

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Dari penelitian yang telah dilakukan maka si penulis dapat membuat analisis sistem yang berjalan di Hot Steak Pedas Cafe. Berikut analisis yang telah dibuat oleh si penulis.

4.1.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen merupakan gambaran mengenai dokumen-dokumen yang mengalir dalam sistem yang sedang berjalan. Tujuan dari analisis dokumen adalah mengetahui dan memahami dokumen-dokumen apa saja yang terlibat dan mengalir dalam suatu sistem yang sedang berjalan. Analisa sistem merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan dalam tahap ini menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya.

Penguraian akan dimulai dari sistem yang berjalan dengan menjabarkan identifikasi masalah serta peluang dari pemecahan solusi. Kemudian akan dilanjutkan dengan penjelasan sistem yang akan diusulkan untuk perbaikan dari sistem yang berjalan. Yang akhirnya perbandingan antara sistem lama dengan yang baru akan dikaji untuk melihat efektifitas dari sebuah rancangan sistem baru. Berikut adalah dokumen - dokumen yang digunakan di Hot Steak Pedas *Cafe* guna membuat laporan:

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Laporan

No	Kebutuhan Laporan	Sumber	Distribusi	Rangkap	Fungsi
1	Daftar Pesanan	Manager	Restauran Manager	2	Mencatat daftar menu
2	Absensi	Pimpinan	Restauran Manager	1	Mencatat kehadiran karyawan
3	Bukti serah pesan	Dapur	server	2	Bukti bahwa pesanan telah terima
4	Laporan Harian	Kasir	Restauran Manager	4	Mengetahui transaksi yang terjadi
5	Inventory	Purchase	Restauran Manager	2	Mencatat barang kantor
6	Daftar Bayar	Kasir	Server	2	Tagihan yang diberikan kepada konsumen
7	Daftar Barang Bekas	Cleaner	Captain	1	Mencatat barang bekas yang telah dijual
8	Daftar Permintaan Barang	Captain	Restauran Manager	2	Mencatat stok barang yang telah habis
9	Form Booking	Captain	Restauran Manager	4	Memesan meja lebih awal

4.1.2 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem.

Analisis sistem ini dapat dijadikan sebagai suatu landasan usulan perancangan sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada serta dari urutan kejadian tersebut dapat dibuat Bagan.

Berikut adalah hasil analisis prosedur yang sedang berjalan yang dilakukan si penulis di *Hot Steak PedasCafe* untuk pemesanan yang dilakukan oleh konsumen:

- 1) Pelayan datang ke meja konsumen, lalu memberikan daftar menu.
- 2) Konsumen menulis daftar pesanan di kertas yang telah diberikan oleh pelayan.
- 3) Pelayan datang untuk mengambil kertas daftar pesanan yang telah ditulis oleh konsumen. Berdasarkan daftar pesanan, pelayan memeriksa apakah semua pesanan tersedia atau tidak. Jika sedang tidak tersedia, maka pelayan akan memberi tahu dan menawarkan pesanan yang lain.
- 4) Pelayan mengetik daftar pesanan di komputer yang sudah terkoneksi ke bagian dapur dan diterima oleh *sous chef*. Lalu memberikan kertas daftar pesanan konsumen ke bagian kasir.
- 5) Pelayan mengambil menu yang sudah siap, lalu mengantarkannya ke meja konsumen.
- 6) Konsumen datang ke bagian kasir untuk membayar pesanan.
- 7) Kasir menghitung biaya pesanan lalu memberikan bukti pembayaran kepada konsumen.
- 8) Konsumen melakukan pembayaran.
- 9) Berdasarkan pesanan, *sous chef* memeriksa stok barang. Jika ada stok barang yang habis, maka *sous chef* membuat surat permintaan barang untuk dikirim ke kantor pusat. Sebelum dikirim ke kantor pusat ditanda tangan terlebih dahulu oleh *Restaurant Manager*. Jika semua masih ada, maka akan dibuat laporan stok barang untuk diberikan kepada *Restaurant Manager*.
- 10) Kantor pusat menerima surat permintaan barang, kemudian menyiapkan surat jalan barang masuk dan menyerahkannya ke *sous chef*.
- 11) *Sous chef* menerima surat jalan barang masuk kemudian mencatat ke kartu stok. Lalu *sous chef* membuat laporan stok barang masuk berdasarkan kartu stok.

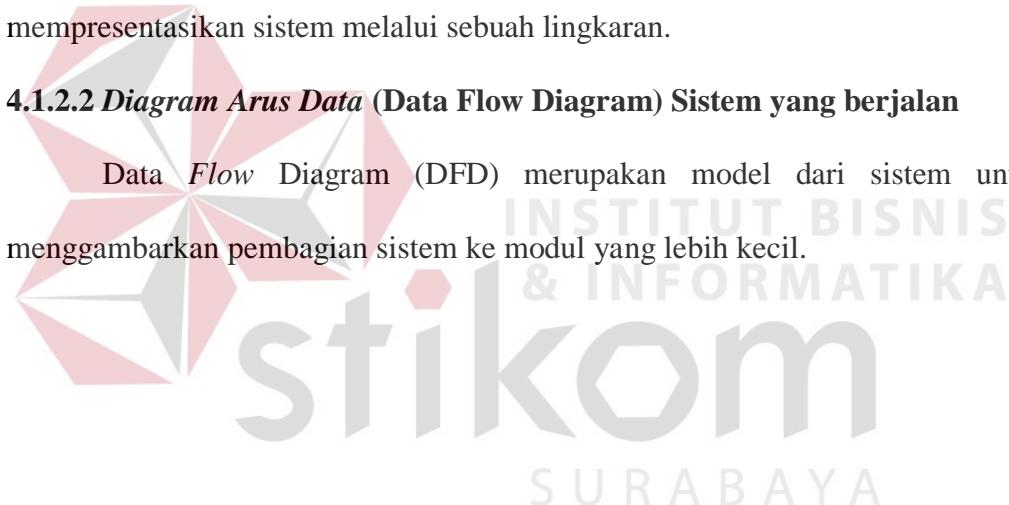
12) *Accounting* membuat laporan harian berdasarkan database yang ada di kasir

4.1.2.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari *Data Flow Diagram* (DFD) yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Tujuan dari diagram konteks adalah untuk menggambarkan suatu sistem yang sedang berjalan dan mendefinisikan awal hingga akhir dari data yang masuk dan data yang keluar dari sistem. Pada dokumen konteks ini sistem informasi yang dibuat akan menghasilkan sumber informasi yang dibutuhkan. Diagram konteks juga digambarkan untuk mempresentasikan sistem melalui sebuah lingkaran.

4.1.2.2 Diagram Arus Data (Data Flow Diagram) Sistem yang berjalan

Data Flow Diagram (DFD) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil.



4.1.3 Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Berdasarkan penelitian sistem yang sedang berjalan yang telah dilakukan si penulis di *Hot Steak PedasCafe*. Penulis menemukan beberapa kelemahan yang berdampak pada efektifitas dan efisiensi.

Adapun uraian permasalahan yang ditemukan yakni sebagai berikut:

1. *Hot Steak PedasCafe* membutuhkan karyawan yang banyak, ketika pada saat konsumen banyak mengunjungi *Hot Steak PedasCafe*.

2. Terjadi banyaknya tumpukan kertas di kasir, karena kasir masih membutuhkan kertas daftar pesanan untuk menghitung biaya konsumen.

3. Kurang cepatnya penyampaian informasi pesanan ke bagian dapur sehingga dapat membuat konsumen mengunggu lebih lama.

Mengacu pada permasalahan yang ditemukan oleh si penulis, maka si penulis membuat pemecahan masalah. Dimana Sistem Informasi *Order Center* akan dirancang sebagai solusi masalah yang akan diajukan. Inti dari solusi yang akan diambil untuk memecahkan masalah sebagai berikut:

1. *Hot Steak PedasCafe* dapat menekan jumlah karyawan yang dibutuhkan.

Dengan demikian *Hot Steak PedasCafe* tidak perlu memperbanyak karyawan meskipun konsumen yang datang banyak.

2. Semua komputer akan dibuat saling terkoneksi. Jadi tidak akan ada kertas yang bertumpuk di kasir.

3. Dapat menyampaikan penyampaian informasi dengan cepat, sehingga konsumen tidak begitu terlalu lama menunggu.

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahapan untuk menggambarkan model baru yang akan penulis buat. Pada tahapan ini sangat penting karena dapat menentukan baik tidaknya sistem yang baru yang akan penulis buat. Tahapan ini berisikan tentang penggambaran, Diagram Konteks (*Context Diagram*), DFD (*Data Flow Diagram*), Kamus Data (*Data Dictionary*), ERD (*Entity Relation Diagram*), dan Normalisasi yang berorientasi pada proses dan data dari sistem informasi yang akan penulis usulkan.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan perancangan sistem adalah tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja sistem. Tahap ini sangat penting dalam menentukan baik atau tidaknya hasil perancangan sistem yang diperoleh.

Tahap perancangan proses dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen – komponen perangkat lunak dan perangkat kerasnya sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik bagi *user*. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu komponen.

4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi *Order Center* pada *Hot Steak PedasCafe* ini akan menghasilkan sebuah produk berupa program aplikasi yang dapat menangani pengolahan data seperti penginputan data stok barang, transaksi penjualan dan transaksi pembelian. Sistem pemesanan dilakukan secara terkomputerisasi, adanya integrasi antara konsumen, dapur dan kasir. Kasir dan kepala dapur akan membuat laporan berdasarkan transaksi – transaksi yang terjadi, dan memberikan laporan – laporan tersebut kepada *Restaurant Manager* yang akan dijadikan sebagai pengambilan keputusan. Secara garis besar rancangan sistem yang diusulkan sama dengan sistem yang berjalan di *Hot Steak PedasCafe*.

Hanya saja dibuat secara komputerisasi. Dalam penerapannya sistem ini digunakan di lingkungan dalam sistem dan di lingkungan luar sistem itu sendiri. Adapun pemakai di lingkungan dalam sistem adalah *sous chef* dan kasir, sedangkan pemakai di luar lingkungan sistem adalah konsumen dan *Restaurant Manager*. Selain itu, sistem ini juga dapat mengolah semua data masukan yang dalam sistem kemudian dapat menghasilkan suatu keluaran yang sesuai dengan kebutuhan seperti data stok barang, data penjualan, data pembelian, dan laporan-laporan yang berhubungan dengan sistem informasi *Order Center*.

4.2.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan tahap awal dari perancangan sistem informasi yang dilakukan sebagai pemecahan masalah yang ada pada proses perancangan sistem informasi *Order Center* yang sedang berjalan sebelum bagan alur dokumen dibuat. Tahap ini merupakan hasil dari perubahan dan pengkoreksian dari sistem yang sedang berjalan, dimana sistem yang diusulkan diharapkan dapat menutupi kekurangan atau kelemahan dari sistem yang sedang berjalan di *Hot Steak PedasCafe*. Berikut deskripsi dari sistem informasi *Order Center* yang diusulkan oleh si penulis:

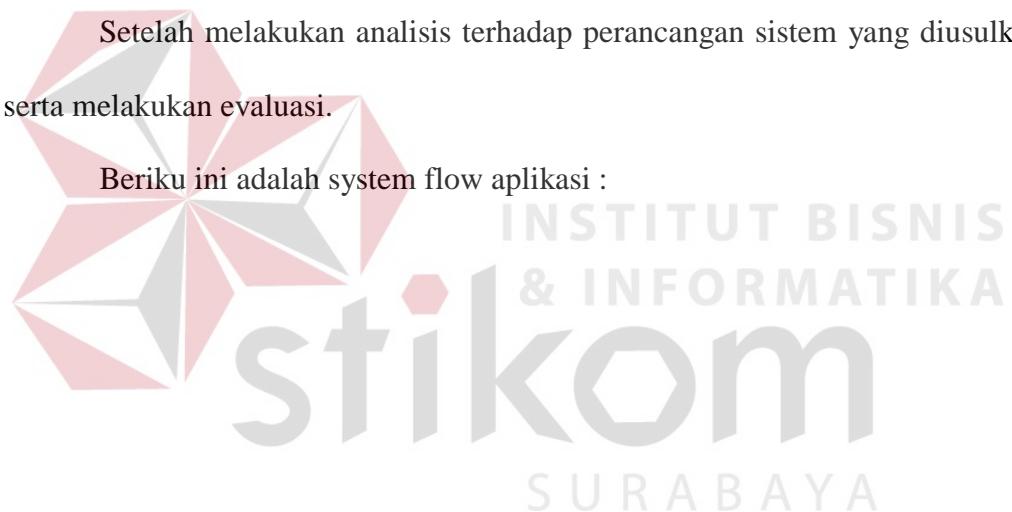
1. Konsumen menginput data pesanan melalui komputer yang tersedia di meja konsumen, lalu dikirim ke dapur. Ketika konsumen memasukan daftar pesanan, konsumen sudah mengetahui total jumlah yang harus dibayar.
2. *Sous chef* mencetak kertas daftar pesanan dan memberikannya pada *cook*. Jika barangnya sudah diberikan kepada konsumen, maka *sous chef* memberi status kepada kasir bahwa konsumen sudah menerima menu yang dipesan.
3. Kasir menghitung biaya pesanan, lalu memberikan kertas biaya pesanan ke konsumen
4. Konsumen melakukan pembayaran.
5. Kasir menghitung biaya pesanan dan memberi bukti pembayaran.
6. Berdasarkan pesanan, *sous chef* memeriksa stok barang. Jika ada stok barang yang habis, maka *sous chef* membuat surat permintaan barang kepada kantor pusat. Sebelum dikirim ke kantor pusat diberikan kepada *Restaurant Manager* terlebih dahulu untuk ditanda tangan. Jika stok barang masih cukup, maka *sous chef* langsung membuat laporan stok barang untuk diberikan kepada *Restaurant Manager*.
7. Surat permintaan barang diterima oleh kantor pusat dan dibuatkan surat jalan barang masuk, kemudian diberikan kepada *sous chef*. Lalu *sous chef*

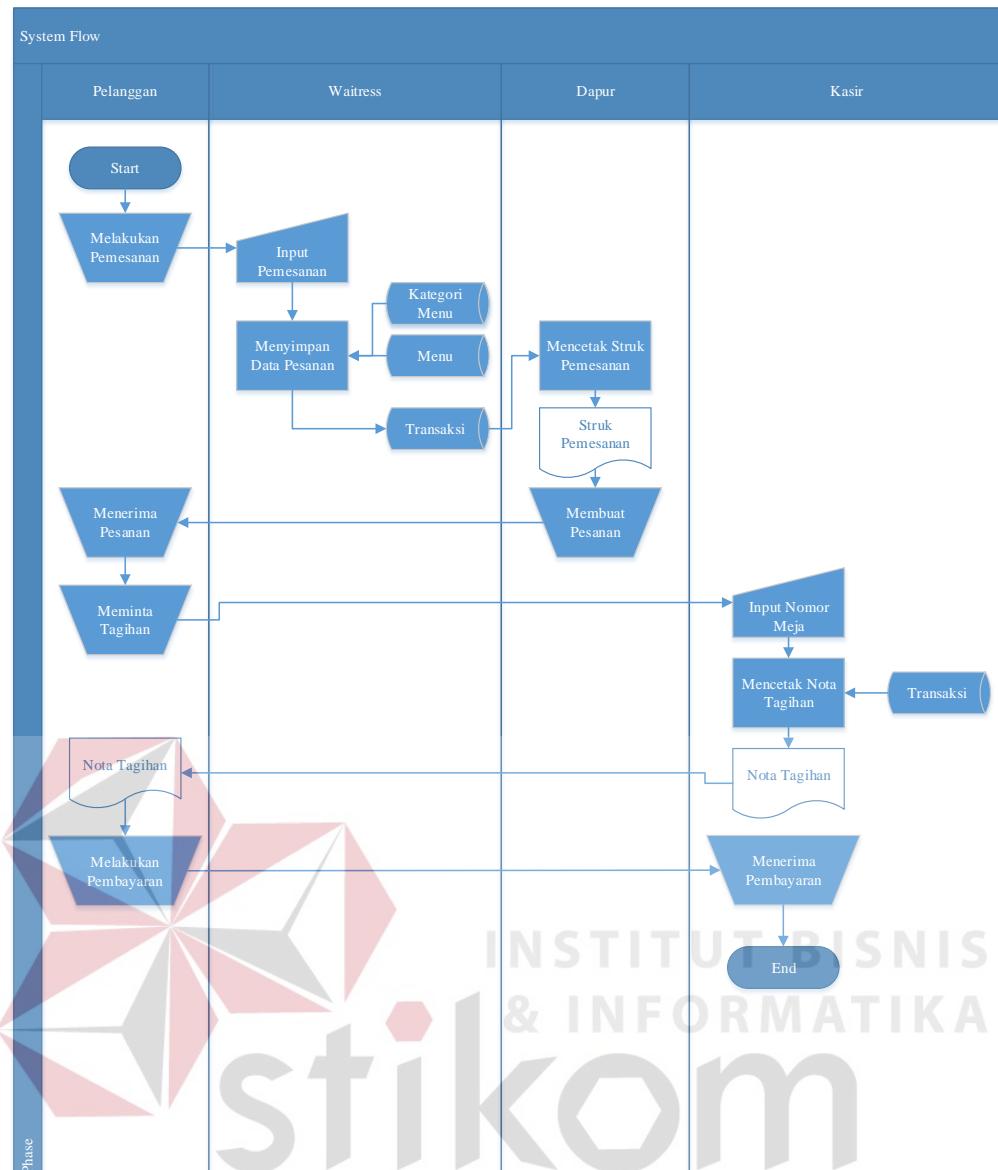
mengupdate jumlah stok barang, kemudian membuat laporan stok barang masuk untuk diberikan kepada *Restaurant Manager*.

4.2.3.1 System Flow

Setelah melakukan analisis terhadap perancangan sistem yang diusulkan serta melakukan evaluasi.

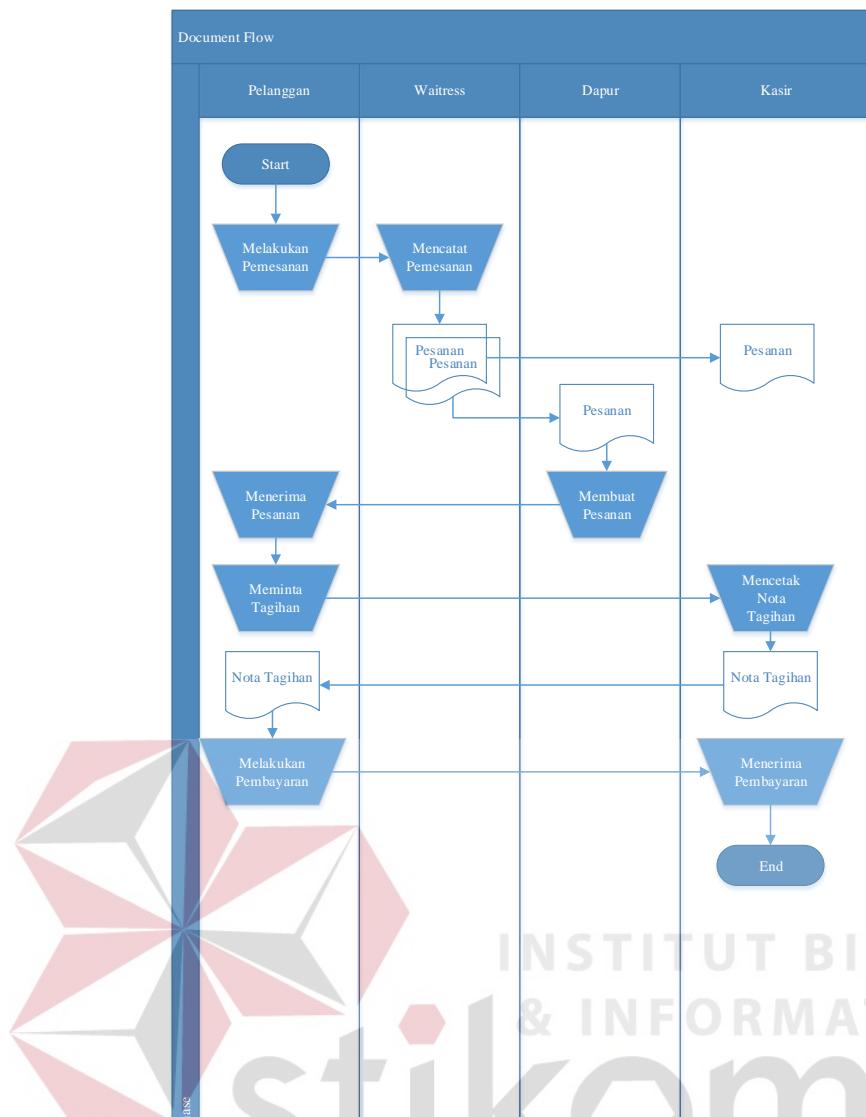
Berikut ini adalah system flow aplikasi :





Gambar 4.1 System Flow

Berikut ini adalah *doc flow* aplikasi :

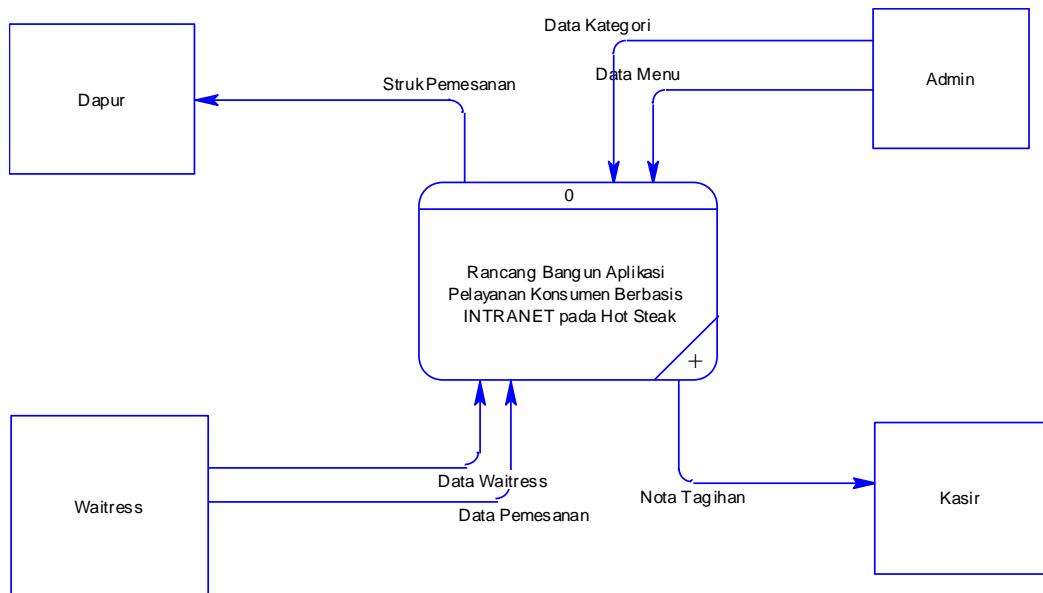


Gambar 4.2 Doc Flow

4.2.3.2 Diagram Alir Data (*Data Flow Diagram*)

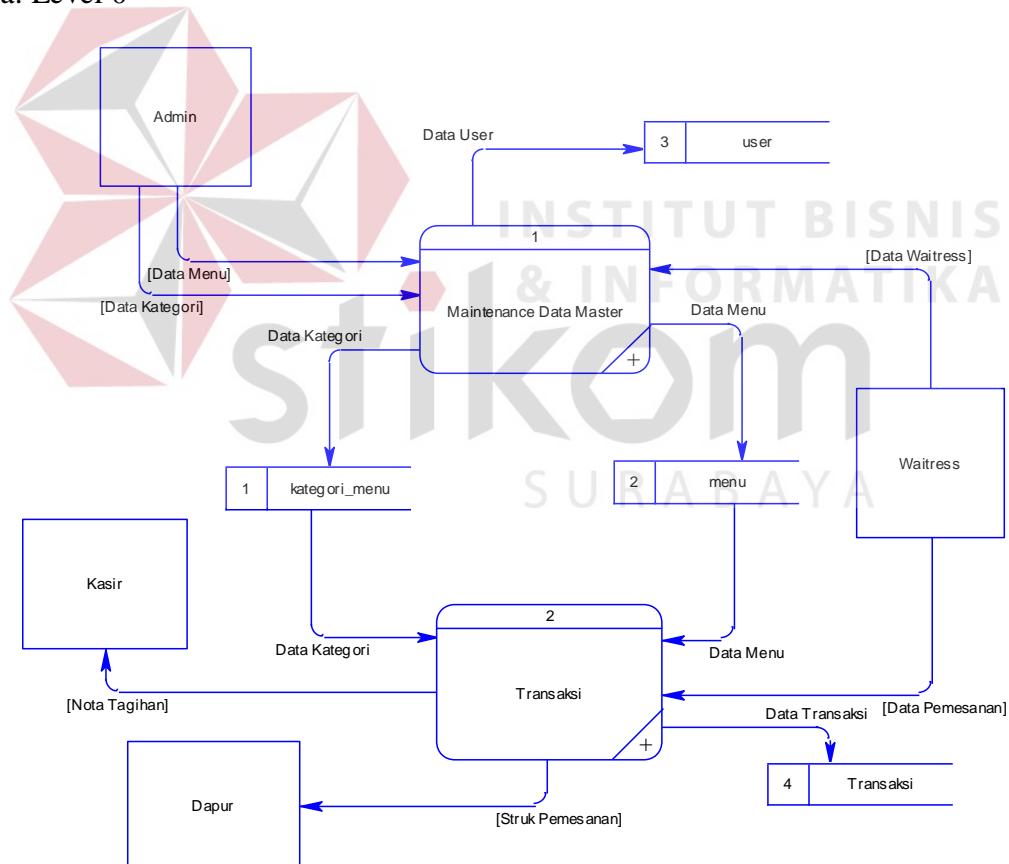
Diagram Alir Data digunakan untuk mempermudah dalam menggambarkan proses, arus data dan entitas yang ada pada sistem informasi *Order Center* pada *Hot Steak PedasCafe*. Disamping itu pula Diagram Alir Data digunakan untuk membuat model sebuah sistem informasi dalam bentuk jaringan proses-proses yang saling berhubungan satu sama lain oleh alir data.

a. Diagram Context



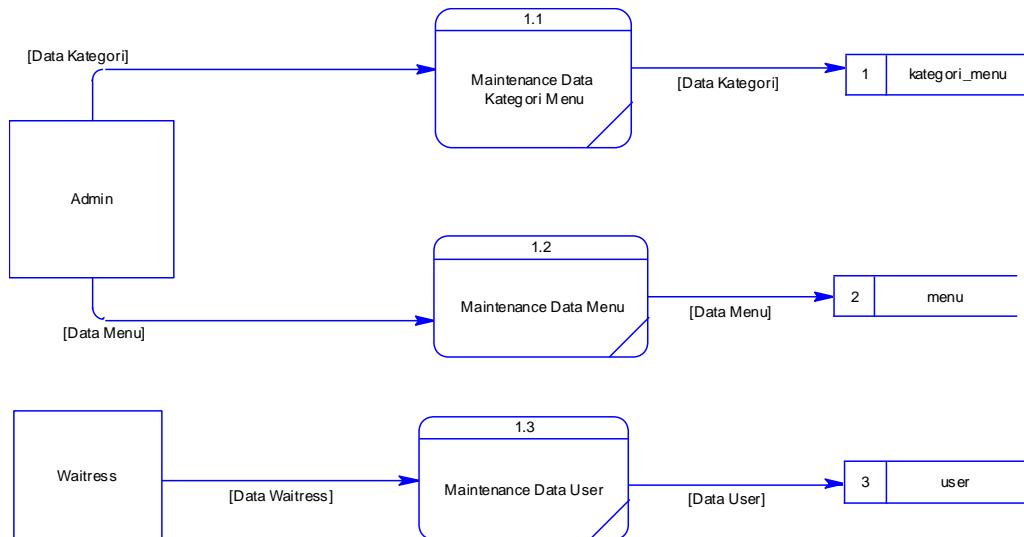
Gambar 4.3 Diagram Context

a. Level 0



Gambar 4.4 DFD Level 0

b. Level 1



Gambar 4.5 DFD Level 1

4.2.3.3 Kamus Data

Kamus data merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu informasi yang digunakan untuk mendefinisikan data yang mengalir dalam sistem secara lengkap.

4.2.4 Perancangan Basis Data

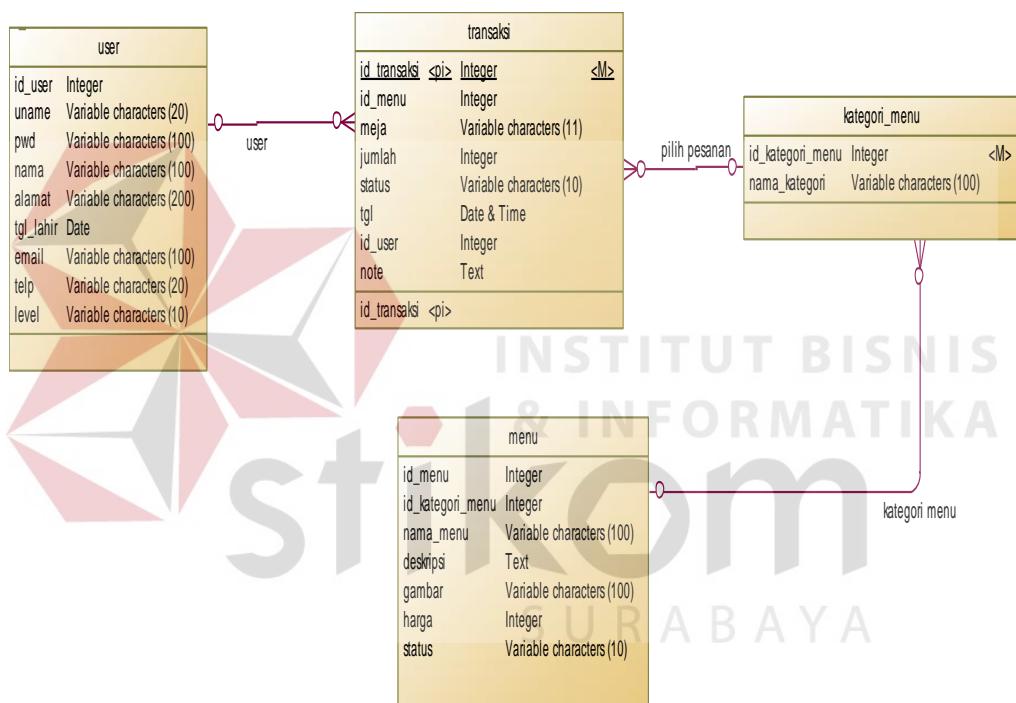
Perancangan basis data merupakan langkah untuk menentukan basis data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. Pada perancangan basis data ini digunakan beberapa peralatan untuk mendukung proses pembentukan database tersebut. Peralatan – peralatan yang digunakan untuk mendukung pembentukan basis data antara lain normalisasi, relasi tabel, *entity relationship diagram*, struktur file, dan kodeifikasi.

4.2.4.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak.

4.2.4.2 CDM

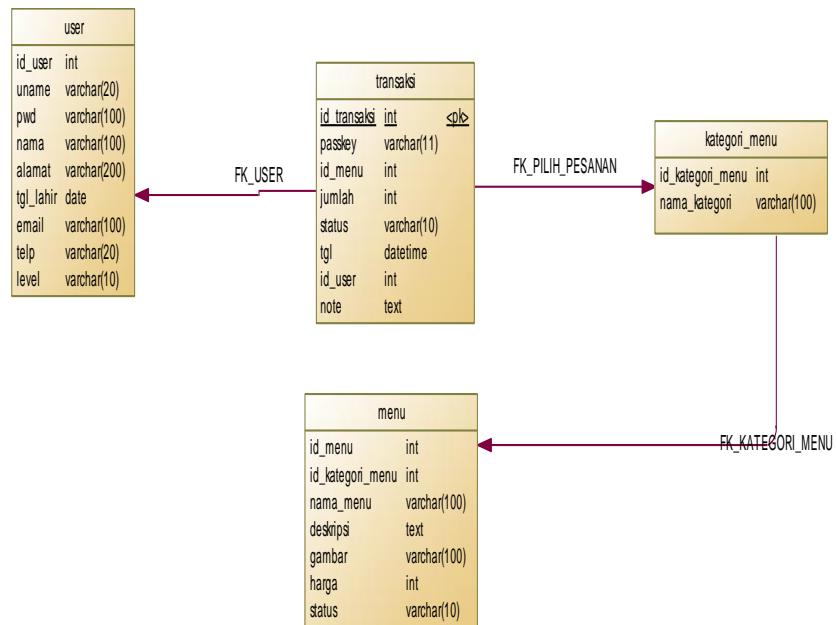
CDM (*conceptual data model*) dipakai untuk menggambarkan secara detail struktur basis data dalam bentuk logik. Struktur ini independen terhadap semua software maupun struktur data storage tertentu yang digunakan dalam aplikasi ini. CDM terdiri dari objek yang tidak diimplementasikan secara langsung kedalam basis data yang sesungguhnya. Berikut ini CDM pada aplikasi ini :



Gambar 4.6 CDM

4.2.4.3 PDM

PDM (*physical data model*) merupakan gambaran secara detail basis data dalam bentuk fisik. Penggambaran rancangan PDM memperlihatkan struktur penyimpanan data yang benar pada basis data yang digunakan sesungguhnya. Berikut ini PDM pada aplikasi ini :



Gambar 4.7 PDM

4.2.4.3 Struktur Tabel

Dalam pembuatan program dibutuhkan suatu spesifikasi file yang dimasukan untuk melakukan kegiatan pengaturan data dan perubahan laporan, sehingga memudahkan kerja sistem komputer. Struktur digunakan dalam perancangan sistem, karena struktur *file* akan menentukan struktur fisik database dan garis data. Struktur *file* merupakan urutan isi atau data-data item yang terdapat pada sebuah *record*.

Tabel 4.2 Struktur data pelanggan

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id Pelanggan	Int		Primary key
2	nama pelanggan	Varchar	1024	
3	meja pelanggan	Varchar	1024	
4	tanggal	datetime		
5	passkey	varchar	11	
6	status	varchar	10	

Tabel 4.3 Struktur Data User

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id transaksi	Int		Foreign key
2	Id user	Int		
3	uname	varchar	20	

4	pwd	varchar	100	
5	nama	varchar	100	
6	alamat	varchar	200	
7	tgl lahir	date		
8	email	varchar	200	
9	telp	varchar	20	
10	level	varchar	10	

Tabel 4.4 Struktur data Transaksi

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id transaksi	Int	11	Primary key
2	passkey	varchar		
3	Id menu	Int		
4	jumlah	Int		
5	status	varchar	10	
6	tgl	datetime		
7	id user	Int		
8	note	text		

Tabel 4.5 Struktur Data Menu

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id transaksi	Int		Foreign key
2	id menu	Int		
3	id kategori menu	Int		
4	nama menu	varchar	100	
5	deskripsi	text		
6	gambar	varchar	100	
7	harga	Int		
8	status	varchar	100	

Tabel 4.6 Struktur Data Paskey

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id passkey	Int		Primary key
2	id transaksi	Int		Foreign key
3	id pelanggan	Int		Foreign key
4	passkey	Varchar	11	
5	status	Varchar	10	

Tabel 4.7 Struktur Data Kategori Menu

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id kategori menu	Int		
2	nama kategori	varchar	100	

4.2.5 Perancangan Antar Muka (*Interface*)

Interface merupakan media komunikasi antara pemakai dengan sistem komputer.

Hasil peracangan antarmuka akan memudahkan proses implementasi nanti.

4.2.5.1. Struktur Menu

Struktur menu adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer. Sehingga saat menjalankan program, *user* tidak mengalami kesulitan dalam memilih menumenu yang diinginkan.

4.2.5.2 Perancangan Input

Perancangan input merupakan desain yang dirancang untuk menerima masukan dari pengguna (*user*) sistem. Dimana pada perancangan input yang penulis buat meliputi bentuk dokumen – dokumen yang akan digunakan untuk mendapatkan data dalam perancangan tersebut. Perancangan input yang dibuat haruslah dapat memberikan penjelasan bagi pemakainya, baik dari bentuk maupun dari masukan – masukan yang akan diisi.

1. Login Kasir dan Dapur

Form ini disediakan bagi kasir dan dapur untuk dapat masuk ke dalam sistem informasi *order center* sehingga fasilitasnya pun berbeda dengan *user* yang berkategori *order center*.

2. Input Pesanan

4.2.5.3 Perancangan Output

Interface perancangan *output* berfungsi untuk menampilkan data yang telah diinput dan diolah, berikut adalah perancangan output yang akan dibuat.

4.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Dalam implementasinya penulis merencanakan penggunaan topologi star sebagai arsitektur jaringan, dimana dapur sebagai *server*, konsumen dan kasir sebagai *client*.

Sistem operasi yang digunakan adalah Microsoft Windows XP. Microsoft Windows XP memberikan kemudahan dalam membangun suatu jaringan berskala kecil. Selain itu Microsoft Windows XP juga tidak terlalu banyak memakan *hard disk* dan *memory*. Sedangkan untuk *browser* menggunakan Mozilla Firefox. Pembangunan jaringan komputer berskala kecil membutuhkan beberapa perangkat keras jaringan yang harus dimiliki oleh komputer. Perangkat keras jaringan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. NIC (*Network Interface Card*)

Ketersediaan NIC tergantung pada *motherboard* yang digunakan. Ada *motherboard* yang sudah difasilitasi dengan NIC dan ada juga yang harus memasang NIC secara terpisah dengan cara manual.

2. Kabel UTP (*Unshielded twisted-pair*)

Kabel UTP dengan konfigurasi *Crossing*. Kabel UTP *Cross* digunakan untuk menghubungkan komputer dengan *switch*.

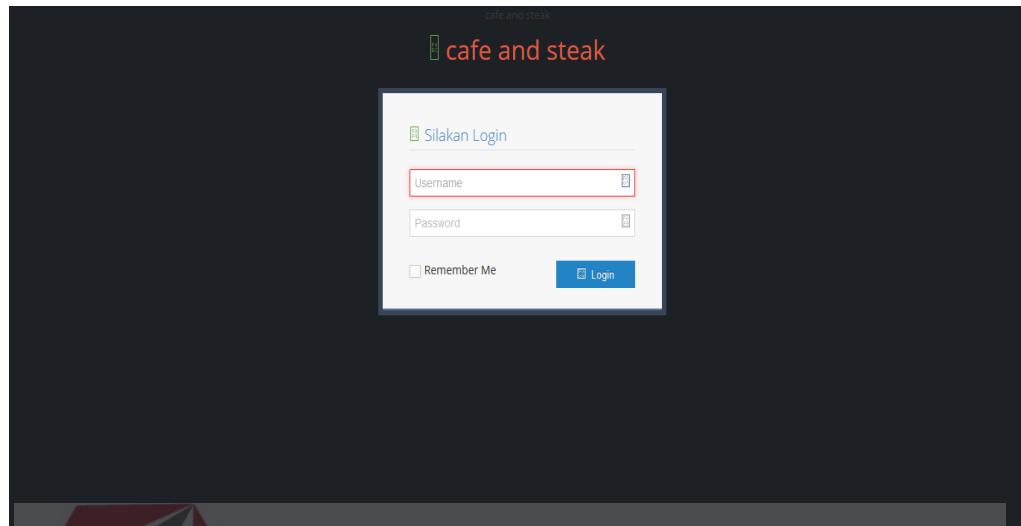
3. Switch

Switch adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengabungkan beberapa komputer. Switch digunakan untuk mengabungkan semua komputer dengan media kabel UTP.

4.3 Tampilan

b. Login

Ketika akan masuk ke aplikasi maka harus login dan bisa memasukkan username dan password dengan tepat. Berikut ini tampilan login Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya.



Gambar 4.8 Tampilan Login

a..User

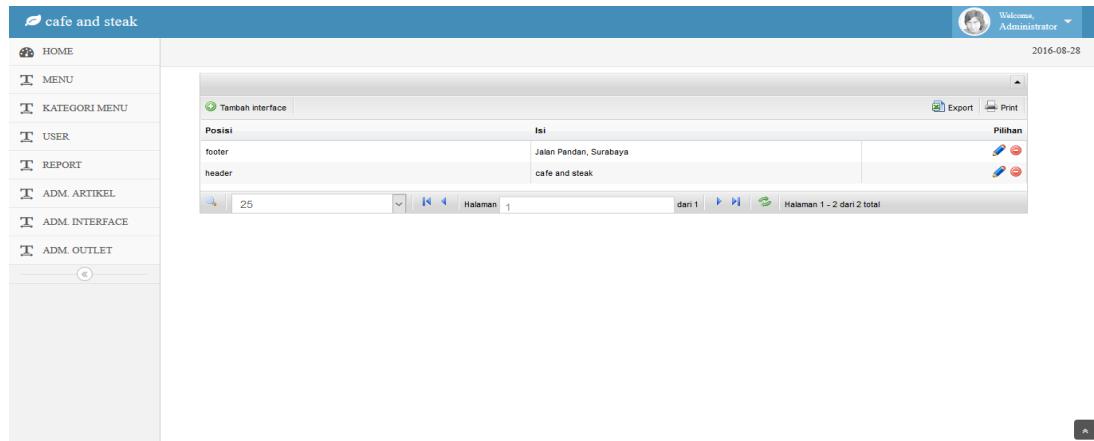
Tampilan User berisi data-data mengenai user antara lain nama, alamat, foto, dan level. Berikut ini tampilan user Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :

Username	Nama	Alamat	Photo	Level	Pilihan
admin	Administrator			admin	
wa1	waitress 1			waitress	
dapur	dapur			kitchen	
kasir	kasir			cashier	
wa2	waitress 2			waitress	
recept	receptionist			receptionist	

Gambar 4.9 Tampilan User

c. Pengaturan Header dan footer

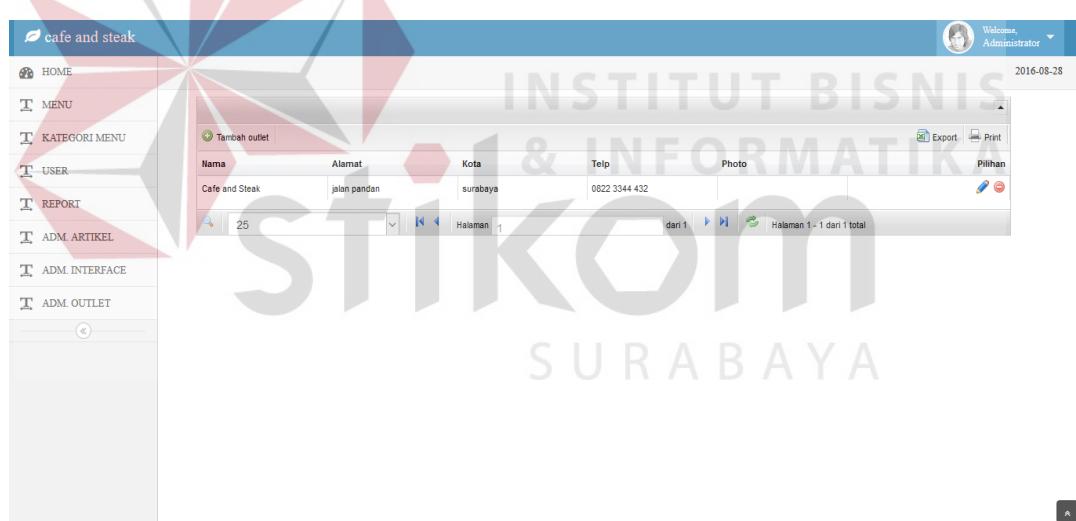
Untuk melakukan pengaturan tampilan posisi nama dan alamat bisa masuk ke menu pengaturan header dan footer. Berikut ini tampilan Pengaturan Header dan Footer :



Gambar 4.10 Tampilan Header dan Footer

d. Outlet

Tampilan Outlet berisi data-data mengenai outlet antara lain nama, alamat, telpon dan foto. Berikut ini tampilan outlet Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :



Gambar 4.11 Tampilan Outlet

e. Pemesanan

Tampilan Pemesanan berisi data-data mengenai pemesanan menu makanan. Berikut ini tampilan pemesanan pada Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :



Gambar 4.12 Tampilan Menu Pemesanan

f. Menu

Tampilan menu berisi data-data mengenai menu yang tersedia beserta harganya.

Berikut ini tampilan menu pada Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :





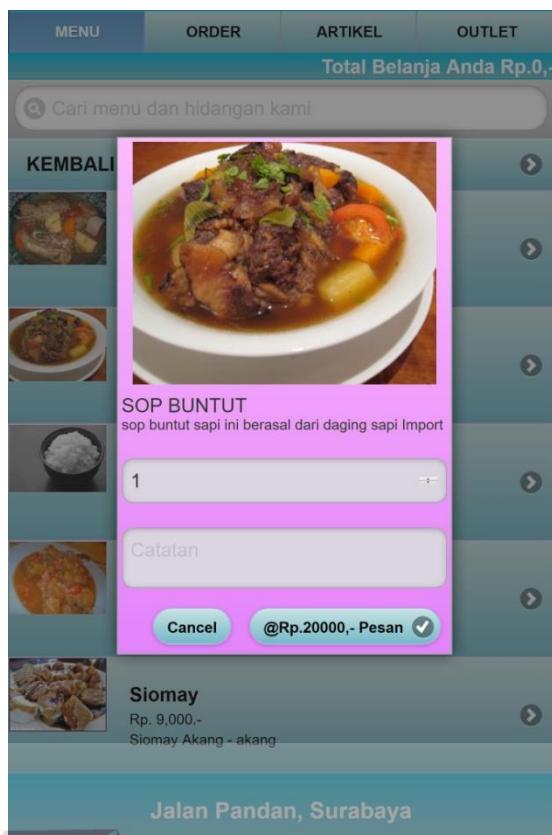
The screenshot shows a software interface for managing a menu. The left sidebar contains a navigation menu with items: HOME, MENU, KATEGORI MENU, USER, REPORT, ADM. ARTIKEL, ADM. INTERFACE, and ADM. OUTLET. The main content area is titled 'Tambah Daftar Menu Makanan & Minuman' (Add Food & Beverage Menu List). It displays a table with columns: Kategori (Category), Nama menu (Menu Name), Gambar (Image), Harga (Price), Status (Status), and a 'Pilih' (Select) button. The table lists various items categorized into MAKANAN (Food) and MINUMAN (Beverage). Each item includes a small image, its price in Indonesian Rupiah (Rp.), and a status indicator. The bottom of the table shows navigation buttons for page 25 of 17 total pages.

Tambah Daftar Menu Makanan & Minuman					
Kategori	Nama menu	Gambar	Harga	Status	Pilih
MAKANAN	SOP TUNJANG		Rp. 15000,-	tersedia	
MAKANAN	SOP BUNTUT		Rp. 20000,-	tersedia	
MINUMAN	ES DUREN		Rp. 8000,-	tersedia	
MAKANAN	Nasi Putih		Rp. 4000,-	tersedia	
MAKANAN	Ayam Rica - Rica		Rp. 17000,-	tersedia	
SNACK	Kentang Goreng		Rp. 5000,-	tersedia	
SNACK	Ice Cream Goreng		Rp. 12000,-	tersedia	
MINUMAN	Juice Apel		Rp. 7000,-	tersedia	
MINUMAN	Juice Pokat		Rp. 7000,-	tersedia	
MINUMAN	Juice Melon		Rp. 6000,-	tersedia	
MINUMAN	Juice Semangka		Rp. 7000,-	tersedia	
MINUMAN	Juice Phang		Rp. 7000,-	tersedia	
MINUMAN	Juice Tomat		Rp. 7000,-	tersedia	
MAKANAN	Slempay		Rp. 9000,-	tersedia	
MINUMAN	Juice Terong Belanda		Rp. 7000,-	tersedia	
MINUMAN	Fanta Susu		Rp. 7000,-	tersedia	
SNACK	Ice Cream Sandwich		Rp. 13000,-	tersedia	

Gambar 4.13 Tampilan Menu

g. Pesanan Yang Dipilih

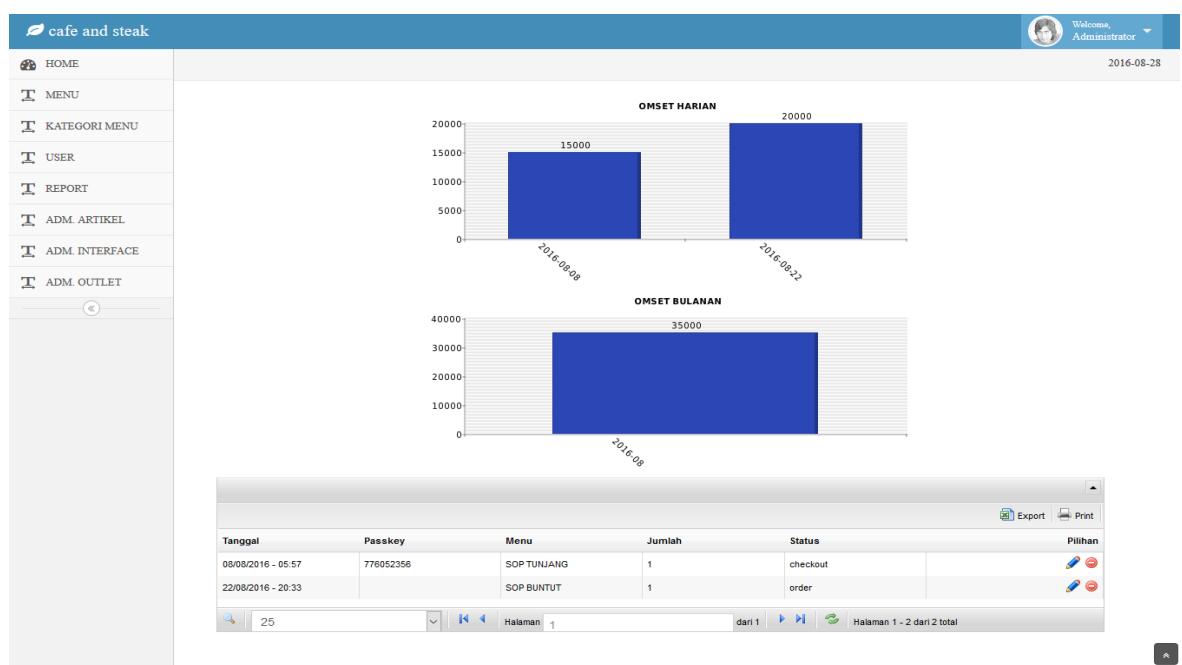
Tampilan Pesanan yang Dipilih makanan yang dipilih atau dipesan oleh pembeli. Selain nama makanan juga ada gambar makanannya. Berikut ini tampilan Pesanan yang Dipilih pada Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :



Gambar 4.14 Pesanan yang Dipilih

h. . Report

Tampilan Report berisi laporan omzet harian dan bulanan. Berikut ini tampilan Report pada Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :



Gambar 4.15 Tampilan Report

i. Monitor

Tampilan Monitor menampilkan meja, nama, dan pesanan dari pembeli di cafe..

Berikut ini tampilan Monitor pada Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet

Hot Steak Pedas' Surabaya :



Gambar 4.16 Tampilan Monitor

j. Generate Key

Berikut ini tampilan Generate Key pada Aplikasi Pelayanan Konsumen

Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :



Gambar 4.17 Tampilan Generate Key

k. Home Dapur

Tampilan Dapur berisi meja, nama, dan pesanan yang dipesan oleh pembeli.

Berikut ini tampilan Dapur pada Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :

MEJA	NAMA	PESANAN
7	4802892837 / wal	<ul style="list-style-type: none"> 1 SOP TUNJANG Note (aa) -> 1 ES DUREN Note (ss) ->
2	3648377783 / wal	

Gambar 4.18 Tampilan Home Dapur

1. Home Admin

Berikut ini tampilan Home Admin pada Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :



Gambar 4.19 Tampilan Home Admin

m. Pembayaran

Tampilan pembayaran berisi data menu dan harga yang dipesanan yang harus dibayar oleh pembeli. Berikut ini tampilan Pembayaran pada Aplikasi Pelayanan Konsumen Berbasis Intranet 'Hot Steak Pedas' Surabaya :

cafe and steak

HOME (F1)

MONITOR (F3)

PEMBAYARAN (F4)

PEMBAYARAN

INPUTKAN PASSKEY / NAMA / M Submit Query

NAMA/KEY : wa1 / 4802892837 TANGGAL : 2016-08-28 16:03:01

ITEM	JUMLAH	SUBTOTAL
SOP TUNJANG	1 x Rp.15000	Rp. 15000
ES DUREN	1 x Rp.8000	Rp. 8000
		Rp. 23000

CHECKOUT DAN PRINT

Gambar 4.20 Tampilan Pembayaran

