

ABSTRAK

Restoran atau biasa disebut Rumah Makan merupakan istilah untuk menyebut usaha yang menyajikan hidangan kepada masyarakat serta menyediakan tempat guna menikmati hidangan, dan juga menetapkan biaya tertentu untuk makanan dan pelayanannya. Saat ini kebanyakan orang kesulitan untuk mencari tempat referensi untuk makan seperti restoran dan tempat kuliner. Dikarnakan belum mengetahui restoran atau tempat jajanan kuliner yang terdapat pada tiap daerah di Indonesia. Dengan alasan tersebut munculah gagasan dari penulis dalam tugas akhir ini untuk membangun aplikasi *E-business* dengan menggunakan model Marketplace concentrator berbasis web. Pemanfaatan teknologi *e-business* dengan model Marketplace Concentrator sebagai penyediaan informasi mengenai produk dan jasa dari restoran dan tempat kuliner dimana semua proses mencari informasi akan bisa dilakukan secara cepat dan efisien. Hal ini tentunya menguntungkan kedua belah pihak yaitu penyedia informasi restoran atau tempat kuliner yaitu pemilik dan pelanggan. Diharapkan aplikasi mampu membantu orang dalam mendapatkan tempat makan yang mereka inginkan.

Kata Kunci: *E-business*, *marketplace concentrator*, restoran, tempat kuliner, pemilik, pelanggan.

ABSTRACT

Restaurant or so-called food court is a term to describe a business that serves the community and provide a place to enjoy a meal, and also set a specific fee for food and service. Nowadays most people are difficult to find places to eat such as reference for eating like restaurant and food court. because not knowing the restaurant or culinary snacks contained in each region in Indonesia. For these reasons comes the idea of the author in this thesis to build the E-Business applications using a web-based model of concentrator Marketplace. Utilization of e-Business Marketplace Concentrator model as providing information on products and services of the restaurant and the culinary where all the searching process of information will be done quickly and efficiently. This is certainly beneficial to both parties ie the information providers or culinary restaurant that owners and customers. It is expected that the application is able to help people get where they want to eat.

Keywords: E-business, marketplace concentrator, restaurant, culinary, owners, customers.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xvii
DAFTAR SINGKATAN	xxi
DAFTAR ISTILAH	xxii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian	3
1.5 Sumber Data	3
1.6 Sistematika Penyajian	4
BAB 2. KAJIAN TEORI	6
2.1 <i>Restaurant</i>	6
2.2 <i>E-business</i>	6
2.3 <i>User Generated Content</i>	7
2.4 <i>PHP Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	7
2.5 <i>MYSQL</i>	8
2.6 <i>UML</i>	8
2.6.1 <i>USE CASE DIAGRAM</i>	9
2.6.2 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i>	9
2.6.3 <i>CLASS DIAGRAM</i>	10
2.7 Perancangan Basis Data	11

2.7.1	Diagram E-R	11
2.7.2	Kardinalitas	11
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	12
3.1	Analisis Sistem	12
3.1.1	Sistem Lama	12
3.1.2	Sistem Baru.....	14
3.2	UML Diagram	17
3.2.1	<i>Use case diagram</i>	17
3.2.2	Definisi Aktor	17
3.2.3	Definisi <i>Use case</i>	18
3.2.4	Skenario <i>use case diagram</i>	21
3.2.5	<i>Activity diagram</i>	60
3.2.6	<i>Class Diagram</i>	64
3.3	Perancangan Basis Data	65
3.4	Perancangan Antar Muka	66
3.4.1	Perancangan halaman beranda	66
3.4.2	Perancangan halaman daftar (registrasi)	67
3.4.3	Perancangan halaman masuk.....	67
3.4.4	Perancangan halaman beranda <i>member</i>	68
3.4.5	Perancangan halaman registrasi tempat kuliner	69
3.4.6	Perancangan halaman kelola tempat kuliner	69
3.4.7	Perancangan halaman kelola data <i>menu</i>	70
3.4.8	Perancangan halaman kelola data promo.....	70
3.4.9	Perancangan halaman kelola data tempat	71
3.4.10	Perancangan halaman kelola data tentang kami	71
3.4.11	Perancangan halaman kelola peringkat.....	72
3.4.12	Perancangan halaman kelola donasi	72
3.4.13	Perancangan halaman riwayat pembayaran donasi	73
3.4.14	Perancangan halaman pencarian tempat kuliner.....	73
3.4.15	Perancangan halaman pencarian <i>menu</i>	74
3.4.16	Perancangan halaman depan tempat kuliner.....	74
3.4.17	Perancangan halaman <i>menu</i>	75

3.4.18	Perancangan halaman promo	75
3.4.19	Perancangan halaman tempat	76
3.4.20	Perancangan halaman tentang kami	76
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	77
4.1	Implementasi	77
4.1.1	Implementasi perangkat lunak	77
4.1.2	Implementasi perangkat keras	77
4.1.3	Implementasi instalisasi aplikasi	78
4.1.4	Implementasi antarmuka	79
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	104
5.1	Admin konten.....	104
5.1.1	<i>Sign in</i> admin	104
5.1.2	Konfirmasi pembayaran	105
5.1.3	Buat tarif baru dan memperbarui tarif.....	106
5.1.4	Buat tipe baru dan perbarui tipe	107
5.1.5	Buat kategori baru dan perbarui kategori	108
5.1.6	Buat jenis baru dan perbarui jenis.....	109
5.1.7	Buat provinsi baru dan perbarui provinsi.....	110
5.1.8	Buat kota baru dan perbarui kota	111
5.2	<i>Member</i> konten.....	112
5.2.1	<i>Sign in member</i>	112
5.2.2	Registrasi	113
5.2.3	Registrasi tempat kuliner	114
5.2.4	Menambah <i>menu</i> baru dan perbarui <i>menu</i>	115
5.2.5	Menambah promo baru dan perbarui promo	116
5.2.6	Menambah lokasi baru dan perbarui lokasi.....	117
5.2.7	Memperbarui info profil.....	118
5.2.8	Memperbarui info tempat kuliner.....	119
5.2.9	Memasukkan data peringkat	120
5.2.10	Membayar biaya publikasi.....	121
5.2.11	Mencetak bukti pembayaran	122
5.2.12	Mencari tempat kuliner.....	123

5.2.13	Mencari <i>menu</i>	124
5.2.14	Lihat <i>menu</i>	125
5.2.15	Lihat detail <i>menu</i>	126
5.2.16	Lihat promo	127
5.2.17	Lihat detail promo	128
5.2.18	Lihat lokasi	129
5.2.19	Lihat detail lokasi	130
5.2.20	Lihat tentang kuliner.....	131
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	132
6.1	Simpulan.....	132
6.2	Saran	133
6.2.1	Saran Pengembangan Aplikasi	133
6.2.2	Saran pelaksanaan penelitian	133
DAFTAR PUSTAKA.....		134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Use Case Diagram</i> . (7)	9
Gambar 2. 2 <i>Class Diagram</i>	10
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> sistem lama	13
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> Sistem baru	15
Gambar 3. 3 <i>Use Case Diagram</i>	17
Gambar 3. 4 Registrasi <i>member</i>	60
Gambar 3. 5 Registrasi tempat kuliner.....	61
Gambar 3. 6 Membayar biaya publikasi.....	62
Gambar 3. 7 Konfirmasi pembayaran donasi.....	63
Gambar 3. 8 <i>Class diagram</i>	64
Gambar 3. 9 <i>Crows foot ERD(Entity Relationship Diagram)</i>	65
Gambar 3. 10 Perancangan halaman beranda	66
Gambar 3. 11 Perancangan halaman daftar	67
Gambar 3. 12 Perancangan halaman masuk	67
Gambar 3. 13 Perancangan halaman beranda <i>member 1</i>	68
Gambar 3. 14 Perancangan halaman beranda <i>member 2</i>	68
Gambar 3. 15 Perancangan halaman registrasi tempat kuliner	69
Gambar 3. 16 Perancangan halaman kelola tempat kuliner	69
Gambar 3. 17 Perancangan halaman kelola data <i>menu</i>	70
Gambar 3. 18 Perancangan halaman kelola data promo.....	70
Gambar 3. 19 Perancangan halaman kelola data tempat.....	71
Gambar 3. 20 Perancangan halaman kelola data tentang kami	71
Gambar 3. 21 Perancangan halaman kelola peringkat	72
Gambar 3. 22 Perancangan halaman kelola donasi	72
Gambar 3. 23 Perancangan halaman riwayat pembayaran.....	73
Gambar 3. 24 Perancangan halaman pencarian tempat kuliner.....	73
Gambar 3. 25 Perancangan halaman pencarian <i>menu</i>	74
Gambar 3. 26 Perancangan halaman depan tempat kuliner.....	74

Gambar 3. 27 Perancangan halaman <i>menu</i>	75
Gambar 3. 28 Perancangan halaman promo	75
Gambar 3. 29 Perancangan halaman tempat	76
Gambar 3. 30 Perancangan halaman tentang kami.....	76
Gambar 4. 1 <i>Control panel application</i> XAMPP	78
Gambar 4. 2 <i>Script</i> konfigurasi vhost	79
Gambar 4. 3 <i>Sign in</i> admin	79
Gambar 4. 4 Beranda admin.....	80
Gambar 4. 5 Konfirmasi pembayaran	81
Gambar 4. 6 Data kuliner	82
Gambar 4. 7 Data pembayaran.....	83
Gambar 4. 8 Kelola tarif	84
Gambar 4. 9 Kelola tipe	85
Gambar 4. 10 Kelola kategori	86
Gambar 4. 11 Kelola jenis.....	87
Gambar 4. 12 Kelola provinsi.....	88
Gambar 4. 13 Kelola kota	89
Gambar 4. 14 Beranda aplikasi.....	90
Gambar 4. 15 Beranda aplikasi setelah <i>sign in</i>	90
Gambar 4. 16 Kuliner tempat.....	91
Gambar 4. 17 Kuliner <i>menu</i>	91
Gambar 4. 18 <i>Sign in</i>	92
Gambar 4. 19 Register <i>member</i>	92
Gambar 4. 20 Registrasi tempat kuliner.....	93
Gambar 4. 21 Kelola <i>menu</i>	93
Gambar 4. 22 Kelola promo	94
Gambar 4. 23 Kelola lokasi	95
Gambar 4. 24 Kelola info profil dan tempat kuliner	96
Gambar 4. 25 Kelola peringkat	97
Gambar 4. 26 Kelola biaya publikasi.....	98
Gambar 4. 27 Lihat riwayat pembayaran biaya publikasi.....	99

Gambar 4. 28 Cetak pembayaran.....	100
Gambar 4. 29 Lihat <i>menu</i>	100
Gambar 4. 30 Lihat detail <i>menu</i>	101
Gambar 4. 31 Lihat promo	101
Gambar 4. 32 Lihat detail promo.....	102
Gambar 4. 33 Lihat lokasi	102
Gambar 4. 34 Lihat detail lokasi.....	103
Gambar 4. 35 Lihat info tempat kuliner	103



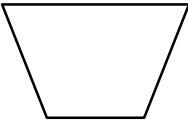
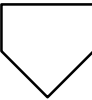


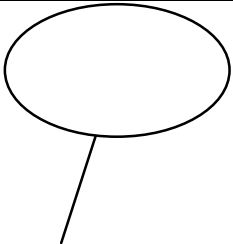
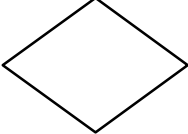
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi <i>use case</i>	18
Tabel 3. 2 Skenario menambah tipe kuliner	21
Tabel 3. 3 Skenario memperbaiki tipe kuliner.....	22
Tabel 3. 4 Skenario menghapus tipe kuliner	23
Tabel 3. 5 Skenario menambah kategori tempat	24
Tabel 3. 6 Skenario memperbaiki kategori tempat	25
Tabel 3. 7 Skenario menghapus kategori tempat.....	26
Tabel 3. 8 Skenario menambah tarif	27
Tabel 3. 9 Skenario memperbaiki tarif.....	28
Tabel 3. 10 Skenario menghapus tarif	29
Tabel 3. 11 Skenario konfirmasi pembayaran.....	30
Tabel 3. 12 Skenario melihat data pembayaran.....	31
Tabel 3. 13 Skenario menambah kota	32
Tabel 3. 14 Skenario menghapus kota	33
Tabel 3. 15 Skenario memperbaiki kota	34
Tabel 3. 16 Skenario menambah provinsi.....	35
Tabel 3. 17 Skenario memperbaiki provinsi	36
Tabel 3. 18 Skenario menghapus provinsi.....	37
Tabel 3. 19 Skenario melakukan registrasi	38
Tabel 3. 20 Skenario mendaftarkan tempat kuliner.....	39
Tabel 3. 21 Memperbarui info tempat kuliner.....	40
Tabel 3. 22 Skenario menambah <i>menu</i>	41
Tabel 3. 23 Skenario memperbaiki <i>menu</i>	42
Tabel 3. 24 Skenario menghapus <i>menu</i>	43
Tabel 3. 25 Skenario menambah promo	44
Tabel 3. 26 Skenario memperbaiki promo.....	45
Tabel 3. 27 Skenario menghapus promo	46
Tabel 3. 28 Skenario menambah tempat	47
Tabel 3. 29 Skenario memperbaiki tempat.....	48
Tabel 3. 30 Skenario menghapus tempat	49


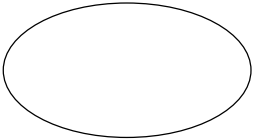


Tabel 3. 31 Skenario memperbarui info profil	50
Tabel 3. 32 Skenario memberi <i>rating</i>	51
Table 3. 33 Skenario membayar biaya publikasi.....	52
Tabel 3. 34 Skenario mencetak pembayaran	53
Tabel 3. 35 Skenario mencari informasi.....	54
Tabel 3. 36 Skenario melihat info tempat.....	55
Tabel 3. 37 Skenario melihat info <i>menu</i>	56
Tabel 3. 38 Skenario melihat info promo	57
Tabel 3. 39 Skenario melihat <i>member</i> yang belum bayar	58
Tabel 3. 40 Skenario ingatkan <i>member</i>	59
Tabel 5. 1 <i>Sign in</i> admin	104
Tabel 5. 2 Konfirmasi pembayaran	105
Tabel 5. 3 Buat tarif baru dan memperbarui tarif.....	106
Tabel 5. 4 Buat tipe baru dan perbarui tipe	107
Tabel 5. 5 Buat kategori baru dan perbarui kategori	108
Tabel 5. 6 Buat jenis baru dan perbarui jenis.....	109
Tabel 5. 7 Buat provinsi baru dan perbarui provinsi	110
Tabel 5. 8 Buat kota baru dan perbarui kota	111
Tabel 5. 9 <i>Sign in member</i>	112
Tabel 5. 10 Registrasi	113
Tabel 5. 11 Registrasi tempat kuliner.....	114
Tabel 5. 12 Menambah <i>menu</i> baru dan perbarui <i>menu</i>	115
Tabel 5. 13 Menambah promo baru dan perbarui promo.....	116
Tabel 5. 14 Menambah lokasi baru dan perbarui lokasi.....	117
Tabel 5. 15 Memperbarui info profil	118
Tabel 5. 16 Memperbarui info tempat kuliner.....	119
Tabel 5. 17 Memasukkan data peringkat	120
Tabel 5. 18 Membayar biaya publikasi.....	121
Tabel 5. 19 Mencetak donasi.....	122
Tabel 5. 20 Mencari tempat kuliner	123
Tabel 5. 21 Mencari <i>menu</i>	124

Tabel 5. 22 Lihat <i>menu</i>	125
Tabel 5. 23 Lihat detail <i>menu</i>	126
Tabel 5. 24 Lihat promo	127
Tabel 5. 25 Lihat detail promo.....	128
Tabel 5. 26 Lihat lokasi	129
Tabel 5. 27 Lihat detail lokasi.....	130
Tabel 5. 28 Lihat tentang kuliner.....	131






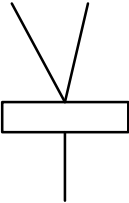
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Terminator	Menunjukkan awal dan akhir dari suatu diagram alir
Flowchart		<i>Document</i>	Menggambarkan semua jenis yang berupa dokumen
Flowchart		<i>Manual Process</i>	Merupakan gambaran dari suatu proses yang dilakukan secara manual tanpa bantuan komputerisasi
Flowchart		<i>Off-Page Reference</i>	Menunjukkan alur proses yang terputus dalam suatu halaman
Flowchart		<i>On-Page Reference</i>	Menunjukkan hubungan arus proses yang terputus masih dalam halaman yang sama
Entity Relationship Diagram		Persegi Panjang	Entitas (<i>entity</i>)
Entity Relationship Diagram		Lingkaran / Elips	Atribut (<i>attributes</i>)
Entity Relationship Diagram		Belah Ketupat	Himpunan Relasi (<i>relationship</i>)
Entity Relationship Diagram		Garis	Kardinalitas/ Derajat Relasi

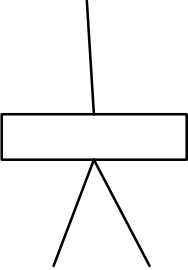
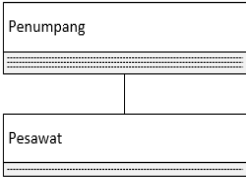
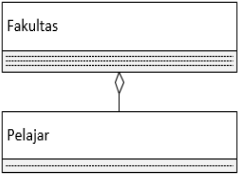
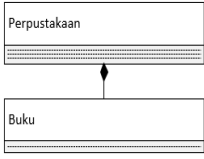
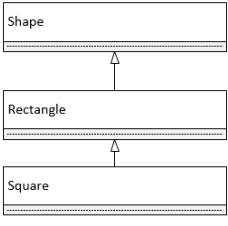
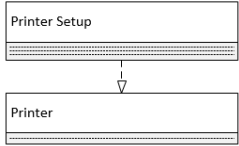
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Use Case Diagram		Actor	Actor diperlukan untuk mempresentasikan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem.
Use Case Diagram		Use Case	Merupakan suatu rangkaian aktifitas yang dilakukan pengguna untuk menyelesaikan suatu proses.
Use Case Diagram		System Boundaries	Merupakan suatu batasan yang digunakan untuk membatasi usecase dan sistem.
Use Case Diagram	-- <<include>> -->	include	Dengan menggunakan notasi relasi ini , suatu use case menjadi suatu bagian dari use case lainnya.
Use Case Diagram	-- <<extend>> -->	extends	Notasi atau lambang ini menggambarkan usecase tersebut
Use Case Diagram		communicates	Digunakan untuk melambangkan asosiasi antara usecase.

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Activity Diagram		<i>Initial State</i>	Merupakan kondisi awal dari suatu objek . Di dalam suatu diagram aktifitas hanya boleh terdapat satu <i>initial State</i>
Activity Diagram		<i>Final State</i>	<i>Final State</i> merupakan suatu kondisi dimana objek berhenti melakukan aksi .
Activity Diagram		<i>State</i>	<i>State</i> merupakan suatu aktivitas dari suatu objek .
Activity Diagram		<i>Transition</i>	<i>Transition</i> menggambarkan sebuah perubahan kondisi objek yang disebabkan oleh sebuah keadaan(<i>event</i>). <i>Transition</i> digambarkan dengan anak panah dengan nama <i>event</i> yang ditulis di atasnya, dibawahnya, atau sepanjang anak panah tersebut.
Activity Diagram		<i>Decision</i>	<i>Decision</i> adalah suatu titik atau point pada diagram aktifitas yang mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi .
Activity Diagram		<i>Transition (Join)</i>	Merupakan suatu kondisi dimana terdapat dua transisi yang masuk dan hanya mengeluarkan satu transisi saja

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Activity Diagram		<i>Transition (Fork)</i>	Merupakan suatu kondisi dimana terdapat satu transisi yang masuk dan mengeluarkan beberapa transisi.
Class Diagram		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara dua kelas yang memiliki hubungan
Class Diagram		<i>Aggregation</i>	Menggambarkan satu ke banyak kelas atau satu kelas ke banyak
Class Diagram		<i>Composition</i>	Komposisi menggambarkan bagian dari suatu kelas. Kelas yang dihubungkan dengan relasi komposisi berarti kelas tersebut merupakan bagian dari kelas tujuan
Class Diagram		<i>Inheritance / generalization</i>	Merupakan relasi yang menggambarkan hubungan antara kelas anak dan kelas orang tua .
Class Diagram		<i>Realization</i>	hubungan antara dua elemen model, di mana satu elemen klien model menyadari perilaku yang elemen model yang lain (pemasok) menentukan.

DAFTAR SINGKATAN

UGC	<i>User Generated Content</i>
PHP	<i>PHP Hypertext Preprocessor</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
MySQL	<i>My Structured Query Language</i>
DBMS	<i>DataBase Management System</i>
UML	<i>Unified Modelling Language</i>
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>

DAFTAR ISTILAH

<i>E-Business</i>	Merupakan kegiatan berbisnis di Internet yang tidak saja meliputi pembelian, penjualan dan jasa, tapi juga meliputi pelayanan pelanggan dan kerja sama dengan rekan bisnis
<i>Marketplace Concentrator</i>	Proses bisnis yang memusatkan mengenai informasi produk dan jasa dari beberapa produsen pada satu titik sentral.
Restoran	Merupakan istilah untuk menyebut usaha yang menyajikan hidangan kepada masyarakat serta menyediakan tempat guna menikmati hidangan, dan juga menetapkan biaya tertentu untuk makanan dan pelayanannya.
<i>Website</i>	Halaman yang ditampilkan di internet yang membuat informasi tertentu.
<i>Localhost</i>	Nama standart yang diberikan sebagai alamat <i>loopback network interface</i> .