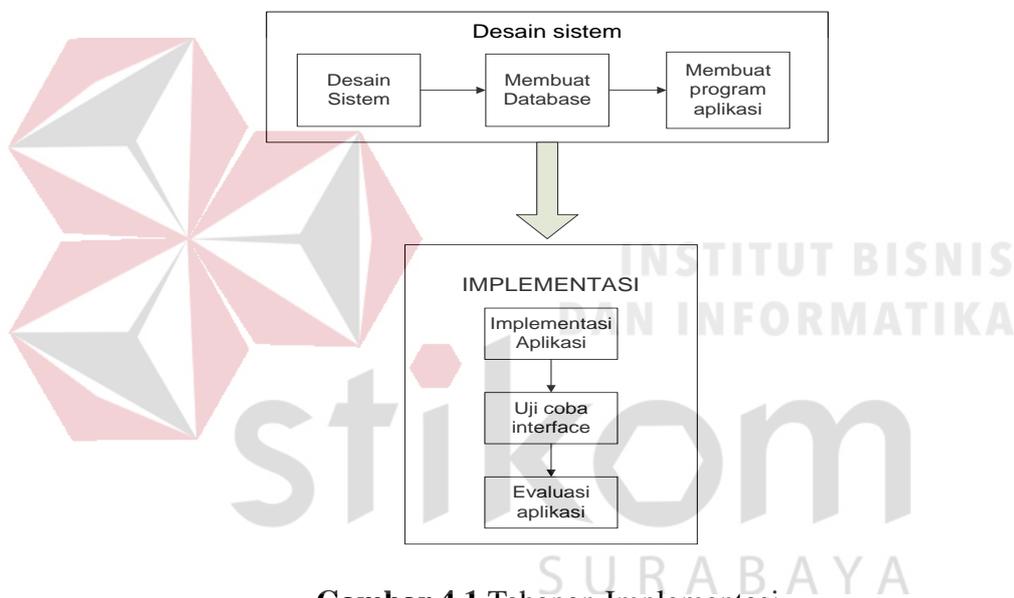


BAB IV

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Implementasi Sistem

Tahap ini merupakan proses implementasi dari analisa dan desain sistem yang telah dibuat. Dibuat berdasarkan kebutuhan restoran. Implementasi ini bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Restoran. Berikut adalah tahapan implementasi sistem.

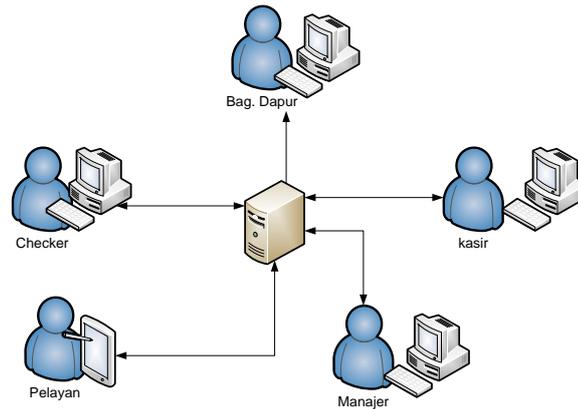


Gambar 4.1 Tahapan Implementasi

Ada beberapa kebutuhan yang perlu diperhatikan dalam pembuatan sistem. Salah satunya adalah persiapan mengenai kebutuhan sistem dari perangkat keras maupun perangkat lunak. spesifikasi yang sesuai kebutuhan. Berikut akan disebutkan beberapa kebutuhan perangkat keras dan lunak

4.2. Kebutuhan Sistem

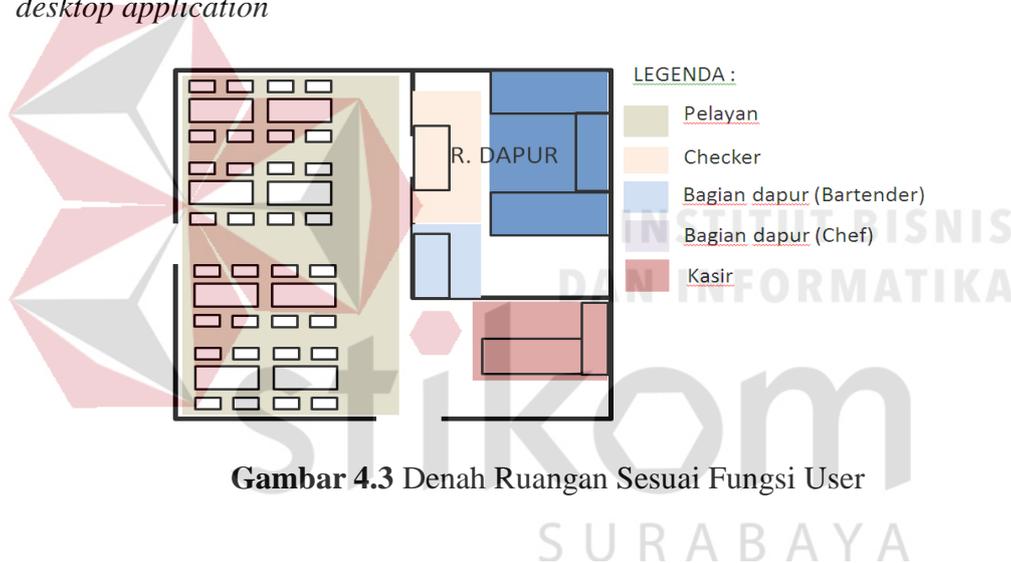
Untuk menjalankan sistem yang dibuat, diperlukan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) dari segi *client* maupun *server* dengan



Gambar 4.2 Arsitektur Aplikasi pelayanan pada restoran

Aplikasi ini dibagi menjadi 2 (dua) bagian. Yaitu *mobile application* dan

desktop application



Gambar 4.3 Denah Ruangan Sesuai Fungsi User

4.2.1 Kebutuhan Perangkat keras

a. *Mobile Application*

Kebutuhan tablet yang harus tersedia agar *mobile application* dapat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut:

1. Tablet android minimal 3.2
2. Layar minimal 7 Inchi
3. RAM minimal 512MB
4. Processor minimal 1GB

b. Desktop application

Kebutuhan PC yang harus tersedia agar *desktop application* dapat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan RAM (*Random AccessMemory*) minimal 1GB
2. Processor minimal Intel i3
3. *Monitor, keyboard dan mouse*
4. Network card yang mensuport *Wireless Connection* (Wifi)
5. Printer untuk mencetak struk dan data-data yang diperlukan
6. Jaringan Wireless (Wireless Router)

4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang harus tersedia agar aplikasi dapat berjalan dengan baik diantaranya adalah:

a. Mobile Application

Operating System Android minimal 3.2

b. Desktop Application Client

1. Operating System minimal Windows 7.
2. Java versi 7

c. Desktop Application Server

1. Operating System minimal Windows 7.
2. Java versi 7
3. Xampp for Windows (Apache dan MySql)

1) Hardware

- a) Mobile Appliaction :

- i) Tablet android minimal 3.2
- ii) Layar minimal 7 Inchi
- iii) RAM minimal 512MB
- iv) Processor minimal 1GB
- b) Desktop Application :
 - i) Menggunakan RAM (*Random AccessMemory*) minimal 1GB
 - ii) Processor minimal Intel i3
 - iii) *Monitor*
 - iv) *Keyboard*
 - v) *mouse*
- 2) Network card yang mensuport *Wireless Connection* (Wifi)
- 3) Printer untuk mencetak struk dan data-data yang diperlukan
- 4) Jaringan Wireless (Wireless Router)
- 5) Software
 - a) Sistem Operasi
 - i) Server: Windows 7
 - ii) Client desktop : Windows 7
 - iii) Client mobile : Android minimal 3.2
 - b) Bahasa Pemrograman
 - i) Bahasa: Java
 - ii) Aplikasi : Netbeans IDE 8.0.1, Eclips
 - c) RDBMS
 - i) Nama aplikasi : Xampp for Windows (Apache dan My SQL)
 - d) Software tambahan

- i) Nama aplikasi :
- Microsoft Visio 2007
 - Power Designer 6
 - Star UML

4.3 Pembuatan Aplikasi

4.3.1 Mobile Application

Program atau aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java dan menggunakan IDE (*Integrated Development Envirotment*) Eclipse. Aplikasi dibuat dengan mensupport minimal android 3.2.

4.3.2 Desktop Application Client

Program atau aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman Java dan menggunakan IDE (*Integrated Development Envirotment*) NetBeans. Bahasa ini dipilih karena kemampuannya untuk berjalan pada multi platform. Aplikasi ini juga menggunakan *Library* Jasper Report untuk menampilkan laporan.

4.3.3 Desktop Aplication Server

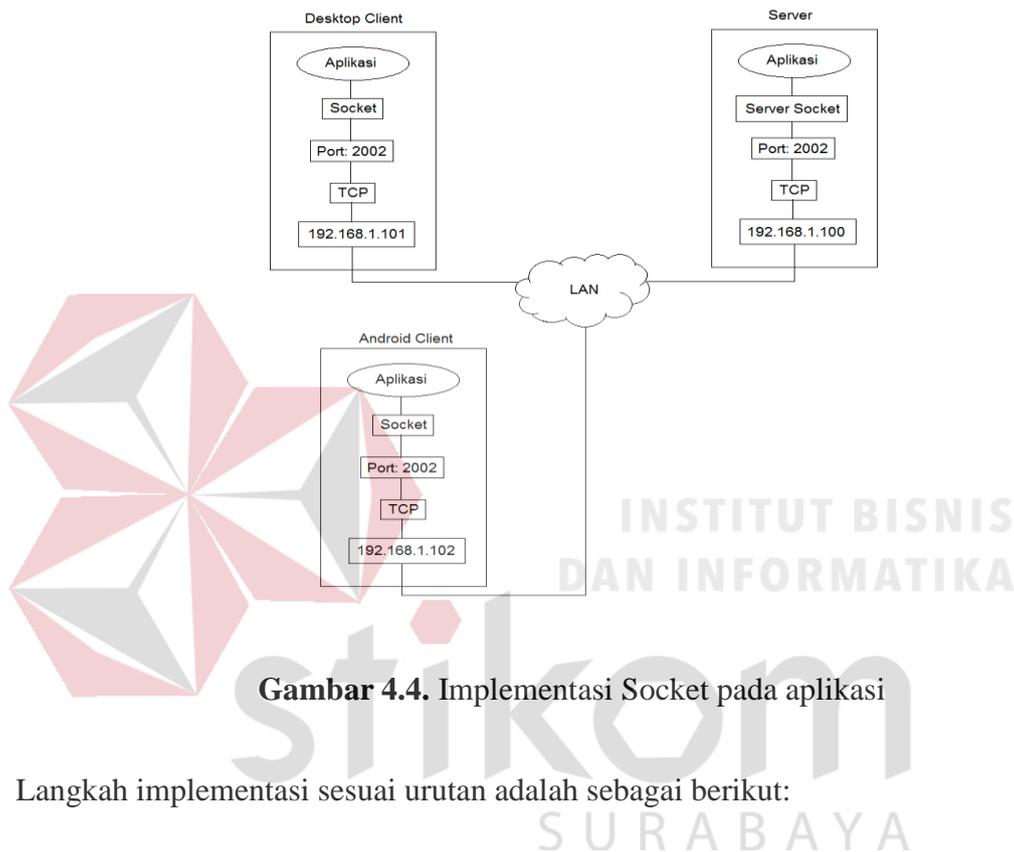
Program atau aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman Java dan menggunakan IDE (*Integrated Development Envirotment*) Eclipse. *Database* yang digunakan didalam aplikasi adalah MySql yang dijalankan menggunakan Xampp.

4.4 Implementasi Sistem

Pada aplikasi, digunakan socket sebagai sarana untuk berkomunikasi antara *server* dan *client*. *Server* menerima koneksi dari *client* pada IP

192.168.1.100 dan port 2002. *Client* dan *server* berkomunikasi di dalam sebuah jaringan LAN (Local Area Network). Setelah *client* dan *server* saling terhubung, maka kedua belah pihak dapat menginisialisasi *request* (komunikasi dua arah).

Untuk lebih jelas, perhatikan gambar 4.4.



Langkah implementasi sesuai urutan adalah sebagai berikut:

1 Menjalankan *Server*

Untuk menjalankan server, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:

- a Mengkopi aplikasi server (jar) ke host (computer yang digunakan sebagai server) pada lokasi yang diinginkan
- b Menginstal Xampp
- c Menjalankan Apache dan MySql pada Xampp
- d Membuat *database* baru dengan nama restaurant dan melakukan import database

- e Mensetting ip address menjadi 192.168.1.100
- f Menyambungkan dengan jaringan LAN
- g Jalankan aplikasi *server* dengan melakukan klik ganda pada aplikasi *server* pada tahap a.

2 Menjalankan *Desktop Client*

Untuk menjalankan *desktop client*, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:

- a Meng-*copy* aplikasi *desktop client* (jar) ke *host* (komputer yang digunakan sebagai *desktop client*) pada lokasi yang diinginkan
- b Menyambungkan dengan jaringan LAN yang sama dengan *server*
- c Jalankan aplikasi *desktop client* dengan melakukan klik ganda pada aplikasi *desktop client* pada tahap a.

3 Menjalankan *Android Client*

Untuk menjalankan *server*, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:

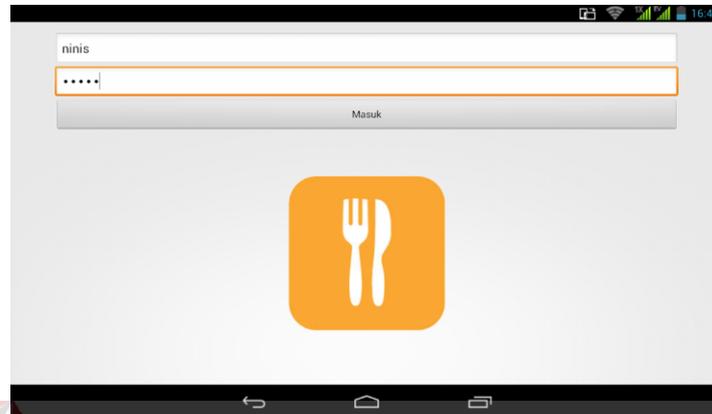
- a Mengkopi aplikasi android *client* (apk) ke tablet android
- b Menginstal apk tersebut
- c Menyambungkan dengan jaringan LAN yang sama dengan *server*
- d Menjalankan aplikasi android *client* dengan klik *icon* aplikasi pada daftar aplikasi (*launcher*) android.

4.4.1 Implementasi *Mobile Application*

a. Form Login

Gambar 4.5 menunjukkan form login pada *mobile application* ini dijalankan oleh pelayan dengan menggunakan *device* tablet, untuk dapat

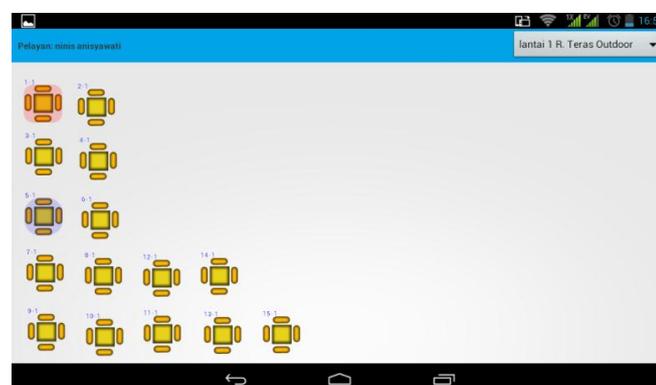
mengakses aplikasi ini, pelayan melakukan proses login terlebih dahulu dengan memasukkan “nama” dan “password” sesuai dengan *user id* yang dimiliki pelayan.



Gambar 4.5 Form Login *Mobile Application*

b. Form Denah Meja Restoran

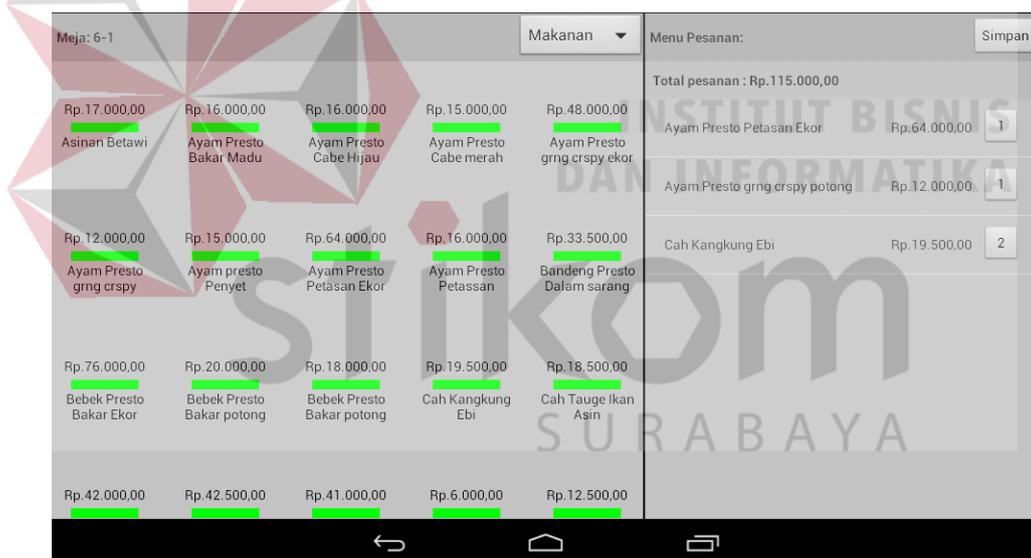
Gambar 4.4 menunjukkan form denah meja restoran digunakan untuk mengetahui meja mana yang isi maupun kosong. Nama pelayan yang *login* muncul dengan lengkapnya. Terlebih dahulu memilih ruangan. Meja dengan tanda blok “merah” artinya meja sedang digunakan. Meja dengan tanda blok “ungu” artinya di-*booking*. Meja dengan tanpa tanda artinya meja kosong, maka dapat digunakan oleh calon pemesan.



Gambar 4.6 Form Denah Meja Restoran

c. Form Pilihan Menu

Form menu digunakan untuk memilih menu, terdapat 3 (tiga) pilihan menu yaitu: makanan, minuman, *snack*. Menu yang dipilih akan muncul pada sebelah kanan form dengan tampil nama menu, harga per menu, jumlah menu serta total pesanan. Apabila terdapat menu yang sedang kosong stoknya, maka akan nampak tanda tulisan berwarna “merah” sehingga menu yang kosong tidak dapat dipilih. Untuk memilih menu, maka tekan *icon* menu sekali yang artinya pesan 1 (satu) porsi, bila tekan *icon* 2 (dua) kali artinya pesan 2 (dua) porsi, begitu pula untuk selanjutnya. Bila menu pesanan sudah selesai, maka tekan tombol “simpan”



Gambar 4.7 Form Pilihan Menu

d. Form Input Jumlah Pesanan dan Pesan Menu Spesial

Pada form input jumlah pesanan, dapat dilakukan perubahan jumlah menu dengan cara menekan tombol “+ “ (tambah) atau “-“ (kurang). Serta pelayan dapat memesan menu spesial yang artinya dapat memesan menu yang

terdapat catatan kecil pada pesanan yang diinginkan. Pelayan akan mengisikan kolom catatan sesuai dengan permintaan *customer* yang sedang dilayani. Jika pesanan sudah sesuai dengan yang diinginkan, maka tekan tombol “Simpan”. Secara otomatis menu tampil pada layar *checking* pesanan dengan status “menunggu”

Menambahkan pesanan

Menu: Ayam Presto grng crspy ekor

Jumlah: Catatan:

+
2
-

goreng kering

Batal Tambah

Gambar 4.8 Form Input Jumlah Pesanan dan Pesan Menu Spesial

e. Form Cek Status Menu Pesanan

Form ini digunakan pelayan untuk mengecek status menu pesanan *customer* berdasarkan meja yang dipilih. Status menu “menunggu” artinya belum dibuatkan sehingga masih dapat dilakukan perubahan menu (penambahan atau pengurangan menu). Status menu “proses” artinya menu sedang tahap pembuatan, sehingga tidak dapat dilakukan pengurangan jumlah menu namun masih dapat dilakukan penambahan menu. Menu dengan status “selesai” artinya menu sudah selesai dibuatkan oleh *chef* atau *bartender*.

Gambar 4.9 Form Cek Status Menu Pesanan

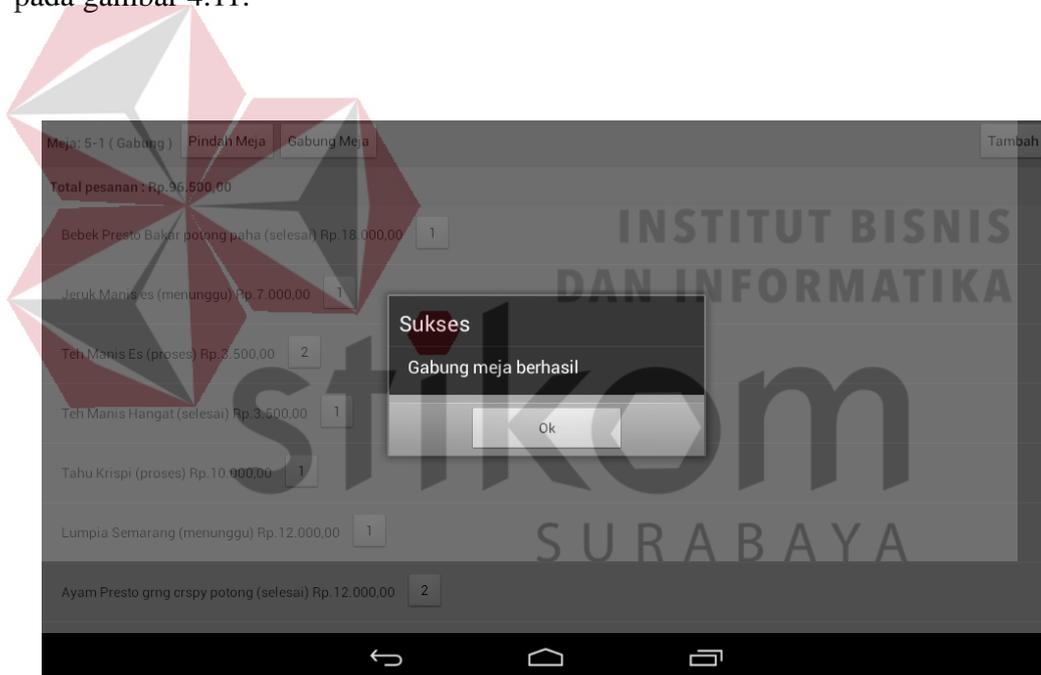
f. Form Pindah Meja

Pelayan dapat melayani *customer* yang ingin pindah meja. Dengan menekan meja yang dipakai sebelumnya, kemudian masuk pada tampilan menu. Pilih tombol “pindah meja”, kemudian pilih meja yang dituju untuk pindah. Jika berhasil sistem menampilkan pesan “pindah meja berhasil dilakukan ke meja x-x”.

Gambar 4.10 Form Pindah Meja

g. Form Gabung meja

Form gabung meja digunakan apabila ada *customer* yang ingin menambah kapasitas mejanya. Sehingga bisa dilakukan penandaan meja. Penggabungan meja dilakukan dengan cara menekan meja yang sedang ditempati pada denah meja, masuk ke form menu, pilih tombol “gabung meja”, pilih meja mana yang ingin digabungkan. Maka akan tampil pesan bahwa “Gabung meja berhasil” dan pelayan bisa mengecek status meja mana sajakah yang digabung dengan menekan status “gabung” pada samping tombol “pindah meja” seperti pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Form Gabung Meja

h. Form Meja di-booking atau meja *reservasi*

Berfungsi menampilkan denah meja tertandai dengan warna “ungu”, yang menyatakan bahwa meja tersebut sudah dipesan. Tanda pesanan meja tersebut, muncul pada satu jam sebelum jadwal pesanan yang sudah ditentukan.

Apabila meja yang dipesan tetap dipilih, maka akan muncul pesan “meja sudah dipesan oleh bapak/ibu xxx pada jam xxx yakin menggunakan meja ini?”.

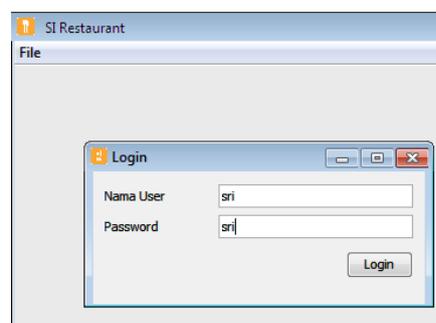


Gambar 4.12 Form Meja Terpesan

4.4.2 Implementasi *Desktop Application*

a. Form Login

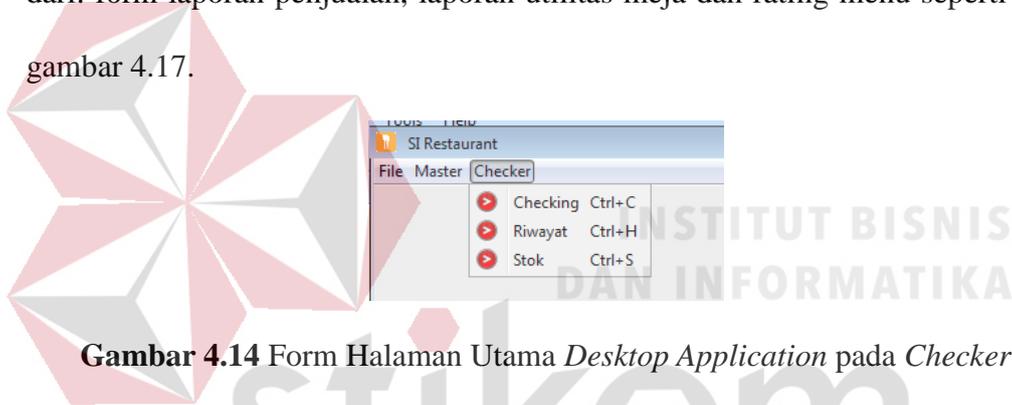
Pada saat awal menjalankan program, halaman utama yang muncul adalah menu *login*. Untuk dapat mengakses menu utama dari aplikasi *desktop*, perlu memasukkan nama *user* dan *password* dengan benar. Bila salah memasukkan data *login*, maka sistem akan meminta untuk mengisi data *login* dengan benar.



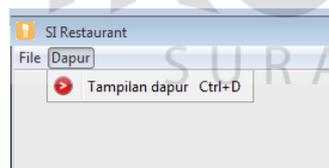
Gambar 4.13 Form Login *Desktop Application*

b. Form Halaman Utama

Bila *User* benar memasukkan data *login*, maka akan muncul halaman utama sesuai dengan masing-masing hak akses seperti pada gambar 4.14 – 4.17. Halaman utama pada *user checker* terdiri dari master dan *checker*. Sub form master terdiri dari: form menu, ruangan dan *user*. Sub form *checker* terdiri dari: form *checking*, riwayat dan stok seperti pada gambar 4.14. Sub form dapur terdiri dari: tampilan dapur seperti pada gambar 4.15. Sub form kasir terdiri dari: form pembayaran dan *reservasi* seperti pada gambar 4.16. Sub form manajer terdiri dari: form laporan penjualan, laporan utilitas meja dan rating menu seperti pada gambar 4.17.



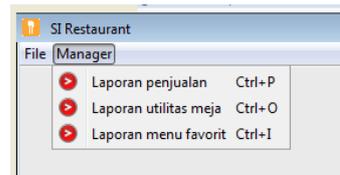
Gambar 4.14 Form Halaman Utama *Desktop Application* pada *Checker*



Gambar 4.15 Form Halaman Utama *Desktop Application* pada Bagian Dapur



Gambar 4.16 Form Halaman Utama *Desktop Application* pada Kasir



Gambar 4.17 Form Halaman Utama *Desktop Application* pada Manajer

c. Form Master Menu

Form master menu merupakan hak akses dari *checker*. Form master menu digunakan untuk memasukkan data menu yang terdapat pada restoran. Form menu berisikan kolom nama untuk nama menu, kolom jenis untuk membedakan jenis menu (makanan, minuman dan *snack*) serta kolom harga untuk harga menu berdasarkan katalog seperti pada gambar 4.18.

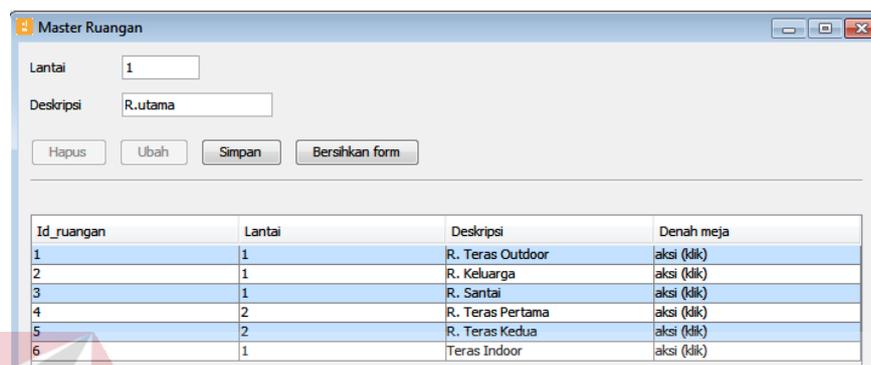


Gambar 4.18 Form Master Menu

d. Form Master Ruangan

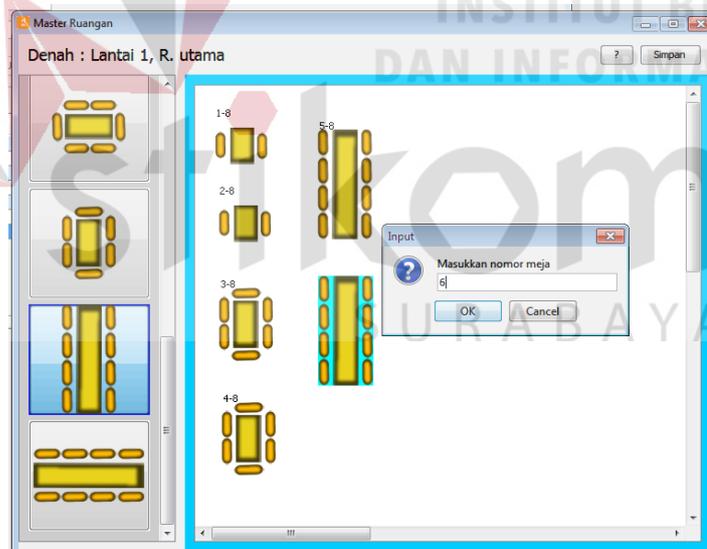
Form master ruangan merupakan sub form dari form master. Form merupakan hak akses dari *checker* Form master ruangan berisikan mengenai jenis-jenis ruangan yang ada pada restoran, baik yang berada di lantai 1 (satu) maupun lantai 2 (dua). Serta dapat mengatur denah meja berdasarkan ruangan

yang tersedia. Dilakukan pengisian kolom lantai dan deskripsi ruangan kemudian klik “simpan” seperti pada gambar 4.19. Maka akan muncul pada tabel dibawahnya kemudian dilakukan pengisian denah meja dengan cara menekan tulisan “Aksi klik” pada kolom denah meja seperti pada gambar 4.20.



Id_ruangan	Lantai	Deskripsi	Denah meja
1	1	R. Teras Outdoor	aksi (dik)
2	1	R. Keluarga	aksi (dik)
3	1	R. Santai	aksi (dik)
4	2	R. Teras Pertama	aksi (dik)
5	2	R. Teras Kedua	aksi (dik)
6	1	Teras Indoor	aksi (dik)

Gambar 4.19 Form Master Ruangan



Id_ruangan	Lantai	Deskripsi	Denah meja
1	1	R. Teras Outdoor	aksi (dik)
2	1	R. Keluarga	aksi (dik)
3	1	R. Santai	aksi (dik)
4	2	R. Teras Pertama	aksi (dik)
5	2	R. Teras Kedua	aksi (dik)
6	1	Teras Indoor	aksi (dik)

Gambar 4.20 Form set meja (aksi klik)

e. Form master User

Form master *user* merupakan sub form dari form master. Form master *user* merupakan hak akses dari *user checker*. Form master *user* digunakan *user*

checker untuk memelihara data *user* seperti *user* pelayan, *user checker*, *user* dapur, *user* kasir dan *user* Manajer. yang dapat mengakses aplikasi ini berdasarkan tugas masing-masing. Form master *user* dapat diakses oleh *checker*. Setelah semua data *user* sudah diisi maka tekan tombol “simpan”.

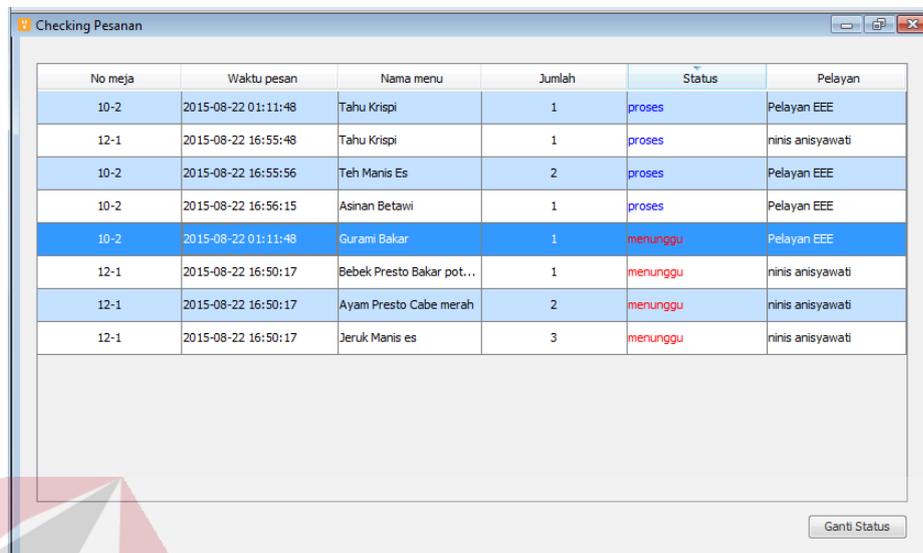
Id User	Tipe	Nama
root	Root	Root
ninis	Pelayan	ninis anisyawati
novi	Pelayan	novianti kusuma wardani
didik	Pelayan	didik riyadi
citra	Kasir	citra mawariza
sri	Checker	sri ernawati
mila	Dapur	mila asih
yusak	Manager	yusak
c	Checker	Checker AAA
k	Kasir	Kasir BBB
d	Dapur	Dapur CCC
m	Manajer	Manajer DDD

Gambar 4.21 Form Master User

f. Form *Checking* pesanan

Form *checking* pesanan merupakan form yang dapat diakses oleh *checker*. Form ini digunakan untuk mengontrol menu pesanan yang dikirim dari *mobile application* pelayan. Menu pesanan diurutkan berdasarkan waktu pesanan. Menu pesanan yang baru diterima muncul dengan status “menunggu”. Bila sudah giliran untuk ditampilkan pada layar dapur (proses dimasak) maka *checker* menekan data menu yang dipilih kemudian menekan tombol “ganti status”, sehingga status menjadi “proses”. Apabila menu yang sudah selesai dibuatkan oleh bagian dapur, maka *checker* akan memilih menu yang berstatus “proses” kemudian menekan tombol ganti status, menu yang dipilih tersebut hilang dari *list*

pesanan. Checker dapat mengubah status pesanan lebih dari satu sekaligus dengan melakukan multi *select list* pesanan kemudian tekan tombol “ganti satu”.



No meja	Waktu pesan	Nama menu	Jumlah	Status	Pelayan
10-2	2015-08-22 01:11:48	Tahu Krispi	1	proses	Pelayan EEE
12-1	2015-08-22 16:55:48	Tahu Krispi	1	proses	ninis anisyawati
10-2	2015-08-22 16:55:56	Teh Manis Es	2	proses	Pelayan EEE
10-2	2015-08-22 16:56:15	Asinan Betawi	1	proses	Pelayan EEE
10-2	2015-08-22 01:11:48	Gurami Bakar	1	menunggu	Pelayan EEE
12-1	2015-08-22 16:50:17	Bebek Presto Bakar pot...	1	menunggu	ninis anisyawati
12-1	2015-08-22 16:50:17	Ayam Presto Cabe merah	2	menunggu	ninis anisyawati
12-1	2015-08-22 16:50:17	Jeruk Manis es	3	menunggu	ninis anisyawati

Gambar 4.22 Form *Checking Pesanan*

g. Form Riwayat Pesanan

Form riwayat pesanan diakses oleh checker. Digunakan mengecek menu yang selesai dibuatkan oleh bagian dapur. Data yang terdapat pada tabel form riwayat pesanan didapat dari hasil perubahan status “proses”. Bila ingin membatalkan item yang sudah masuk riwayat pesanan, maka klik item tersebut.



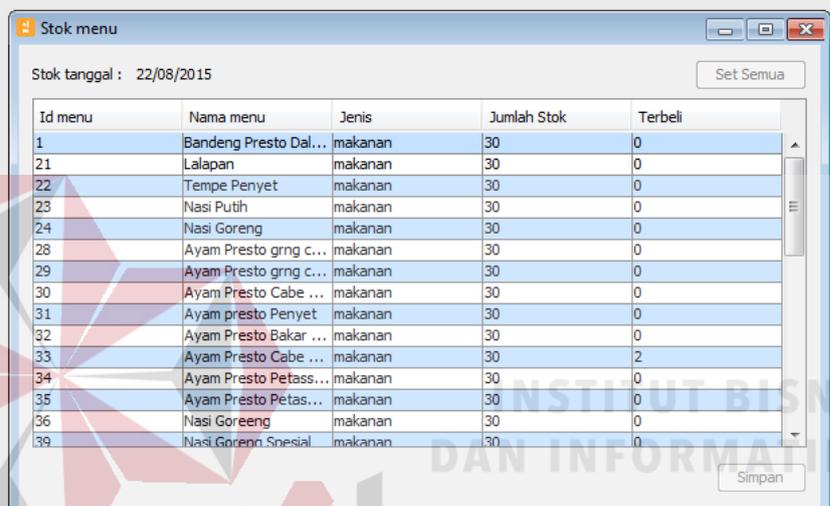
No meja	Waktu pesan	Nama menu	Jumlah	Status
10-2	2015-08-22 01:11:48	Gurami Bakar	1	selesai
10-2	2015-08-22 16:55:56	Teh Manis Es	2	selesai

Gambar 4.23 Form Riwayat Pesanan

h. Form Stok Menu

Form stok menu dapat diakses oleh *checker*. Form stok menu merupakan sub form dari *checker*. Form stok menu berfungsi sebagai pengisian

jumlah stok menu yang tersedia untuk dipesan. Pengisian stok ini dilakukan satu persatu disetiap menu oleh *checker* setiap hari sebelum jam operasional pelayanan dimulai. Dapat pula dilakukan pengisian jumlah stok secara keseluruhan dengan menekan tombol “Set semua” maka akan muncul *inputan* untuk mengisi jumlah stok yang diinginkan. Pengisian form ini hanya dilakukan sekali dalam sehari. Serta form ini dapat melihat jumlah menu yang telah terbeli.



Id menu	Nama menu	Jenis	Jumlah Stok	Terbeli
1	Bandeng Presto Dal...	makanan	30	0
21	Lalapan	makanan	30	0
22	Tempe Penyet	makanan	30	0
23	Nasi Putih	makanan	30	0
24	Nasi Goreng	makanan	30	0
28	Ayam Presto grng c...	makanan	30	0
29	Ayam Presto grng c...	makanan	30	0
30	Ayam Presto Cabe ...	makanan	30	0
31	Ayam presto Penyet	makanan	30	0
32	Ayam Presto Bakar ...	makanan	30	0
33	Ayam Presto Cabe ...	makanan	30	2
34	Ayam Presto Petass...	makanan	30	0
35	Ayam Presto Petas...	makanan	30	0
36	Nasi Goreng	makanan	30	0
39	Nasi Goreng Spesial	makanan	30	0

Gambar 4.24 Form Stok Menu

i. Form Tampilan Dapur

Form tampilan dapur digunakan oleh petugas dapur (*chef* dan *bartender*) untuk melihat menu apa saja yang akan dibuatkan. Menu-menu yang tampil pada form ini berasal dari perubahan status “proses” yang dilakukan oleh *checker*. Jenis tampilan dapat dipilih berdasarkan kebutuhan, diantaranya adalah: gabung makanan dan minuman, pisah makanan dan minuman, hanya makanan, hanya minuman. Seperti pada gambar 4.25.

Nama makanan	Jumlah	Catatan
Lumpia Semarang	3	
Tahu Krispi	5	
Gurami Cabe Hi...	4	
Asinan Betawi	4	
Ayam Presto Pe...	1	sangat pe...
Ayam Presto Pe...	3	
Bandeng Presto...	3	
Ayam Presto Gr...	3	goreng ker...
Plecing Kangkung	3	mask stng...
OrakArik Jagung	4	
Bandeng Presto...	3	

Nama minuman	Jumlah
Es Teh Leci	3
Es Teh Leci	7
Es Kelapa Muda	4
Teh Manis Hangat	3
Jeruk Manis Hangat	4
Teh Manis Hangat	7

Gambar 4.25 Form Tampilan Dapur

j. Form Pembayaran

Form pembayaran diakses oleh petugas kasir untuk proses pembayaran. Data pembayaran diperoleh dengan cara memasukkan nomor meja dan menekan tombol “cari”. Maka detail pembayaran muncul beserta total pembayarannya. Untuk memilih jenis pembayaran berisi cash saja. Kasir dapat pula menerima pembayaran dengan kartu voucher. Apabila terdapat menu pesanan yang tidak berstatus “selesai” maka tidak dapat dilakukan proses pembayaran namun dapat melihat total pembeliannya.

Total uang yang harus dibayarkan *customer* adalah yang “total + PPN 10% (Rp)”. Kolom “jumlah akhir” adalah total yang harus dibayar apabila terdapat potongan. Kolom “bayar (Rp)” adalah nominal uang yang diterima oleh kasir. Jika pembayaran sudah diterima dan sesuai, maka kasir bisa melakukan pencetakan struk pembayaran dengan menekan tombol “bayar” seperti pada gambar 4.26.

No	Nama menu	Jumlah	Harga	SubTotal
1	Teh Manis Es	1	Rp. 3500	Rp. 3500
2	Bandeng Presto Dal...	1	Rp. 33500	Rp. 33500
3	Gurami Cabe Hijau	1	Rp. 42500	Rp. 42500
4	Cah Tauge Ikan Asin	1	Rp. 18500	Rp. 18500
5	Tahu Krispi	1	Rp. 10000	Rp. 10000

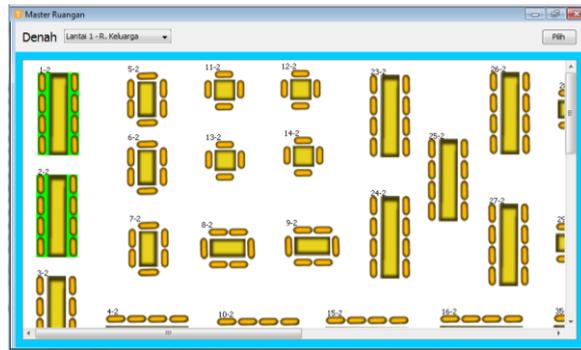
Gambar 4.26 Form Pembayaran

k. Form Reservasi

Form *reservasi* digunakan untuk melakukan proses *reservasi* atau *booking* meja. *User* kasir Yang bertugas menanganinya. Form ini mengisikan data: nama pemesan, kapasitas untuk berapa orang, waktu berdasarkan jam dan menit dan mengisi no. Tlp seperti pada gambar 4.27. Nomor meja muncul otomatis setelah dilakukan pemilihan meja pada denah meja dengan menekan tombol “set meja”, dapat dilakukan penandaan lebih 1 meja apabila kapasitas kursi kurang, seperti pada gambar 4.28. Tanda meja yang dipesan akan muncul dengan tanda blok warna “ungu” pada denah meja yang ada pada tablet.

Id reservasi	Id meja	No meja	Nama	Kapasitas	Waktu	No Telp
26	64, 65	1-1, 2-1	Yodi	6 orang	2015-08-23 18:21:00	081800800
27	66, 65, 64	3-1, 2-1, 1-1	joko	11 orang	2015-08-24 18:22:00	080808092

Gambar 4.27 Form Reservasi



Gambar 4.28 Form Set Meja

I. Form Laporan Penjualan

Form laporan penjualan merupakan sub form dari form manajer. Form laporan penjualan dapat diakses oleh manajer. Form ini menampilkan data penjualan harian maupun bulanan. Serta dapat mencetak laporan penjualan dengan menekan tombol "cetak" seperti pada gambar 4.29. Contoh hasil laporan penjualan harian dapat dilihat pada gambar 4.30.

Gambar 4.29 Form Laporan penjualan

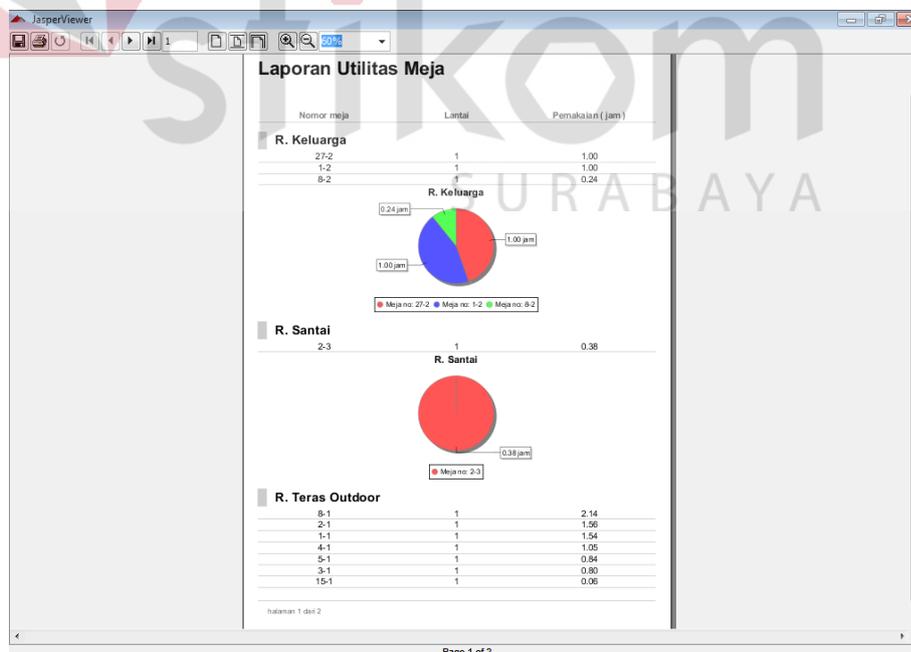
Nama Menu	Jumlah Pembelian	Harga	SubTotal
makanan			
Nasi Goreng	3	Rp. 12500	Rp. 37500
Gurami Goreng Terbang	2	Rp. 41000	Rp. 82000
Gurami Bakar	2	Rp. 42000	Rp. 84000
Ayam Presto Petassan	2	Rp. 16000	Rp. 32000
Ayam Presto Bakar Madu	3	Rp. 16000	Rp. 48000
Bebek Presto Bakar	4	Rp. 20000	Rp. 80000
Lalapan	5	Rp. 6000	Rp. 30000
Asinan Betawi	2	Rp. 17000	Rp. 34000
Ayam Presto Grg crspy	4	Rp. 12000	Rp. 48000
Bandeng Presto Dalam	1	Rp. 33500	Rp. 33500
Ayam presto Penyot	3	Rp. 15000	Rp. 45000
Total makanan :			Rp. 554000
minuman			
Es Kelapa Muda	2	Rp. 7500	Rp. 15000
Es Teh Leci	9	Rp. 12000	Rp. 108000

Gambar 4.30 Output Laporan Penjualan Harian

m. Form Laporan Utilitas Meja

Form laporan utilitas meja merupakan sub proses dari form manajer. Form ini berfungsi sebagai menampilkan durasi dari pemakaian meja seperti pada gambar 4.31. Sehingga manajer dapat mengetahui meja mana yang sering digunakan oleh para pelanggannya. Contoh hasil laporan utilitas meja harian dapat dilihat pada gambar 4.32. Hasil Laporan tampil berdasarkan jenis ruangan. 6 (enam) peringkat teratas dari meja yang banyak digunakan, muncul pada grafik lingkaran / *pie chart*.

Gambar 4.31 Form Laporan Utilitas Meja

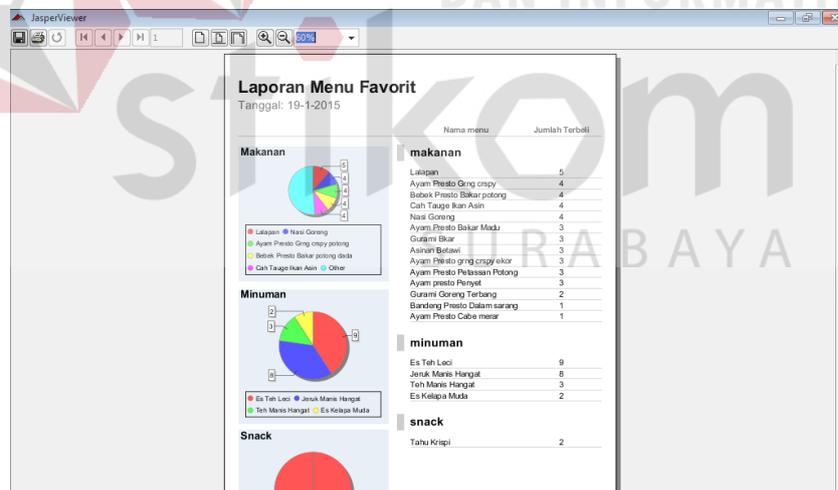


Gambar 4.32 Output Laporan Utilitas Meja Harian

n. Form Laporan Menu favorit

Form laporan Menu Favorit merupakan sub proses dari form manajer seperti pada gambar 4.33. Form ini berfungsi sebagai menampilkan urutan peringkat menu-menu yang paling banyak dipesan oleh customer hingga menu yang sedikit dipesan. Contoh hasil laporan Menu favorit harian dapat dilihat pada gambar 4.34. 6 (enam) peringkat menu teratas yang banyak dipesan, muncul pada grafik lingkaran *pie chart* dan disusun berdasarkan jenis menu.

Gambar 4.33 Form Laporan Menu favorit



Gambar 4.34 Output Laporan Menu favorit

4.5 Uji Coba Fungsi Aplikasi

Dalam hal ini, penulis menggunakan *Black Box Testing* Pengujian dilakukan untuk mengecek apakah program dan fungsi-sungsi yang ada pada

sistem sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Pengujian dilakukan dengan menguji semua *input* dari setiap form yang ada pada masing-masing *user*, kemudian membandingkan *output* yang dihasilkan apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan. Berikut ini adalah hasil pengujian fungsi aplikasi setiap form berdasarkan penggunaannya.

4.5.1 Uji Coba Fungsi Aplikasi pada Pelayan

Uji coba fungsi aplikasi pada pelayan dilakukan pengujian aplikasi pada aplikasi *mobile*. Seperti pada tabel 4.1- 4.9.

a. Uji Coba Form Login

Uji coba form login pada aplikasi *mobile* maupun *dekstop* berfungsi untuk mengetahui fungsi *login* dapat berjalan dengan lancar, seperti pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Data login aplikasi *mobile*

Username	Password
Ninis	ninis

Tabel 4.2 Hasil *Test Case* Form *Login*

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
1	Mengetahui respon sistem terhadap data <i>user</i> valid	Nama <i>user</i> dan <i>password</i> pelayan	<i>User</i> masuk kedalam halaman denah meja	suksesG ambar 4.35
2	Mengetahui respon sistem terhadap data <i>user</i> tidak valid	Nama <i>user</i> dan <i>password</i> yang salah	<i>User</i> tidak dapat masuk kedalam sistem. Tetap pada halaman login dan muncul pesan “login failed”	suksesG ambar 4.36



Gambar 4.35 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Terhadap Data *User*

Valid



Gambar 4.36 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Terhadap Data *User*

Tidak Valid

b. Uji Coba Form Pilih Meja

Uji coba form pilih meja pada aplikasi *mobile* pelayan berfungsi untuk mengetahui proses pilih meja kosong/isi/*terbooking* berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil *Test Case* Form Pilih meja

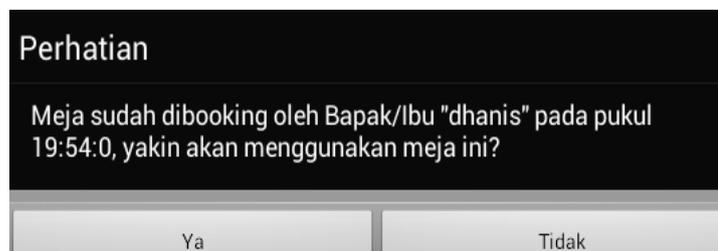
Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
3	Mengetahui respon sistem ketika memilih meja yang kosong	Pilih meja tanpa ada blok merah / ungu	masuk pada halaman pilih menu	Sukses Gambar 4.37
4	Mengetahui respon sistem ketika memilih meja yang terisi	Pilih meja yang terdapat blok warna merah	muncul <i>list</i> menu yang dipesan	Sukses Gambar 4.38
5	Mengetahui respon sistem ketika memilih meja yang sedang <i>terbooking</i>	Pilih meja yang terdapat blok warna ungu	muncul pesan "meja sudah <i>dibooking</i> oleh Bapak/Ibu ...)	Sukses Gambar 4.39



Gambar 4.37 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Memilih Meja yang Kosong



Gambar 4.38 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Memilih Meja yang Terisi



Gambar 4.39 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Memilih Meja yang Sedang *Ter-booking*

c. Uji Coba Form Pemesanan

Uji coba form pemesanan pada aplikasi mobile pelayan berfungsi untuk mengetahui proses pemesanan menu yang tersedia/kosong dan tambah/kurang sudah sesuai dengan yang diharapkan, seperti pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Test Case Form Menu

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
6	Mengetahui respon sistem ketika memesan menu yang tersedia	pilih menu yang berwarna hijau,	Tampilan kembali ke menu meja	sukses
7	Mengetahui respon sistem ketika memesan menu yang kosong	klik menu makanan yang berwarna merah	Tidak terjadi apa-apa	sukses
8	Mengetahui respon sistem ketika menambahkan / mengurangi / menghapus menu	Klik tombol “+” atau (-) atau “delete” pada form “menambahkan pesanan”	Jumlah menu bertambah/ berkurang/ hilang dari list “menu pesanan”	Sukses Gambar 4.40



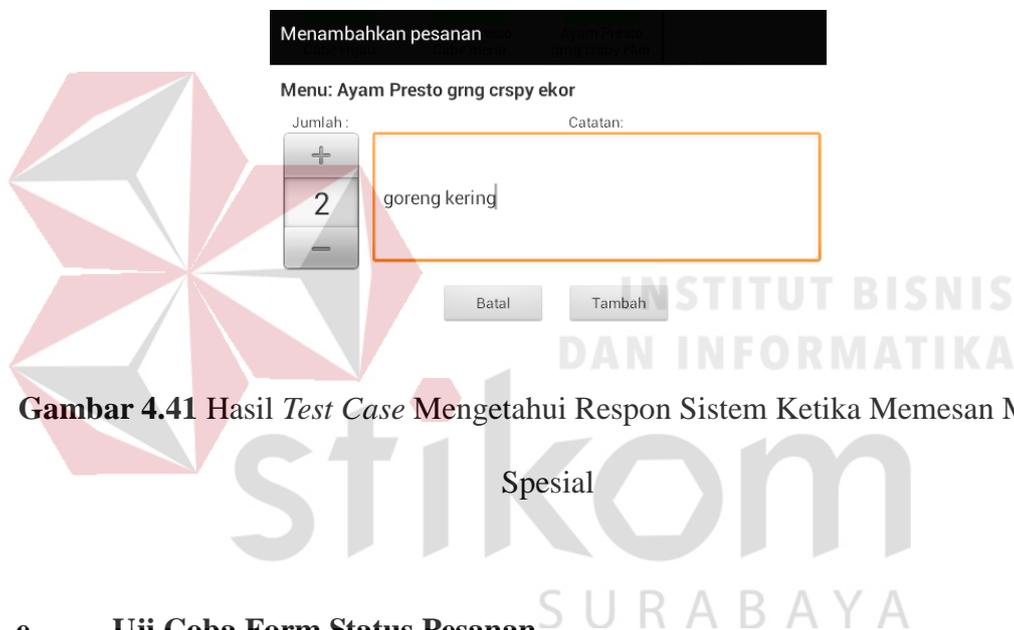
Gambar 4.40 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Menambahkan atau Mengurangi Jumlah Menu

d. Uji Coba Form Pesan Menu Spesial

Uji coba form pesan menu spesial berfungsi untuk mengetahui proses pencatatan menu spesial sudah berfungsi dengan baik seperti pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Hasil *Test Case* Form Pesan Menu Spesial

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
9	Mengetahui respon sistem ketika memesan menu spesial	isi kolom "catatan"	Muncul form "menambahkan pesanan" dan menu berisi catatan	sukses Gambar 4.41



Gambar 4.41 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Memesan Menu Spesial

e. Uji Coba Form Status Pesanan

Uji coba form status pesanan pada aplikasi *mobile* pelayan berfungsi untuk menguji bila mengubah pesanan dengan status menunggu, proses, selesai seperti tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hasil *Test Case* Form Status Pesanan

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
10	Mengetahui respon sistem ketika mengubah pesanan berstatus "menunggu"	Mengurangi jumlah <i>item</i> menu	Tampilan data menu berubah	sukses
11	Mengetahui respon sistem ketika mengubah pesanan	Tekan jumlah menu berstatus	Tidak terjadi apa-apa	sukses

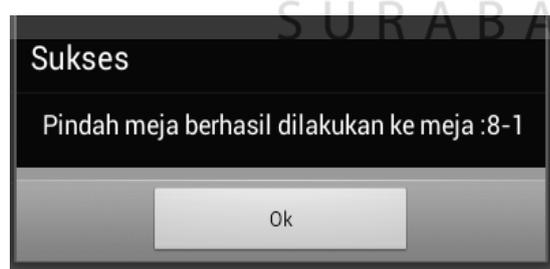
	berstatus “proses”	“proses”		
12	Mengetahui respon sistem ketika mengubah pesanan berstatus “selesai”	Tekan jumlah menu berstatus “selesai”	Tidak terjadi apa-apa	sukses

f. Uji Coba Form Pindah Meja

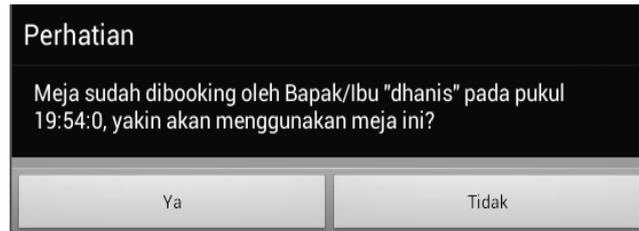
Uji coba form pindah meja pada aplikasi *mobile* pelayan berfungsi untuk mengecek apa yang terjadi bila pindah meja, dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Hasil *Test Case* Form Pindah Meja

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
13	Mengetahui respon sistem ketika pindah ke meja yang kosong	Pindah ke meja yang tidak ada blok warna	muncul pesan “pindah meja berhasil dilakukan ke meja x-x”	Sukses Gambar 4.42
14	Mengetahui respon sistem ketika pindah ke meja yang sudah terisi	Pindah ke meja yang terblok warna merah	Tidak terjadi apa-apa	sukses
15	Mengetahui respon sistem ketika pindah ke meja yang sudah dipesan	Pindah ke meja yang terblok warna ungu	muncul pesan “meja sudah diboeking oleh bapak/ibu”sukses	suksesGambar 4.43



Gambar 4.42 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Pindah Meja ke Meja yang Kosong.



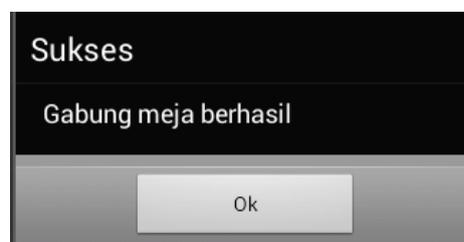
Gambar 4.43 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Pindah ke Meja yang Sudah Dipesan

g. Uji Coba Form Gabung Meja

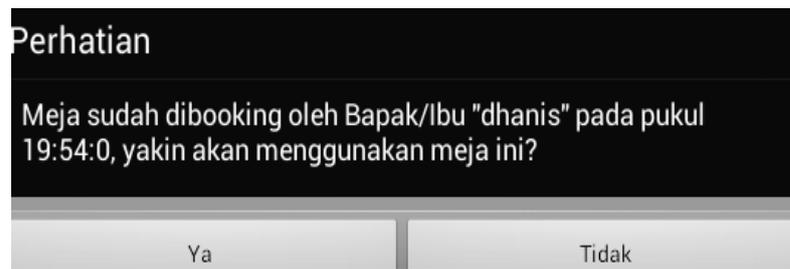
Uji coba form gabung meja pada aplikasi *mobile* pelayan berfungsi untuk mengecek bila dilakukan penggabungan meja, dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Hasil *Test Case* Form Gabung Meja

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
16	Mengetahui respon sistem ketika gabung meja ke meja yang kosong	gabung ke meja yang tidak ada blok warna	muncul pesan "Gabung meja berhasil"	Sukses Gambar 4.44
17	Mengetahui respon sistem ketika gabung meja pada meja yang sudah terisi	gabung ke meja yang terblok warna merah	Tidak terjadi apa-apa	sukses
18	Mengetahui respon sistem ketika gabung ke meja yang dipesan	gabung ke meja yang terblok warna ungu	muncul pesan "meja sudah dibooking oleh bapak/ibu"	Sukses Gambar 4.45



Gambar 4.44 Hasil test case Mengetahui respon sistem ketika gabung meja ke meja yang kosong



Gambar 4.45 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Gabung Meja ke Meja yang Sudah Dipesan

4.5.2 Uji Coba Fungsi Aplikasi pada Checker

Uji coba fungsi aplikasi *desktop* pada bagian *checker* dapat dilihat pada tabel 4.9 sampai dengan 4.15.

a. Uji Coba Form Login

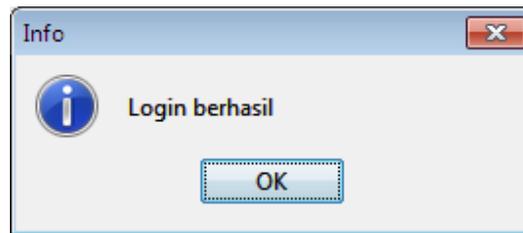
Uji coba form *login* pada aplikasi *desktop* bagian *checker* berfungsi untuk menguji fungsi login berjalan sesuai yang diharapkan, dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9. Data *Login* Aplikasi *Desktop* User *Checker*

Username	Password
sri	sri

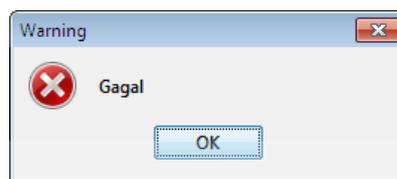
Tabel 4.10 Hasil *Test Case* Form *Login*

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
19	Mengetahui respon sistem terhadap data <i>user</i> valid	Nama user dan password checker	Muncul pesan "Login berhasil"	sukses Gambar 4.46
20	Mengetahui respon sistem terhadap data <i>user</i> tidak valid	Nama user dan password yang salah	Muncul pesan "gagal"	sukses Gambar 4.47



Gambar 4.46 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Terhadap Data *User*

Valid



Gambar 4.47 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Terhadap Data *User*

Tidak Valid

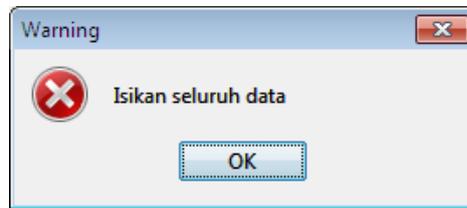
b. Uji Coba Form Master Menu

Uji coba form master menu pada aplikasi *desktop* bagian *checker* berfungsi untuk mengetahui fungsi dari proses pengisian data master menu, dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil *Test Case* Form Master Menu

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
21	Mengetahui respon sistem ketika Mengisi data master menu dengan lengkap dan benar	Mengisi nama menu, pilih jenis menu, harga	Data masuk dalam tabel	Sukses
22	Mengetahui respon sistem ketika terdapat kolom inputan yang kosong	Mengosongi kolom harga	Muncul pesan “ isikan seluruh data”	Sukses Gambar 4.48
23	Mengetahui respon sistem ketika mengubah data menu	tekan tombol “ubah”	Data pada table berubah	Sukses
24	Mengetahui respon sistem	tekan tombol	Data pada table	Sukses

	ketika menghapus menu yang tersimpan	“hapus”	hilang	
--	--------------------------------------	---------	--------	--



Gambar 4.48 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Terdapat Kolom

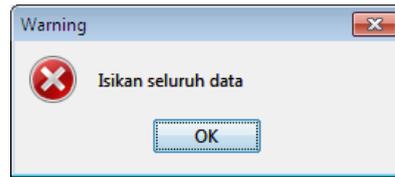
Inputan yang Kosong

c. Uji Coba Form Master Ruangan

Uji coba form master ruangan pada aplikasi *desktop* bagian *checker* berfungsi untuk mengetahui fungsi dari proses pengisian data master ruangan, dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Hasil *Test Case* Form Master Ruangan

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
25	Mengetahui respon sistem ketika mengisi data master ruangan dengan benar dan lengkap	Mengisi data lantai, deskripsi dan mengisi denah meja	Data masuk dalam tabel	Sukses
26	Mengetahui respon sistem ketika terdapat kolom master ruangan yang kosong	Hanya mengisi kolom lantai	Muncul pesan “ isikan seluruh data”	Sukses Gambar 4.49
27	Mengetahui respon sistem ketika mengubah data ruangan	tekan tombol “ubah”	Data dalam table berubah	Sukses
28	Mengetahui respon sistem ketika menghapus menu yang tersimpan	Klik ruangan yang ingin dihapus kemudian tekan tombol “hapus”	Data pada table hilang	Sukses



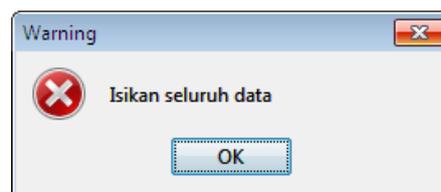
Gambar 4.49 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Terdapat Kolom Master Ruangan yang Kosong

d. Uji Coba Form Master User

Uji coba form master *user* pada aplikasi *desktop checker* berfungsi untuk mengetahui fungsi dari proses pengisian data master. seperti pada tabel 4.13.

Tabel 4.13 Hasil *Test Case* Form Master *User*

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
29	Mengetahui respon sistem ketika mengisi data master <i>user</i> dengan lengkap dan benar	Mengisi <i>username</i> , <i>password</i> dan <i>re-password</i>	Data masuk dalam table	Sukses
30	Mengetahui respon sistem ketika terdapat kolom inputan master yang kosong	Mengisi <i>username</i> , <i>password</i> dan <i>re-password</i> dan pilih tipe	Muncul pesan “ isikan seluruh data”	Sukses Gambar 4.50
31	Mengetahui respon sistem ketika mengubah data <i>user</i>	tekan tombol “ubah”	Data pada table berubah	Sukses
32	Mengetahui respon sistem ketika menghapus <i>user</i> yang tersimpan	Tekan tombol “hapus”	Data pada table hilang	Sukses



Gambar 4.50 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Terdapat Kolom Inputan Master yang kosong

e. **Uji Coba Form *Checking* Pesanan**

Uji coba form *checking* pesanan pada aplikasi *desktop* bagian *checker* bertujuan untuk mengetahui fungsi pengontrolan pesanan sesuai yang diharapkan.

Tabel 4.14 Hasil *Test Case* Form *Checking* Pesanan

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
33	Mengetahui respon sistem ketika Mengubah pesanan menjadi “proses”	Pilih menu pesanan berstatus “menunggu” kemudian klik tombol “ganti status”	Status pada table berubah menjadi “proses”	Sukses
34	Mengetahui respon sistem ketika mengubah pesanan menjadi “selesai”	Pilih menu pesanan berstatus proses kemudian tekan tombol “ganti status”	Data pada table hilang	Sukses

f. **Uji Coba Form Riwayat Pesanan**

Uji coba form riwayat pesanan pada aplikasi *desktop* bagian *checker* bertujuan untuk mengetahui fungsi pembatalan pesanan pada *list* riwayat,

Tabel 4.15 Hasil *Test Case* Form Riwayat Pesanan

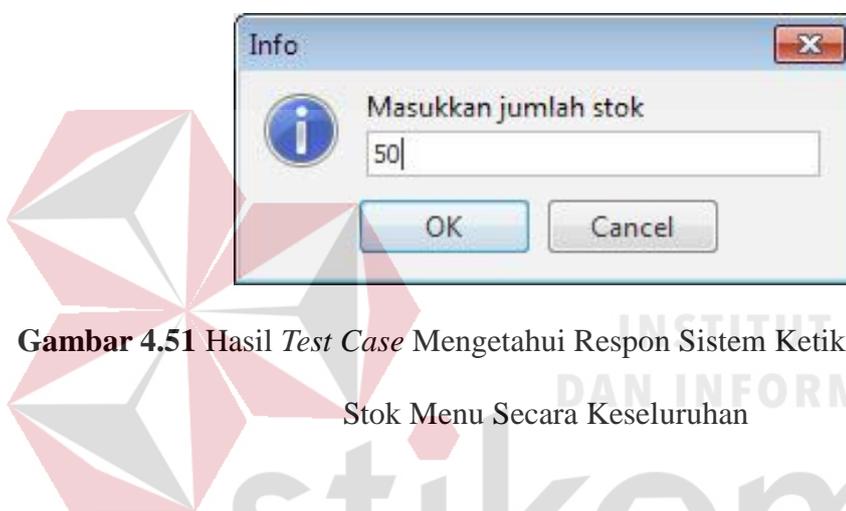
Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
35	Mengetahui respon sistem ketika membatalkan status pesanan “selesai”	<i>Klik item</i> pesanan yang ingin dirubah	Data hilang dari table dan muncul di menu checker	Sukses

g. **Uji Coba Form Stok Menu**

Uji coba form stok menu pada aplikasi *desktop* bagian *checker* berfungsi untuk mengetahui proses pengisian stok berjalan sesuai yang diharapkan, dapat dilihat pada tabel 4.16.

Tabel 4.16 Hasil *Test Case* Form Stok Menu

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
36	Mengetahui respon sistem ketika mengisi jumlah stok menu per- <i>item</i>	Mengisi jumlah stok lalu klik “simpan”	Stok tersimpan dan tombol “set semua” dan “simpan” tidak dapat di klik	Sukses
37	Mengetahui respon sistem ketika mengisi jumlah stok menu secara keseluruhan	Tekan tombol “set semua”	Muncul form “masukkan jumlah stok”	Sukses Gambar 4.51

**Gambar 4.51** Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Mengisi Jumlah Stok Menu Secara Keseluruhan

4.5.3 Uji Coba Fungsi Aplikasi pada Bagian Dapur

Uji coba fungsi aplikasi *desktop* pada bagian dapur dapat dilihat pada tabel 4.17 sampai dengan 4.18.

a. Uji Coba Form Tampilan Dapur

Uji coba form dapur pada aplikasi *desktop* bagian dapur berfungsi untuk mengetahui fungsi pilihan tampilan untuk layar dapur, seperti pada tabel 4.17.

Tabel 4.17 Hasil *Test Case* Form Tampilan Dapur

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
38	Mengetahui respon sistem ketika memilih	Pilih jenis tampilan lalu	Tampil list makanan dan	Sukses Gambar

	jenis tampilan makanan dan minuman digabung	pilih “gabung makanan dan minuman”	minuman dalam satu tabel	4.52
39	Mengetahui respon sistem ketika memilih jenis tampilan makanan dan minuman secara terpisah	Pilih jenis tampilan lalu pilih “pisah makanan dan minuman”	Tampil makanan dan minuman dalam masing-masing tabel	Sukses Gambar 4.53
40	Mengetahui respon sistem ketika memilih jenis tampilan makanan	Pilih jenis tampilan lalu pilih “hanya makanan”	Tampil makanan saja	Sukses Gambar 4.54
41	Mengetahui respon sistem ketika memilih jenis tampilan minuman	Pilih jenis tampilan lalu pilih “hanya minuman”	Tampil minuman saja	Sukses Gambar 4.55



Nama makanan	Jumlah	Catatan
Ayam Presto Grng crspy...	3	goreng kering
Bandeng Presto Dalam ...	3	
OrakArik Jagung	4	
Plecing Kangkung	3	mask stngh mtng
Jeruk Manis Hangat	4	
Es Teh Leci	3	
Tahu Krispi	2	
Jeruk Manis Hangat	2	
Gurami Cabe Hliau	3	pedas

Gambar 4.52 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Memilih Jenis Tampilan Makanan dan Minuman Digabung



Nama makanan	Jumlah	Catatan
Asinan Betawi	4	
Ayam Presto...	1	sangat pedas
Ayam Presto...	3	
Bandeng Pr...	3	
Ayam Presto...	3	goreng kering
Bandeng Pr...	3	
OrakArik Ja...	4	
Plecing Kang...	3	mask stngh m...

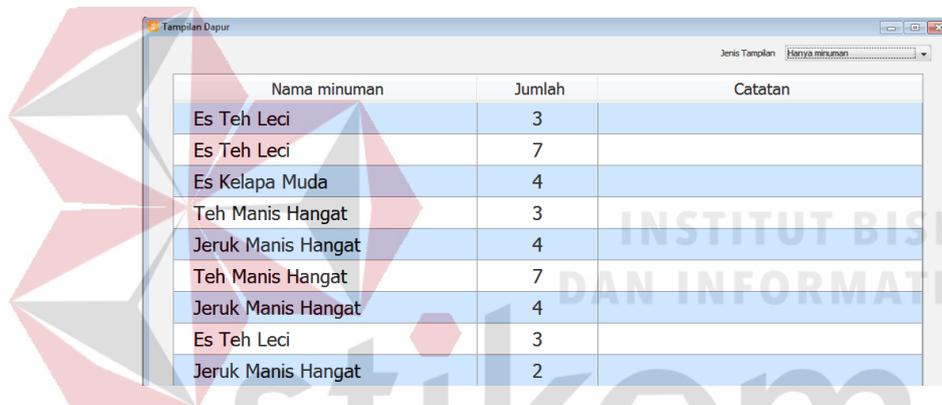
Nama minuman	Jumlah	Catatan
Es Teh Leci	3	
Es Teh Leci	7	
Es Kelapa ...	4	
Teh Manis ...	3	
Jeruk Mani...	4	
Teh Manis ...	7	
Jeruk Mani...	4	
Es Teh Leci	3	

Gambar 4.53 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Memilih Jenis Tampilan Makanan dan Minuman Secara Terpisah



Nama makanan	Jumlah	Catatan
Tahu Krispi	5	
Gurami Cabe Hijau	4	
Asinan Betawi	4	
Ayam Presto Petassan Potong	1	sangat pedas
Ayam Presto Petassan Potong	3	
Bandeng Presto Dalam sarang	3	
Ayam Presto Grng crspy potong	3	goreng kering
Bandeng Presto Dalam sarang	3	
OrakArik Jagung	4	

Gambar 4.54 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Memilih Jenis Tampilan Makanan



Nama minuman	Jumlah	Catatan
Es Teh Leci	3	
Es Teh Leci	7	
Es Kelapa Muda	4	
Teh Manis Hangat	3	
Jeruk Manis Hangat	4	
Teh Manis Hangat	7	
Jeruk Manis Hangat	4	
Es Teh Leci	3	
Jeruk Manis Hangat	2	

Gambar 4.55 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Memilih Jenis Tampilan Minuman

4.5.4 Uji Coba Fungsi Aplikasi pada Kasir

Uji coba fungsi aplikasi desktop pada bagian kasir dapat dilihat pada tabel 4.19 sampai dengan tabel 4.21.

a. Uji Coba Form Pembayaran

Uji coba form pembayaran pada aplikasi *desktop* bagian kasir bertujuan untuk mengetahui fungsi proses pembayaran sesuai dengan yang diharapkan, dapat dilihat pada tabel 4.18.

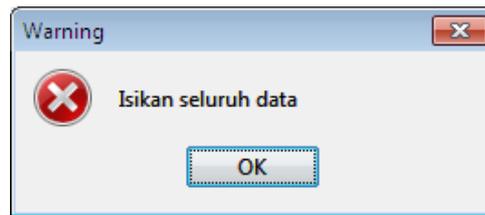
Tabel 4.18 Hasil *Test Case* Form Pembayaran

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
42	Mengetahui respon sistem ketika mengisi data pembayaran dengan benar	Mengisi data pembayaran	Muncul form print struk	Sukses Gambar 4.56
43	Mengetahui respon sistem ketika data pembayaran tidak lengkap	Mengkosongi kolom bayar	Muncul pesan "isikan seluruh data"	Sukses Gambar 4.57
44	Mengetahui respon sistem ketika mengisi nomor meja yang salah	Mengisi nomor meja yang kosong	Muncul pesan "data tidak ditemukan"	Sukses Gambar 4.58
45	Mengetahui respon sistem ketika jumlah nominal yang dibayarkan kurang	Mengisi nominal "bayar" kurang dari total pembayaran	Muncul pesan "jumlah pembayaran kurang"	Sukses Gambar 4.59

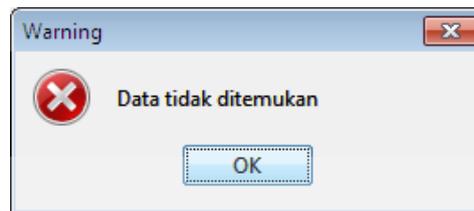
nama	jumlah	harga	subtotal
Jeruk Manis Hangat	4	7000	28000
Ayam Presto Petasan Ekor	2	64000	128000
Ayam Presto grng crspy potong	5	12000	60000
Tahu Krispi	1	10000	10000
Jeruk Manis es	1	7000	7000
Jeruk Manis Hangat	4	7000	28000
Ayam Presto Petasan Ekor	2	64000	128000
Total			Rp.233000
PPN			Rp.23300
Bayar			Rp.200000
Kembali			Rp.1743700

Sunday 23 August

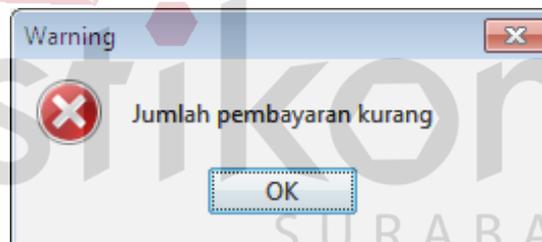
Gambar 4.56 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Mengisi Data Pembayaran dengan Benar



Gambar 4.57 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Data Pembayaran Tidak Lengkap



Gambar 4.58 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Mengisi Nomor Meja yang Salah



Gambar 4.59 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Jumlah Nominal yang Dibayarkan Kurang

b. **Uji Coba Form *Reservasi***

Uji coba form dapur pada aplikasi *desktop* bagian kasir berfungsi untuk mengetahui fungsi proses *reservasi* berjalan sesuai dengan yang diharapkan, dapat dilihat pada tabel 4.19.

Tabel 4.19 Hasil *Test Case Form Reservasi*

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
46	Mengetahui respon sistem ketika menyimpan data <i>reservasi</i> dengan benar	Mengisi data <i>reservasi</i> dengan lengkap	Data muncul pada tabel	Sukses
47	Mengetahui respon sistem ketika menyimpan data <i>reservasi</i> tidak lengkap	Tanpa mengisi data no.Telp	Muncul pesan “Isikan seluruh data”	Sukses Gambar 4.60
48	Mengetahui respon sistem ketika mengubah data <i>reservasi</i>	Mengubah data yang sudah tersimpan.	Data pada table berubah	Sukses
49	Mengetahui respon sistem ketika menghapus data <i>reservasi</i>	Menghapus item <i>reservasi</i> yang sudah tersimpan	Data pada table hilang	Sukses

Gambar 4.60 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Menyimpan Data *Reservasi* Tidak Lengkap

4.5.5 Uji Coba Fungsi Aplikasi pada Manajer

Uji coba fungsi aplikasi *desktop* pada bagian Manajer dapat dilihat pada tabel 4.20 sampai dengan tabel 4.22

a. Uji Coba Form Laporan Penjualan

Uji coba form laporan penjualan pada aplikasi *desktop* bagian manajer berfungsi untuk mengetahui fungsi dari proses menampilkan laporan penjualan, dapat dilihat pada tabel 4.20.

Tabel 4.20 Hasil Test Case Form Laporan Penjualan

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
50	Mengetahui respon sistem ketika menampilkan laporan penjualan harian	Memilih jenis laporan "harian"	Tampil laporan penjualan harian	Sukses Gambar 4.61
51	Mengetahui respon sistem ketika menampilkan laporan penjualan bulanan	Memilih jenis laporan "bulanan"	Tampil laporan penjualan bulanan	Sukses Gambar 4.62

Laporan Penjualan
Tanggal: 21-6-2015

Nama Menu	Jumlah Pembelian	Harga	Sub Total
makanan			
Lalapan	1	Rp. 6000	Rp. 6000
Gurami Cabe Hijau	3	Rp. 42000	Rp. 127500
Ayam Presto Cabe merah	8	Rp. 15000	Rp. 120000
Bebek Presto Bakar	11	Rp. 18000	Rp. 198000
Ayam Presto gmng crispy	8	Rp. 48000	Rp. 384000
Gurami Goreng Terbang	4	Rp. 41000	Rp. 164000
Total makanan :			Rp. 999500
minuman			
Jeruk Manis Hangat	6	Rp. 7000	Rp. 42000
Teh Manis Hangat	3	Rp. 3500	Rp. 10500
Es Teh Leda	3	Rp. 12000	Rp. 36000
Total minuman :			Rp. 88500
snack			
Tahu Kripsi	5	Rp. 10000	Rp. 50000
Total snack :			Rp. 50000

Gambar 4.61 Hasil Test Case Mengetahui Respon Sistem Ketika Menampilkan Laporan Penjualan Harian

Laporan Penjualan
Bulan: 6 Tahun: 2015

Tanggal : 12-06-2015

Nama Menu	Jumlah Pembelian	Harga	Sub Total
makanan			
Lalapan	3	Rp. 6000	Rp. 18000
Bebek Presto Bakar	1	Rp. 20000	Rp. 20000
Gurami Goreng Terbang	1	Rp. 41000	Rp. 41000
Gurami Bakar	5	Rp. 42000	Rp. 210000
Ananar Betawi	1	Rp. 17000	Rp. 17000
Nasi Putih	1	Rp. 4500	Rp. 4500
Bandeng Presto Dalam	1	Rp. 33500	Rp. 33500
Nasi Goreng	1	Rp. 12500	Rp. 12500
Ayam Presto gmng crispy	4	Rp. 48000	Rp. 192000
Ayam Presto Bakar Madu	1	Rp. 16000	Rp. 16000
Cah Tauge Ikan Asin	5	Rp. 18500	Rp. 92500
Total makanan :			Rp. 657000
minuman			
Teh Manis Hangat	6	Rp. 3500	Rp. 21000
Es Teh Leda	9	Rp. 12000	Rp. 108000
Teh Manis Es	4	Rp. 3500	Rp. 14000
Total minuman :			Rp. 143000
snack			
Tahu Kripsi	4	Rp. 10000	Rp. 40000
Lumpia Semarang	1	Rp. 12000	Rp. 12000
Total snack :			Rp. 52000
Total tanggal 12-06-2015 :			Rp. 852000

Tanggal : 15-06-2015

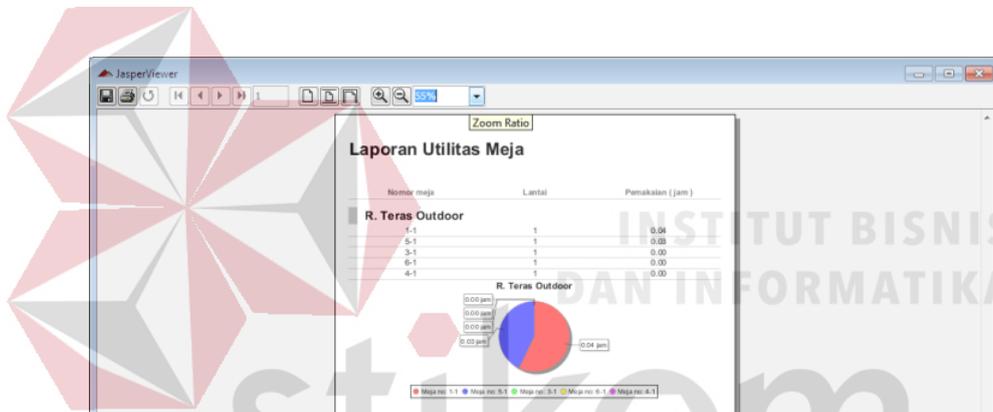
Gambar 4.62 Hasil Test Case Mengetahui Respon Sistem Ketika Menampilkan Laporan Penjualan Bulanan

b. **Uji Coba Form Laporan Utilitas Meja**

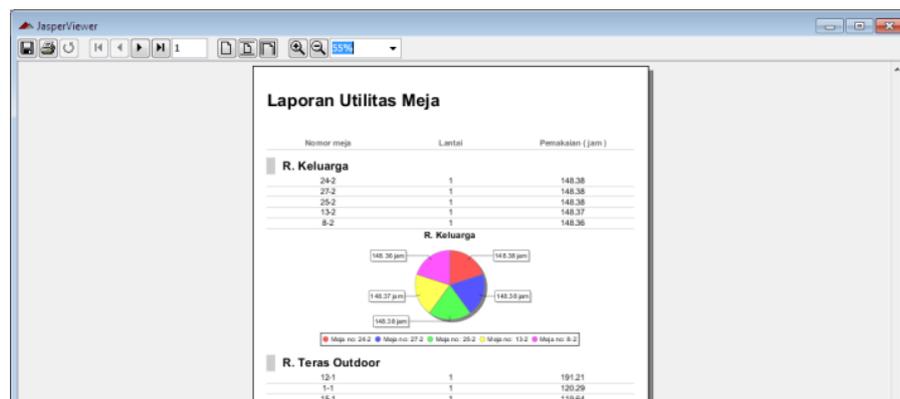
Uji coba form laporan utilitas meja pada aplikasi *desktop* Manajer berfungsi untuk mengetahui fungsi sistem saat menampilkan laporan utilitas meja,

Tabel 4.21 Hasil *Test Case* Form Laporan Utilitas Meja

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
52	Mengetahui respon sistem ketika menampilkan laporan utilitas meja harian	Memilih jenis laporan "harian"	Tampil laporan utilitas meja harian	Sukses Gambar 4.63
53	Mengetahui respon sistem ketika menampilkan laporan utilitas meja bulanan	Memilih jenis laporan "bulanan"	Tampil laporan utilitas meja bulanan	Sukses Gambar 4.64



Gambar 4.63 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Menampilkan Laporan Utilitas Meja Harian



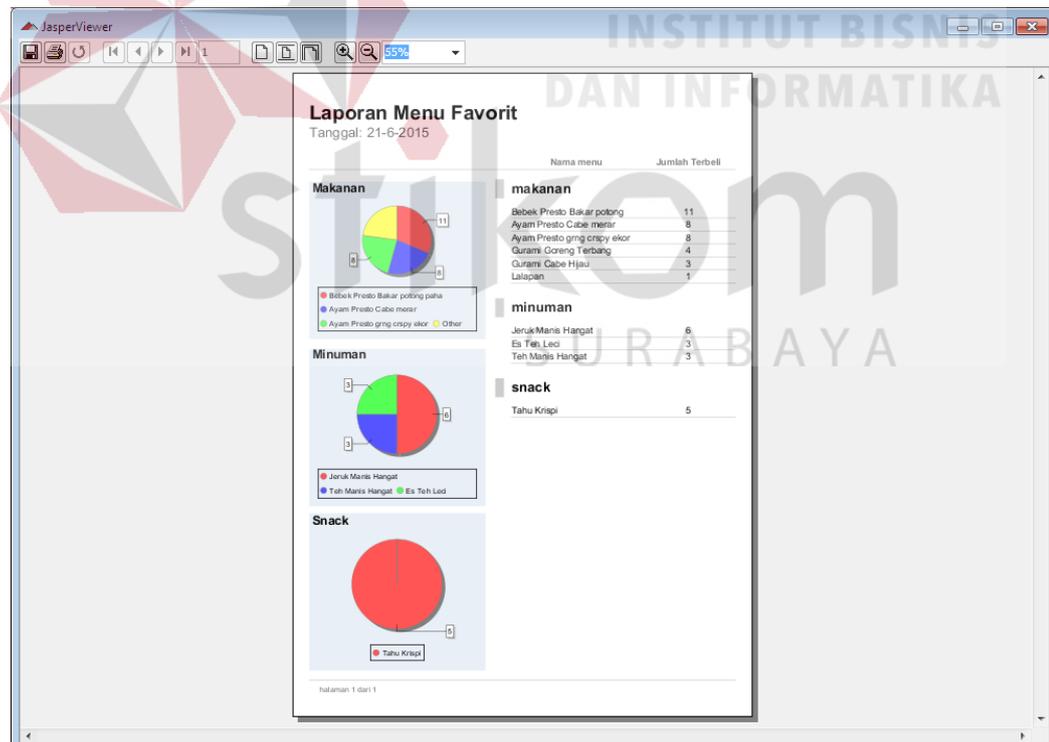
Gambar 4.64 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Menampilkan Laporan Utilitas Meja Bulanan

c. **Uji Coba Form Laporan Menu Favorit**

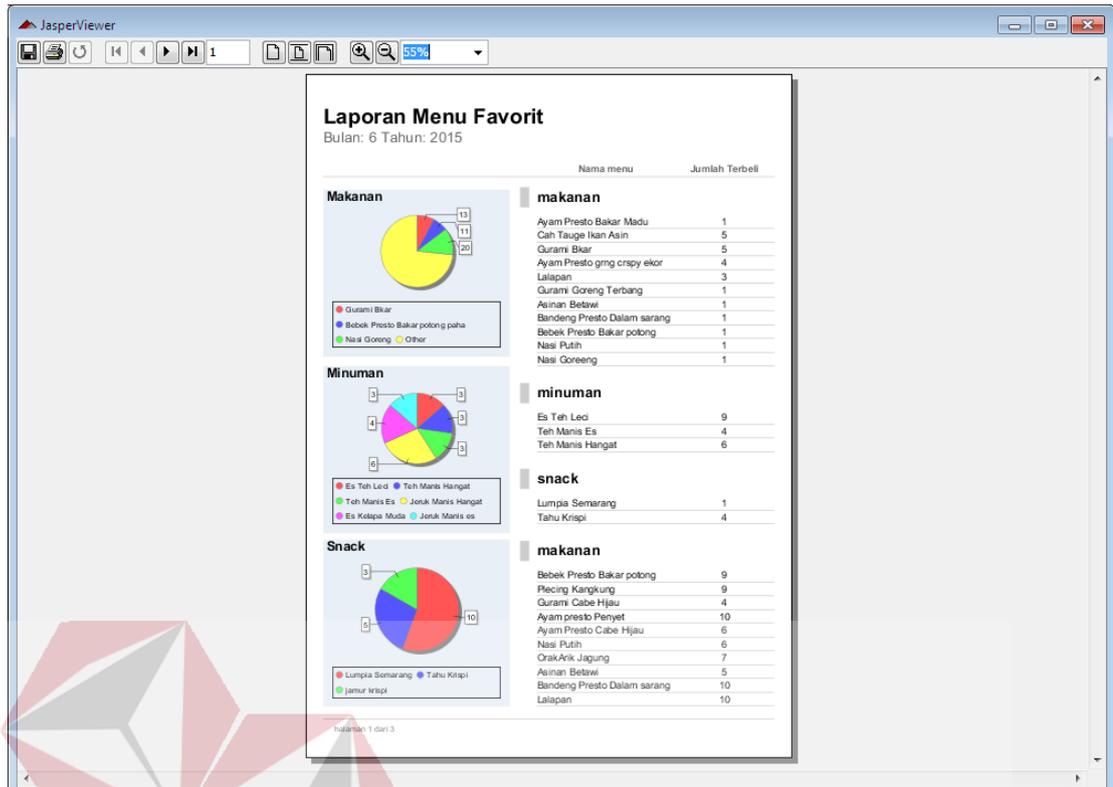
Uji coba form laporan menu favorit pada aplikasi *desktop* bagian Manajer bertujuan untuk mengetahui fungsi dari proses menampilkan laporan menu favorit, dapat dilihat pada tabel 4.22.

Tabel 4.22 Hasil *Test Case* Form Laporan Menu Favorit

Test Case	Tujuan	Input	Output Diharapkan	Status
54	Mengetahui respon sistem ketika menampilkan menu favorit harian	Memilih jenis laporan "harian"	Tampil laporan menu favorit harian	Sukses Gambar 4.65
55	Mengetahui respon sistem ketika menampilkan menu favorit bulanan	Memilih jenis laporan "bulanan"	Tampil laporan menu favorit bulanan	Sukses Gambar 4.66



Gambar 4.65 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Menampilkan Laporan Menu Favorit Harian



Gambar 4.66 Hasil *Test Case* Mengetahui Respon Sistem Ketika Menampilkan Laporan Menu Favorit Bulanan

Dari hasil uji coba fungsi aplikasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa *mobile application* pada tablet yang digunakan oleh pelayan dapat menghasilkan informasi mengenai status meja yang kosong, terisi dan sedang *booking*. Pelayan dapat mengetahui status meja pada setiap ruangan yang tersedia. Sehingga pelayan dapat segera memberikan informasi mengenai meja kosong pada customer tanpa perlu berkeliling menyisiri ruangan.

Mobile application yang digunakan oleh pelayan dapat menangani proses pemesanan menu tanpa perlu merangkap *list* pesanan kembali. Dengan adanya aplikasi *mobile* ini, pelayan tidak perlu berkeliling mengantarkan *list* pesanan

kepada *checker* dan *bartender* karena aplikasi *mobile* dapat mengirimkan *list* pesanan secara otomatis. Sehingga pelayan dapat segera melayani customer lain.

Mobile application yang digunakan oleh pelayan dapat menampilkan informasi meja yang di-*booking* pada 1 (satu) jam sebelum waktu yang dipesan secara otomatis. Informasi meja yang di-*booking* tampil pada denah meja, serta muncul informasi mengenai pemesan meja dan waktu yang dipesan.

4.6 Evaluasi Aplikasi

Evaluasi aplikasi didapat dari hasil proses kuesioner terhadap 10 responden dengan rentan usia 19-42 tahun. Terdiri dari 6 orang (50%) responden wanita dan 6 orang (50%) responden pria. 6 orang responden *user* pelayan, 1 orang *user checker*, 3 orang responden *user* bagian dapur (*chef* dan *bartender*), 1 orang responden *user* kasir dan 1 orang responden *user* manajer. Dilakukan proses penilaian terhadap aplikasi *mobile* dan *desktop* pelayanan pada restoran pada periode 10-11 Juli 2015. Responden dianggap dapat mewakili pelayan, *checker*, bagian dapur, kasir dan manajer. Berikut adalah hasil kuesioner terhadap responden:

Tabel 4.23 Hasil Kuesioner Responden

	5 (Sangat Baik)	4 (Baik)	3 (Cukup Baik)	2 (Kurang)	1 (Sangat Kurang)	Total	Skor
A. KEMUDAHAN							
1.	3 orang	8 orang	1 orang	0	0	50	83 %
2.	3 orang	9 orang	0	0	0	51	85%
3.	3 orang	6 orang	3 orang	0	0	48	80%
4.	2 orang	5 orang	2 orang	0	0	36	80%
A. KECEPATAN							
1.	4 orang	6 orang	2 orang	0	0	50	83%
2.	1 orang	6 orang	1 orang	0	0	32	80%

	5 (Sangat Baik)	4 (Baik)	3 (Cukup Baik)	2 (Kurang)	1 (Sangat Kurang)	Total	Skor
A. KECEPATAN							
1.	4 orang	6 orang	2 orang	0	0	50	83%
2.	1 orang	6 orang	1 orang	0	0	32	80%
3.	1 orang	0	0	0	0	5	100%
B. KEAKURATAN							
1.	1 orang	10 orang	1 orang	0	0	48	80%
2.	3 orang	7 orang	2 orang	0	0	49	82%
C. PERSEPSI							
1.	2 orang	6 orang	4 orang	0	0	46	77%
Rata-rata							83%

Hasil rata-rata pada variabel kemudahan sebesar 82%, rata-rata pada variabel kecepatan sebesar 87%, rata-rata pada variabel keakuratan sebesar 81%, rata-rata pada variabel persepsi sebesar 77%. Sehingga rata-rata ke 4 (empat) variabel menghasilkan 83%

Menurut Paul Hague (Hague, 1995), rumus untuk menghitung nilai kolom "Total" dan "Skor" adalah sebagai berikut:

$$\text{Total} = \sum (\text{jumlah orang} * \text{bobot nilai}) \dots\dots\dots (4.1)$$

Jumlah orang disini berarti beberapa responden yang memilih nilai tertentu dari pertanyaan yang diajukan. Sedangkan bobot nilai adalah rentang nilai antara 5-1. Dimana 5 adalah sangat baik dan 1 adalah sangat kurang. Hasil dari jumlah orang dikali dengan bobot nilai akan menghasilkan nilai total, dimana total tersebut akan digunakan untuk menghitung skor akhir.

$$\text{Skor} = \frac{\sum (\text{jumlah orang} * \text{bobot nilai})}{(\text{bobot nilai tertinggi} * \text{total responden})} * 100\% \dots\dots\dots (4.2)$$

Skor digunakan untuk mengetahui sejauh mana sebuah pertanyaan yang diajukan menghasilkan nilai baik antara sangat lemah sampai sangat kuat. Contoh, untuk pertanyaan nomor 1 "Penggunaan tombol untuk pengoperasian aplikasi",

jika skor akhir dari pertanyaan tersebut adalah 83% termasuk kedalam interpretasi Sangat Baik (sesuai dengan tabel kriteria interpretasi pada tabel 4.24), yang berarti bahwa rata-rata responden beranggapan bahwa ”Penggunaan tombol untuk pengoperasian aplikasi terbilang sangat mudah, sesuai dengan skor akhir yang dihasilkan dari hasil rekap angket.

Tabel 4.24 Kriteria Interpretasi Skor

Jangkauan skor	Interpretasi
Antara 0% – 20%	Tidak baik
Antara 21% – 40%	Kurang baik
Antara 41% – 60%	Sedang
Antara 61% – 80%	Baik
Antara 81% – 100%	Sangat Baik

Tabel 4.24 menjelaskan kriteria interpretasi dari tiap nilai pada kolom “skor” pada tabel 4.23. Berikut adalah kesimpulan dari kuesioner ini:

Tabel 4.25 Kesimpulan kuesioner aplikasi pelayanan Restoran Bagian Pelayan

Pernyataan	Bobot Nilai Terpilih	Skor	Interpretasi
A. Kemudahan			
1. Penggunaan tombol untuk pengoperasian aplikasi	4	80%	Baik
2. Navigasi antar halaman	4	80%	Baik
3. Bentuk tampilan aplikasi	4	70%	Baik
4. Pemahaman informasi aplikasi	4	77%	Baik
B. Kecepatan			
1. melakukan proses login	5	87%	Sangat Baik
2. Pengolahan data pesanan	4	77%	Baik
C. Keakuratan			
1. Kesesuaian data pesanan aplikasi mobile	4	80%	Baik
2. Informasi yang diberikan sistem	4	77%	Baik
D. Persepsi			
1. Aplikasi mobile memudahkan proses pemesanan	4	73%	Baik

Tabel 4.26 Tabel questioner fungsionalitas pelayan

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah dapat mengisi data login?	V	
2.	Apakah dapat masuk ke tampilan denah meja setelah sukses login?	V	
3.	Apakah dapat menampilkan denah meja berdasarkan pilihan ruangan?	v	
4.	Apakah dapat menandai meja sementara sebelum memilih menu?	V	
5.	Apakah dapat menampilkan <i>list</i> menu berdasarkan jenis menu?	V	
6.	Apakah dapat menampilkan jumlah <i>item</i> menu berdasarkan jumlah <i>klik icon</i> menu?	V	
7.	Apakah dapat menambah dan mengurangi jumlah per item?	V	
8.	Apakah dapat mencatat menu spesial?	V	
9.	Apakah dapat menyimpan <i>list</i> pesanan?	V	
10.	Apakah dapat melihat status pesanan?	V	
11.	Apakah dapat menggabungkan meja?	V	
12.	Apakah dapat melakukan proses pindah meja?	V	
13.	Apakah dapat mengubah pesanan yang berstatus menunggu?	V	
14.	Apakah tidak dapat mengubah pesanan yang berstatus proses?	V	
15.	Apakah tidak dapat mengubah pesanan yang berstatus selesai?	V	

Dari kesimpulan yang didapat pada tabel 4.25, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata Skor untuk variabel kemudahan yaitu 76,75%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk kemudahan dalam penggunaan aplikasi *mobile*.
2. Rata-rata Skor untuk variabel kecepatan yaitu 82%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk kecepatan dalam penggunaan aplikasi *mobile*.

3. Rata-rata Skor untuk variabel keakuratan yaitu 78,5%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk keakuratan dalam penggunaan aplikasi *mobile*.
4. Rata-rata Skor untuk variabel persepsi yaitu 73%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk keakuratan dalam persepsi aplikasi *mobile*
5. Interpretasi secara keseluruhan untuk aplikasi mobile android pelayanan pada restoran adalah baik, dengan skor rata-rata sebesar 77,56% dari semua variabel

Setelah dilakukan questioner fungsionalitas pelayan, dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsionalitas user pelayan telah berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan pelayan

Tabel 4.27 Kesimpulan kuesioner aplikasi pelayanan Restoran Bagian *Checker*

Pernyataan	Bobot Nilai Terpilih	Skor	Interpretasi
A. Kemudahan			
1. Penggunaan tombol untuk pengoperasian aplikasi	4	80%	Baik
2. Navigasi antar halaman	4	80%	Baik
3. Bentuk tampilan aplikasi	5	100%	Sangat Baik
4. Pemahaman informasi aplikasi	5	100%	Sangat Baik
B. Kecepatan			
1. Memperbarui stok persediaan menu	5	100%	Sangat Baik
2. Mengirim data pesanan	5	100%	Sangat Baik
3. Mengecek riwayat pesanan	5	100%	Sangat Baik
C. Keakuratan			
1. Keakuratan penyampaian data pesanan	4	80%	Baik
2. Informasi yang diberikan sistem	5	100%	Sangat Baik
D. Persepsi			
1. Aplikasi memudahkan proses pengontrolan pesanan	4	80%	Baik

Tabel 4.28 Tabel Questioner Fungsionalitas *Checker*

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah dapat mengisi data login?	V	
2.	Apakah setelah sukses login, dapat masu ke tampilan utama?	V	
3.	Apakah dapat meyimpan, menghapus dan mengubah data pada form master user?	V	
4.	Apakah dapat meyimpan, menghapus dan mengubah data pada form master ruangan?	V	
5.	Apakah dapat mengatur denah meja pada form “set meja”?	V	
6.	Apakah dapat meyimpan, menghapus dan mengubah data pada form master menu?	V	
7.	Apakah dapat mengisi jumlah stok menu per- <i>item</i> pada form stok menu?	V	
8.	Apakah dapat menampilkan jumlah stok menu secara keseluruhan menggunakan tombol “set semua” pada form stok menu?	V	
9.	Apakah tidak dapat mengisi jumlah stok setelah sebelumnya sudah dilakukan penyimpanan stok menu?	V	
10.	Apakah dapat menampilkan <i>list</i> pesanan?	V	
11.	Apakah dapat mengganti status pesanan “menunggu” menjadi “proses”?	V	
12.	Apakah dapat mengganti status pesanan “proses” menjadi “selesai”?	V	
13.	Apakah dapat menggunakan fungsi dari multi <i>select</i> item pesanan?	V	
14.	Apakah menu pesanan berstatus selesai dapat tampil pada form “riwayat pesanan”?	V	
15.	Apakah dapat membatalkan item pesanan yang tampil pada form “riwayat pesanan”?	V	

Dari kesimpulan yang didapat pada tabel 4.27 dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata Skor untuk vaiarbel kemudahan yaitu 90%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang sangat baik untuk kemudahan dalam penggunaan aplikasi desktop pada bagian *checker*.
2. Rata-rata Skor untuk vaiarbel kecepatan yaitu 100%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang sangat baik untuk kecepatan dalam penggunaan aplikasi desktop pada bagian *checker*.

3. Rata-rata Skor untuk variabel keakuratan yaitu 90%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang sangat baik untuk keakuratan dalam penggunaan aplikasi desktop pada bagian *checker*.
4. Rata-rata Skor untuk variabel persepsi yaitu 80%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk keakuratan dalam persepsi aplikasi desktop pada bagian *checker*.
5. Interpretasi secara keseluruhan untuk aplikasi desktop pada bagian *checker* adalah sangat baik, dengan skor rata-rata sebesar 90% dari semua variabel

Setelah dilakukan questioner fungsionalitas *Checker*, dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsionalitas user *Checker* telah berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan *Checker*

Tabel 4.29 Kesimpulan kuesioner aplikasi pelayanan Restoran Bagian Dapur

Pernyataan	Bobot Nilai Terpilih	Skor	Interpretasi
A. Kemudahan			
1. Navigasi antar halaman	5	87%	Sangat Baik
2. Bentuk tampilan aplikasi	5	93%	Sangat Baik
3. Pemahaman informasi aplikasi	5	87%	Sangat Baik
B. Kecepatan			
1. Menampilkan <i>list</i> menu dibuat	4	80%	Baik
C. Keakuratan			
1. Keakuratan penyampaian data menu yang harus dibuat	4	80%	Baik
2. Informasi yang diberikan sistem	4	80%	Baik
D. Persepsi			
1. Aplikasi memudahkan dalam menampilkan menu yang dibuat	4	73%	Baik

Tabel 4.30 Tabel Questioner Fungsionalitas Bagian Dapur

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah dapat mengisi data login?	V	
2.	Apakah dapat menampilkan pesanan makan dan minuman digabung?	V	
3.	Apakah dapat menampilkan pesanan makan saja?	V	
4.	Apakah dapat menampilkan pesanan minuman saja?	V	
5.	Apakah dapat menampilkan pesanan makan dan minuman dipisah?	V	

Dari kesimpulan yang didapat pada tabel 4.29, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata Skor untuk vaiarbel kemudahan yaitu 89%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk kemudahan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pada bagian dapur (*bartender* dan *chef*)
2. Rata-rata Skor untuk vaiarbel kecepatan yaitu 80%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk kecepatan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pada bagian dapur (*bartender* dan *chef*)
3. Rata-rata Skor untuk vaiarbel keakuratan yaitu 80%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk keakuratan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pada bagian dapur (*bartender* dan *chef*)
4. Rata-rata Skor untuk vaiarbel persepsi yaitu 73%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk keakuratan dalam persepsi aplikasi *desktop* pada bagian dapur (*bartender* dan *chef*)
5. Interpretasi secara keseluruhan untuk aplikasi *desktop* pada bagian dapur (*bartender* dan *chef*) adalah baik, dengan skor rata-rata sebesar 80,5% dari semua variabel

Setelah dilakukan questioner fungsionalitas Bagian dapur, dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsionalitas user Bagian dapur telah berjalan sesuai dengan dengan yang dibutuhkan Bagian dapur

Tabel 4.31 Kesimpulan kuesioner aplikasi pelayanan Restoran Kasir

Pernyataan	Bobot Nilai Terpilih	Skor	Interpretasi
A. Kemudahan			
1. Penggunaan tombol untuk pengoperasian aplikasi	4	80%	Baik
2. Navigasi antar halaman	4	80%	Baik
3. Bentuk tampilan aplikasi	3	60%	Sedang
4. Pemahaman informasi aplikasi	4	80%	Baik
B. Kecepatan			
1. Pencarian data pembayaran	4	80%	Baik
2. Pengolahan data <i>reservasi</i>	4	80%	Baik
C. Keakuratan			
1. Keakuratan perhitungan pembayaran	4	80%	Baik
2. Informasi yang diberikan sistem	5	100%	Sangat Baik
D. Persepsi			
1. Aplikasi memudahkan proses pembayaran dan <i>reservasi</i>	5	100%	Sangat Baik

Tabel 4.32 Tabel Questioner Fungsionalitas Kasir

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah dapat login ke dalam sistem?	V	
2	Apakah dapat membuka form Reservasi?	V	
3	Apakah dapat menyimpan data reservasi baru?	V	
4	Apakah dapat mengubah data reservasi?	V	
5	Apakah dapat menghapus data reservasi?	V	
6	Apakah sistem menolak data reservasi pada meja dan jam yang dalam rentang 3 jam?	V	
7	Apakah dapat membuka form Pembayaran?	V	
8	Apakah dapat mencari data pembelian dari nomor meja yang dimasukkan?	V	
9	Apakah dapat mengurangi jumlah pembayaran dengan menggunakan voucher?	V	
10	Apakah dapat melakukan pembayaran?	V	
11	Apakah sistem menampilkan dan dapat mencetak struk?	V	

Dari kesimpulan yang didapat pada tabel 4.31, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata Skor untuk vaiarbel kemudahan yaitu 75%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk kemudahan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pada bagian pembayaran dan *reservasi*.
2. Rata-rata Skor untuk vaiarbel kecepatan yaitu 80%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk kecepatan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pada bagian pembayaran dan *reservasi*.
3. Rata-rata Skor untuk vaiarbel keakuratan yaitu 90%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang sangat baik untuk keakuratan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pada bagian pembayaran dan *reservasi*.
4. Rata-rata Skor untuk vaiarbel persepsi yaitu 100%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang sangat baik untuk keakuratan dalam persepsi aplikasi *desktop* pada bagian pembayaran dan *reservasi*.
5. Interpretasi secara keseluruhan untuk aplikasi *desktop* pada bagian pembayaran dan *reservasi* kasir pada restoran adalah baik, dengan skor rata-rata sebesar 77,56% dari semua variabel

Setelah dilakukan questioner fungsionalitas kasir, dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsionalitas kasir telah berjalan sesuai dengan dengan yang dibutuhkan kasir

Tabel 4.33 Kesimpulan kuesioner aplikasi pelayanan Restoran Bagian Manajer

Pernyataan	Bobot Nilai Terpilih	Skor	Interpretasi
A. Kemudahan			
1. Penggunaan tombol untuk pengoperasian aplikasi	5	100%	Sangat Baik
2. Navigasi antar halaman	5	100%	Sangat Baik

3. Bentuk tampilan aplikasi	5	100%	Sangat Baik
4. Pemahaman informasi aplikasi	4	80%	Baik
B. Kecepatan			
1. Mengambil data transaksi	3	60%	Sedang
C. Keakuratan			
1. Keakuratan data transaksi	4	80%	Baik
2. Informasi yang diberikan sistem	4	80%	Baik
D. Persepsi			
1. Aplikasi memudahkan proses pembuatan laporan	4	80%	Baik

Tabel 4.34 Tabel Questioner Fungsionalitas Manajer

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah dapat login ke dalam sistem?	V	
2	Apakah dapat membuka form Laporan Penjualan?	V	
3	Apakah dapat menampilkan dan mencetak Laporan Penjualan Harian?	V	
4	Apakah dapat menampilkan dan mencetak Laporan Penjualan Bulanan?	V	
5	Apakah dapat membuka form Laporan Utilitas Meja?	V	
6	Apakah dapat menampilkan dan mencetak Laporan Utilitas Meja Harian?	V	
7	Apakah dapat menampilkan dan mencetak Laporan Utilitas Meja Bulanan?	V	
8	Apakah dapat membuka form Laporan Menu Favorit?	V	
9	Apakah dapat menampilkan dan mencetak Laporan Menu Favorit Harian?	V	
10	Apakah dapat menampilkan dan mencetak Laporan Menu Favorit Bulanan?	V	

Dari kesimpulan yang didapat pada tabel 4.32, dapat disimpulkan bahwa:

1. Rata-rata Skor untuk variabel kemudahan yaitu 95%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang sangat baik untuk kemudahan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pembuatan laporan untuk manajer.
2. Rata-rata Skor untuk variabel kecepatan yaitu 60%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang sedang untuk kecepatan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pembuatan laporan untuk manajer.

3. Rata-rata Skor untuk variabel keakuratan yaitu 80%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk keakuratan dalam penggunaan aplikasi *desktop* pembuatan laporan untuk manajer.
4. Rata-rata Skor untuk variabel persepsi yaitu 80%, yang artinya responden memiliki interpretasi yang baik untuk keakuratan dalam persepsi aplikasi *desktop* pembuatan laporan untuk manajer.
5. Interpretasi secara keseluruhan untuk aplikasi *desktop* pembuatan laporan untuk manajer pada restoran adalah baik, dengan skor rata-rata sebesar 78,75% dari semua variable.

Setelah dilakukan kuesioner fungsionalitas manajer, dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsionalitas manajer telah berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan manajer

