

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan bisnis yang sangat pesat, cara-cara mengembangkan dan memajukan lapangan usaha dapat dilakukan dalam berbagai hal. Dalam pengerjaan tugas akhir ini, bertujuan membangun suatu sistem informasi yang terintegrasi dengan proses bisnis yang efektif dan modern. Aplikasi Tedy Cafe adalah aplikasi pengelolaan cafe yang mampu mengelola dengan baik dan terencana suatu aktifitas cafe dan mampu melakukan aktifitas CRUD (Create, Read, Update, Delete) sehingga mampu mengerjakan aktifitasnya secara otomatis dan tepat waktu. Metode yang dipakai dalam pembuatan tugas akhir ini menggunakan netbeans sebagai Opensource tools, PHP (Hypertext Preprocessor) sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi, dan MYSQL (My Structure Query Language) sebagai Bahasa pemrograman untuk database. Sistem Informasi Cafe akan dicoba dan dilakukan testing, lalu digunakan untuk membantu dalam proses bisnis Tedy Cafe. Beberapa fitur yang mampu dicoba antara lain : pemesanan, reservasi tempat, persediaan bahan baku, dan pembayaran. Masing-masing dari fitur dapat dijadikan bahan sebagai pengambilan keputusan oleh pihak manajemen dan bisa digunakan oleh administrator pengguna untuk menganalisa apakah terdapat kekurangan dalam proses bisnis tersebut.

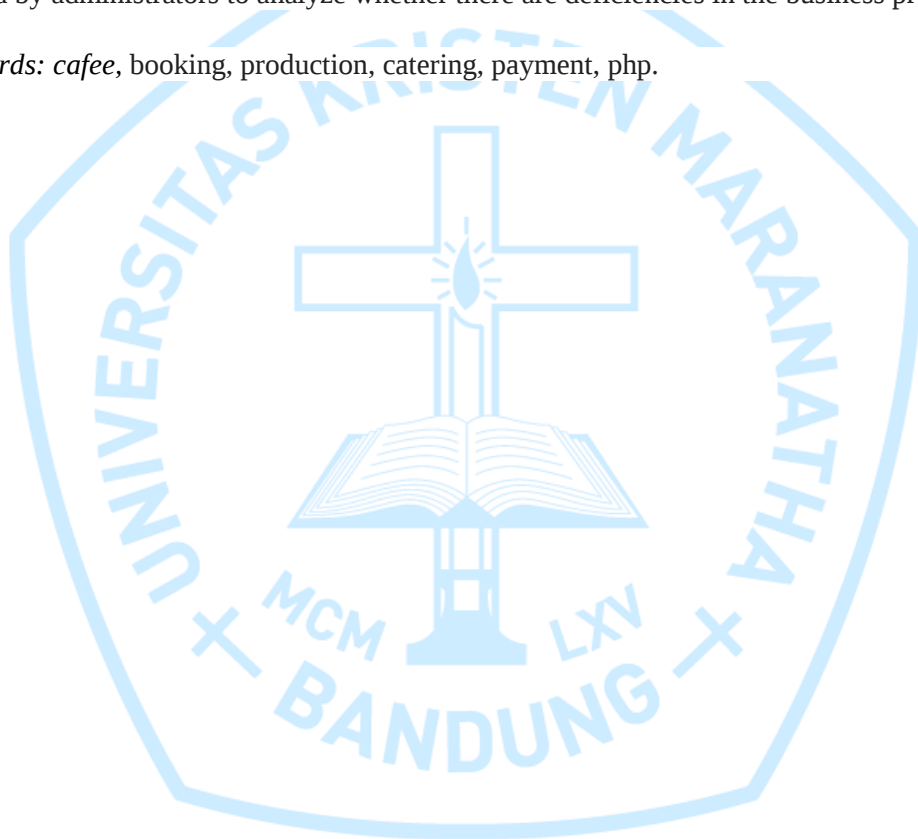
Kata Kunci : café, pemesanan, produksi, dapur, pembayaran, php.



ABSTRACT

Along with the rapid development of the business, how to develop and promote the business field can be carried out in various ways. In this final project, aimed at building an integrated information system with effective business processes and modern. Application Tedy Cafe is a cafe management application capable of managing well and planned an activity cafe and able to perform activities of CRUD (Create, Read, Update, Delete) sehingga able to do activities automatically and on time. The method used in the making of this final project using netbeans as Opensource tools, PHP (Hypertext Preprocessor) as a programming language for applications, and MYSQL (My Structured Query Language) as a programming language for the database. Cafe Information System will be tested and the testing is done, then used to aid in business processes Tedy Cafe. Some of the features that could be tried include: reservations, reserve a spot, raw materials inventory, and payment. Each of the features can be used as a decision-making by the management and the user can be used by administrators to analyze whether there are deficiencies in the business process.

Keywords: *cafee*, booking, production, catering, payment, php.



DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN.....	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan.....	3
1.4 Ruang Lingkup Kajian.....	3
1.5 Sumber Data.....	5
1.6 Sistematika Penyajian.....	5
BAB 2. KAJIAN TEORI	7
2.1 Teori atau Metode Penunjang.....	7
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	9
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	9
2.1.4 Komponen Sistem Informasi.....	10
2.1.5 Proses Bisnis	11
2.2 Perangkat Lunak Pembangun Sistem.....	11
2.2.1 <i>PHP Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	11
2.2.2 MySQL	12
2.2.3 Framework Codeigniter.....	13
2.2.4 JQuery.....	13
2.2.5 Hyper Text Mark Language (HTML).....	14

2.2.6	Cascading Style Sheet (CSS).....	14
2.2.7	Javascript.....	14
2.3	Perangkat Analisa Sistem.....	15
2.3.1	Flowchart.....	15
2.3.2	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	15
2.3.3	Diagram Aliran Data atau <i>Data Flow Diagram</i> (DAD/DFD)	18
2.3.4	Kamus Data	19
2.3.5	<i>Process Specification</i> (PSPEC)	20
2.3.6	Pengujian <i>Black Box</i>	21
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	24
3.1	Analisis Proses Bisnis.....	24
3.1.1	Proses Bisnis Pemesanan Makanan.....	24
3.2	Class Diagram	27
3.3	Use Case	27
3.4	ERD (Entity Relationship Diagram).....	28
3.5	Activity Diagram	31
3.6	Perancangan Antarmuka	32
3.6.1	Perancangan Antarmuka Halaman Utama Pelayan.....	32
3.6.2	Perancangan Antarmuka Halaman Utama Kasir	43
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	45
4.1	Halaman Login	45
4.2	Halaman Tampilan Role Pelayan	45
4.2.1	Halaman Tampilan Meja Untuk Pelanggan.....	45
4.2.2	Form Input Nama Pelanggan.....	47
4.2.3	Daftar Menu Pesanan	47
4.2.4	Batalan Menu Pesanan.....	49
4.2.5	Konfirmasi Pesanan	49
4.3	Halaman Tampilan Role Kasir.....	51
4.3.1	Halaman Tampilan Pembayaran	51
4.3.2	Tampilan Struk Pembayaran	54
4.4	Halaman Tampilan Role Owner.....	54
4.4.1	Halaman Beranda	55

4.4.2	Halaman Pembelian Bahan Baku	55
4.4.3	Halaman Daftar Persediaan Bahan Baku	56
4.4.4	Halaman Faktur Pembelian	59
4.4.5	Halaman Laporan Penjualan	59
4.4.6	Halaman Laporan Pembelian	60
4.4.7	Halaman Edit Bahan Baku	61
4.4.8	Halaman Tambah Bahan Baku	62
BAB 5.	PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	64
5.1	Form Login	64
5.2	Fitur Reservasi Meja.....	65
5.3	Fitur Menambah Daftar Pesanan	65
5.4	Fitur Cancel Pesanan	65
5.5	Pembayaran Pesanan	66
5.6	Fitur Persediaan Bahan Baku.....	66
5.7	Fitur Pembelian Bahan Baku Dari Supplier	67
5.8	Fitur Laporan Penjualan dan Pembelian.....	67
5.9	Fitur Menambahkan Jenis Bahan Baku	68
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN.....	69
6.1	Simpulan.....	69
6.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....		73

DAFTAR GAMBAR

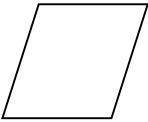
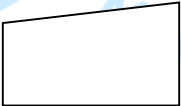
Gambar 2.1 Simbol Atribut.....	17
Gambar 2.2 Simbol Relasi	17
Gambar 2.3 Contoh Black Box Testing	22
Gambar 3.1 Gambar Flowchart Sistem Informasi Penjualan Makanan.....	26
Gambar 3.2 Class Diagram Tedy Café	27
Gambar 3.3 Use Case Tedy Café	28
Gambar 3.4 ERD Tedy Cafe	30
Gambar 3.5 Halaman Utama Pelayan	32
Gambar 3.6 Gambar Perancangan Antarmuka Form Login	33
Gambar 3.7 Gambar Pemilihan Meja Oleh Pelayan	34
Gambar 3.8 Daftar Menu Pesanan	35
Gambar 3.9 daftar konfirmasi pesanan	36
Gambar 3.10 daftar meja yang sedang digunakan	37
Gambar 3.11 Menu Pesanan Per Periode	38
Gambar 3.12 Daftar Stok Makanan dan Minuman	39
Gambar 3.13 Daftar Laporan Pesanan Sudah Dibayar	40
Gambar 3.14 Daftar Laporan Pesanan Belum Dibayar.....	41
Gambar 3.15 Daftar Stok Persediaan Makanan dan Minuman.....	42
Gambar 3.16 Penambahan Stok Makanan Dan Minuman	43
Gambar 3.17Gambar 3.18 Pembayaran	44
Gambar 4.1 Halaman Login.....	45
Gambar 4.2 Menu Tampilan Awal Pelayan	46
Gambar 4.3 Form Insert Nama Pelanggan.....	47
Gambar 4.4 Daftar Menu Pesanan	48
Gambar 4.5 Daftar Menu Pesanan	48
Gambar 4.6 Batalkan Pesanan.....	49
Gambar 4.7 Konfirmasi Pesanan	50
Gambar 4.8 Pesanan Siap Diantar.....	50
Gambar 4.9 Tambah Pesanan.....	51
Gambar 4.10 Menu Pembayaran.....	52

Gambar 4.11 Validasi Pembayaran.....	52
Gambar 4.12 Tampilan Jika Ada Kembalian.....	53
Gambar 4.13 Tampilan Status Meja Berubah.....	53
Gambar 4.14 Rincian Struk Pembayaran.....	54
Gambar 4.15 Tampilan Beranda Owner.....	55
Gambar 4.16 Daftar Pembelian Bahan Baku.....	55
Gambar 4.17 Daftar Persediaan bahan Baku.....	56
Gambar 4.18 Memilih Suplier Bahan Baku.....	57
Gambar 4.19 Pembelian Bahan Baku.....	57
Gambar 4.20 Konfirmasi Pembelian Bahan Baku.....	58
Gambar 4.21 Stok Bahan Baku Setelah Ditambahkan.....	58
Gambar 4.22 Faktur Pembelian Bahan Baku.....	59
Gambar 4.23 Laporan Penjualan.....	60
Gambar 4.24 Laporan Pembelian.....	61
Gambar 4.25 Halaman Edit Bahan Baku.....	62
Gambar 4.26 Halaman Tambah Bahan Baku.....	63

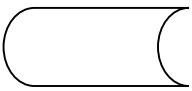
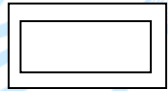
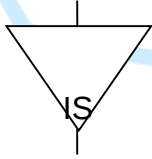
DAFTAR TABEL

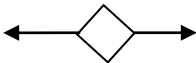
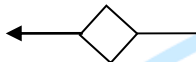
Tabel 2.1 Kamus Data.....	20
Tabel 2.2 Isi PSPEC.....	21
Tabel 3.1. Field Login.....	33
Tabel 3.2 Field Insert Pelanggan.....	34
Tabel 3.3 Field Daftar Pemesanan Menu.....	35
Tabel 3.4 Field Daftar Tambah Stok Makanan dan Minuman.....	43
Tabel 5.1 Form Login	64
Tabel 5.2 Reservasi Meja.....	65
Tabel 5.3 Menambahkan Daftar Pesanan.....	65
Tabel 5.4 Fitur Cancel Pesanan.....	66
Tabel 5.5 Pembayaran Pesanan.....	66
Tabel 5.6 Fitur Persediaan Bahan Baku.....	66
Tabel 5.7 Pembelian Bahan Baku Dari Supplier	67
Tabel 5.8 Fitur Laporan Penjualan Dan Pembelian	67
Tabel 5.9 Fitur Menambahkan Jenis Bahan Baku	68

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Proses	Proses yang dijalankan dengan tidak manual
Flowchart		<i>Input/Output</i>	Mewakili <i>input</i> data untuk diproses atau <i>output</i> data yang sudah diproses.
Flowchart		Dokumen	Dokumen yang merupakan <i>input</i> atau <i>output</i> .
Flowchart		Keputusan	Keputusan dimana terdapat dua atau lebih alternatif.
Flowchart		<i>Predefined Process</i>	Proses yang telah didefinisikan sebelumnya, digambarkan dalam flowchart yang lain.
Flowchart		<i>Manual Input</i>	Cara menginput secara manual pada saat memproses.
Flowchart		<i>Manual Operation</i>	Pemrosesan secara manual oleh manusia atau mesin dengan kecepatan pekerjaan manusia.
Flowchart		Aliran satu arah	Aliran proses satu arah.

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
-------	----------------	------	------

Flowchart		On-line Storage	Informasi <i>input</i> atau <i>output</i> yang disimpan disebut tempat penyimpanan (<i>storage</i>).
Flowchart		Penghubung	Simbol konektor (penghubung).
Flowchart		Ekstrak	Mengeluarkan satu atau lebih item dari satu kumpulan.
Flowchart		Merge	Penggabungan dua atau lebih item menjadi satu kumpulan.
ERD		Entitas Kuat	Entitas yang keberadaannya tidak bergantung dari entitas lain dan memiliki atribut kunci untuk tiap individu di dalamnya.
ERD		Entitas Lemah	Entitas yang keberadaannya bergantung pada entitas lain. Entitas yang tidak memiliki atribut kunci sehingga harus dihubungkan dengan <i>strong entity</i> . Dalam <i>weak entity</i> menggunakan deskriminator sebagai atribut uniknya dan atribut kunci dari <i>strong entity</i> yang berhubungan dengannya.
ERD		Sub Entitas	Himpunan entitas yang beranggotakan entitas-entitas yang merupakan bagian dari himpunan entitas yang lebih superior/utama. Atribut pada sub entitas tidak berlaku pada himpunan entitas yang lebih superior
Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti

ERD		Relasi satu ke satu (<i>One to One</i>)	Himpunan entitas A hanya boleh berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas B dan sebaliknya.
ERD		Relasi satu ke banyak (<i>One to Many</i>)	Himpunan Entitas A boleh banyak berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi entitas pada himpunan entitas B hanya boleh berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.
ERD		Relasi banyak ke satu (<i>Many to One</i>)	Himpunan Entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, tetapi satu entitas pada himpunan entitas B dapat berhubungan banyak dengan entitas pada himpunan entitas A.
ERD		Relasi banyak ke banyak (<i>Many to Many</i>)	Himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B dan sebaliknya.

DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
CI	Code Igniter
DAD	Diagram Aliran Data
DFD	Data Flow Diagram
PSPEC	Process Specification
PHP	Hypertext

