PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN PUJASERA DI KALISQUARE BANDUNG

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada

Program Studi Sistem Informasi S1 (Strata Satu)

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

KADIKA PANGESTU

1.05.13.144



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2017

ABSTRACT

KaliSquare is one of the business that is engaged in Culinary like Pujasera which has 5 Tenant / Stant food and 1 Tenant / Stant Drink, which of course have different menu different each Tenant. In KaliSquare there is also a livemusic that is presented to invite guests / consumers to visit KaliSquare. In the KaliSquare business process already using the technology of ordering information system, But there is still delivery of order data from Waiters to the Tenant (bag.dapur) done conventionally, The ordering process using Card No, which where No later will be No Order of each Consumer. In this case alahkah better if the whole process in terms of ordering food and beverages using a computerized system.From the problems that exist in KaliSquare, it is necessary to add data sender system from Waiters to Tenant (bag.dapur) computerized, in order to speed up the process Ordering food and facilitate the work of Waiters in writing data orders from consumers. It can help KaliSquare.

Keywords: Kalisquare, Prototype, Service, Booking, Information System, Waiters, Tenant.

I. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pada Era Modern ini kebutuhan teknologi sangat penting dalam suatu bisnis dan sudah banyak platform yang di peruntukan untuk bisnis seperti : Dekstop, *Web* dan Mobile. Dengan adanya aplikasi tersebut tentu saja dapat membantu Proses yang ada dalam suatu bisnis atau usaha. Membuat semua pembisnis bersaing secara kompetitif, agar kebutuhan management dapat bekerja secara cepat dan tidak membuat buang waktu peranan gadget berupa handphone/tablet dan computer di era globalisasi sekarang ini sangat penting dalam hal melakukan pengolahan data yang nantinya jadi sebuah informasi untuk suatu perusahaan, dalam sebuah perusahaan yang melakukan pengolahan informasi yang berbasis *Web* yang responsive agar dapat dibuka dengan handphone/tablet dan computer akan mendapatkan sesuatu informasi yang tepat, akurat dan bermanfaat bagi Organisasi maupun perusahaan sehingga perusahaan akan mampu menghadapi persaingan dalam dunia bisnis.Toko Faisal *Collection* merupakan sebuah toko yang masuk ke dalam kategori usaha kecil-menengah yang menjual berbagai busana pria maupun wanita.

Kali*Square* merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang Kuliner seperti Pujasera yang mempunyai 5 *Tenant/Stant* makanan dan 1 *Tenant/Stant* Minuman, yang tentunya mempunyai menu yang berbeda beda tiap *Tenant*nya. Pada Kali*Square* juga terdapat *livemusic* yang disajikan agar mengundang tamu/konsumen berkunjung ke Kali*Square*.Dalam Proses bisnis Kali*Square* sudah menggunakan teknologi sistem informasi pemesanan, Tetapi masih ada pengiriman data pesanan dari *Waiters* ke bagian *Tenant* (bag.dapur) yang dilakukan secara konvensional, Proses pemesanannya menggunakan Kartu No, yang dimana No tersebut nantinya jadi No Pesanan tiap Konsumen. Pada hal ini alahkah lebih baiknya jika keseluruhan Proses dalam hal pemesanan makanan dan minuman menggunakan sistem yang terkomputerisasi.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah disajikan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Banyaknya kesalahan saat menuliskan data pesanan dari *Waiters* ke bagian *Tenant* (bag.dapur) yang dilakukan secara konvensional.
2. Penggunaan kertas yang terlalu banyak menyulitkan *Owner Tenant* dalam membuat stok barang yang keluar.
3. Terdapatnya kekeliruan pemesan makanan yang awal dan yang akhir, yang dimana hal itu menyebabkan pemesan pertama akan kesal karena didahului oleh pemesan yang terakhir.

Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penilitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem berjalan di pujasera Kali*Square*.
2. Bagaimana merancang sebuah sistem yang baik agar pelayanan pujasera Kali*Square* lebih cepat dan tidak membuang buang waktu.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pelayanan di Pujasera KaliSquare.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi pelayanan di Pujasera Kali*Square*.

Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pelayanan Pujasera di KaliSquare yang diharapkan dapat membantu dan mempercepat Waiters dalam Pelayanan dari konsumen.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penilitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui analisi sistem informasi Pelayanan yang ada di Kali*Square*.
2. Untuk merancang sistem informasi Pelayanan di Pujasera Kalisquare.
3. Melakukan pengujian pada sistem informasi Pelayanan di Pujasera Kalisquare.
4. Pengimplementasian sistem informasi Pelayanan di Pujasera Kalisquare.

Batasan Masalah

Dalam menyusun penelitian ini penulis memberi batasan masalah pada Sistem Informasi Pelayanan Pujasera adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini hanya mencangkup ruang lingkup Pelayanan, Pemesanan, Penjualan makanan pada *Tenant* (bag.dapur) dan Pembayaran.
2. Sistem ini hanya mengolah Proses pelayanan melalui *Web* dengan bantuan *gadget* berupa *tablet* yang nantinya data pesanan dikirim ke *Tenant* (bag.dapur) dan bag.kasir.
3. *Tenant* merangkap jadi bagian dapur.
4. *Tenant* dapat mencetak laporan penjualan untuk *Owner Tenant*.
5. Proses pembayaran dilakukan secara tunai, tidak membahas mengenai pembayaran secara debit, atau menggunakan kartu kredit.
6. Tidak membahas tentang Sistem Informasi Manajemen restoran.
7. Tidak membahas tentang keamanan (security) didalam aplikasi yang dibuat.
8. Satuan Stok Barang hanya pcs, bahan olah yang sudah jadi.

II. Landasan Teori

Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi terdiri dari semua komponen yang bekerja sama untuk memproses data dan menghasilkan informasi. Sistem Informasi merupakan seperangkat komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, mengubah, menyimpan dan menyebarkan data dan informasi serta menyediakan mekanisme umpan balik untuk memenuhi tujuan. [5, p. 13]

Pengertian Sistem Informasi Pemesanan

Sistem Informasi Pemesanan adalah suatu aktivitas yang menggambarkan suatu proses pemesanan yang dilakukan oleh sebuah sistem, dari mulai memesan makanan yang dilakukan (input) pada sistem dilanjutkan dengan sebuah pembuatan pesanan tersebut (proses) pada sistem sesudah pesanan sudah dibuat dan diserahkan pada konsumen (output) pada sistem semua itu bertujuan untuk mempermudah suatu proses pemesanan agar lebih cepat dan tidak membuat buang waktu.

Pengertian Pemesanan

Pemesanan merupakan suatu proses yang penting, terutama dalam bisnis kuliner, pada proses pemesanan terdapat interaksi antara konsumen (pembeli) dan Waiters (pelayan), dalam prosesnya konsumen memesan langsung makanan atau minuman pada Waiters, yang nantinya oleh Waiters data pesanan tersebut akan di simpan atau di inputkan ,dalam bentuk kertas ataupun gadget yang terdapat aplikasi di dalam gadget tersebut.

XAMPP

Menurut Yogi Wicaksono, *XAMPP* adalah sebuah *Software* yang berfungsi untuk menjalankan *Website* berbasis *PHP* dan menggunakan pengolah data *MySQL* dikomputer Local. *XAMPP* berperan sebagai *Server Web* pada komputer anda. *XAMPP* juga dapat disebut sebuah *CPanel Server virtual*, yang dapat membantu anda melakukan preview sehingga dapat memodifikasi *Website* tanpa harus online atau terakses dengan internet. [9, p. 7]

MySQL

MySQL merupakan *Software RDBMS* (atau *Server Database*) yang dapat mengelola *Database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *User* (*Multi-User*) dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan (*Multi-threaded*) . [3, p. 21]

PHP (*PHP HyperText Preprocessor*)

Menurut Diar Puji Octavian, *PHP* (*PHP HyperText Prosesor*) adalah akronim dari *HyperText Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemograman berbasiskan kode-kode (*Script*) yang di gunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *Web* browser menjadi kode *HTML*. Kode *PHP* mempunyai ciri-ciri khusus, yaitu:

a. Hanya dapat dijalankan menggunakan *Web Server* misalnya: Apache.
b. Kode *PHP* dapat diletakan dan dijalankan di *Web Server*.

c. Kode *PHP* dapat digunakan untuk mengakses data *bases*, seperti: *MYSQL, PostgreSQL, Oracle*, dan lain-lain.
d. Merupakan *Software* yang bersifat *Open Source*.
e. Gratis untuk di*Download* dan digunakan.
f. Memiliki sistem *MultiPlatform*, artinya dapat dijalankan menggunakan sistem operasi apapun, seperti *Linux, Unix, Windows*, dan lain-lain. Dengan menggunakan *PHP*, selain memberikan keuntungan seperti pada beberapa point diatas, juga didukung oleh banyak komunitas. Hal ini yang membuat *PHP* terus berkembang. Selain itu, anda dapat belajar lebih banyak lagi tentang *Tips* dan trik penggunaannya dari berbagai komunitas, lembaga pendidikan, ataupun melalui media internet. [10. p, 31]

Jaringan Komputer

Jaringan Komputer (*computer network)* atau sering disingkat Jaringan saja adalah hubungan dua buah komputer atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data Pada praktiknya, Jaringan komputer memungkinkan untuk melakukan berbagi perangkat lunak, perangkat keras, dan bahkan berbagi kekuatan pemrosesan. [3, p. 288]

III. Objek dan Metode Penelitian

Objek Penelitian

Dalam Metode Penelitian terdapat Objek Penelitian yang Sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian, maka objek penelitian merupakan hal yang mendasari pemilihan, pengolahan, dan penafsiran semua data dan keterangan yang berkaitan dengan apa yang menjadi tujuan dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah KaliSquare yang dimana akan di terapkan Sistem Pelayanan Pujasera yang berlokasi di Jl.Sumatra no 69 Kota Bandung.

Sejarah Singkat Perusahaan

Sejarah singkat Pujasera KaliSquare (Kaki Lima Square) KaliSquare yang didirikan pada Januari 2015 adalah sebuah Pujasera dengan yang terdapat macam macam makanan dikarenakan pujasera mempunyai banyak Tenant/Toko Makanan yang dimana setiap tenantnya tersebut mempunya menu yang berbeda dengan tenant lainnya seperti Food Court yang seperti ada di Mall.

KaliSquare menggunakan konsep yang menarik, dengan design kayu dengan gambar grafity yang digemari anak muda sekarang, Kalisquare singkatan dari Kaki Lima Square karena KaliSquare ingin memberikan harga yang murah namun dengan suasana seperti Café.

Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi Perusahaan

   Menjadi Pujasera yang mampu memberikan masakan dengan cita rasa bintang 5 dengan harga Kaki Lima.
2. Misi Perusahaan

Kepuasan pelanggan adalah prioritas sehingga menjadikan Pujasera KaliSquare sebagai tempat nyaman, menyenangkan dan enak menyantap makanan.

Metode Penelitian

Metodologi penelitian cara alamiah untuk memperoleh data dalam sebuah penelitian dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Jadi setiap penelitian yang dilakukan itu memiliki kegunaan serta tujuan tertentu.

Jenis dan Metode Pengambilan Data

Pada metode pengumpulan data ini, hal yang dilakukan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder, sumber data tersebut digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang dilakukan penulis.

a) Sumber Data Primer

Sumber data Primer yaitu sumber data penelitian yang didapat dari sumber utamanya, dan biasanya data diperoleh dari kegiatan observasi, dan wawancara dengan menganalisis dokumen yang didapat pada objek penelitian Pujasera KaliSquare:

1. Observasi

   Dilakukan dengan mengobservasi langsung objek penelitian. Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi dan kondisi) realita saat itu. Observasi dilakukan dengan langsung terjun ke tempat penelitian pada Pujasera KaliSquare.

2. Wawancara

   Wawancara dilakukan secara langsung dengan Manager Pujasera KaliSquare adapun hal yang ditanyakan atau isi dari wawancara tersebut mengenai sistem yg ada pada Pujasera KaliSquare yaitu, Proses Pemesanan,Pembayaran dan Stuktur Organisasi.

b) Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara. Dalam penelitian ini sumber data sekunder berupa buku pesanan, buku menu untuk mengetahui data menu makanan serta adapun data yang di ambil lewat akademik kampus, buku literatur, dan sumber dari dunia maya yang berhubungan dengan keperluan penelitian.

Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem yang digunakan menggunakan metode berorientasi Objek. Peneliti memilih metode ini dikarenakan dalam Proses pembuatan aplikasi agar mampu berjalan secara bertahap dengan melihat objek-objek yang berjalan yang dibutuhkan dan merancang sistem dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang dimana menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem dengan berfokus pada objek.

Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan adalah model Prototype, yaitu suatu teknik analisis dan rancangan yang memungkinkan pemakai ikut serta dalam mementukan kebutuhan dan pembentukan sistem apa yang akan di kerjakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Metode Prototype paling baik digunakan untuk mengembangkan sistem yang didefinisikan kurang baik dan cocok untuk menerapkan sistem kecil.

Menurut Pressman Evolutionary models are iterative, they are characterized in a manner that enables you to develop increasingly more complete versions of the *Software*. In the paragraphs that follow, I present two common evulutionary process models Prototyping. [15, p. 43]

Alat Bantu Analisi dan Perancangan

Dalam melakukan analisis dan perancangan penelitian agar dapat membantu kinerja peneliti harus merancang dengan alat bantu penelitian, alat bantu yang digunakan sebagai berikut:

UML (Unified Modeling Language) karena UML merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan dalam bahasa pemograman yang berorientasi objek. UML (Unified Modeling Language) adalah 'bahasa' pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma 'berorientasi objek". Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. [16, p. 6]

Pengujian *Software*

Pengujian *Software* merupakan bagian penting dalam melakukan instalasi aplikasi, karena dengan pengujian sistem tersebut dapat menjamin kualitas dan juga untuk mengetahui kesalahan dan kelemahan dari perangkat lunak. Agar kedepanya dapat di evaluasi dan di perbaiki.

Dalam tahap pengujian ini penulis menggunakan pengujian black box. Alasannya karena pengujian Black Boxdapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian Black Boxdigunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus perangkat lunak yang dirancang.

IV. Hasil Penelitian

Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan salah satu tahan pertama dalam membuat suatu sistem, Perancangan ini dilakukan agar memberikan suatu gambaran tentang sistem yang akan dibuat. Perancangan sistem ialah pendekatan terstuktur teori dan prakti aplikasi bisnis adalah sebagai berikut :

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 penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen *Software* dan hardware sistem.

Tujuan perancangan sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini untuk memberikan suatu gambaran tentang sistem pemesanan makanan dan minuman yang akan dibuat pada Kalisquare Adapun poin poin yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bertujuan untuk memudahkan Proses pemesanan agar lebih cepat dan tidak membuat buang waktu,
2. Memudahkan konsumen untuk memesan makanan dan minuman yang ada pada Kalisquare.
3. Meminimalisir kesalahan saat pemesanan/pembayaran

Gambaran umum sistem yang diusulkan

Gambaran Sistem yang diusulkan sebagai gambaran secara umum kepada user (pengguna) dalam mengetahui sistem informasi pemesanan makanan dan minuman yang berbasis *Website* responsive yang dapat dibuka melalui Hp/Tabelt dan computer. Perancangan dapat dibuat jika sudah terkumbulnya data yg berisi kebutuhan yg user inginkan, 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.

Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan ini mencakup Use case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Object Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram menjadi sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen:

***Use Case* Diagram yang Diusulkan**

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga konsumen atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun:
Gambar : **Gambar 4.1**

Skenario *Use Case*

Peran skenario use case yaitu guna memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan skenario use case yang di usulkan pada sistem Pemesanan ini adalah sebagai berikut.

Tabel : **Tabel 4.3, Tabel 4.4, Tabel 4.5**

***Activity* Diagram**

Activity Diagram menggambarkan suatu aliran dari sistem baru yang dibuat secara rinci tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data mengalir Adapun Activity Diagram yang diusulkan sebagai berikut

Gambar : **Gambar 4.2, Gambar 4.3, Gambar 4.4**

Sequence Diagram

Sequence Diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya sequence Diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case Diagram.

Gambar : **Gambar 4.5, Gambar 4.6, Gambar 4.7**

Pengujian

Dalam tahapan pengembangan sistem informasi, salah satu tahap yang sangat di butuhkan adalah tahapan pengujian. Karena pada tahapan ini akan diketahui kelemahan dan kesalahan dari perangkat lunak yang dibuat.

Rencana pengujian

Rencana pengujian pada pembangunan Sistem Informasi Pelayanan Pujasera Di Kalisquare ini ini dilakukan dengan meng-input data pada perangkat lunak dan mengecek output-nya. Dimana yang nantinya rencana pengujian tersebut akan dikelompokan dalam suatu tabel pengujian yang menggambarkan data yang di input, hasil atau output dari data yang sudah diproses melalu input-an dan jenis pengujian yang digunakan.

Kesimpulan dan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang saya lakukan pada sistem informasi pelayanan pujasera. KaliSquare disimpulkan bahwa hasil pengujian pada pemesanan, penjualan, pembayaran sesuai dengan rencana pengujian.

Implementasi

Tahapan implementasi merupakan tahap lanjutan rancangan, sebuah implementasi ini bertujuan pengimplementasian sebuah hasil dari rancangan sistem informasi pelayanan pujasera KaliSquare.

Implementasi perangkat lunak

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat lunak untuk mengimplementasikan sistem informasi Pelayanan Pujasera di Kalisquare :

Tabel : **Tabel 4.12**

Implementasi perangkat keras

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat keras untuk mengimplementasikan sistem informasi Pelayanan Pujasera di Kalisquare :

Tabel : **Tabel 4.13**

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Setelah melalui tahap perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi pemesanan menu makanan pada restoran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Merancangan sistem yang dapat mengganti aktivitas pemesanan konvensional menjadi otomatis yang dimana saat waiters menerima pesanan, waiters cukup melayani konsumen dan menginput pesanan konsumen menggunakan sistem.
2. Merancangan sistem stok barang secara otomatisasi, yang dimana awalnya secara konvensional owner mengecek barang masuk dan keluar melalui buku pesanan konsumen, membuat owner kewalahan/menyita waktu karna mengecek perpesanan di tiap harinya, jika menggunakan sistem owner lebih mundah mengecek barang masuk dan keluar dengan cepat dan mudah.
3. Menggunakan sistem pemesanan akan membantu pegawai tenant untuk melihat urutan pemesan yang pertama dan akhir, yang dimana itu akan mengurangi kekeliruan saat mengirimkan pesanan konsumen.

Saran

Sistem Informasi pelayanan pujasera ini dapat dikembangkan untuk lebih baik, Adapun saran-saran terhadap pengembangan aplikasi ini untuk ke depan adalah sebagai berikut:

9. Sistem Informasi ini hanya mencangkup ruang lingkup Pelayanan, Pemesanan, Penjualan makanan pada *Tenant* (bag.dapur) dan Pembayaran.
10. Sistem ini hanya mengolah Proses pelayanan melalui *Web* dengan bantuan *gadget* berupa *tablet* yang nantinya data pesanan dikirim ke *Tenant* (bag.dapur) dan bag.kasir.
11. Proses pembayaran dilakukan secara tunai, tidak membahas mengenai pembayaran secara debit, atau menggunakan kartu kredit.
12. Tidak membahas tentang Sistem Informasi Manajemen restoran.
13. Tidak membahas tentang keamanan (security) didalam aplikasi yang dibuat.

Adapun Kekurangan yang terdapat pada sistem informasi penjualan ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya *Security System* dari ancaman *hacker* atau orang yang tidak bertanggung jawab.
2. Sistem Berbasi *Web* local ini bisa dikembangkan menjadi Sistem Berbasis Android.
3. Sistem ini hanya terkoneksi melalui ip local yang menggunakan wifi untuk jaringannya, jika jaringannya mati sistem ini tetap hidup namun prosesnya tidak akan berfungsi.

VI. Daftar Pustaka

Sumber Buku

[1] Mohamad Subhan, (2012). Analisa Perancangan Sistem: CV. Andi Offset, Yogyakarta.

[2] Kusrini Dan Koniyo Andri, (2007). Tuntutan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL *Server*: CV. Andi Offset, Yogyakarta.

[3] Andri Kristanto, (2008). Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya: Gava Media, Yogyrakarta.

[4] Sutabri Tata, (2012). Konsep Dasar Informasi: CV. Andi Offset, Yogyakarta.

[5] Oz Effy, (2009). *Management Information Systems,Sixth Edition*: *Cengage Learning, Boston.*

[6] Gasperz, Laksana, (2008). Manajemen Pemasaran : Graha Ilmu, Yogyakarta.

[7] Agus Mulyanto. (2009). Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi: Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

[8] Yakub, (2012). Pengantar Sistem Informasi : Graha Ilmu, Yogyakarta.

[9] Yogi Wicaksono (2008). Membangun Bisnis Online dg Mambo++ CD : PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

[10] Diar Puji Oktavian, (2010). Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan *PHP*: MediaKom Yogyakarta.

[11] B. Raharjo, (2011). Belajar Cepat Membuat Database Menggunakan *MySQL*: Informatika Bandung, Bandung.

[12] Alexander F. K. Sibero, (2011). Kitab Suci *Web* Programing: MediaKom,, Yogyakarta.

[13] R. Ariona, (2013). Belajar HTML & CSS: Bandung.

[14] Fathansyah, (2012). Basis Data: Informatika, Bandung.

[15] *Pressman,Ph.D, Roger S*, (2010). Pendekatan Praktisi Rekayasa. Perangkat Lunak Edisi 7: Andi, Yogyakarta.

[16] Nugroho, Adi, (2010). Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java: Andi Offset, Yogyakarta.

[17] Herlawati& Widodo, (2011). Menggunakan UML: Informatika, Bandung.

[18] Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Alfabeta, Bandung.

[19] Victor Haryanto. Edy, (2012). Jaringan Komputer 1th ed: Andi, Yogyakarta.

[20] Sugiyono, (2012). Metode Penelitian Bisnis. Alfabeta, Bandung.

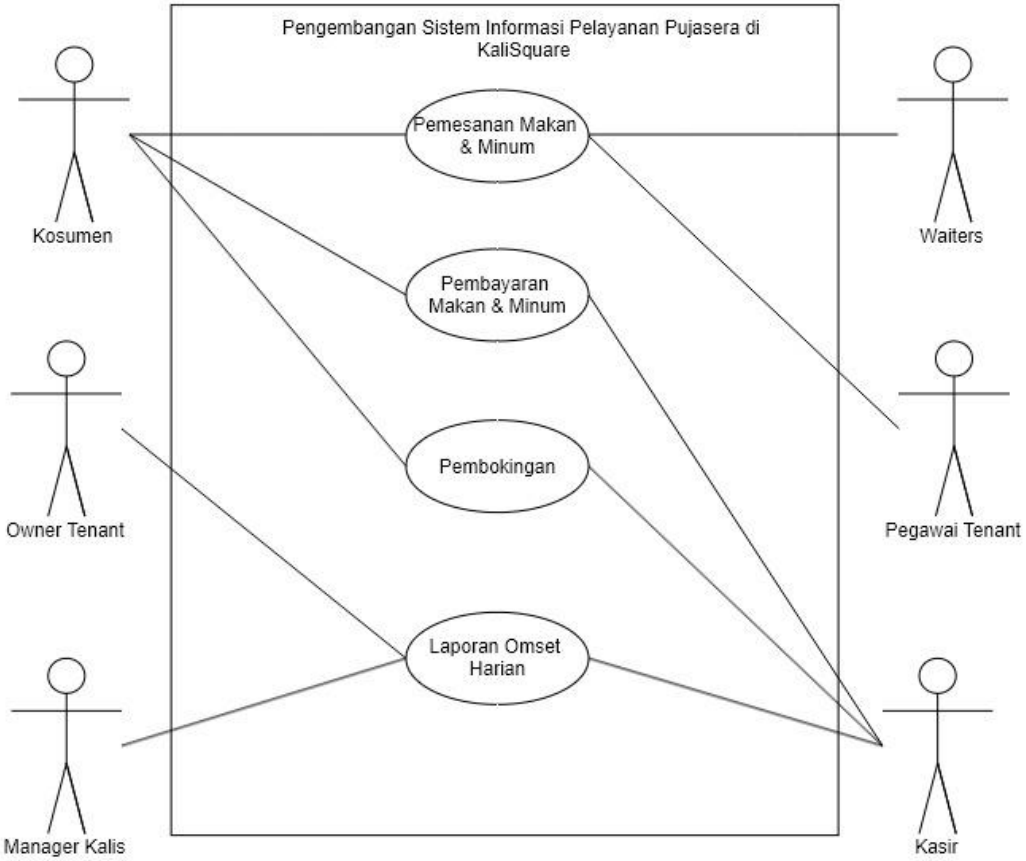
[21] Agus Kristiyanto, (2010). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga, UNS Press, Surakarta.

Sumber *Website* Online

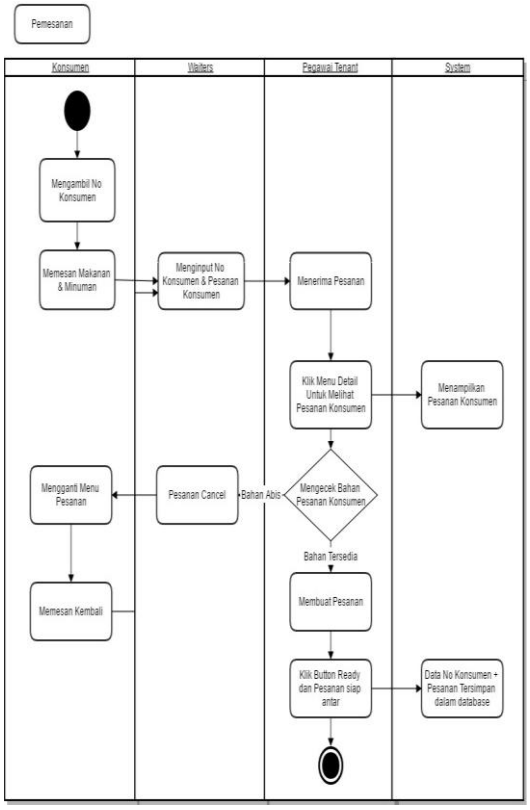
[1] Andi Mariadi, (8 Juni 2017) "Pengertian *Sublime Text Editor*" [*online*], 2016, *available* : http://pemulabelajar.com/2016/03/pengertian-sublime-text-editor.html

[2] Mas Min, (8 Juni 2017) "Pengertian dan Definisi Program Menurut Pendapat Para Ahli Terlengkap" [*online*], 2017, *available* : http://www.pelajaran.co.id/2017/19/pengertian-program-komputer-menurut-pendapat-para-ahli.html

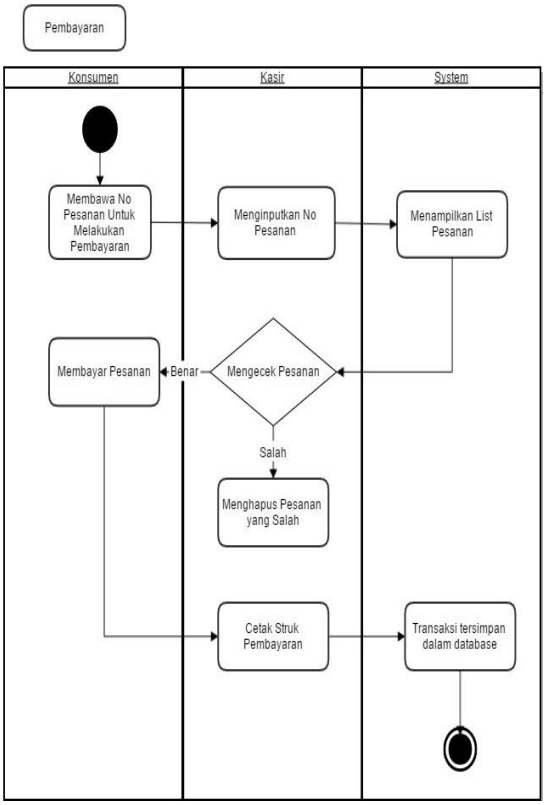
Gambar 4. 1 *Use Case* Diagram yang Diusulkan



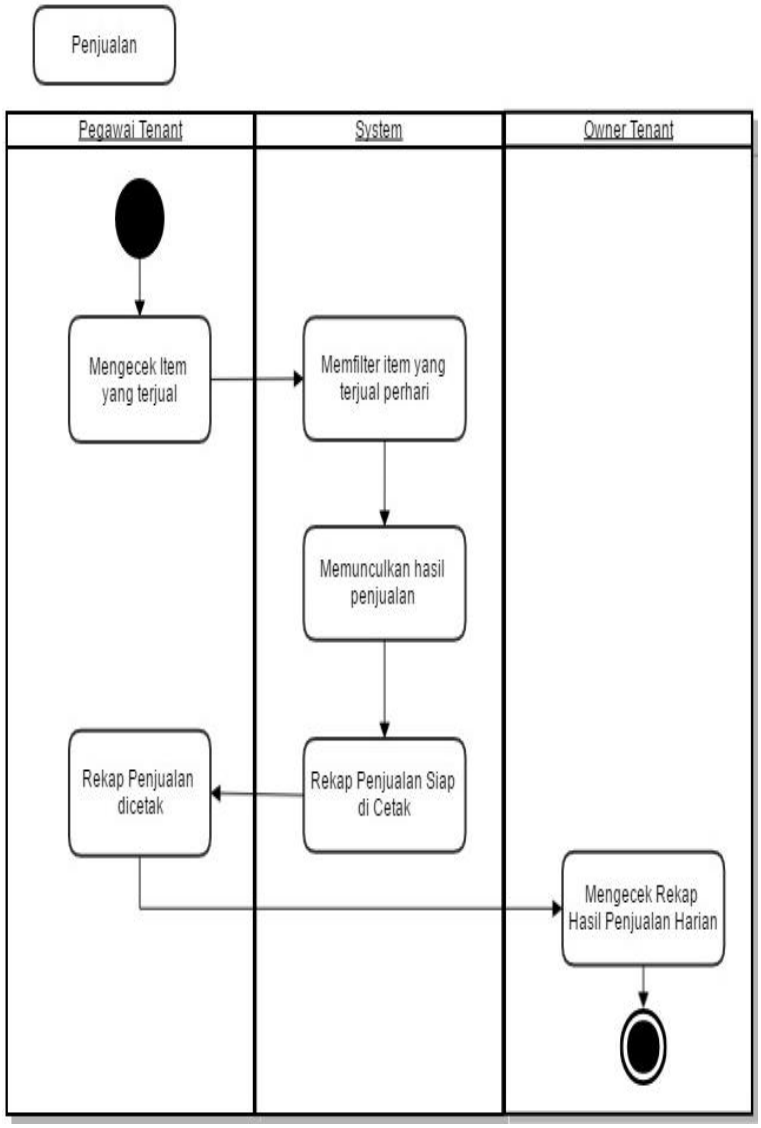
Gambar 4.2 Activity Diagram Pemesanan yang diusulkan



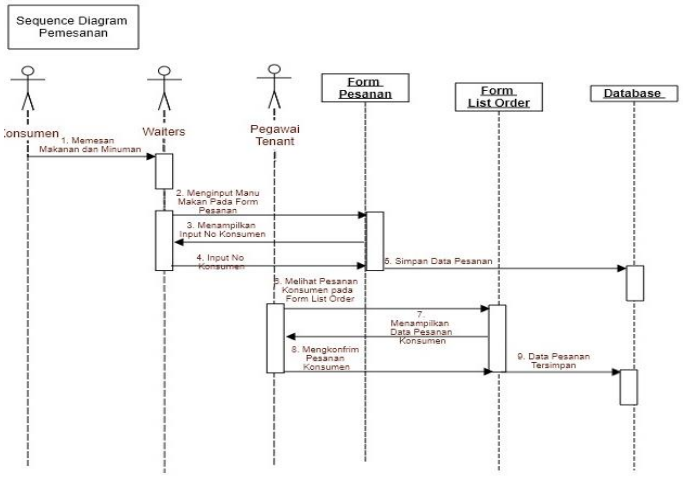
Gambar 4.3 Activity Diagram Pembayaran yang diusulkan



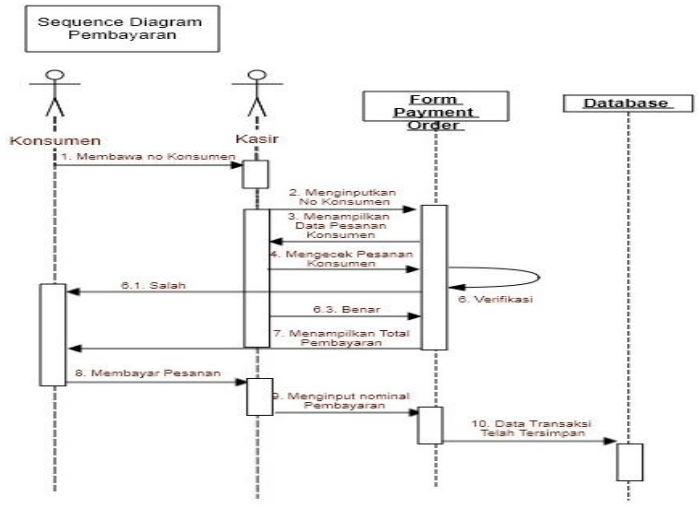
Gambar 4.4 Activity
Penjualan yang diusulkan



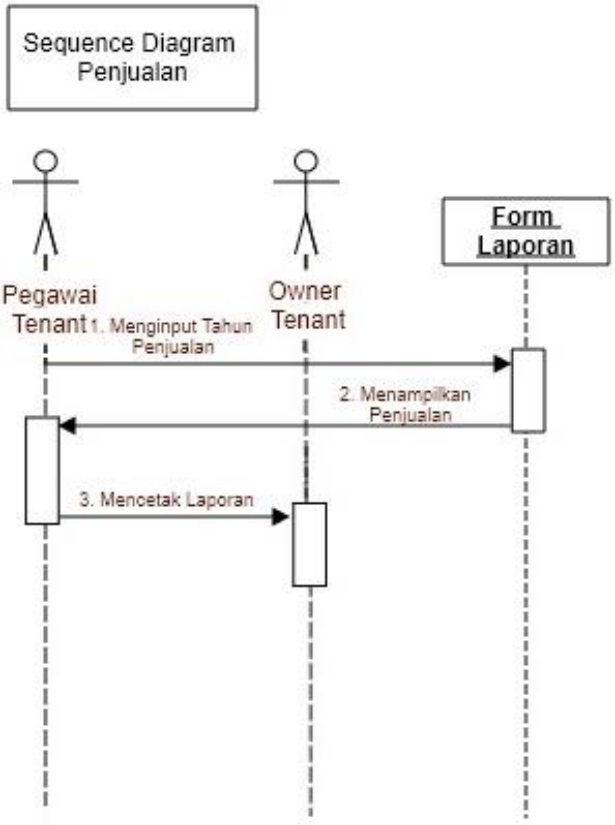
Gambar 4.5 Sequence Diagram
Pemesanan yang diusulkan



Gambar 4.6 Sequence Diagram
Pembayaran yang diusulkan



Gambar 4.7 Sequence Diagram
Penjualan yang diusulkan



Tabel 4.12 Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	**Spesifikasi**
Sistem Operasi	Windows XP
Bahasa pemograman	*PHP, HTML, CSS*
Web Server	*XAMPP*
Database Server	*MySQL*
Web Browser	Mozilla FireFox, Goggle Chrome,
Core Editor	*Sublime Text*

Tabel 4.13. Perangkat Keras Komputer

Perangkat Keras	**Spesifikasi**
Processor	Intel Core 2 Duo E7500 2.93Ghz FSB 1066 Mhz Cache 3MB
RAM	2.00 GB
VGA	Intel(R) HD Graphics Family
Harddisk	160GB
OS	Windows Xp
Monitor	Acer LED monitor Acer P166HQ

Tabel 4.14. Perangkat Keras Laptop

Perangkat Keras	**Spesifikasi**
Processor	AMD E1-7010 up to 1.5 GHz
RAM	2.00 GB
VGA	Intel(R) HD Graphics Family
Harddisk	500GB
OS	Windows 7
Monitor	14 inci Color Shine HD (1366 x 768)

Tabel 4.15. Perangkat Keras Handphone

Perangkat Keras	Spesifikasi
Processor	Quad-core 1.3 GHz Cortex-A7
RAM	2.00 GB
OS	Kitkat 4.4
Chipset	Mediatek MT6580
Monitor	Tipe IPS capacitive touchscreen, ukuran 5.0″, Resolusi 720 x 1280 pixels.