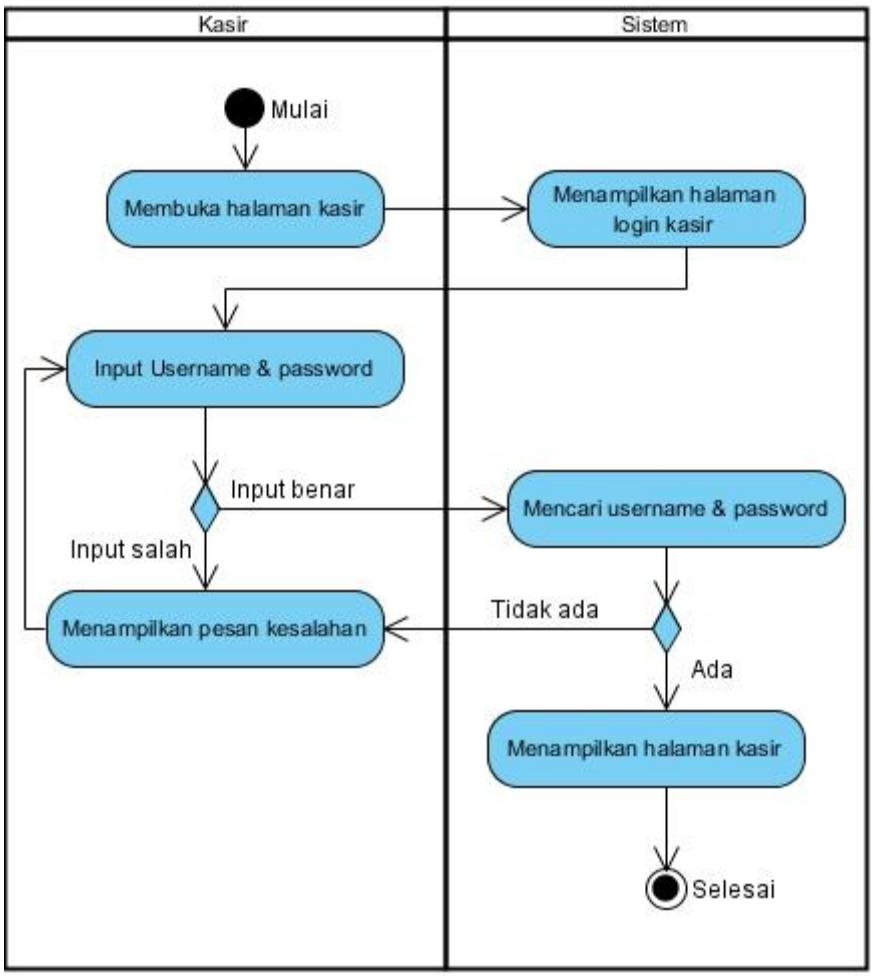
(xiv) Login Kasir

Aktifitas login merupakan aktifitas yang dilakukan bagian kasir untuk mandapatkan akses dalam halaman kasir. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka halaman bagian kasir, pada aktifitas ini kasir membuka halaman untuk mengakses halaman kasir.

2. Menampilkan halaman kasir, pada aktifitas ini sistem menampilkan form login terlebih dahulu untuk mengecek apakah kasir dapat mengakses atau tidak.
3. Input username dan password, pada aktifitas ini kasir menginputkan username dan password.
4. Mencari username dan password, pada aktifitas ini sistem mencocokan username dan password yang kasir inputkan dengan username dan password yang ada pada *database*.
5. Menampilkan pesan kesalahan, aktifitas ini terjadi jika username dan password yang kasir inputkan tidak ada pada *database*..
6. Menampilkan halaman kasir, aktifitas ini terjadi jika username dan password yang user inputkan ada pada *database* lalu sistem menampilkan halaman untuk bagian kasir, dimana bagian kasir dapat melihat bon, dan cetak bon.

Seluruh aktifitas login kasir terlihat pada *activity diagram* gambar III.29.



Gambar III.29 Activity diagram login kasir

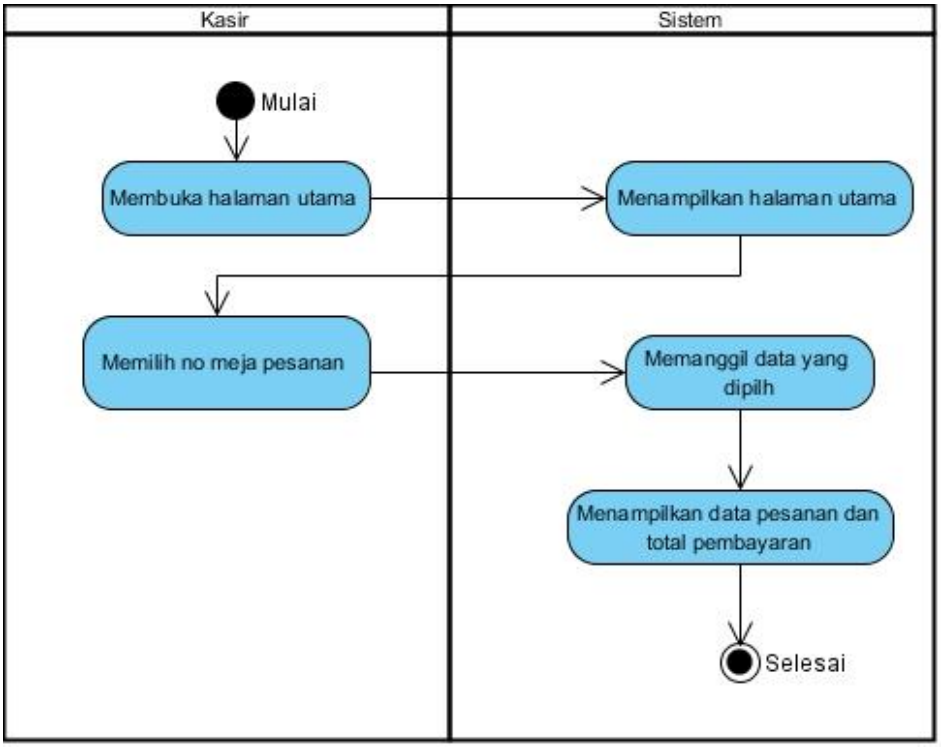
(xv) Lihat Bon

Aktifitas lihat bon merupakan aktifitas yang dilakukan oleh kasir untuk melihat bon yang ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka halaman utama, pada aktifitas ini kasir membuka halaman utama.
2. Menampilkan halaman utama, pada aktifitas ini sistem menampilkan halaman utama.
3. Memilih no meja pesanan, pada aktifitas ini kasir memlih no meja yang akan dilihat bon.
4. Memanggil data yang dipilh, pada aktifitas ini sistem memanggil data yang dipilih oleh kasir.
5. Menampilkan data pesanan dan total pembayaran, pada aktifitas ini sistem menampilkan data pesanan dan total pembayaran.

Seluruh aktifitas cetak bon terlihat pada *activity diagram* gambar III.30.

.



Gambar III.30 Activity diagram lihat bon

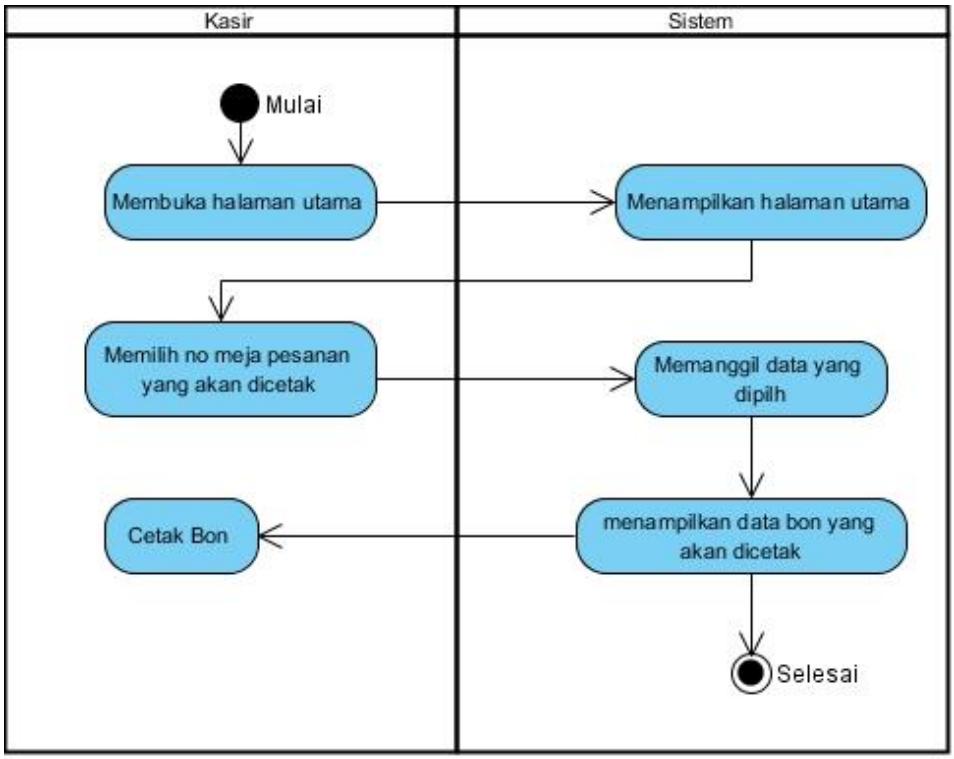
(xvi) Cetak Bon

Aktifitas cetak bon merupakan aktifitas yang dilakukan oleh kasir untuk mencetak bon yang ada dalam *database*. Dalam aktifitas ini terdapat beberapa aktifitas yaitu :

1. Membuka halaman utama, pada aktifitas ini kasir membuka halaman utama.
2. Menampilkan halaman utama, pada aktifitas ini sistem menampilkan halaman utama.
3. Memilih no meja pesanan, pada aktifitas ini kasir memlih no meja yang akan dicetak bon.
4. Memanggil data yang dipilh, pada aktifitas ini sistem memanggil data yang dipilih oleh kasir.

5. Menampilkan data pesanan yang akan dicetak, pada aktifitas ini sistem menampilkan data pesanan yang akan dicetak.
6. Cetak bon, pada aktifitas ini kasir melakukan cetak bon yang diinginkan.

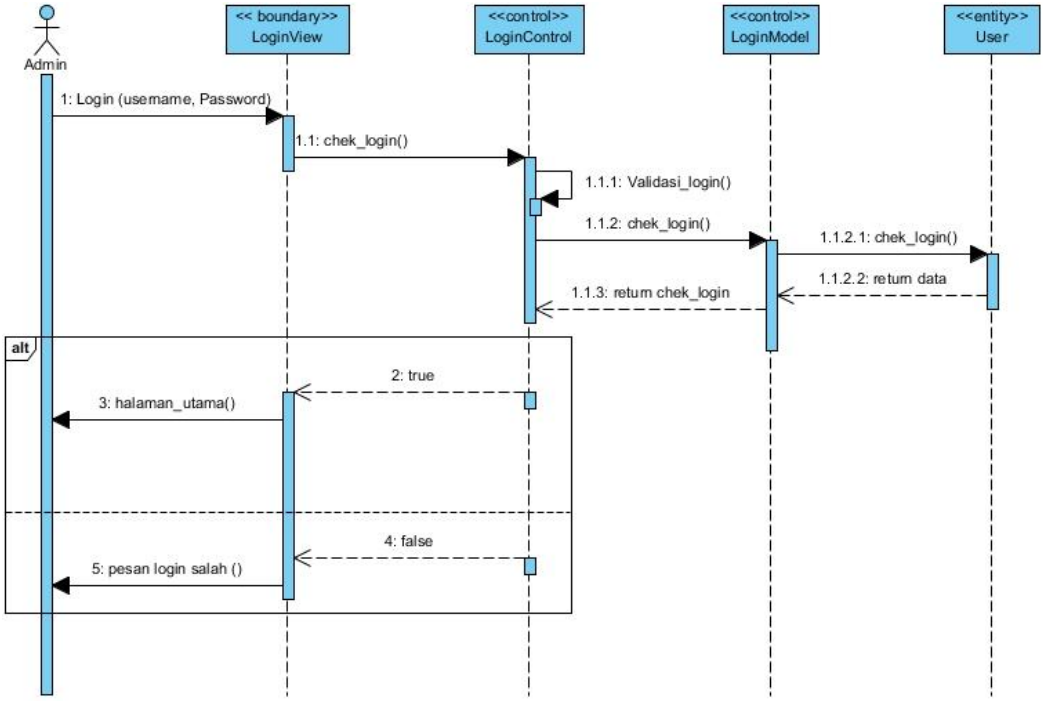
Seluruh aktifitas cetak bon terlihat pada *activity diagram* gambar III.31.



Gambar III.31 Activity diagram cetak bon

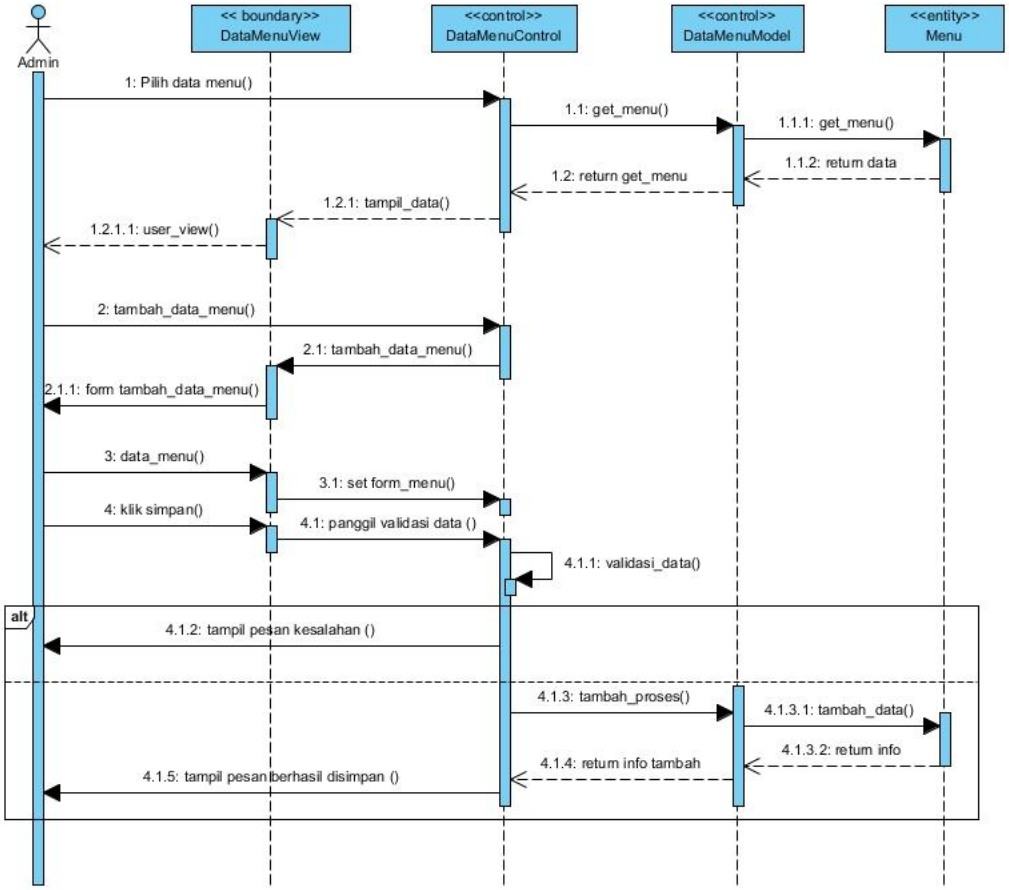
3.1.6.3.5 Sequence Diagram

(i) Login Admin



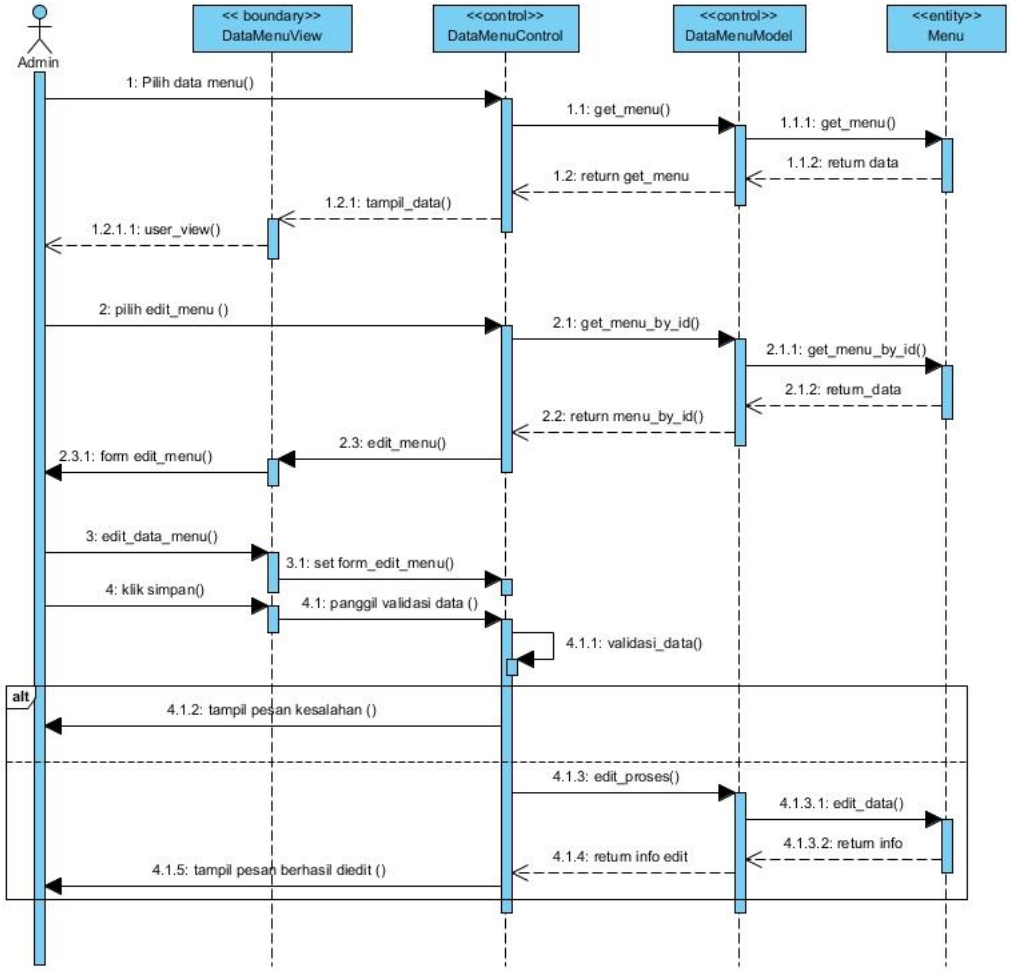
Gambar III.32 Sequence diagram login admin

(ii) Tambah Menu Pesanan



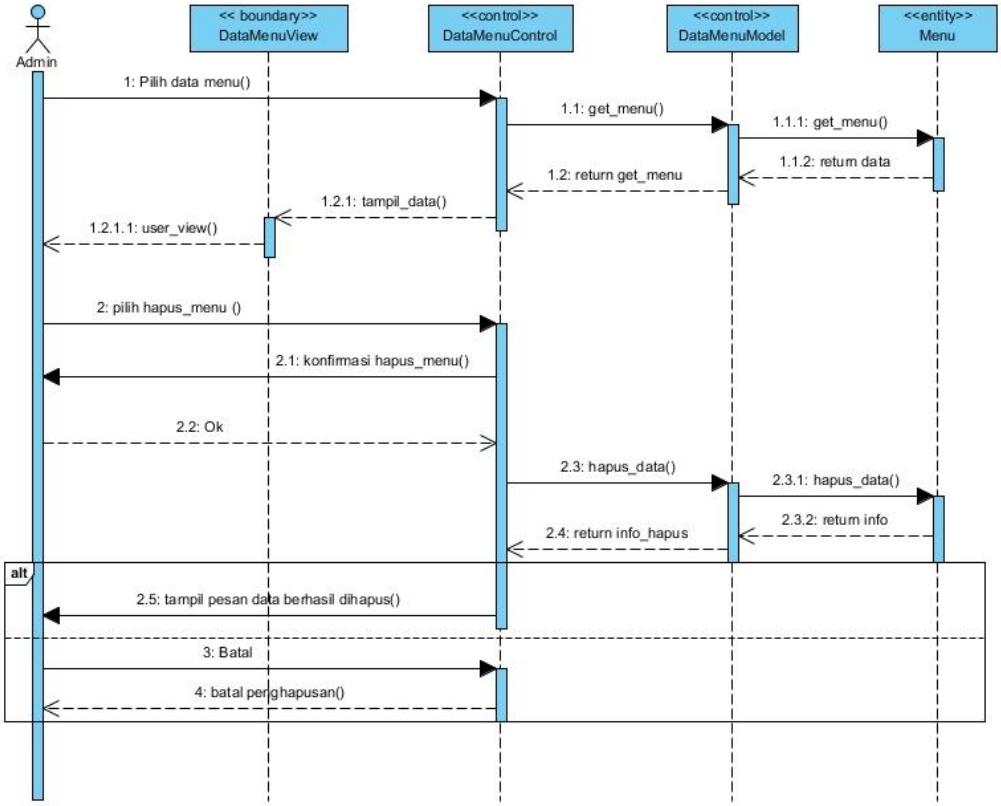
Gambar III.33 Sequence diagram tambah menu pesanan

(iii) Edit Menu Pesanan



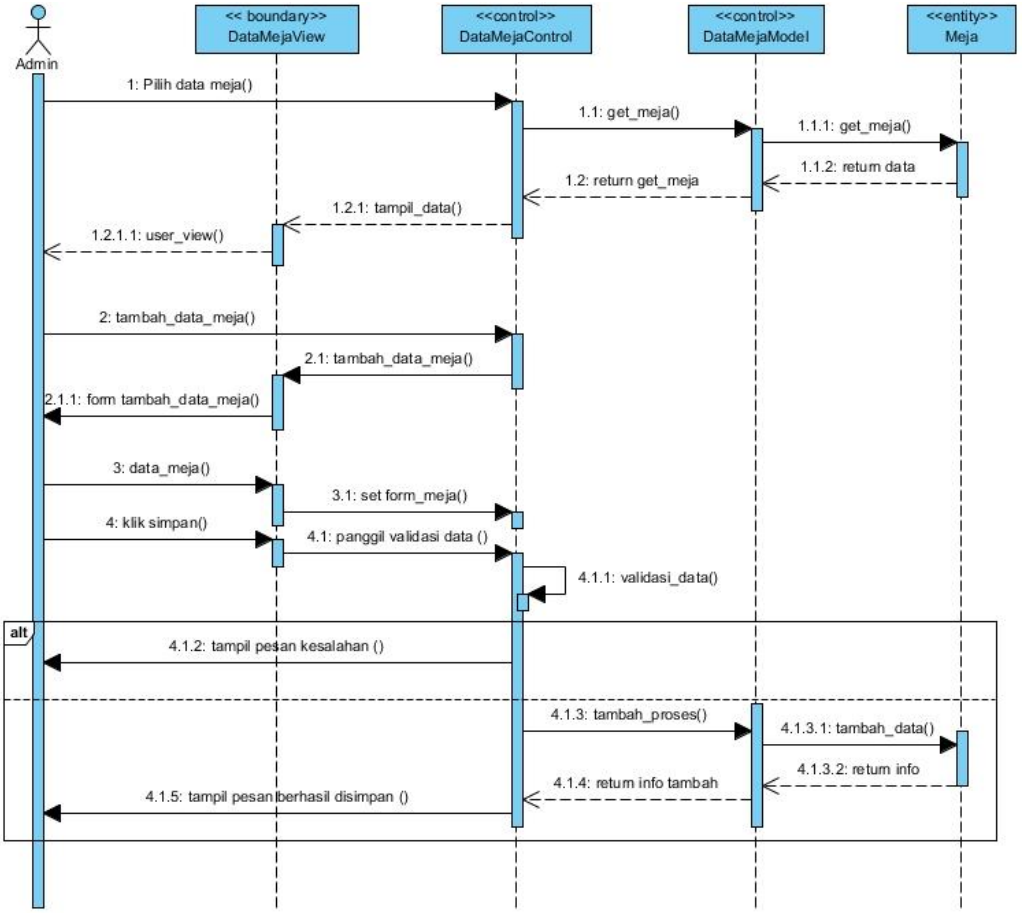
Gambar III.34 Sequence diagram edit menu pesanan

(iv)Hapus Menu Pesanan



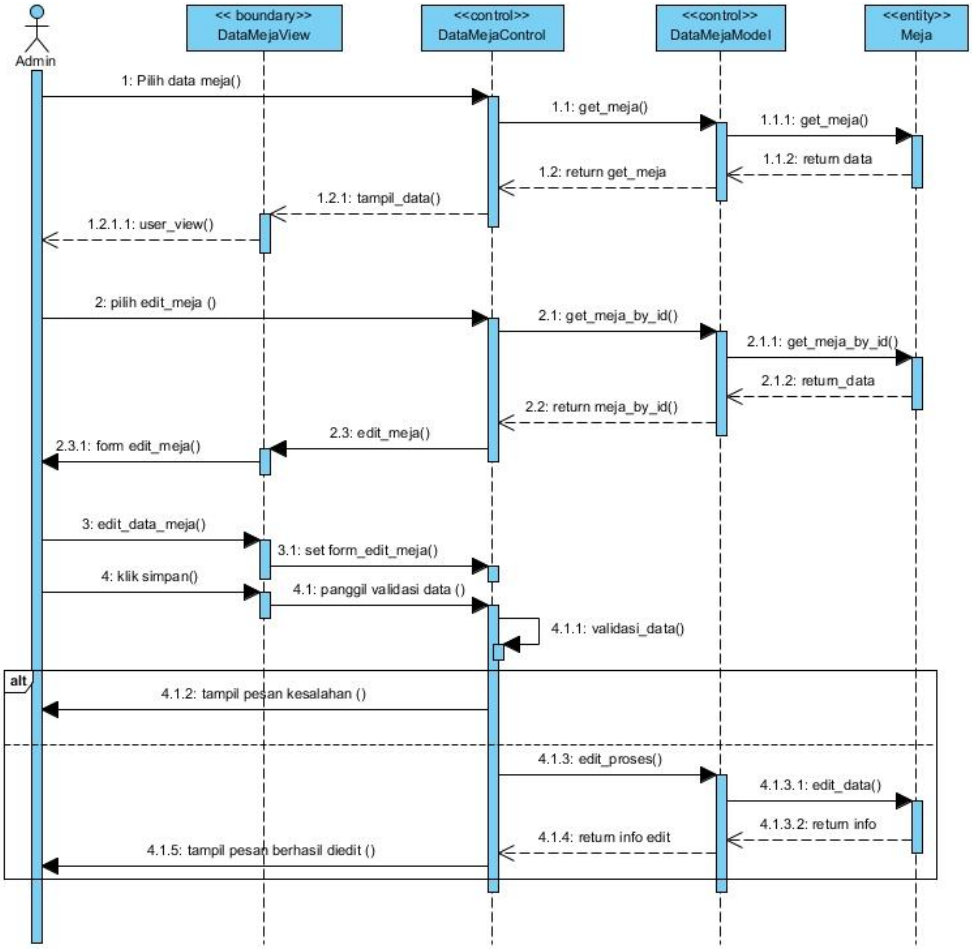
Gambar III.35 Sequence diagram hapus menu pesanan

(v) Tambah Meja



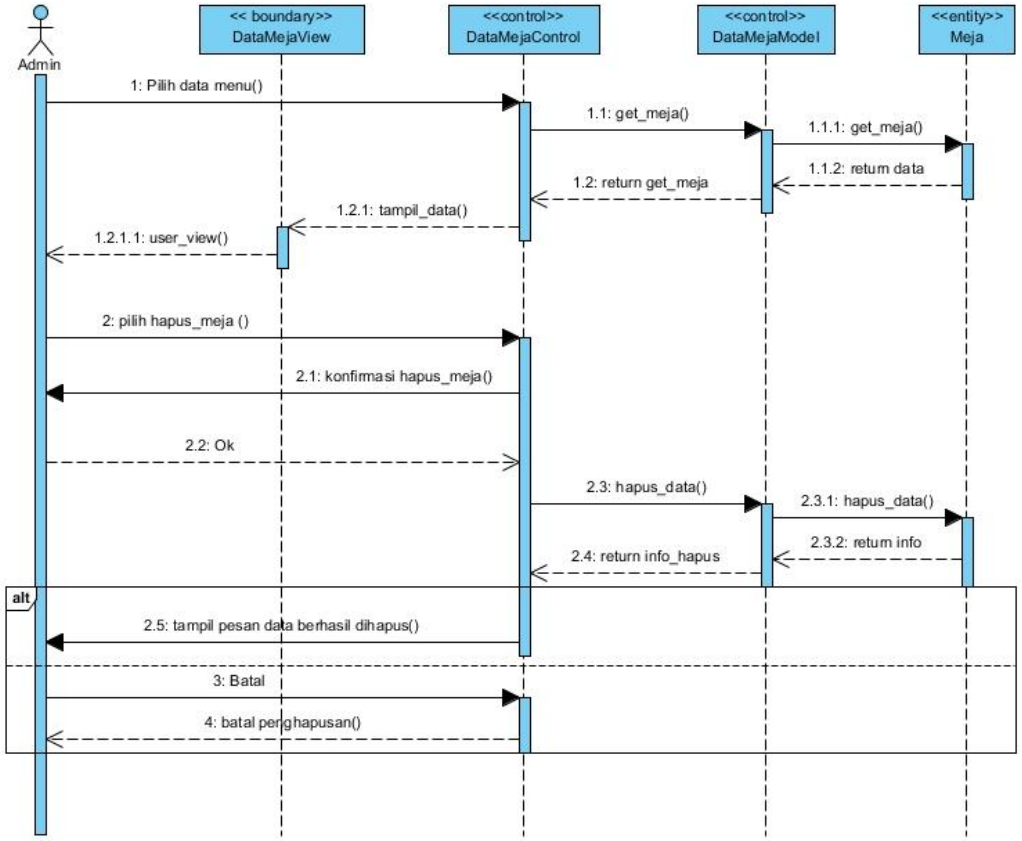
Gambar III.36 Sequence diagram tambah meja

(vi)Edit Meja



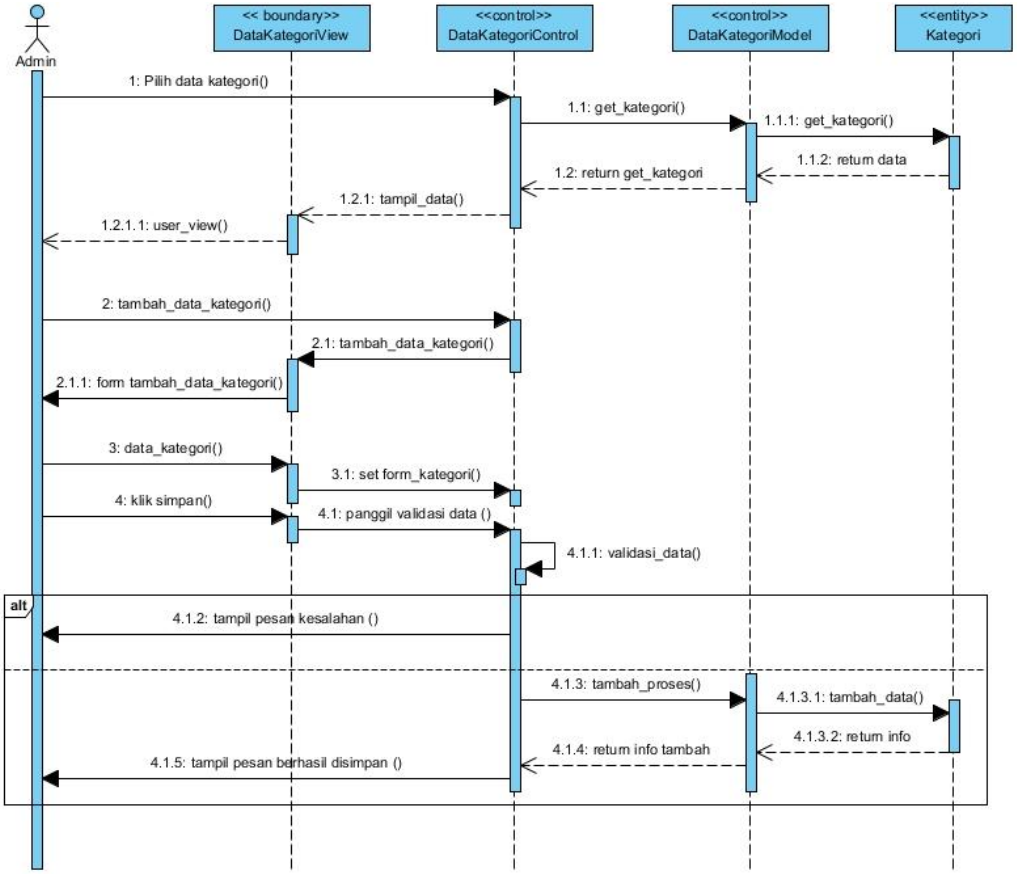
Gambar III.37 Sequence diagram edit meja

(vii) Hapus Meja



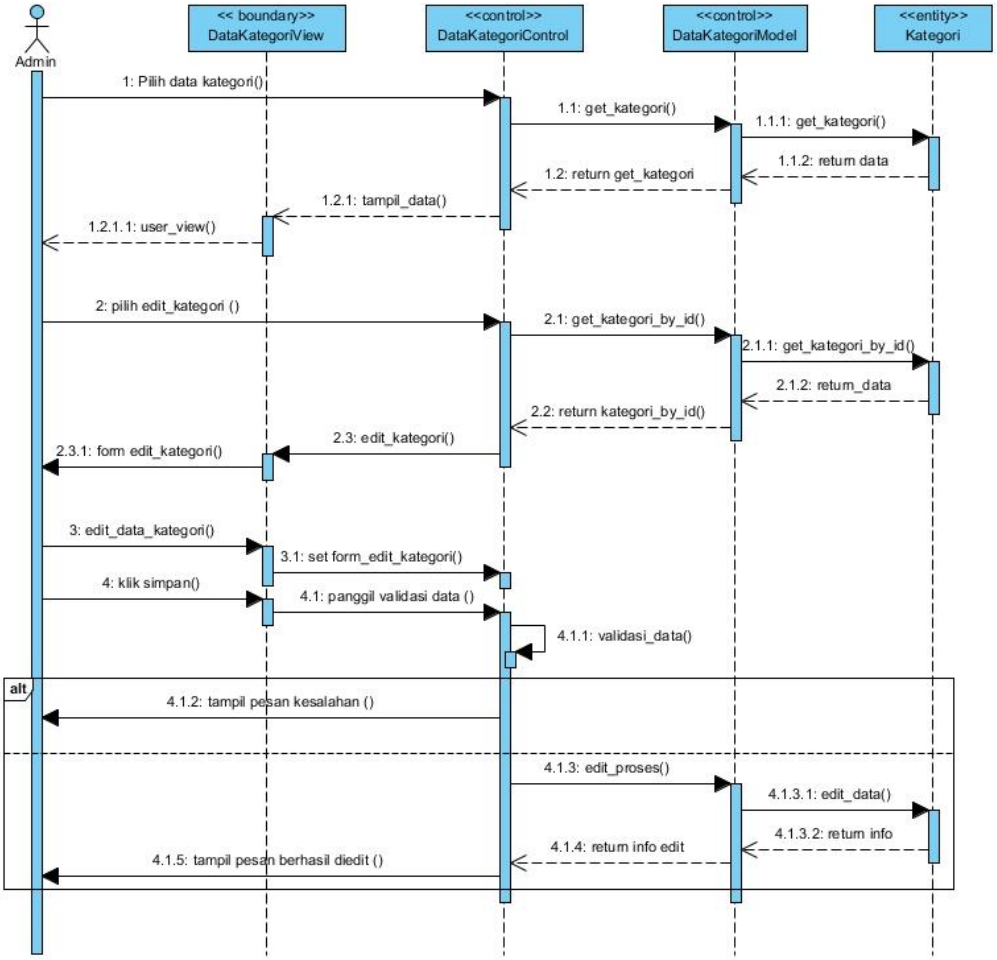
Gambar III.38 Sequence diagram hapus meja

(viii) Tambah Kategori



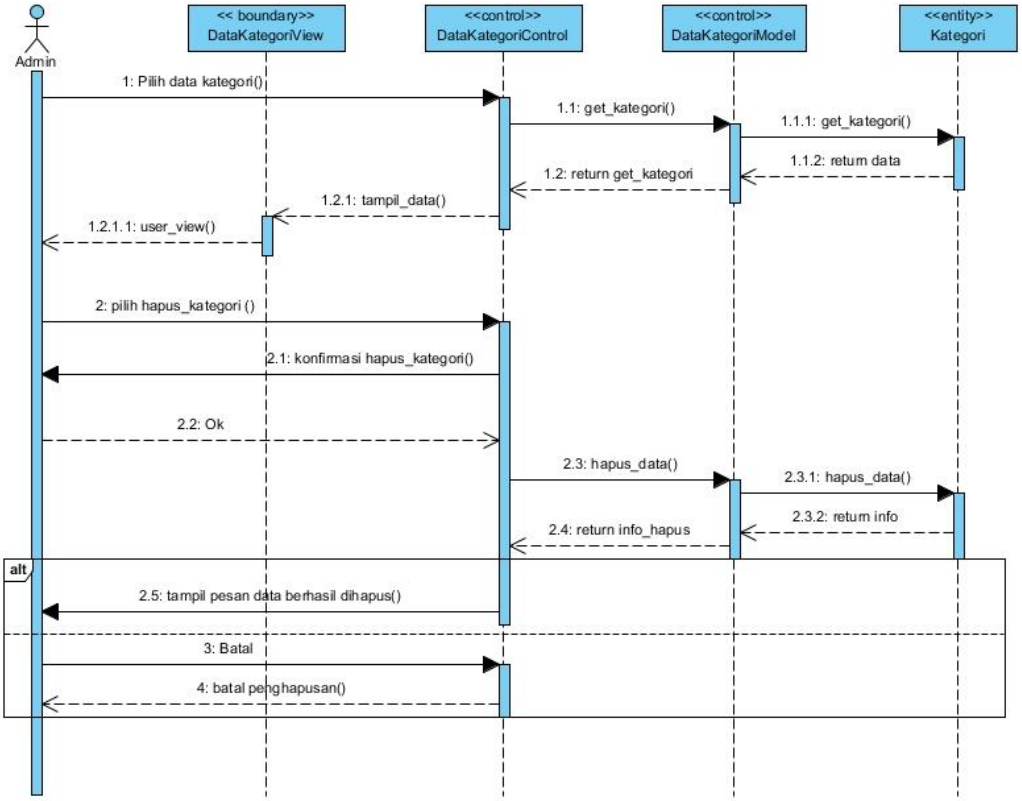
Gambar III.39 Sequence diagram tambah kategori

(ix)Edit Kategori



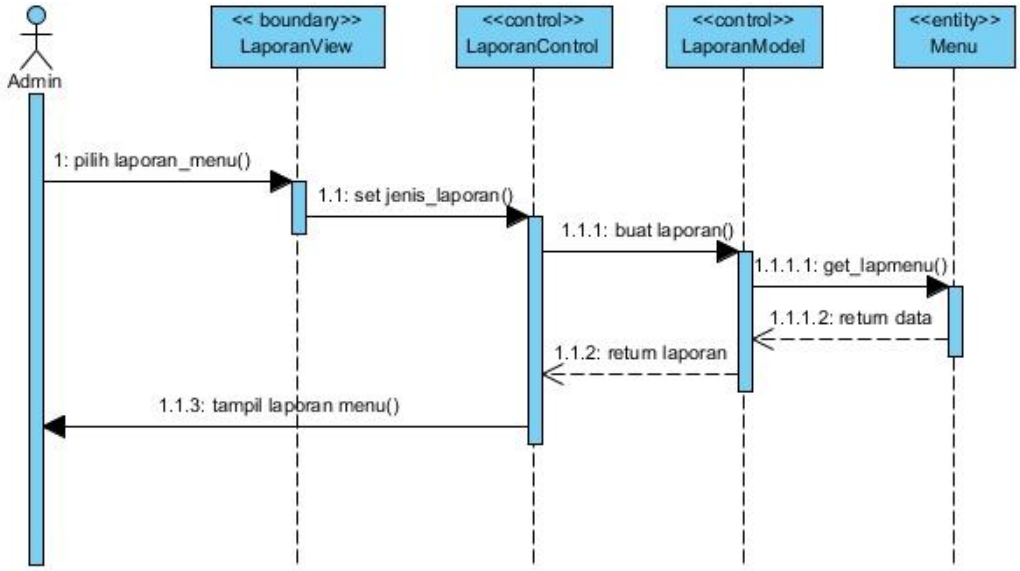
Gambar III.40 Sequence diagram edit kategori

(x) Hapus Kategori



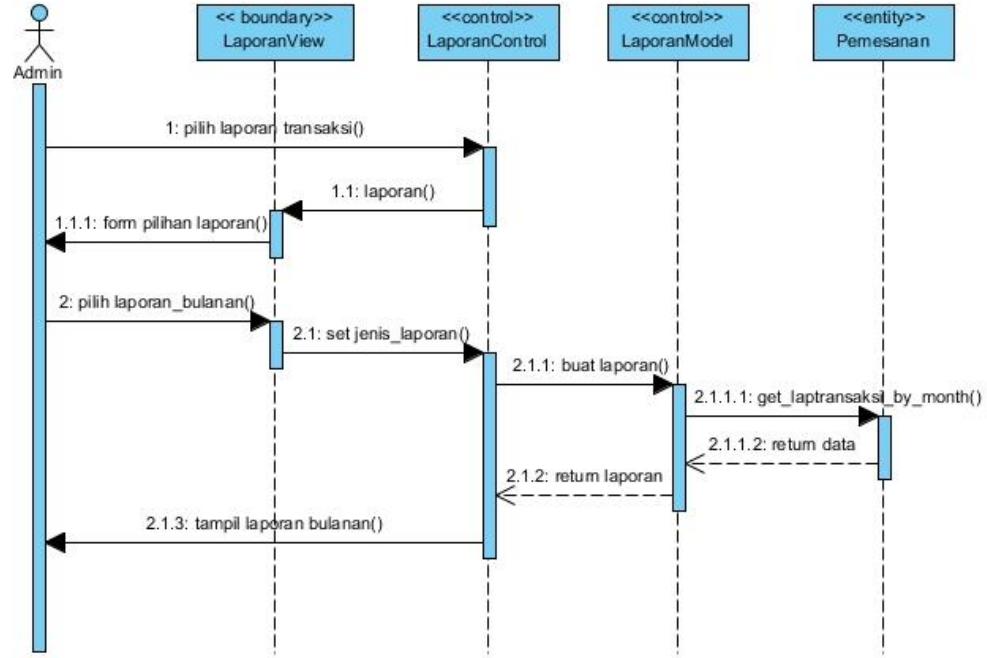
Gambar III.41 Sequence diagram hapus kategori

(xi) Cetak Laporan Data Menu



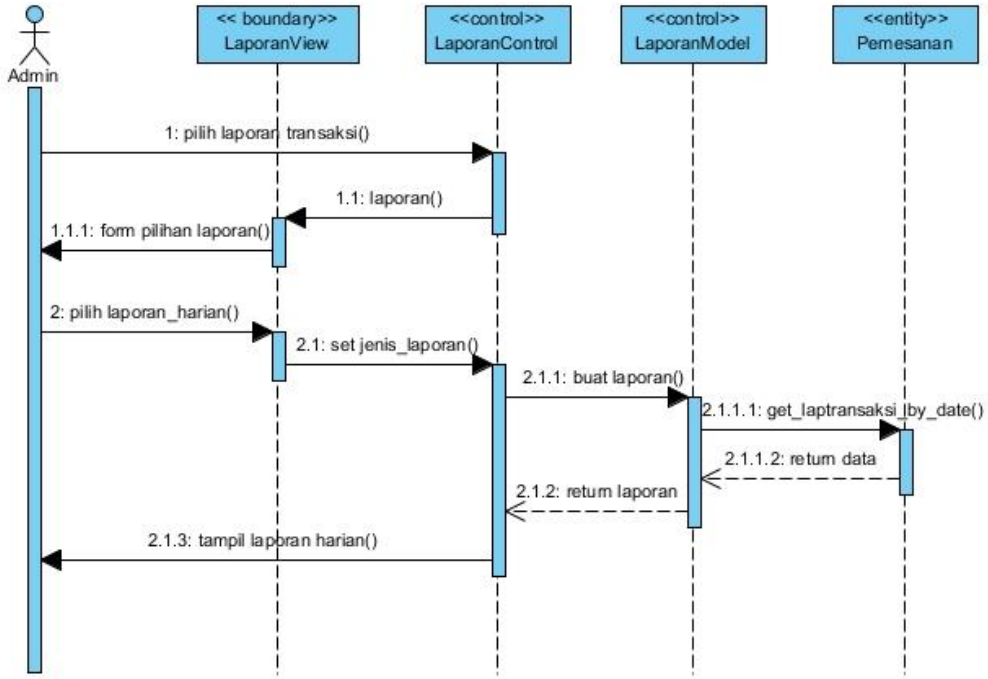
Gambar III.42 Sequence diagram laporan data menu

(xii) Cetak Laporan Transaksi Bulanan



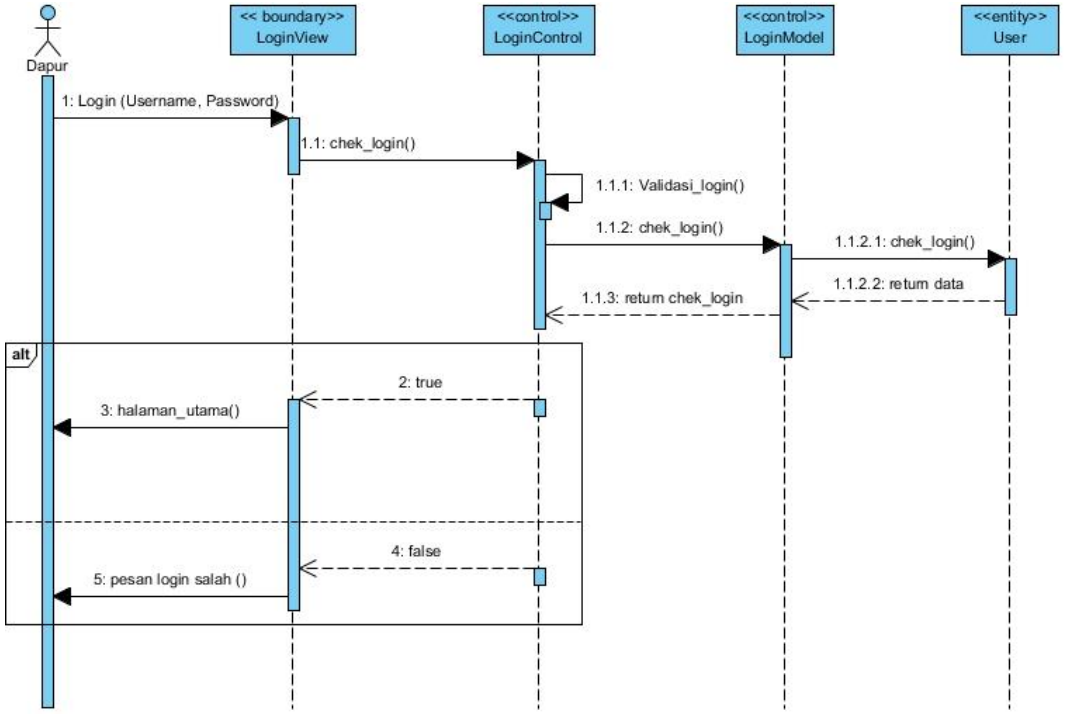
Gambar III.43 Sequence diagram laporan transaksi bulanan

(xiii) Cetak Laporan Transaksi Harian



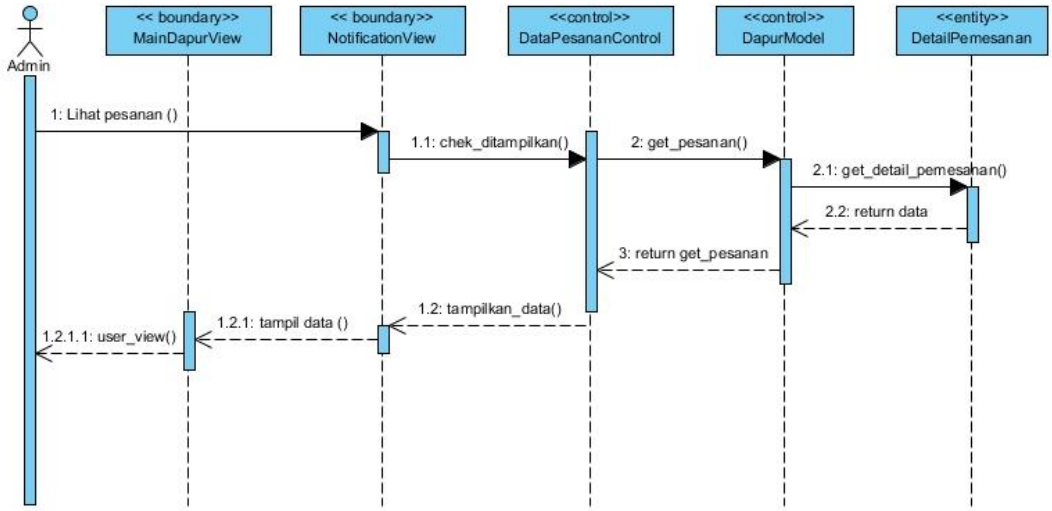
Gambar III.44 Sequence diagram laporan transaksi harian

(xiv) Login Dapur



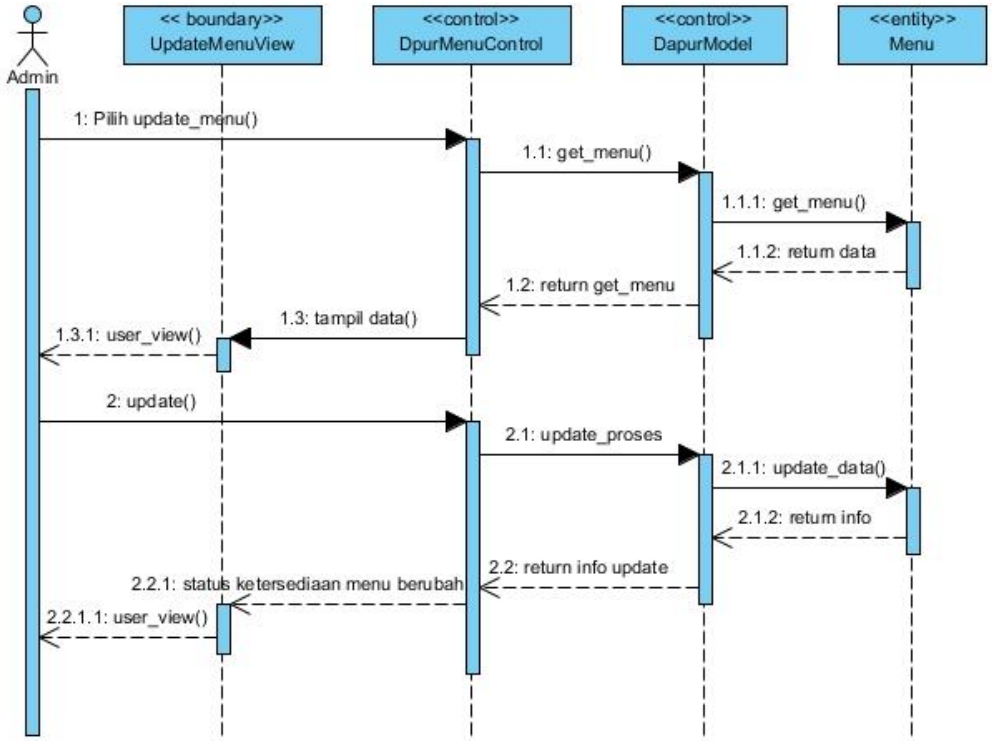
Gambar III.45 Sequence diagram login dapur

(xv) Lihat Pesanan



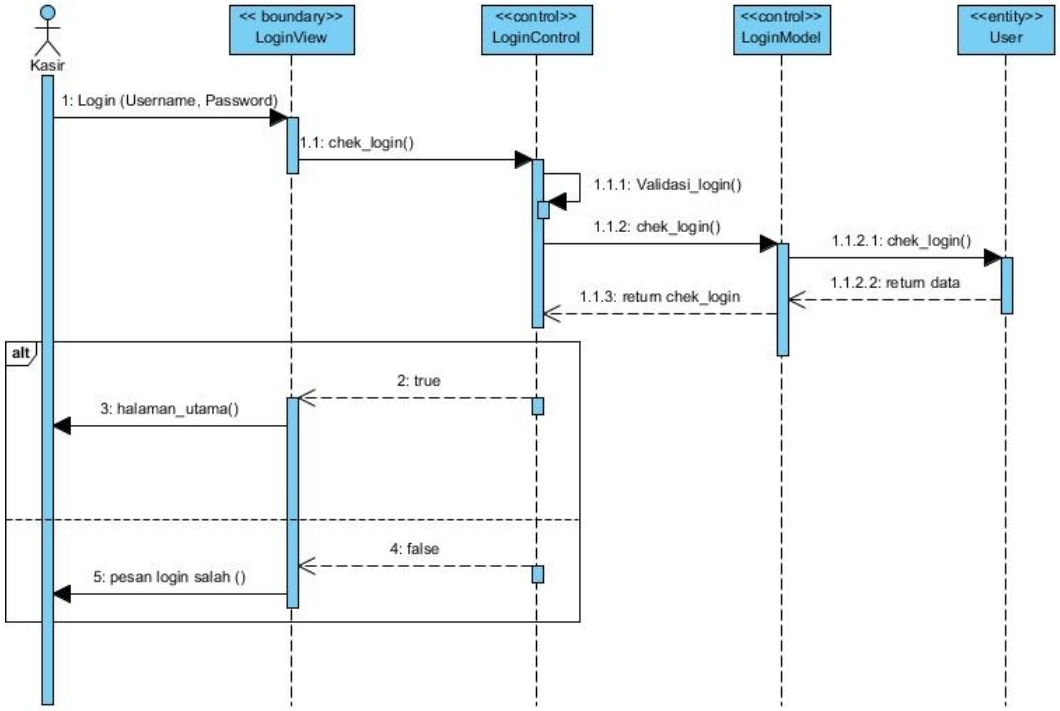
Gambar III.46 Sequence diagram lihat pesanan

(xvi) Update Status Menu Pesanan



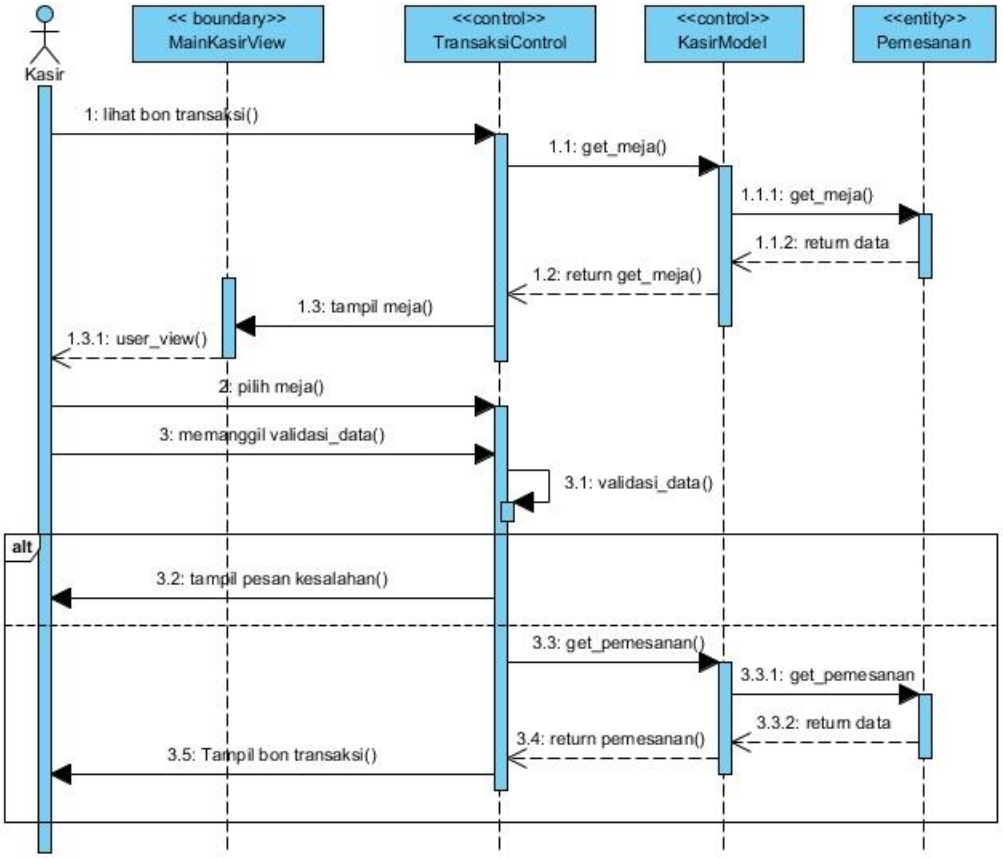
Gambar III.47 Sequence diagram update status pesanan

(xvii) Login kasir



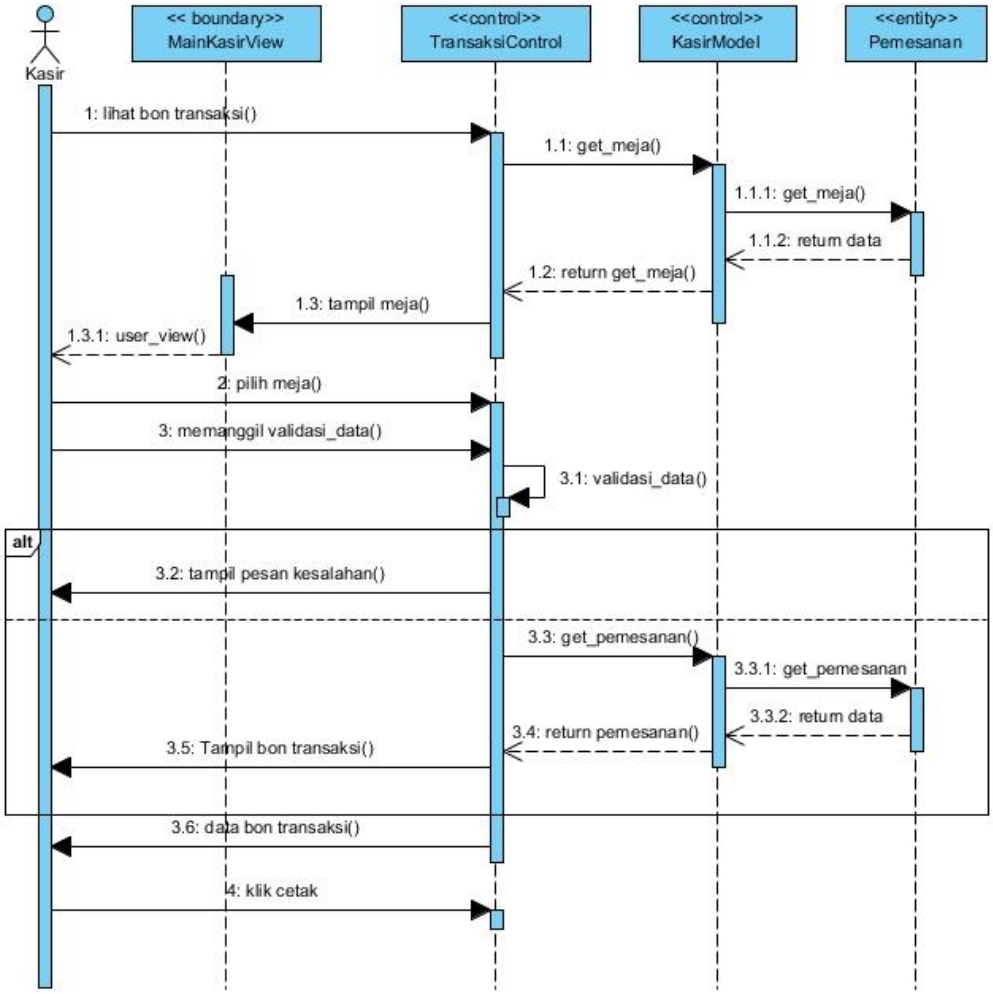
Gambar III.48 Sequence diagram login kasir

(xviii) Lihat Bon



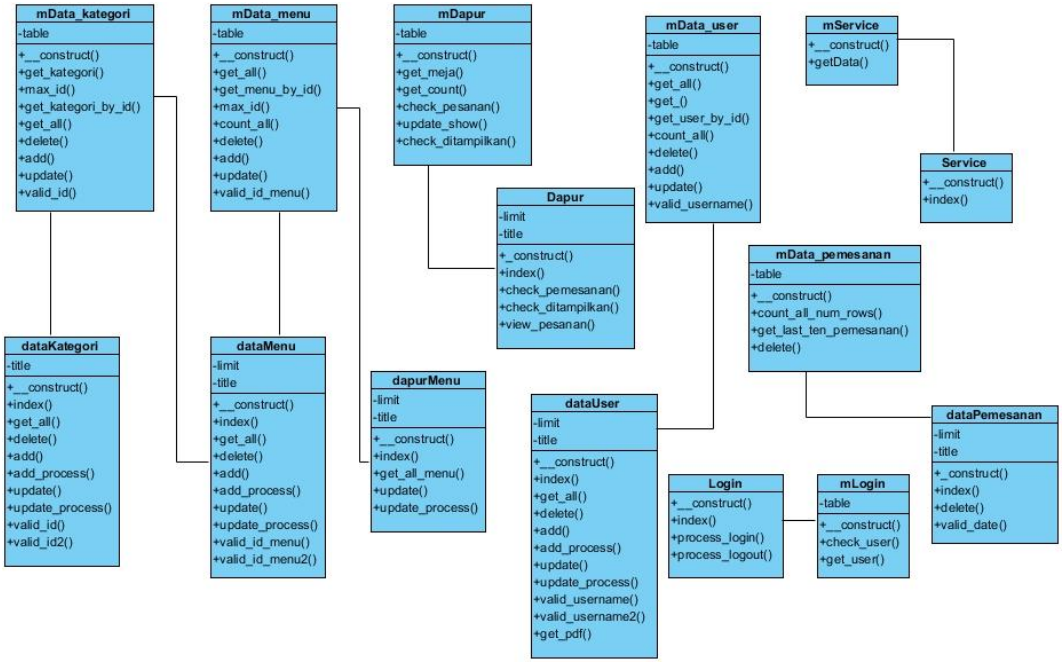
Gambar III.49 Sequence diagram lihat bon

(xix) Cetak Bon



Gambar III.50 Sequence diagram cetak bon

3.1.6.3.6 Class Diagram



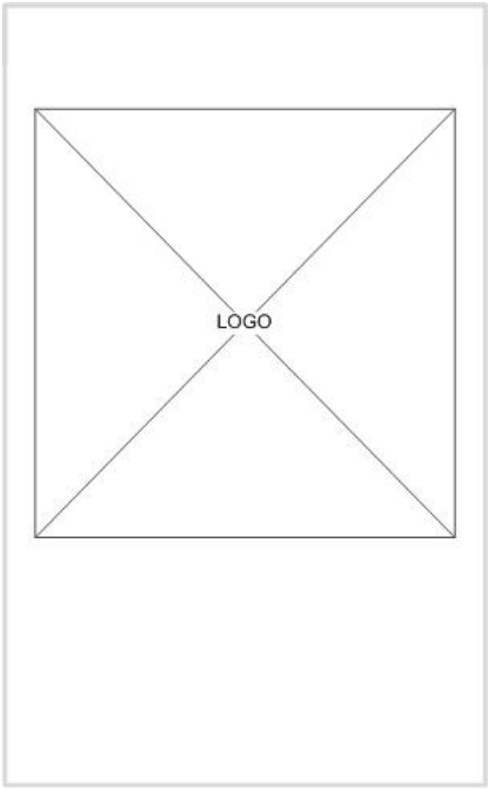
Gambar III.51 Class diagram pada web base

3.2 Perancangan

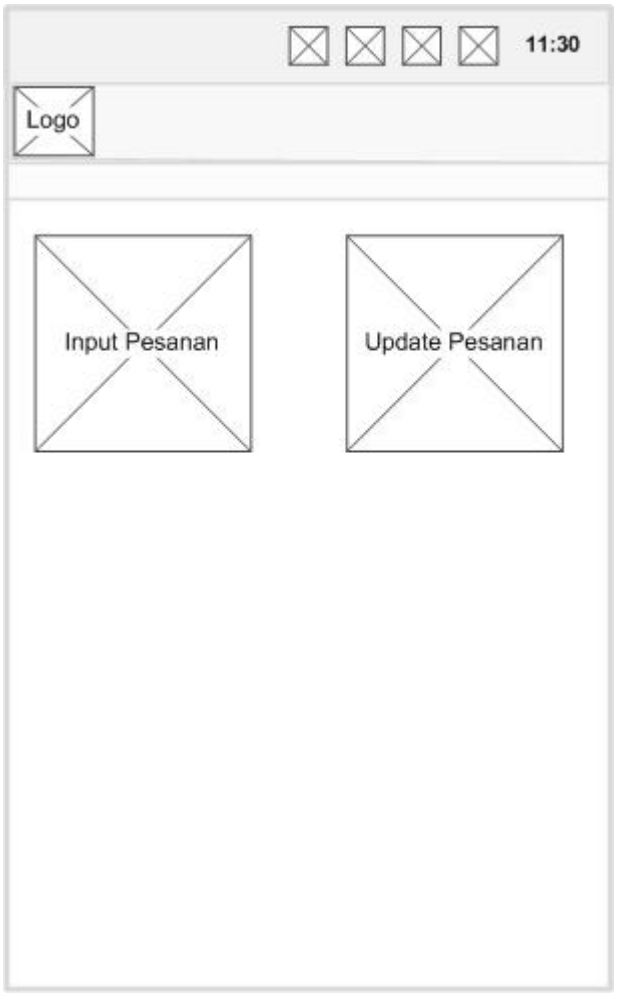
3.2.1 Perancangan Antarmuka

Interface atau antar muka merupakan tampilan dari suau program aplikasi yang berperan sebagai media komunikasi yang digunakan sebagai sarana berdialog antara program dengan *user*. Sistem yang akan dibangun diharapkan menyediakan *interface* yang mudah dipahami dan digunakan oleh *user*. Berikut ini adalah perancangan antarmuka pada sistem yang akan dibuat.

3.2.1.1 Perancangan antarmuka android



Gambar III.52 antarmuka android splash screen



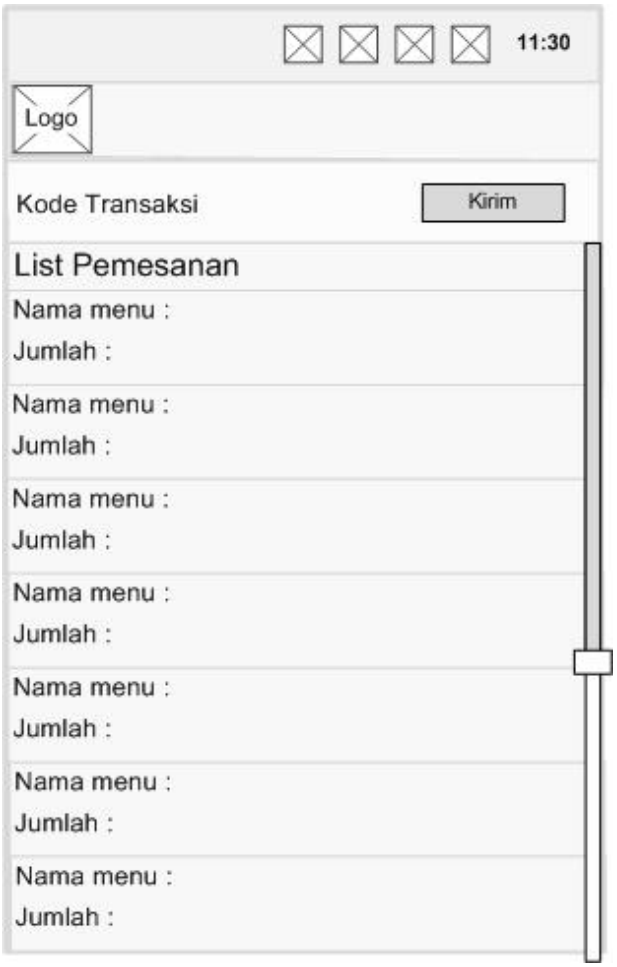
Gambar III.53 antarmuka android menu utama



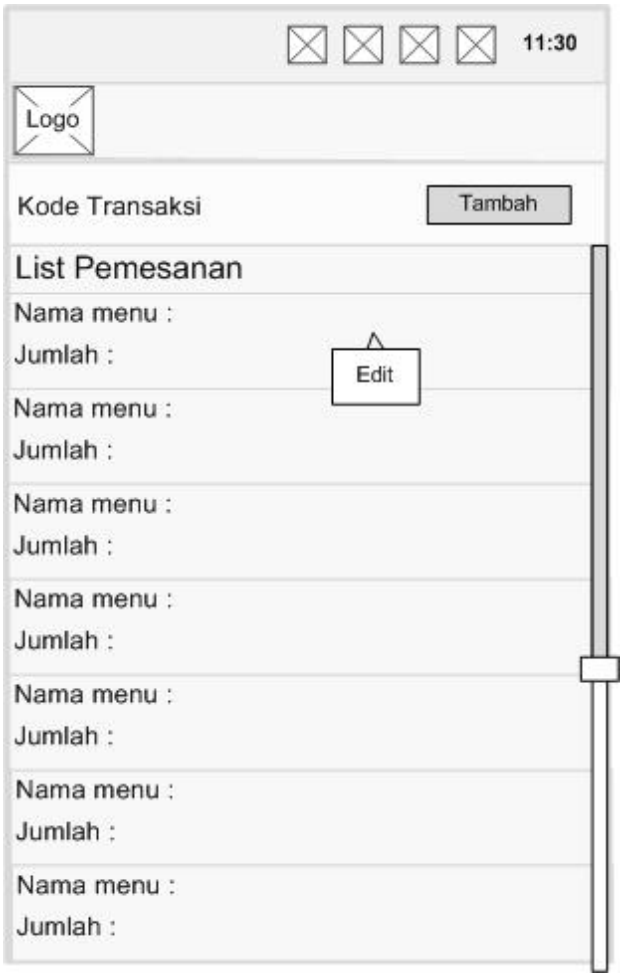
Gambar III.54 antarmuka android pilih meja



Gambar III.55 antarmuka android input pesanan



Gambar III.56 antar muka android kirim pesanan



Gambar III.57 antarmuka menu update pesanan

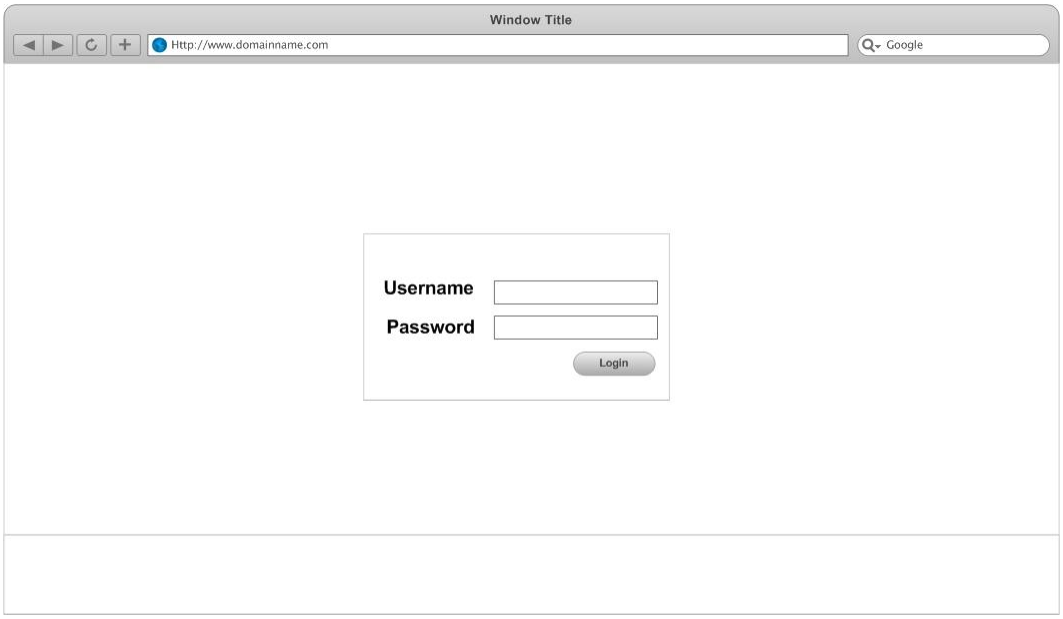


Gambar III.58 antarmuka edit pesanan



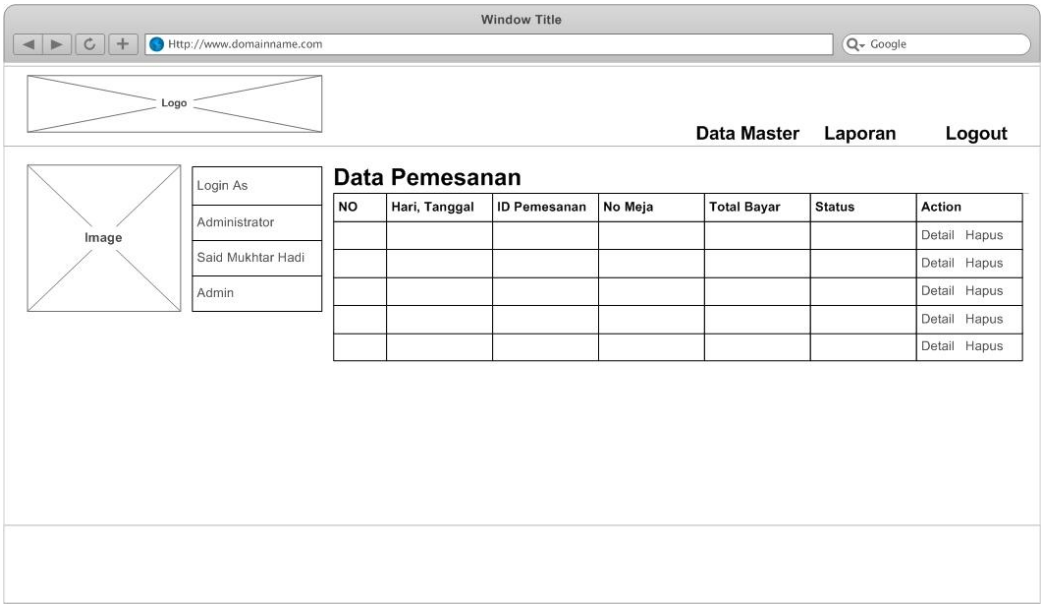
Gambar III.59 antarmuka android tambah pesanan

3.2.1.2 Perancangan antarmuka login

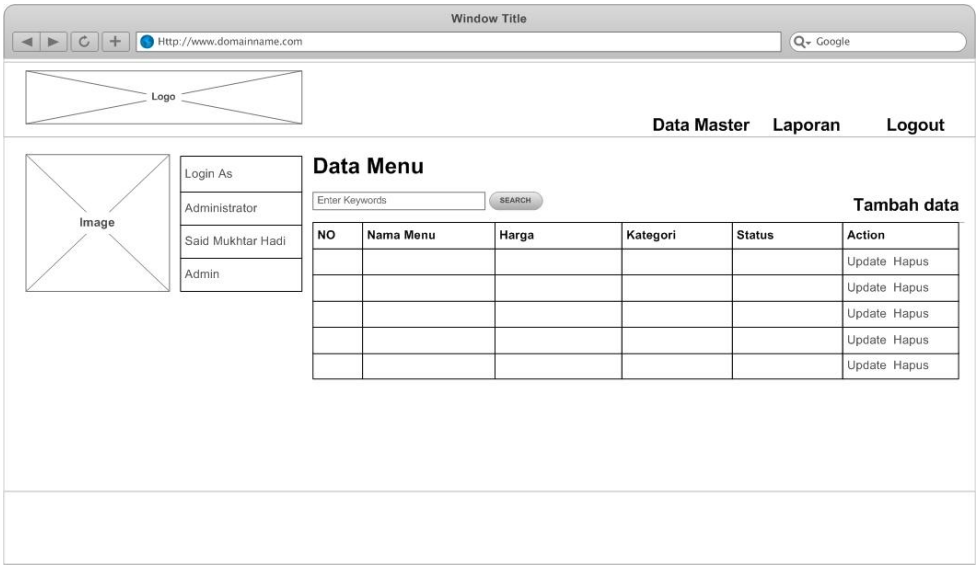


Gambar III.60 antarmuka login

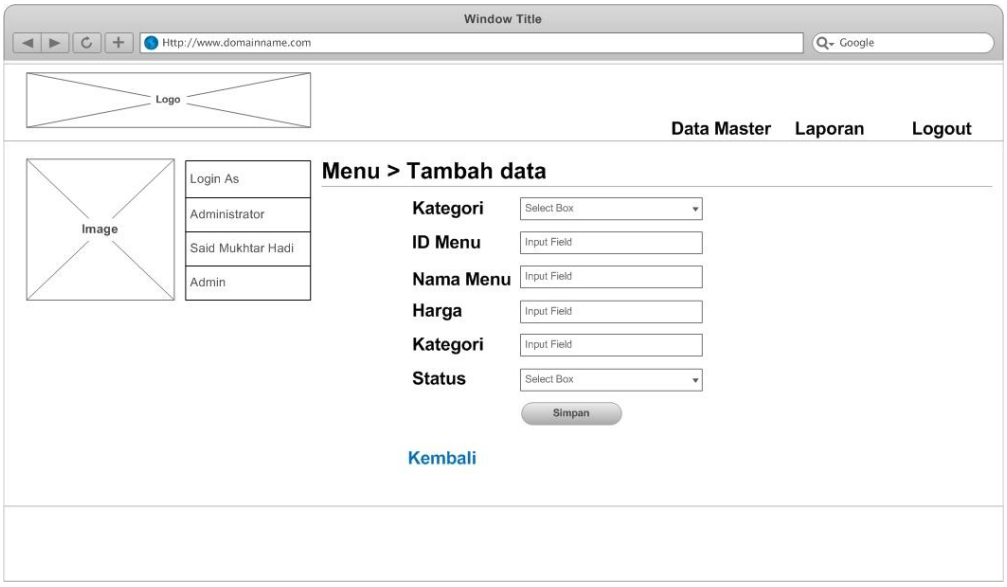
3.2.1.3 Perangcangan antarmuka admin



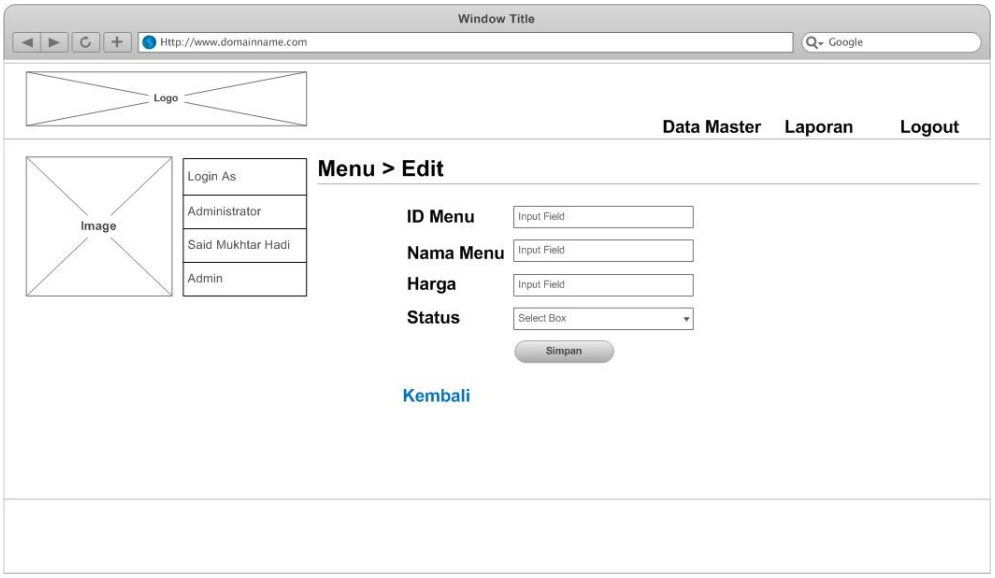
Gambar III.61 antarmuka admin halaman utama



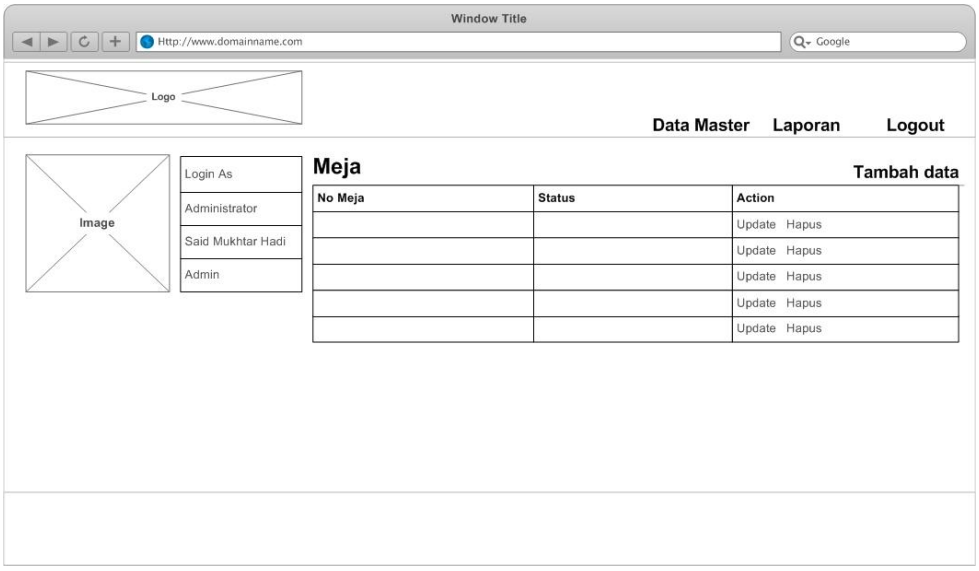
Gambar III.62 antarmuka data menu



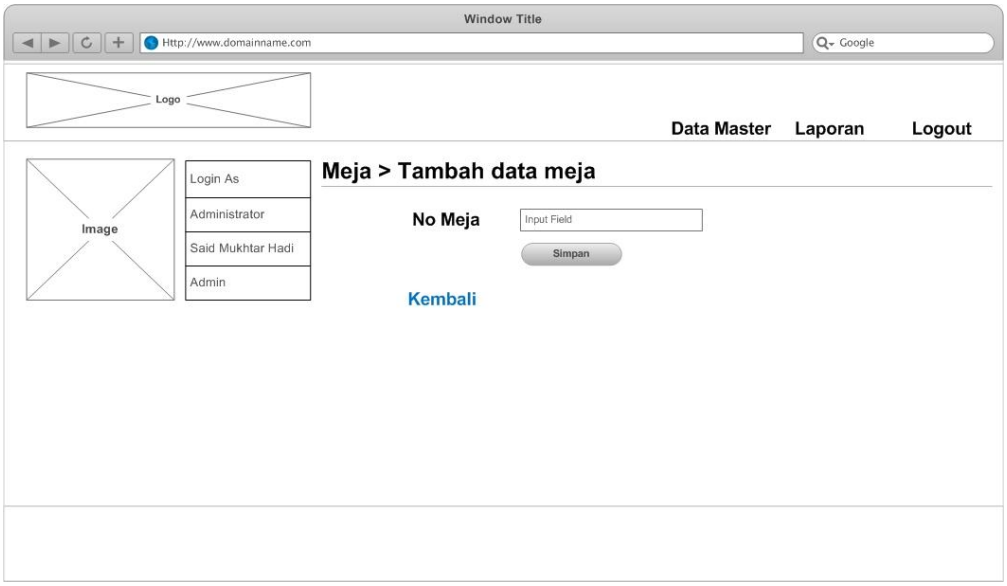
Gambar III.63 antarmuka admin tambah data menu



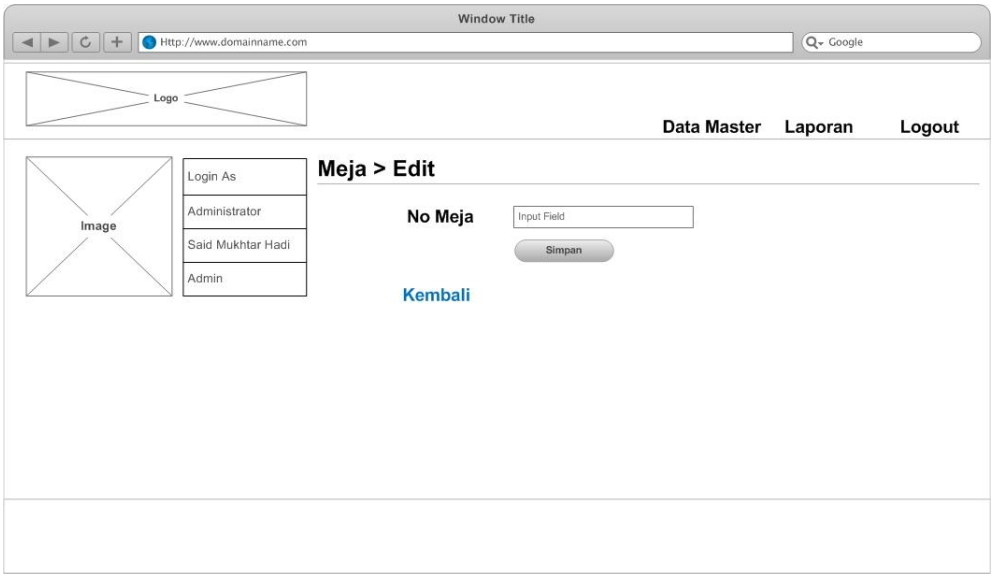
Gambar III.64 antarmuka admin edit data menu



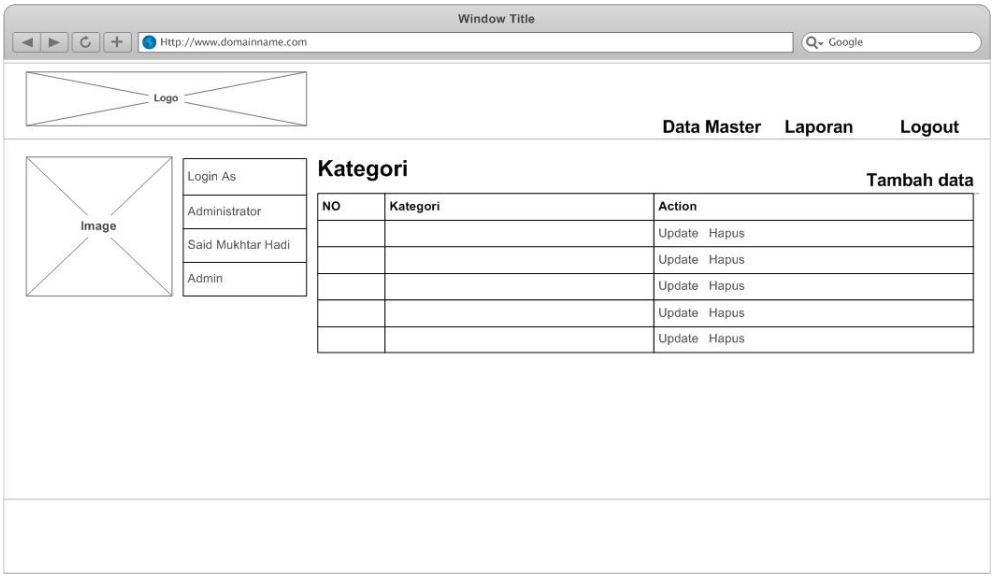
Gambar III.65 antarmuka data meja



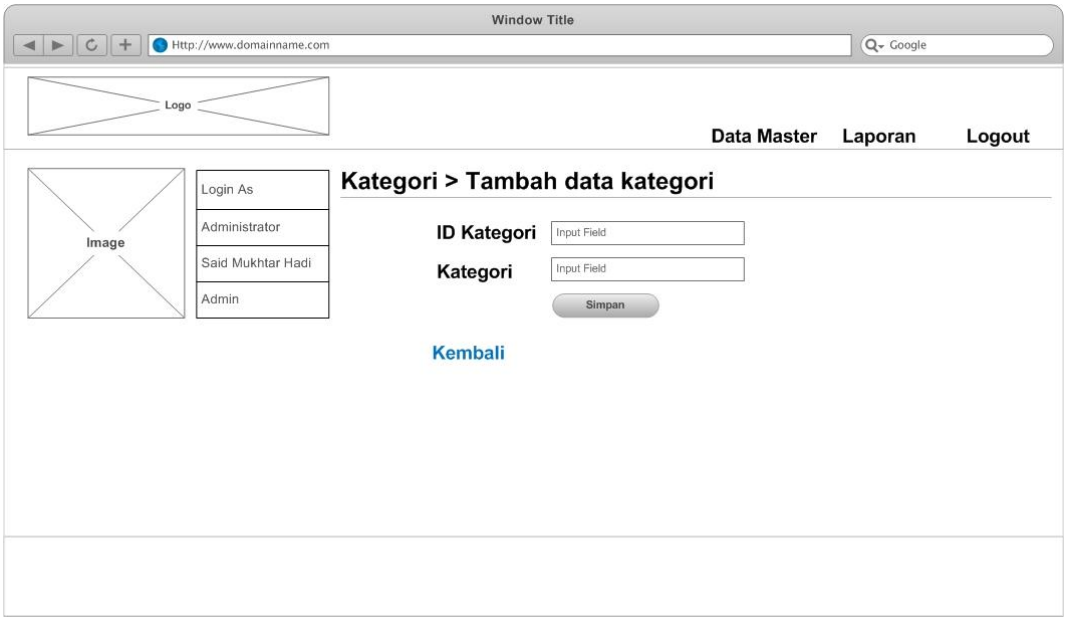
Gambar III.66 antarmuka admin tambah data meja



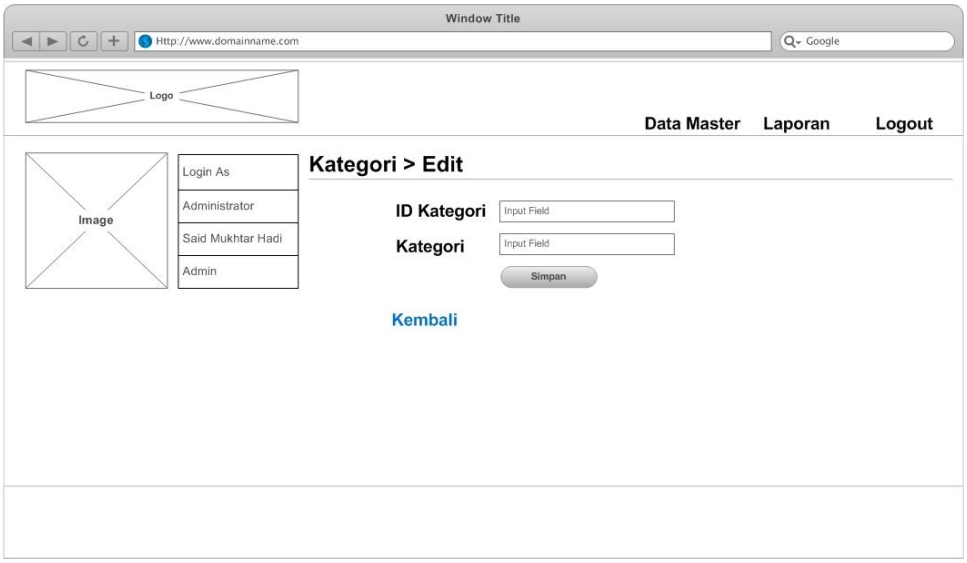
Gambar III.67 antarmuka admin edit data meja



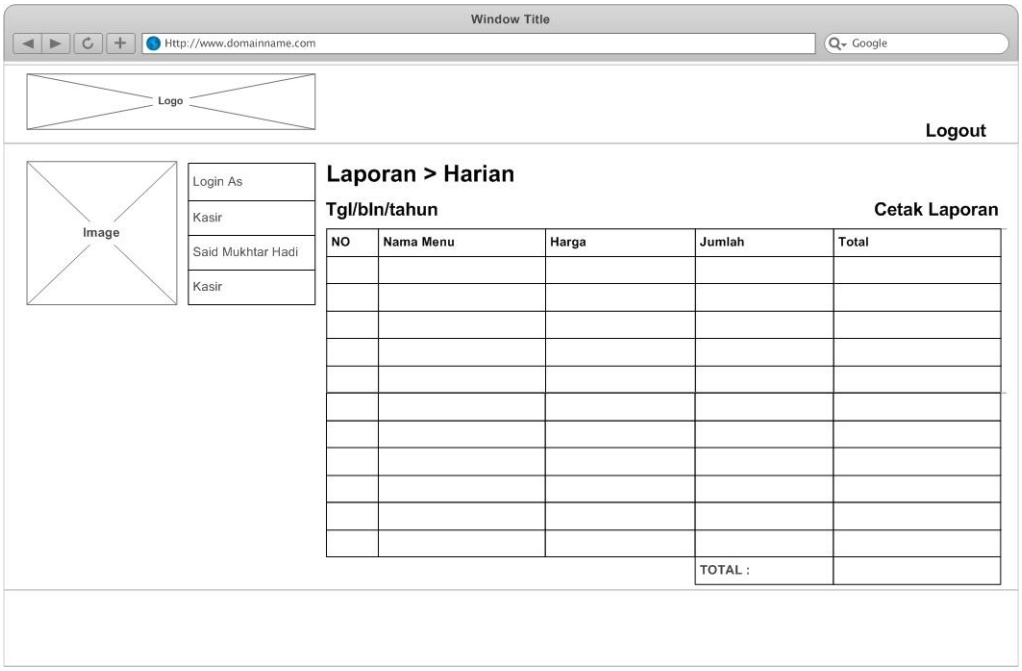
Gambar III.68 antarmuka data kategori



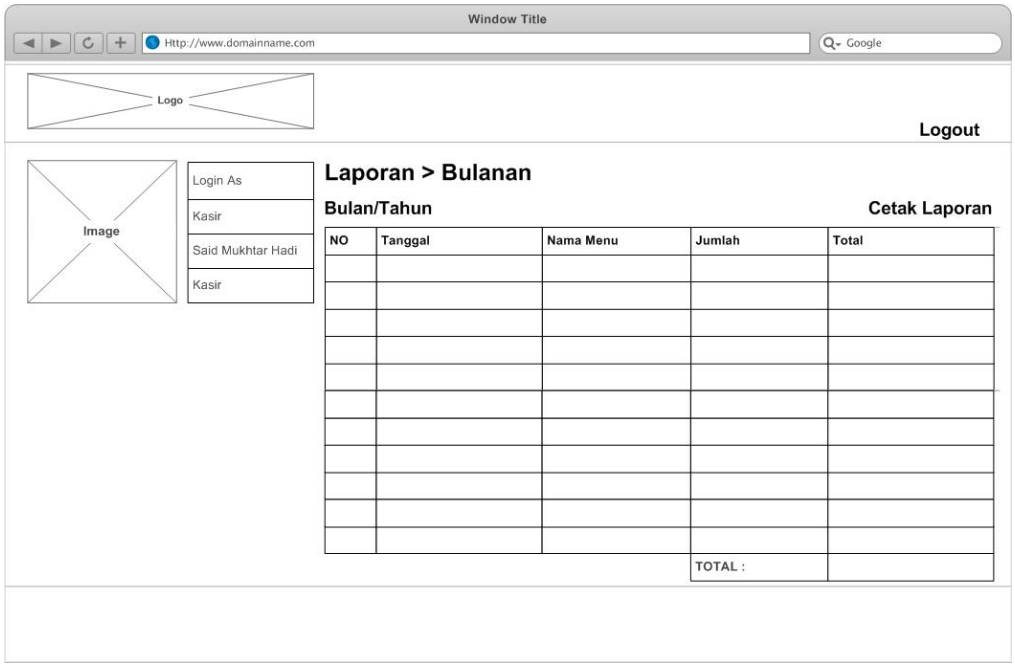
Gambar III.69 antarmuka tambah data kategori



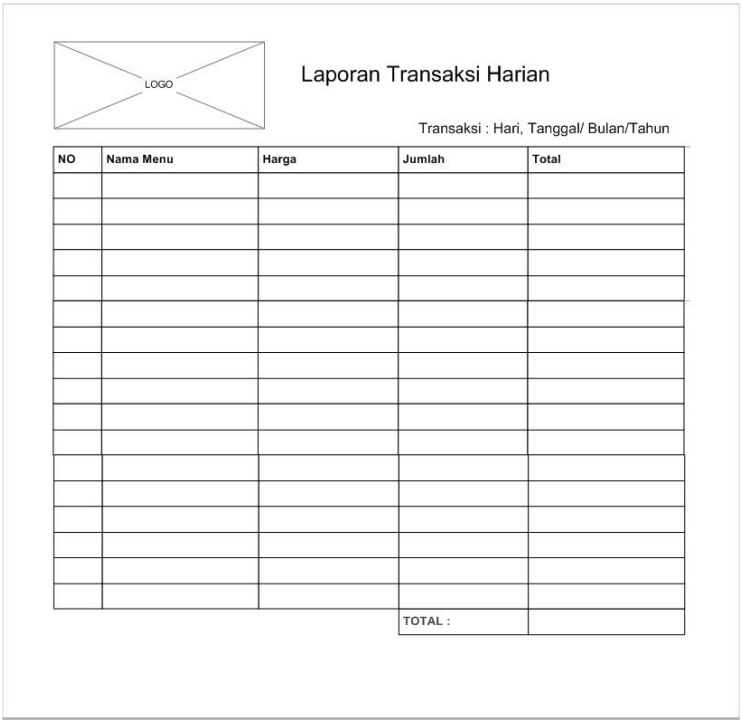
Gambar III.70 antarmuka edit data kategori



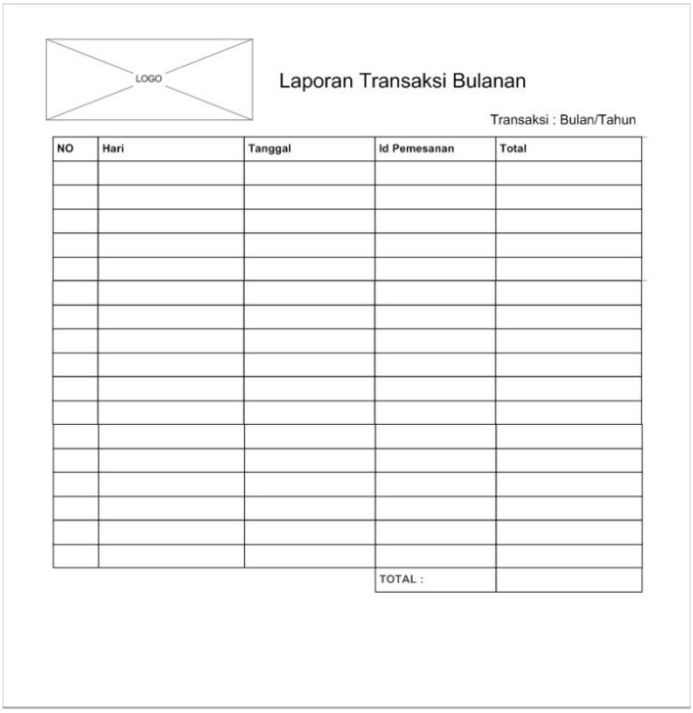
Gambar III.71 antarmuka cetak laporan harian



Gambar III.72 antarmuka laporan transaksi bulanan

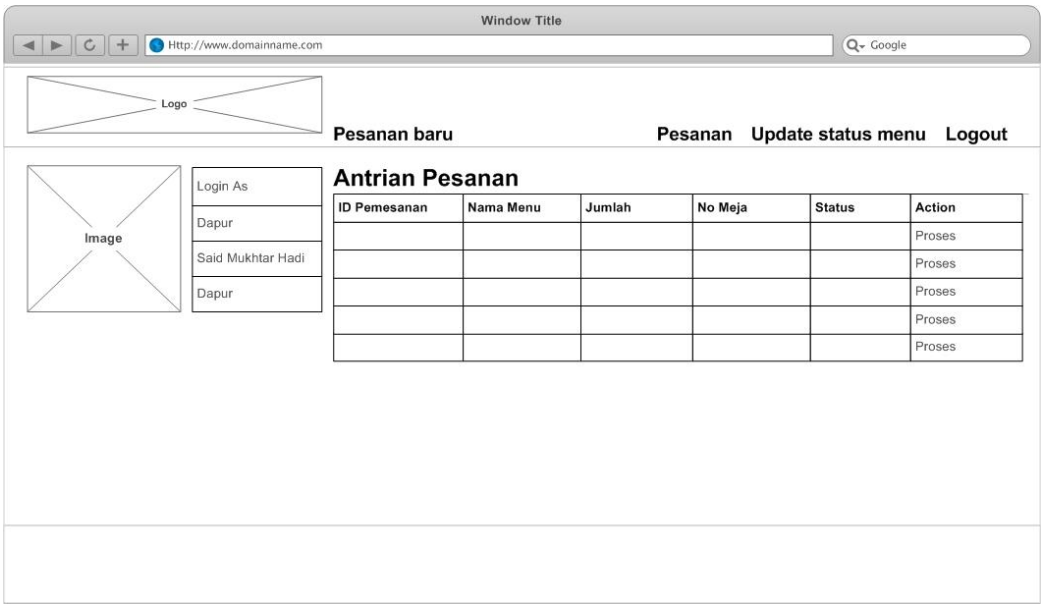


Gambar III.73 Laporan transaksi harian

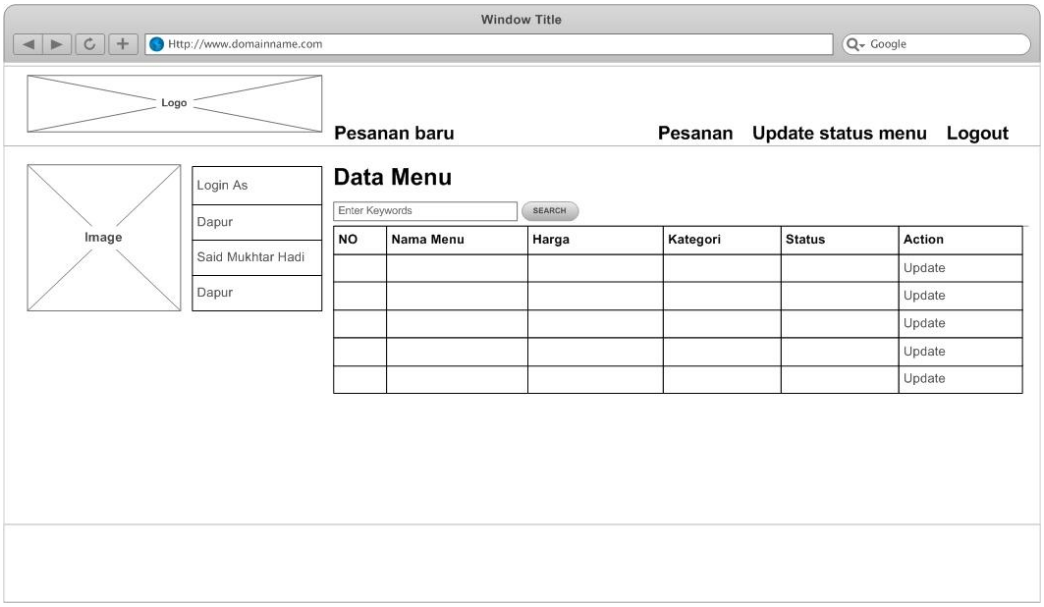


Gambar III.74 Laporan transaksi bulanan

3.2.1.4 Perangcangan antarmuka bagian dapur

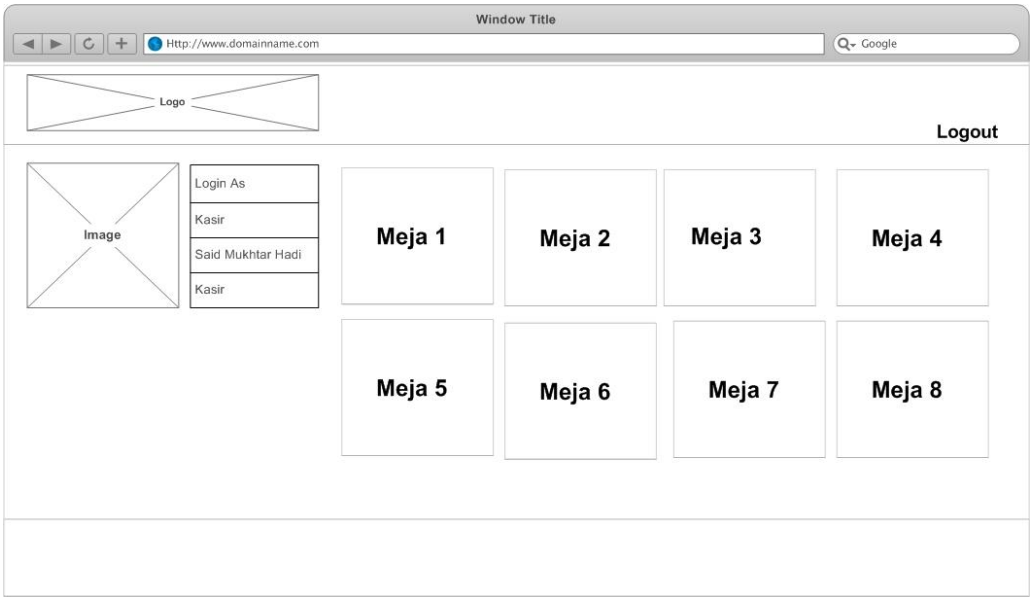


Gambar III.75 antarmuka lihat pesanan

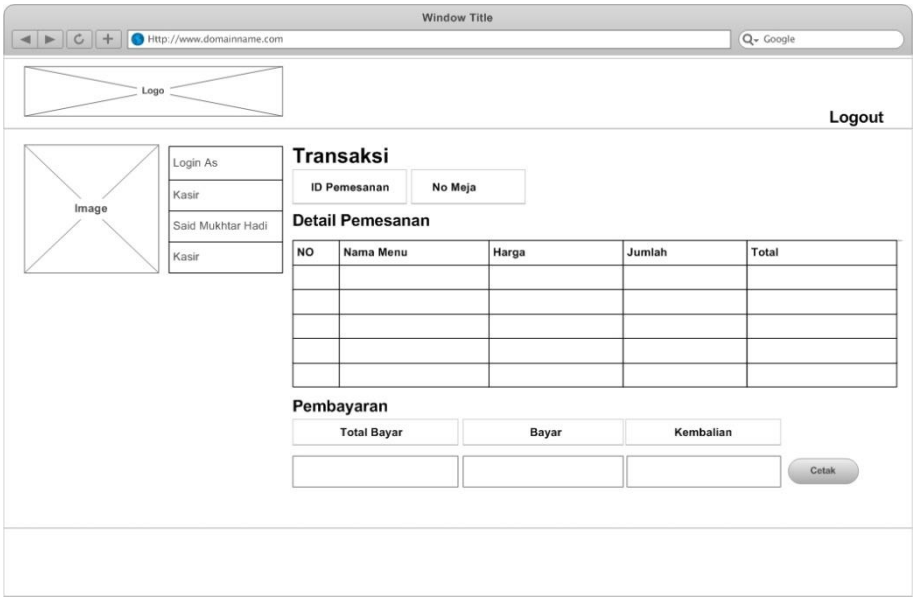


Gambar III.76 antarmuka update status pesanan

3.2.1.5 Perancangan antarmuka pada bagian kasir



Gambar III.77 antarmuka halaman utama kasir



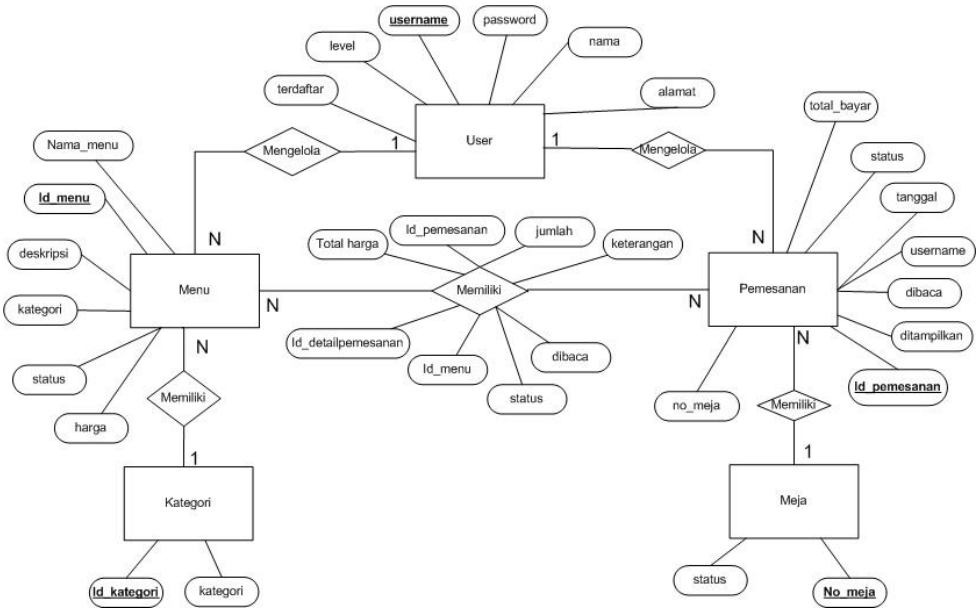
Gambar III.78 antarmuka lihat dan cetak bon

3.2.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data adalah menciptakan atau merancang kumpulan data yang terhubung dan tersimpan secara bersama-sama.

3.2.2.1 Entity Relationship Diagram

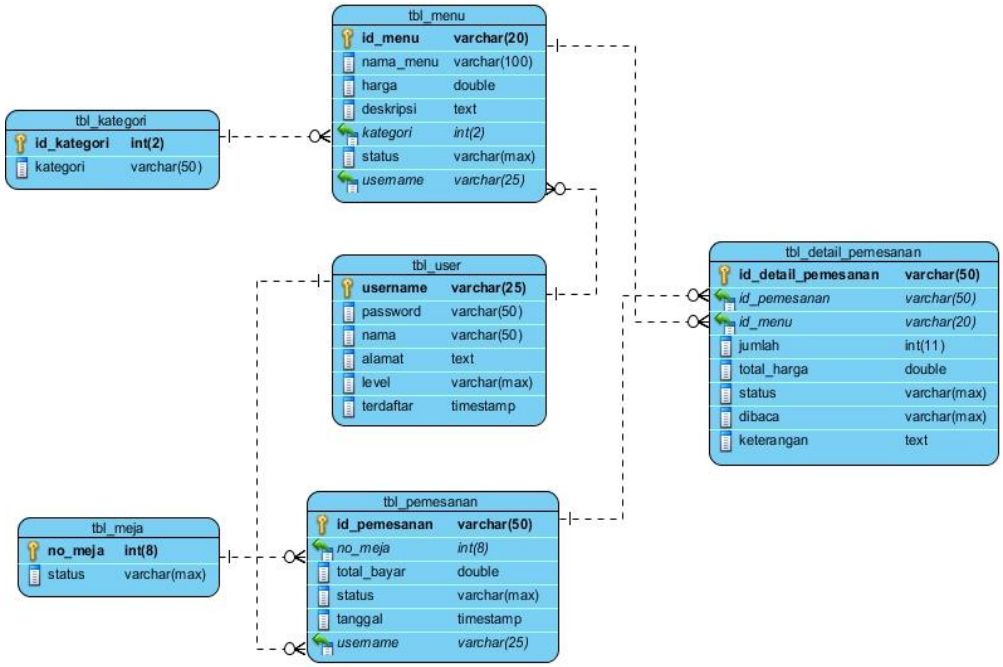
Dalam memodelkan data dan menggambarkan hubungan antara data yang ada pada sistem digunakan alat bantu yaitu diagram E-R. Sistem yang akan di bangun dapat dilihat hubungan antar entitas. Untuk itu sistem yang akan dirancang memiliki usulan ERD yaitu:



Gambar III.79 ER Diagram

3.2.2.2 Skema Relasi

Skema relasi menggambarkan hubungan antar data, arti data dan batasannya dijelaskan dengan baris dan kolom.



Gambar III.80 Skema Relasi

3.2.2.3 Perancangan Struktur Tabel

3.2.2.3.1 Struktur Tabel Pada Server

Tabel-tabel yang terdapat dalam basis data yang digunakan dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Tabel User

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel admin yang akan digunakan pada pembangunan sistem. Struktur tabel admin adalah sebagai berikut :

Tabel III.26 Struktur tabel admin

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	username	varchar	25	*Primary Key
2	password	varchar	20	
3	nama	varchar	30	
4	alamat	text		
5	level	enum	(‘ADMIN’, ‘DAPUR’, ’KASIR’)	
6	terdaftar	timestamp		

2. Tabel Menu

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel menu yang akan digunakan untuk menampung seluruh data menu. Struktur tabel menu adalah sebagai berikut:

Tabel III.27 Struktur tabel menu

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	id_menu	varchar	15	*Primary Key
2	nama_menu	varchar	50	

3	harga	double	8,0	
4	deskripsi	text		
5	kategori	Integer	2	**ForeignKey
6	status	Enum	(‘Tersedia’, ’Tidak Tersedia)	

3. Tabel Pemesanan

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel pemesanan yang akan digunakan untuk menampung seluruh pemesanan yang diinputkan pelayan. Struktur tabel pemesanan adalah sebagai berikut:

Tabel III.28 Struktur tabel pemesanan

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	id_pemesanan	varchar	20	*Primary Key
2	no_meja	integer	3	**ForeignKey
3	total_bayar	varchar	10	
4	status	enum	(‘Sudah Bayar, ‘Belum Bayar’)	
5	tanggal	timestamp		
6	edited	varchar	1	

4. Tabel Kategori

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel kategori yang akan digunakan untuk menampung kategori dari menu. Struktur tabel kategori adalah sebagai berikut:

Tabel III.29 Struktur tabel kategori

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	id_kategori	integer	2	*Primary Key
2	kategori	varchar	20	

5. Tabel Detail Pemesanan

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel detail pemesanan yang akan digunakan untuk menampung detail pemesanan dari pesanan yang diinputkan. Struktur tabel detail pemesanan adalah sebagai berikut:

Tabel III.30 Struktur tabel detail pemesanan

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	id_detail_pemesanan	varchar	30	*Primary Key
2	id_pemesanan	varchar	20	**Foreign key
3	id_menu	varchar	20	**Foreign key
4	jumlah	integer	2	
5	total_harga	double	8,0	
6	status	enum	(‘Antri, ‘Proses, Selesai’)	
7	dibaca	enum	(‘Y,T’)	
8	keterangan	text		

6. Tabel Meja

Tabel ini adalah perancangan untuk tabel meja yang akan digunakan untuk menampung data meja. Struktur tabel meja adalah sebagai berikut:

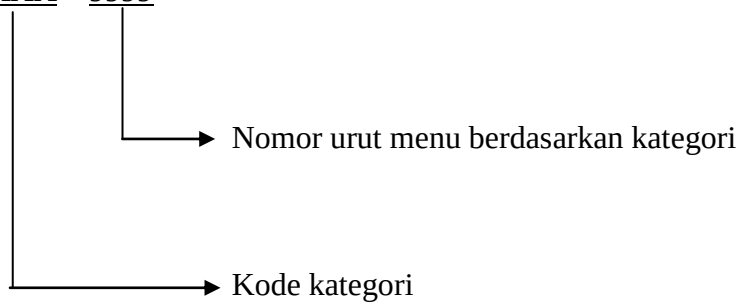
Tabel III.31 Struktur tabel meja

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	no_meja	integer	8	*Primary Key
2	Status	enum	(‘ISI’,’ KOSONG’)	

3.2.2.4 Perancangan Kode

1. ID Menu

Format : AAAA – 9999

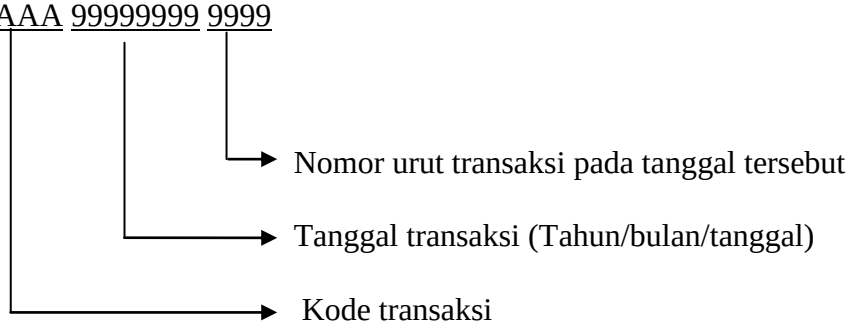


Contoh :

Chin-0001, ID Menu yang mempunyai kode kategori Chin dengan nomor urut menu 1.

2. ID Pemesanan

Format : AAAA 99999999 9999



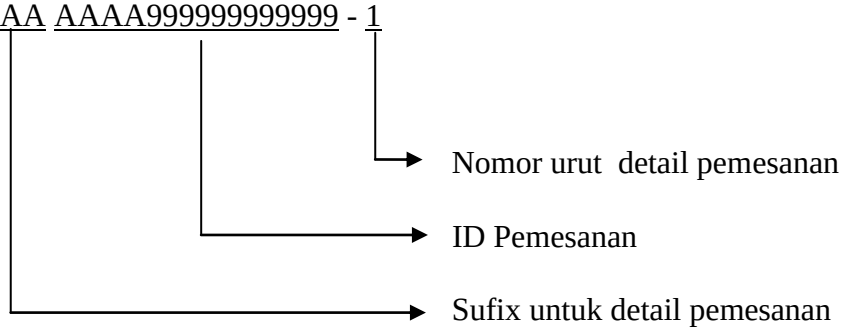
Contoh :

TRANS201201050001, Transaksi (pemesanan) yang masuk pada tanggal 05/01/2012 dengan nomor urut transaksi 1.

Untuk nomor urut transaksi pada id pemesanan setiap tanggal yang berbeda maka nomor akan di ulang dari 0001 kembali. Misal pada tangal 201205 no terakhir 0007 ,dan jika pada tanggal selanjutnya no urut transaksi di reset menjadi 0001 kembali. Ini berfungsi jika kita ingin mengetahui berapa transaksi yang telah di lakukan pada tanggal tersebut tanpa harus melakukan query lagi.

3. ID Detail Pemesanan

Format : AAA AAAA999999999999 - 1



Contoh :

DETTRANS201201050001-1, Detail Pemesanan pada tanggal 05/01/2012 dengan nomor urut detail pemesanan 1.

3.2.2.5 Perancangan Status

1. Status Meja

KOSONG : Menyatakan status meja kosong, dan no meja ditampilkan pada saat input pesanan pada aplikasi pelayan.

ISI : Menyatakan status meja sedang di isi, no meja tidak ditampilkan pada saat input pesanan, dan akan ditampilkan pada saat update pesanan pada aplikasi pelayan.

2. Status Menu

TERSEDIA : Menyatakan status menu pesanan tersedia dan data menu ditampilkan pada saat input pesanan di aplikasi pelayan.

TIDAK TERSEDIA : Menyatakan satatus menu pesanan tidak tersedia dan data menu tidak ditampilka pada saat input pesanan di aplikasi pelayan.

3. Status Pemesanan

ANTRI : Menyatakan status pemesanan masih antri atau belum di proses oleh bagian dapur, dalam status pemesanan antri pelayan masih bisa untuk merubah pesanan.

PROSES : Menyatakan status pemesanan sedang diproses atau sedang dibuat oleh bagian dapu, pada status proses pelayan tidak bisa merubah pesanan, hanya bisa menambah jumalah pesanan.\

SELESAI : Menyatakan status pemesanan selesai dibuat atau diproses.

4. Status Transaksi

BELUM BAYAR : Menyatakan status transaksi belum dibayar, dan no meja masih diisi.

SUDAH BAYAR : Menyatakan status transaksi sudah dibayar, dan no meja akan kembali kosong.