



**RANCANG BANGUN APLIKASI BOOKING RESTORAN FOLKS
SURABAYA BERBASIS WEB**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

**Oleh:
VINCENTIUS WIMAGA KRESNA MUDA
13410100207**

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**RANCANG BANGUN APLIKASI BOOKING RESTORAN FOLKS
SURABAYA BERBASIS WEB**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer

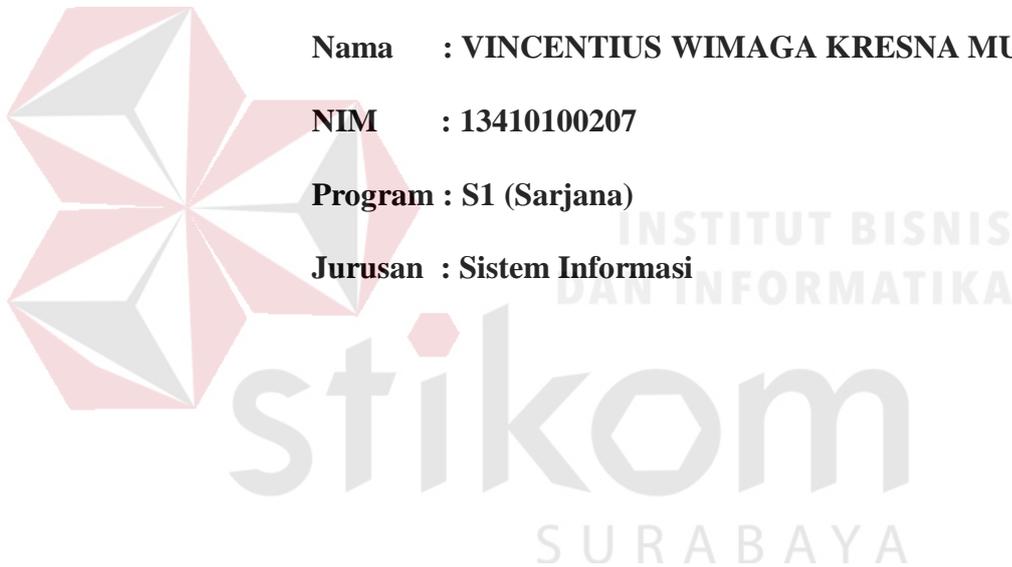
Disusun Oleh :

Nama : VINCENTIUS WIMAGA KRESNA MUDA

NIM : 13410100207

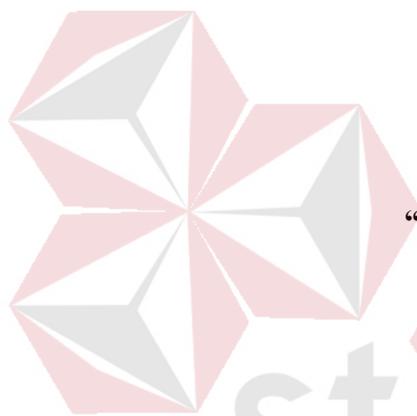
Program : S1 (Sarjana)

Jurusan : Sistem Informasi



**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018



“NEVER GIVE UP”

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

**“Kupersembahkan Laporan Kerja Praktik ini untuk Ibu & Ayah Tercinta,
Kakak & Adik Tersayang, Semua Keluarga serta Teman-Teman yang telah
Membantu”**



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

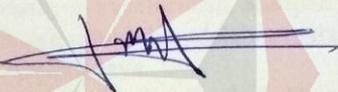
LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI BOOKING RESTORAN FOLKS
SURABAYA BERBASIS WEB**

Laporan Kerja Praktik oleh
VINCENTIUS WIMAGA KRESNA MUDA
NIM: 13.41010.0207
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

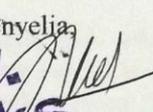
Surabaya, 4 Juli 2018

Pembimbing I,



Valentinus Roby Hananto, S.Kom., M.Sc.
NIDN. 0715028903

Penyelia



Nazaret Johan

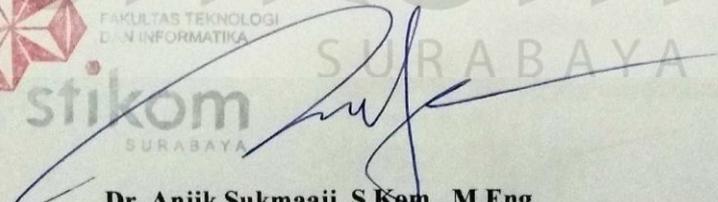
 Mengetahui,

Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA


Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng
NIDN. 0731057301

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Vincentius Wimaga Kresna Muda
NIM : 13.41010.0207
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **Rancang Bangun Aplikasi Booking Restoran Folks Surabaya Berbasis Web**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 4 Juli 2018



Yang menyatakan,

Vincentius Wimaga Kresna Muda

NIM : 13.41010.0233

ABSTRAK

CV. Folks Surabaya adalah salah satu *restaurant* dan *coffe shop* di kota Surabaya. CV. Folks Surabaya terletak di Jl. Slamet 8a Surabaya.

Berdasarkan hasil *survey* dan wawancara di CV. Folks Surabaya mendapatkan informasi bahwa saat ini sistem yang masih berjalan secara manual. Proses bimbingan konseling siswa pada CV. Folks Surabaya dilakukan dengan cara dicatat atau tulis tangan sehingga membutuhkan waktu yang lama, tidak efektif dan efisien, dan bisa terjadi kemungkinan kesalahan dan kehilangan data.

Selain proses pencatatan pesanan makanan melalui online aplikasi ini juga terdapat fungsi untuk mengelola data master dan dapat menghasilkan laporan data penjualan per bulan dan di lengkapi dengan graphic. Dengan diterapkannya aplikasi reservasi atau booking pada CV. Folks Surabaya, maka aplikasi ini dapat lebih mempercepat proses bisnis, mengurangi kesalahan, dan menyajikan data yang akurat.

Kata Kunci : Reservasi, aplikasi, *input*, *ouput*, CV. Folks Surabaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik, dan hidayah-Nya, akhirnya Penulis dapat melaksanakan kegiatan Kerja Praktik dan menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Booking Restoran online berbasis web.”

Laporan Kerja Praktik ini disusun sesuai dengan hasil wawancara, observasi, analisa, dan perancangan sistem yang ada di CV. Folks Surabaya. Pelaksanaan kegiatan Kerja Praktik ini untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Sistem Informasi pada Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.

Selama terlaksananya kegiatan Kerja Praktik dan penulisan Laporan Kerja Praktik ini bisa terselesaikan dengan baik berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak.

Maka dari itu Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, serta taufik, dan hidayah-Nya sehingga Penulis bisa menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini
2. Ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan dan nasihat untuk segera menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini
3. Bapak Nazaret Johan selaku Manger Folks Canteen Surabaya atas petunjuk, nasihat, bimbingan yang diberikan saat pelaksanaan kegiatan Kerja Praktik
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi
6. Bapak Valentinus Roby Hananto, S.Kom., M.Sc., OCA selaku dosen pembimbing Kerja Praktik atas arahan dan bimbingan yang diberikan selama ini

Surabaya, 04 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	5
2.3 Lokasi Perusahaan.....	6
2.4 Struktur Organisasi CV. Folks.....	7
2.5 Deskripsi bagan perusahaan	8
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 Reservasi.....	9
3.2 Website	9
3.3 Sistem Informasi	10
3.4 Aplikasi.....	10
3.5 Bagan Alur (<i>Flowchart</i>)	11
3.6 <i>Data Flow Diagram</i>	12
3.6.1 <i>Simbol DFD</i>	12
3.6.2 <i>Hierarki DFD</i>	13
3.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	14
3.8 <i>Power Designer</i>	14
3.9 <i>Microsoft Visio</i>	14
3.10 <i>Web Server</i>	15
3.11 <i>XAMPP</i>	15
3.12 <i>PHP Hypertext Preprocessor</i>	15

3.13	<i>Web Editor</i>	16
3.14	<i>MySQL</i>	16
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN		17
4.1	Analisa Sistem	17
4.2	Perancangan Sistem.....	18
4.2.1	<i>Document Flow</i>	19
4.2.2	<i>System Flow</i>	20
4.2.3	<i>Context Diagram</i>	21
4.2.4	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 0</i>	21
4.2.5	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Input Data Master</i>	22
4.2.6	<i>Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Pemesanan</i>	23
4.2.7	<i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	24
4.2.8	<i>Physical Data Model (PDM)</i>	25
4.2.9	Struktur <i>Table</i>	26
4.2.10	Design Input Output (GUI)	32
4.3	Kebutuhan Sistem	38
4.3.1	Perangkat Keras (Hardware)	38
4.3.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	38
4.4	Implementasi Sistem	38
BAB V PENUTUP		45
5.1.	Kesimpulan.....	45
5.2.	Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA		46
DAFTAR LAMPIRAN.....		47
BIODATA PENULIS		52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lokasi Perusahaan Tampak Pada Peta.....	6
Gambar 2.2 Alamat Perusahaan	6
Gambar 2.3 Struktur organisasi CV. Folks.	7
Gambar 3.1 <i>DFD</i> Umum (<i>Context Diagram</i>)	13
Gambar 3.2 Sub- <i>DFD</i> (<i>Level 0</i>)	13
Gambar 3.3 Sub- <i>DFD</i> (<i>Level 0</i>)	13
Gambar 4.1 <i>Document Flow</i>	19
Gambar 4.2 <i>System Flow</i> aplikasi reservasi	20
Gambar 4.3 <i>Contex Diagram</i>	21
Gambar 4.4 <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 0</i>	22
Gambar 4. 5 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	24
Gambar 4. 6 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	25
Gambar 4.7 <i>Dashboard (Home) Beranda</i>	32
Gambar 4.8 Menu Pendaftaran Akun Baru	33
Gambar 4.9 Menu <i>Login</i>	33
Gambar 4.10 Menu Pesanan dan Daftar Menu	34
Gambar 4.11 Menu Transaksi	35
Gambar 4.12 Menu <i>Master</i> Makanan dan Minuman.....	36
Gambar 4.13 Menu <i>History</i> Pemesanan	37
Gambar 4.14 Menu Grafik Pendapatan.....	37
Gambar 4.15 <i>Dashboard (Home) Beranda</i>	39
Gambar 4.16 Pendaftaran Akun Baru	39
Gambar 4.17 Menu <i>Login</i>	40

Gambar 4.18 Menu Pesanan dan Daftar menu	41
Gambar 4.19 Menu Transaksi	41
Gambar 4.20 Menu Master Makanan dan Minuman	42
Gambar 4.21 Menu Data Pemesanan	42
Gambar 4.22 Menu <i>History</i> Pemesanan	43
Gambar 4 23 Menu Grafik Pendapatan.....	44



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Deskripsi Bagan Perusahaan.....	8
Tabel 3. 1 Simbol Data Flow Diagram	12
Tabel 4.1 Tabel Admins	26
Tabel 4.2 Tabel <i>Articles</i>	27
Tabel 4.3 Pemesanan	27
Tabel 4.4 Detail Pemesanan	28
Tabel 4.5 <i>Users</i>	28
Tabel 4.6 Menu.....	29
Tabel 4.7 <i>Migrations</i>	29
Tabel 4.8 <i>Password Reset</i>	30
Tabel 4.9 Profil.....	31



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan teknologi informasi saat ini tidak bias dilepaskan dari perkembangan zaman, teknologi informasi adlah salah satu produk teknologi yang dapat membantu mempermudah manusia dalam mengelola data ekstra serta menyajikan informasi yang berkualitas, cepat dan akurat. Teknologi pada era globalisasi juga sangat berperan penting untuk menunjang aktivitas sehari- hari. Salah satu keuntungan dari penggunaan teknologi informasi adalah untuk memberikan kecepatan dan kemudahan pengguna dalam segi waktu, karena di zaman teknologi seperti ini kebiasaan pengguna teknologi atau user tidak mau menunggu terlalu lama dan bias di akses dimana saja. Oleh sebab itu, media internet sekarang sudah menjadi kebutuhan pokok bagi masyarakat. Hal itu dapat dilihat dari terus meningkatnya para pengguna layanan internet.

CV. Folks atau yang sering disebut folks kantin adalah restoran semi *café* dimana berfokus pada kopi. Sejak awal berdiri pada tahun 2008 perusahaan ini mempunyai bisnis ini kopi yang kemudian di kembangkan ke restoran dimaksudkan agar setiap pengunjung dapat mencoba dan merasakan kopi.

CV. Folks saat ini untuk melakukan pencatatan seperti pencatatan pemesanan restoran, pencatatan keuangan restoran, dan laporan bulanan semua di kerjakan di *Microsoft excel*. Media telepon di gunakan untuk berkomunikasi antara F.O (*Front Office*) restoran dengan pelanggan yang nantinya jika pelanggan telah memesan kemudian dicatat di *Microsoft excel*. Kegiatan ini sangat rentan dengan kesalahan

seperti : F.O melakukan *input* data pemesan 2 kali atau lebih kesalahan *input* pencatatan jam atau tanggal reservasi restoran yang sama, dalam satu minggu kesalahan terjadi dua sampai tiga kali, hal ini mengakibatkan tingkat kepercayaan pengguna layanan menurun dan juga memerlukan waktu lebih. Di CV. Folks belum adanya *system* informasi yang mendukung kegiatan dari pemesanan tempat sampai pencatatan laporan bulanan.

Dari pernyataan tersebut, maka akan di bangun sebuah *website booking* online. CV. Folks yang akan menyajikan informasi terkait dengan data tempat yang sudah di *booking* untuk menghindari data *booking* yang berlebihan atau melebihi kuota kursi yang di sediakan dan juga pencatatan laporan secara otomatis dicatat dalam bulanan.

Sehingga dengan adanya website ini, pengguna bisa berpindah melalui website yang telah di bangun bertujuan memudahkan dan menunjang proses bisnis yang ada di CV. Folks. Untuk melihat informasi laporan karyawan dapat langsung meng unduh melalui halaman admin pada *website*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada pada restoran CV. Folks adalah sebagai berikut:” Bagaimana membuat rancang bangun aplikasi reservasi tempat berbasis *web* pada Restoran CV. Folks? ”

1.3 Batasan Masalah

1. *Website* ini hanya mampu melakukan booking tempat dan informasi sisa *quota* tempat di restoran CV. Folks.
2. Perancangan sistem ini menyediakan informasi tentang pelayanan reservasi tempat.
3. Aplikasi ini menyediakan fasilitas bertransaksi secara *online*.
4. Proses pembayaran hanya melalui proses *transfer* rekening.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuannya adalah menghasilkan aplikasi reservasi restoran *online* pada CV. Folks.

1.5 Manfaat Penelitian

Di harapkan hasil dari Reservasi restoran CV. Folks ini nantinya akan memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Mempermudah di dalam proses pemesanan kursi secara *online* (reservasi)
2. Mengatasi kesalahan didalam proses reservasi dan pencatatan.
3. Memberikan informasi profil restoran, informasi paket makanan yang bias di pesan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN.

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang yang melandasi studi kasus ini serta perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan

sistematika penulisan yang mendeskripsikan semuanya menjadi pengantar.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini dibahas tentang profil perusahaan, visi dan misi serta struktur organisasi yang berhubungan langsung dengan CV. Folks.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan berisi tentang pembahasan teori yang bersangkutan dalam pembuatan aplikasi booking restoran ini. Yaitu Reservasi, *Website*, Sistem Informasi, Aplikasi, Bagan, Alur(*Flowchart*), *Data Flow Diagram*, Simbol *DFD*, Hierarki *DFD*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Power Designer*, *Microsoft Visio*, *Web Server*, *XAMPP*, *PHP (Protocol Hypertext Propocessor)*, *Web Editor*, *MySQL*.

BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Pada bab ini akan menjelaskan tentang semua pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktik yang meliputi perencanaan (studi lapangan dan studi kepustakaan), mendesain sistem (*system flow*, *data flow diagram (DFD)*, *entity relationship diagram (ERD)*, *conceptuap data model (CDM)*, dan *physical data model (PDM)*, *database management system (DBMS)*, *interface* dan penggunaan).

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berguna sebagai masukan agar sistem dapat dikembangkan nantinya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

CV. Folks yang berdiri pada tahun 2010 adalah salah satu restoran yang bertema seperti *coffe shop* pendekatan yang dilakukan cukup unik dengan menggabungkan makanan restoran pada umumnya dengan menggunakan kopi sebagai bahan utamanya. Tidak hanya menjual kopinya namun CV. Folks mampu mengkreasikan makanan dan khususnya kopi sebagai karya seni yang dapat dikonsumsi oleh semua kalangan.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

CV. Folks telah menerapkan suatu visi misi atau pandangan yang hendak dicapai. Rumusan visi tersebut adalah “memperkenalkan kopi” sebagai bahan makanan yang dapat dikonsumsi menjadi apapun. Ada juga beberapa visi misi yang dicapai CV. Folks yang sering disebut Folks Canteen ini antara lain :

Visi :

1. Menjadikan kopi dan makanan sebagai merek yang dikenal secara nasional.
2. Menjadikan kopi & *chef* sebagai *trend setter* dan *lifestyle*.

Misi :

1. Memberikan kualitas kepada pelanggan

2. Memotivasi orang.
3. Membuat pelanggan puas.
4. Menciptakan komunitas.

2.3 Lokasi Perusahaan

Alamat perusahaan berada di Jl. Slamet 8a, Kota Surabaya, Jawa timur



Gambar 2.1 Lokasi Perusahaan Tampak Pada Peta

folks coffee and tea SURABAYA

Website

Jurusan

Save

4.1 ★★★★★ 13 Google reviews

Kafe

Address: Jl. Slamet No.8 A, Ketabang, Genteng, Kota SBY, Jawa Timur 60272

Jam: Closed · Opens 10:00 Thu ▾

Phone: 0821-4079-4733

[Suggest an edit](#)

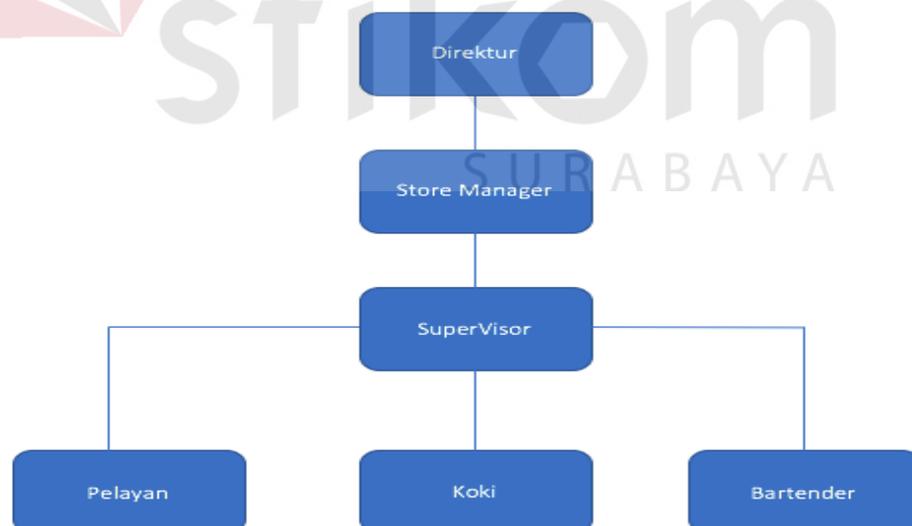
Gambar 2.2 Alamat Perusahaan

2.4 Struktur Organisasi CV. Folks

Struktur organisasi di CV. Folks bersifat fleksibel yang memiliki pola gerak dinamis karena di sesuaikan dengan kondisi lapangan dan melihat efektivitas dan efesiensi kebutuhan akan wewenang dan tanggung jawab demi kelancaran operasional. Struktur organisasi di CV. Folks dibagi dalam 6 divisi:

1. Direktur Utama
2. *Store Manager*
3. *Supervisor*
4. Koki
5. *Bartender*
6. Pelayan

Adapun bagan dari struktur organisasi CV. Folks Batu dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.3 Struktur organisasi CV. Folks.

2.5 Deskripsi bagan perusahaan

Tabel 2.1 Deskripsi Bagan Perusahaan

JOB	Deskripsi
Direktur	Menerima laporan dari Store manager dan juga mengembangkan strategi untuk kelangsungan CV. Folks
Store Manager	Membuat laporan yang akan di berikan kepada direktur
Supervisor	Membuat laporan bulanan terkait pemasukan dan pengeluaran serta melakukan restock bahan makanan.
Bartender	Bertugas membuat seni kopi yang akan di sajikan ke customer
Koki	Bagian dapur dimana membuat makanan kelas restoran dimana nantinya akan di berikan kepada pelayan
Pelayan	Memberikan pelayanan ke <i>customer</i> hingga melakukan order.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Reservasi

Reservasi adalah sebuah proses klerikal atau elektronik dimana produk perjalanan seperti tiket pesawat, kamar hotel, kamar pada kapal pesiar tersedia untuk dipakai dan pada akhirnya dibeli oleh individu secara spesifik. Reservasi adalah suatu permintaan untuk memperoleh sejumlah paket yang dilakukan beberapa waktu sebelumnya melalui berbagai sumber dengan menggunakan berbagai cara pemesanan untuk memastikan bahwa tamu akan memperoleh pelayanan seperti yang di inginkan ketika pada waktu kedatangan. Bagian reservasi merupakan salah satu bagian yang terpenting pada kantor depan (*front office*), sebab tinggi rendahnya pemesanan wisata tergantung pada bagian ini. Hal ini disebabkan pihak wisata tidak bisa memperhitungkan jumlah pemesanan setiap harinya. Tindakan menerima reservasi dinamakan sebagai tindakan menjual paket wisata, dimana sebelum tamu / pelanggan datang atau tiba di tempat wisata maka tamu terlebih dahulu harus melakukan reservasi guna mendapatkan kepastian akan tersedianya paket wisata. Pemesanan paket wisata dapat dilakukan tamu beberapa hari atau beberapa minggu sebelumnya. (Yuhefizar.2013).

3.2 Website

World Wide Web atau *WWW* atau juga dikenal dengan *WEB* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai *computer* yang terhubung ke internet. *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai *computer* yang terhubung ke *internet* dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai

informasi yang serius; dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Yuhefizar, 2013).

3.3 Sistem Informasi

Definisi Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan .

Definisi sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variable-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya dalam sistem informasi bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang. Alur informasi sangat diperlukan dalam sistem informasi, hal ini disebabkan keanekaragaman kebutuhan akan suatu informasi oleh pengguna informasi (Sutabri, Tata. 2004).

3.4 Aplikasi

Aplikasi (*application*) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Perangkat lunak aplikasi (*application software*) merupakan program yang biasa dipakai oleh pemakai untuk melakukan tugas-tugas yang

spesifik; misalnya untuk membuat dokumen, memanipulasi foto, atau membuat laporan keuangan. Dari pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak yang difungsikan sebagai alat bantu untuk mengerjakan perihal tertentu, mempermudah jalannya proses bisnis atau kegiatan suatu perusahaan .

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Kadir, Abdul. 2013).

3.5 Bagan Alur (*Flowchart*)

Flowchart atau bagan alur merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah (prosedur) beserta aliran data dengan symbol-simbol standar yang mudah dipahami. Dalam kehidupan sehari-hari, *flowchart* banyak digunakan di pusat-pusat layanan seperti kantor pemerintahan, bank, rumah sakit, organisasi dan perusahaan. Menurut teori, *flowchart* dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu *flowchart* dokumen, *flowchart* sistem, dan *flowchart* program. *Flowchart* dokumen menggambarkan aliran data dan informasi antar area (divisi), dalam sebuah perusahaan. Sedangkan *flowchart* sistem lebih menekankan pada gambaran tentang aliran input, prosedur pemrosesan, dan output yang dihasilkan. Dan *flowchart* program lebih banyak digunakan untuk menggambarkan logika suatu prosedur penyelesaian masalah dalam pemrograman komputer (Kristanto, Andi. 2008).

3.6 Data Flow Diagram

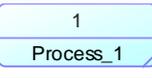
Data Flow Diagram adalah segala bentuk aliran data (transaksi dan aktivitas) dalam sebuah organisasi / perusahaan yang didokumentasikan dengan baik sebagai alat pengendalian manajemen yang cukup afektif.

Data Flow Diagram mencakup asal data dan tujuan data, proses yang dilakukan, beserta penyimpanannya. Selain untuk keperluan pengendalian, *Data Flow Diagram* juga sering digunakan untuk membantu proses desain dan pengembangan sistem informasi (Kristanto, Andi. 2008).

3.6.1 Simbol DFD

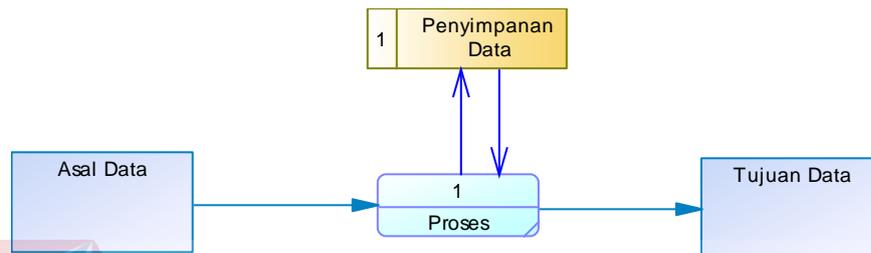
Seperti bentuk dokumentasi lainnya, *DFD* juga menggunakan symbol-simbol dengan makna tertentu. Secara umum, *DFD* memiliki empat simbol utama yang mewakili asal dan tujuan data, aliran data, proses data, dan penyimpanannya.

Tabel 3. 1 Simbol Data Flow Diagram

Simbol	Nama
	Asal dan sumber data
	Aliran Data
	Penyimpanan Data
	Proses Data

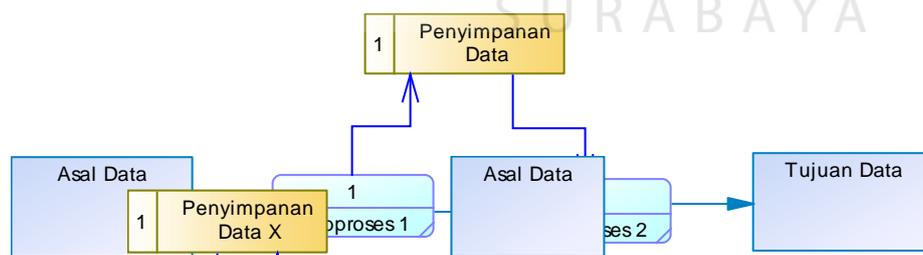
3.6.2 Hierarki DFD

Data Flow Diagram juga merupakan teknik dokumentasi yang mengandung unsur deduktif. *DFD* digambarkan dalam beberapa hierarki dengan logika dari umum ke khusus. Bentuk umum *DFD* umum dikenal dengan istilah *Context Diagram*.

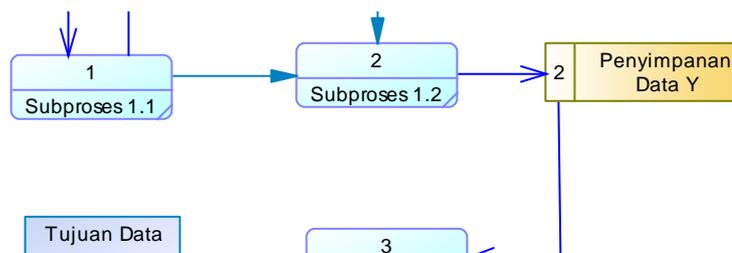


Gambar 3.1 DFD Umum (*Context Diagram*)

Untuk memudahkan analisis dan proses desain sistem informasi, kita boleh mengekstrak proses *DFD* menjadi sub-*DFD* secara hierarkis yang lebih detail seperti contoh berikut.



Gambar 3.2 Sub-DFD (*Level 0*)



Gambar 3.3 Sub-DFD (*Level 0*)

3.7 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Untuk membuat aplikasi *database*, seorang *programmer* harus mendesain model *database* dengan konsep yang logis. Salah satu metode yang sering digunakan untuk mendesain model *database* adalah *Entity Relationship Diagram (ERD)*. ERD digunakan untuk menggambarkan skema data dalam tiga perspektif entitas (yang diwakili dalam bentuk tabel) (Kadir, Abdul. 2013).

3.8 *Power Designer*

Adalah software pemodelan yang memiliki banyak fungsi diantaranya adalah untuk merancang serta *manage database*. Sangat cocok untuk *database* yang berukuran besar serta memiliki tingkat kompleksitas yang cukup rumit. *Power designer* cocok untuk digunakan pada saat kita membutuhkan design *database* yang kuat dan fleksibel dan membutuhkan waktu yang cepat untuk konstruksi *database*.

Software ini juga sering digunakan di perusahaan – perusahaan karena lebih memudahkan mereka untuk melihat secara grafis dari *database* tersebut (Heriyanto, Imam dan Raharjo, Budi dan Enjan. 2010).

3.9 *Microsoft Visio*

Pada dasarnya , *visio* diciptakan untuk memudahkan kita dalam membuat berbagai diagram dengan *professional-looking* untuk memudahkan pemahaman/komunikasi, dokumentasi, proses analisis informasi, data, sistem dan proses. *Visio* dapat dikategorikan sebagai *software* yang *relative* sangat mudah pengoperasiannya. Untuk membuat sebuah objek/bagan, cukup menggunakan teknik *drag* dan *drop* (Arief, Rudyanto. 2011).

3.10 *Web Server*

Web server merupakan sebuah perangkat lunak dalam server yang berfungsi menerima permintaan (*request*) berupa halaman *web* melalui *HTTP* atau *HTTPS* dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali (*response*) hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* yang umumnya berbentuk dokumen *HTML*.

Apache merupakan *web server* yang paling banyak dipergunakan di *Internet*. Program ini pertama kali didesain untuk sistem operasi lingkungan *UNIX*. Namun demikian, pada beberapa versi berikutnya *Apache* mengeluarkan programnya yang dapat dijalankan di *Windows NT* (Suhesti, Septi. 2009).

3.11 *XAMPP*

XAMPP merupakan aplikasi *server* yang menggabungkan beberapa aplikasi *server* yang biasa digunakan di *web server*. Berikut beberapa komponen-komponen yang terdapat pada *XAMPP*, yaitu : *Apache (web server)*, *MySQL (database server)*, *Filezilla FTP server*, *Mercury Mail (mail server)*, *phpMyAdmin (web-based interface MySQL)* (Riyanto, 2011).

3.12 *PHP Hypertext Preprocessor*

PHP adalah kode/skrip yang akan dieksekusi pada *server side*. Skrip *PHP* akan membuat suatu aplikasi dapat di-integrasikan ke dalam *HTML*, sehingga suatu halaman *web* tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat *server-side* berarti pengerjaan skrip dilakukan di *server*, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* (Nugroho, Adi. 2007).

3.13 Web Editor

Web editor merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengetikkan perintah *script* yang digunakan baik itu *client side scripting* ataupun *server side scripting* bahkan beberapa *web editor* dapat digunakan untuk mengatur *layout/* tampilan halaman *web* secara *instant*, berikut contoh *web editor*: *Notepad++*, *Macromedia Dreamweaver*, *Ultra Edit*, *Adobe Go Live*, *NetBean7*.

Notepad++ adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi *Windows*. *Notepad++* menggunakan komponen *Scintilla* untuk dapat menampilkan dan menyuntingan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman. *Notepad++* didistribusikan sebagai perangkat lunak bebas. Proyek ini dilayani oleh *Sourceforge.net* dengan telah diunduh lebih dari 27 juta kali dan dua kali memenangkan penghargaan *SourceForge Community Choice Award for Best Developer Tool* (Kristanto, Andi. 2008).

3.14 MySQL

MySQL adalah DBMS yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi dari *General Public License (GPL)*, dimana setiap orang bebas untuk menggunakannya tetapi tidak boleh untuk dijadikan program induk turunan bersifat komersial (Ramadhan, Arief. 2006).

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan langkah awal untuk mengetahui model sistem yang dibutuhkan oleh perusahaan. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai mekanisme *design* aplikasi reservasi tempat berbasis *web* pada Restoran CV. Folks. Selanjutnya dilakukan analisa proses bisnis untuk mengidentifikasi permasalahan pada proses design aplikasi reservasi tempat berbasis *web* pada Restoran CV. Folks.

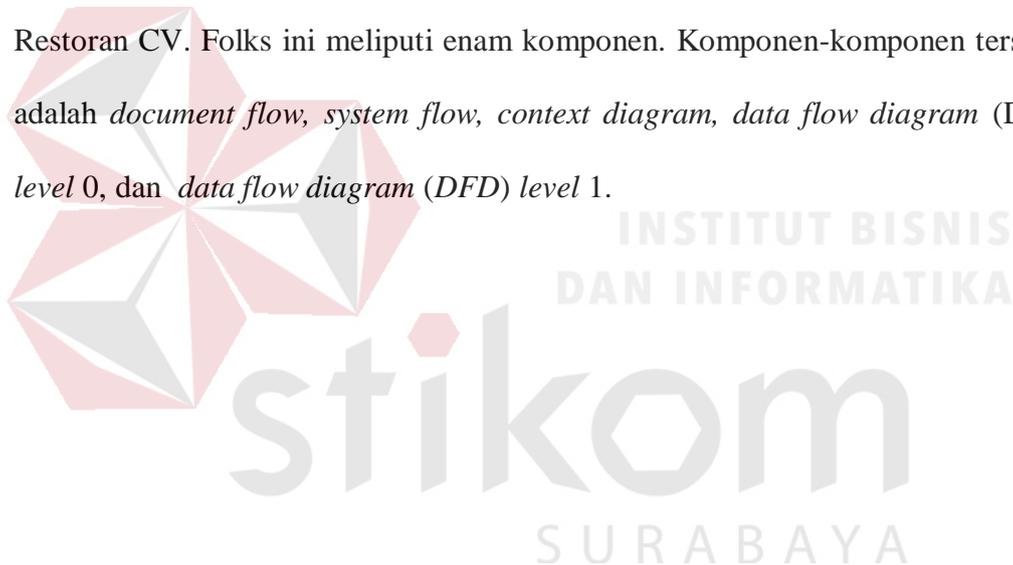
Berdasarkan hasil wawancara dan analisis proses reservasi tempat atau restoran pada CV. Folks ditemukan suatu permasalahan bahwa proses reservasi tempat yang menggunakan telepon dan *Microsoft Excel* masih sangat rentan dengan kesalahan seperti : F.O melakukan input data pemesan 2 kali atau lebih kesalahan input pencatatan jam atau tanggal reservasi restoran yang sama, dalam satu minggu kesalahan terjadi 2 sampai 3 kali, hal ini mengakibatkan tingkat kepercayaan pengguna layanan menurun dan juga memerlukan waktu lebih. Di CV. Folks belum adanya *system* informasi yang mendukung kegiatan dari pemesanan tempat sampai pencatatan laporan bulanan.

Dari pernyataan tersebut, maka akan di bangun sebuah website booking online. CV. Folks yang akan menyajikan informasi terkait dengan data tempat yang sudah di booking untuk menghindari data booking yang berlebihan atau melebihi kuota kursi yang di sediakan dan juga pencatatan laporan secara otomatis dicatat dalam bulanan.

Analisis internal dan eksternal perusahaan akan dilakukan untuk menghasilkan perencanaan sistem yang baik dan dapat mendukung proses bisnis perusahaan. Data dan informasi yang dibutuhkan dalam merancang bangun aplikasi reservasi tempat berbasis *web* pada Restoran CV. Folks ini meliputi data booking tempat, informasi sisa quota tempat, dan informasi transaksi pembayaran saat ini untuk menghasilkan sebuah sistem informasi yang terstruktur dan terkomputerisasi.

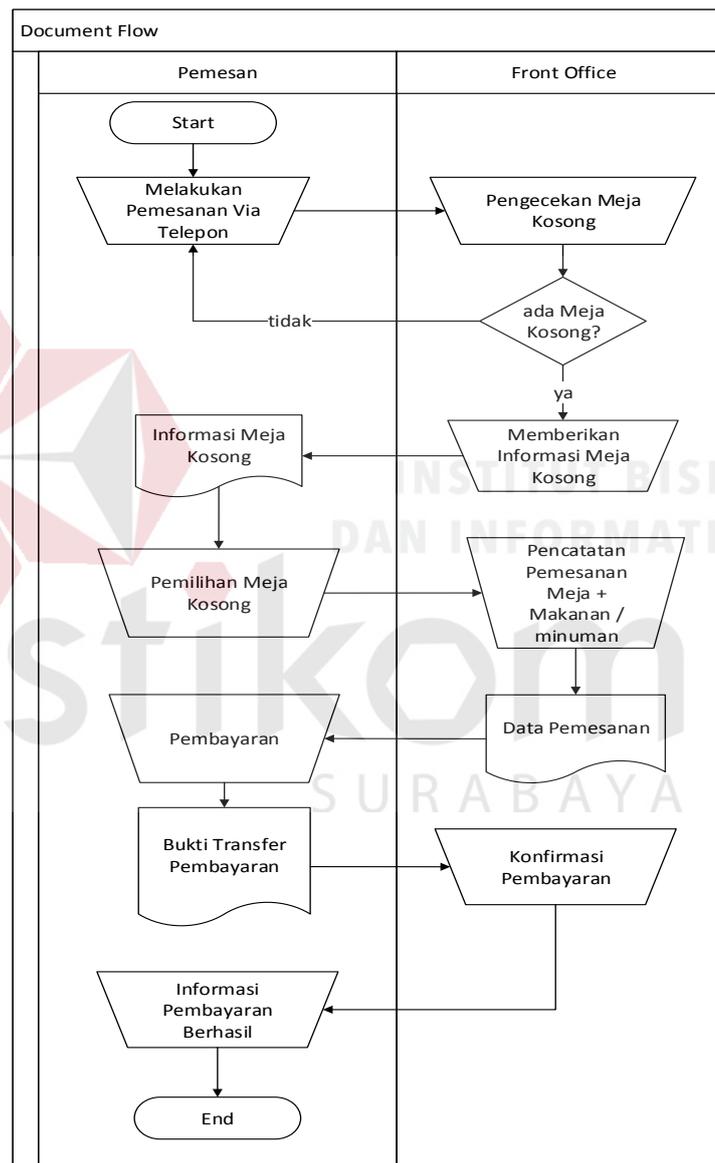
4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada aplikasi reservasi tempat berbasis *web* pada Restoran CV. Folks ini meliputi enam komponen. Komponen-komponen tersebut adalah *document flow*, *system flow*, *context diagram*, *data flow diagram (DFD) level 0*, dan *data flow diagram (DFD) level 1*.



4.2.1 Document Flow

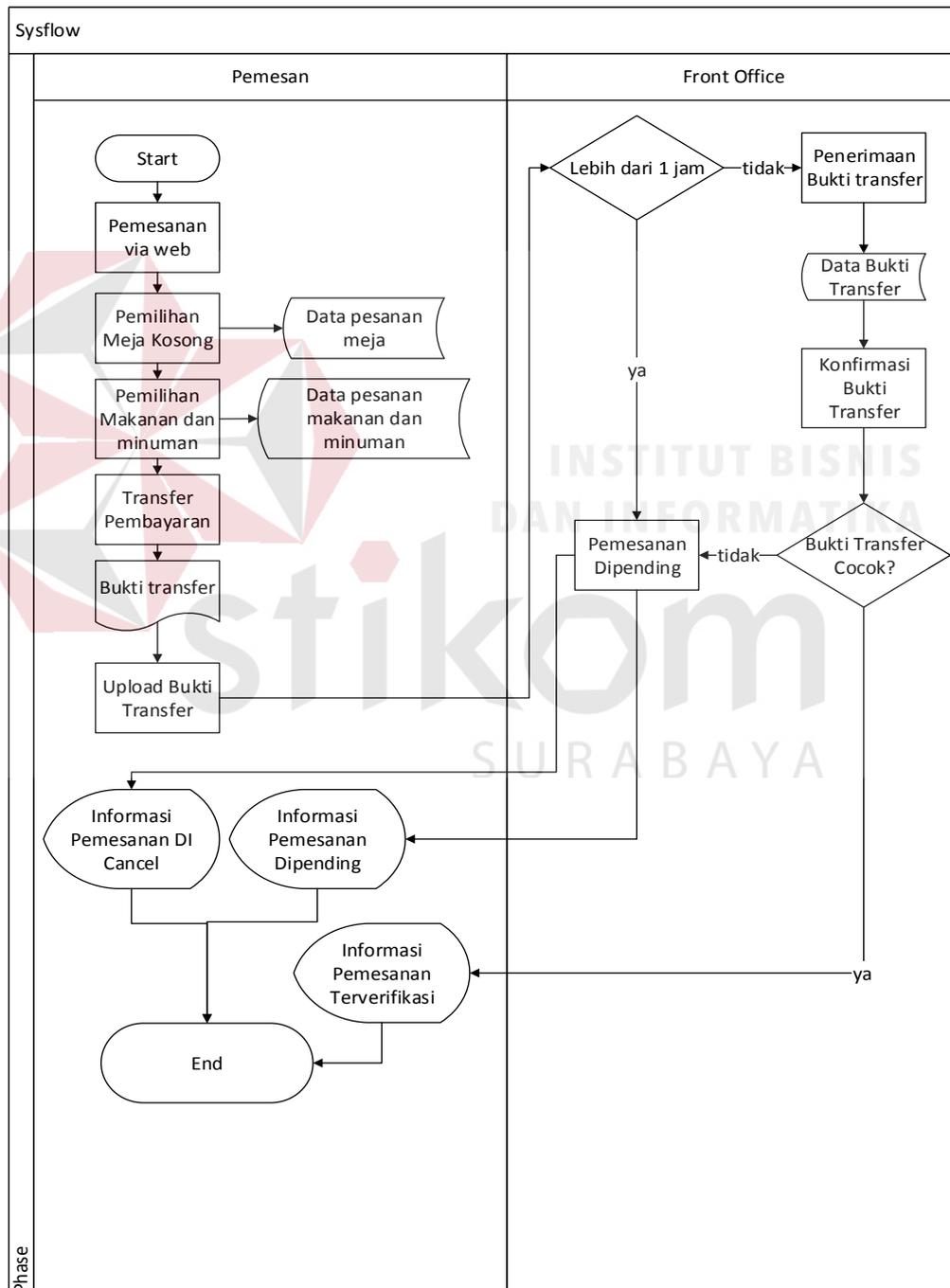
Document Flow menggambarkan aliran dokumen yang sedang berlangsung saat ini pada perusahaan. *Document flow* ini dibuat berdasarkan hasil survey mengenai proses reservasi tempat atau restoran pada CV. Folks. Berikut *document flow* pemesanan tempat dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 *Document Flow*

4.2.2 System Flow

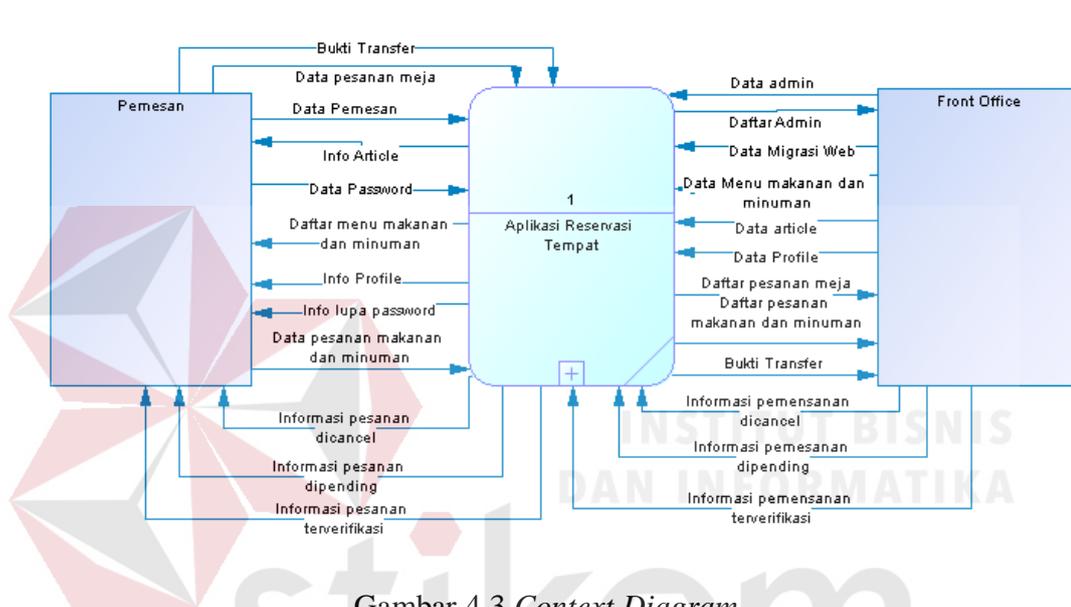
System Flow merupakan gambaran mengenai sistem yang akan dibangun. Berikut *system flow* aplikasi reservasi tempat berbasis web pada Restoran CV. Folks yang digunakan sebagai acuan reservasi tempat. *Sysflow* dapat dilihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 System Flow aplikasi reservasi

4.2.3 Context Diagram

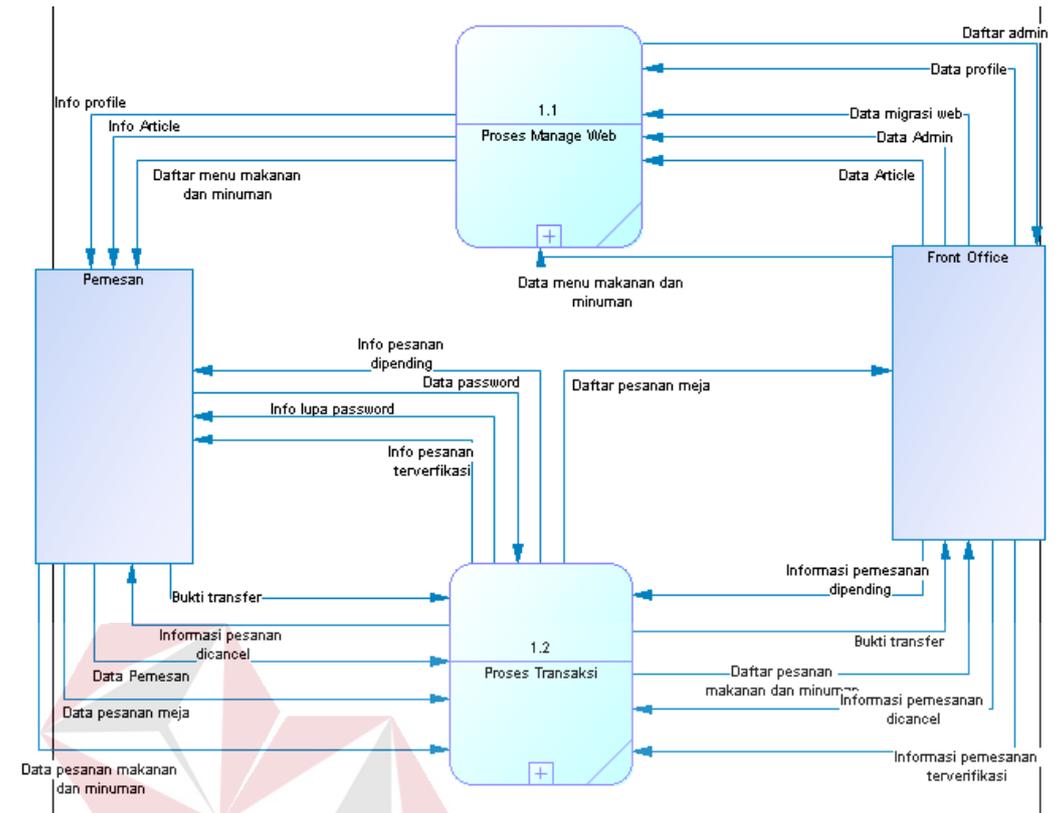
Context Diagram menggambarkan proses sistem secara umum pada *context diagram* dari aplikasi reservasi tempat berbasis web pada Restoran CV. Folks ini memiliki 2 entitas diantaranya yaitu pelanggan dan *front office* Berikut ini adalah *context diagram* dari aplikasi reservasi tempat berbasis web pada Restoran CV. Folks dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Context Diagram

4.2.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

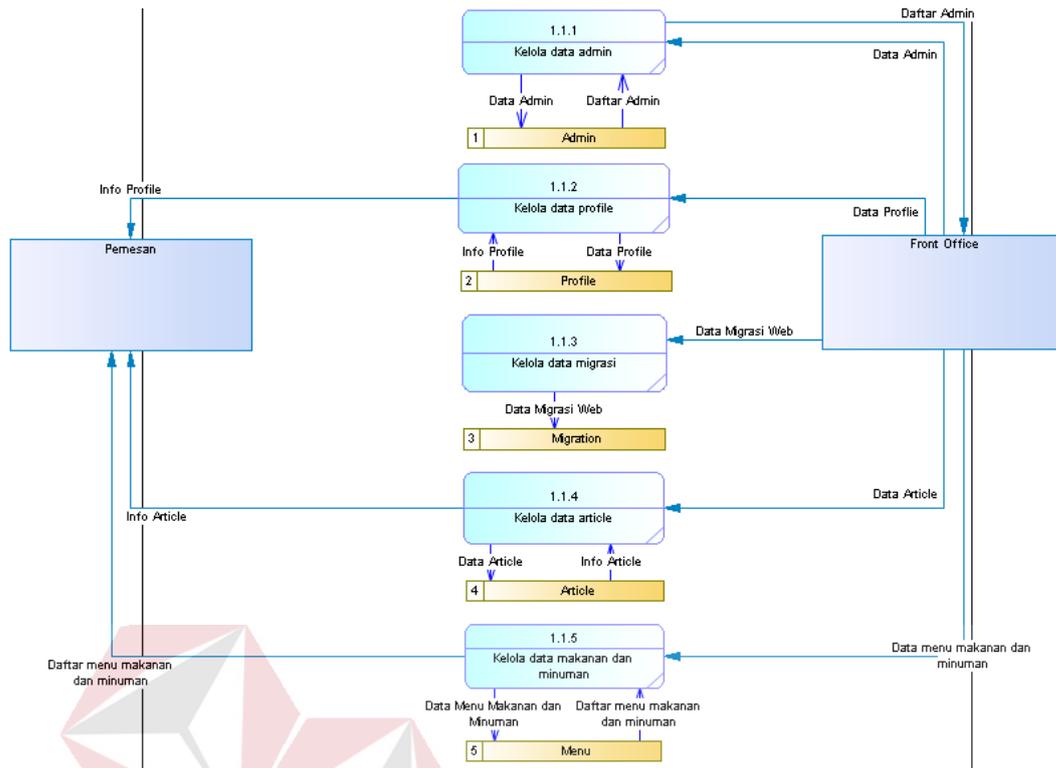
Data Flow Diagram (DFD) level 0 merupakan hasil *decompose* dari *context diagram*. Pada *data flow diagram level 0* ini terdapat dua proses di dalamnya, proses tersebut antara lain *entry data* dan pengecekan. Berikut ini adalah DFD level 0 dari aplikasi *reservasi* tempat berbasis *web* pada Restoran CV. Folks dapat dilihat pada Gambar 4.4 belakang



Gambar 4.4 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

4.2.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Input Data Master

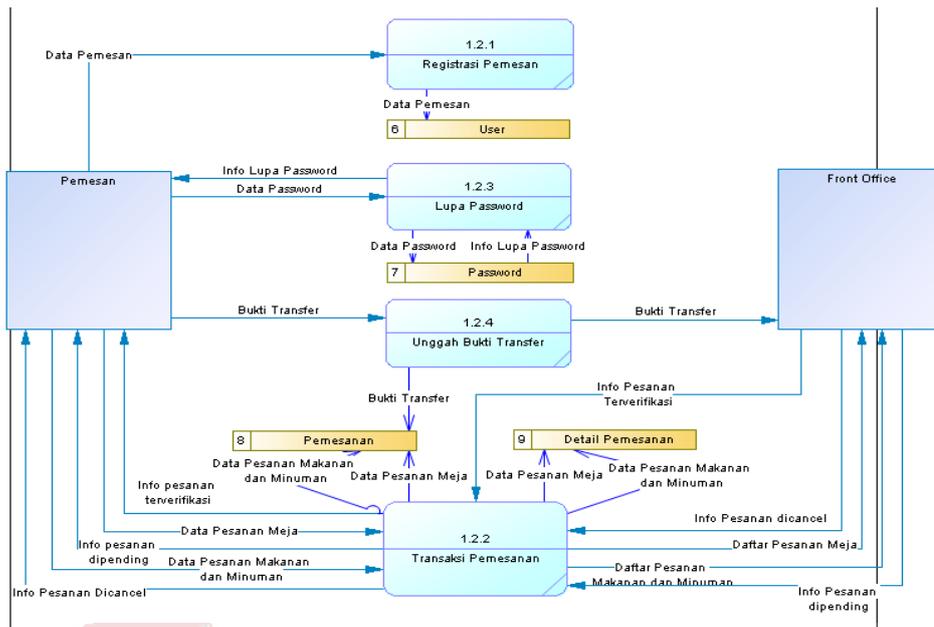
DFD level 1 input data master ini merupakan hasil decomposisi dari level 0, yang artinya diagram menjelaskan lebih rinci proses yang ada. Terdapat proses pengolahan data. DFD Level 1 Input Data Master dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

4.2.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Pemesanan

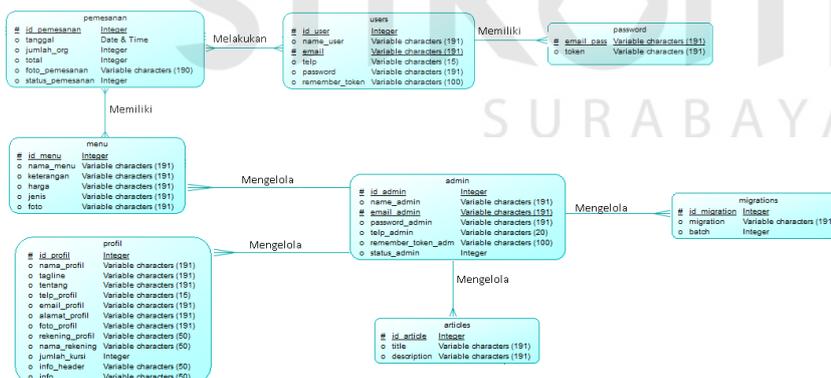
DFD level 1 *import data master* ini merupakan hasil decomposisi dari level 0, yang artinya diagram menjelaskan lebih rinci proses yang ada. Terdapat proses *import data master*. *Master* pemesanan bisa di lihat pada gambar 4.6 di belakang



Gambar 4.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Pemesanan

4.2.7 Conceptual Data Model (CDM)

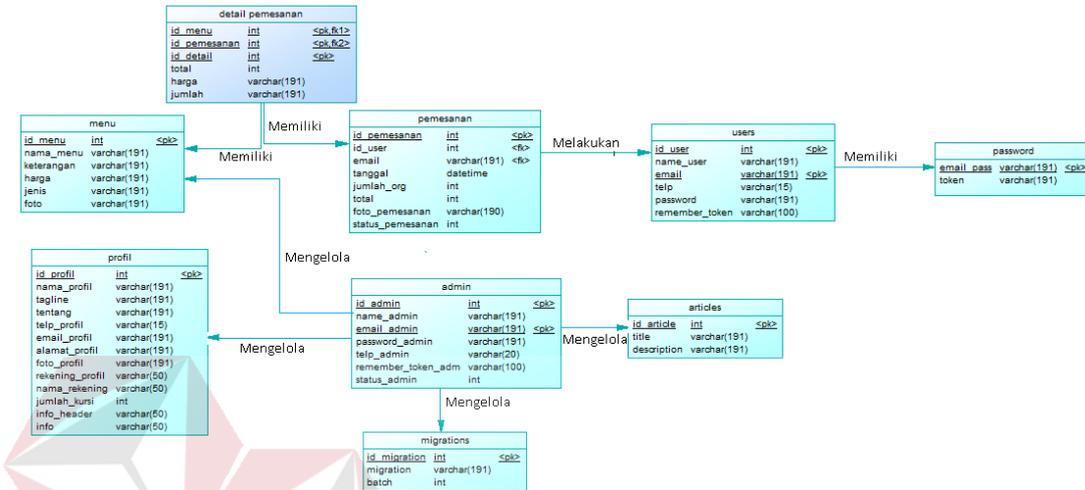
Conceptual Data Model (CDM) menggambarkan kebutuhan tabel pada database yang akan digunakan pada aplikasi. CDM pada aplikasi reservasi tempat berbasis web pada Restoran CV. Folks ini menggunakan 8 tabel.



Gambar 4.7 Conceptual Data Model (CDM)

4.2.8 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) menggambarkan struktur tabel yang akan digunakan pada aplikasi reservasi. Berikut ini adalah bentuk *PDM* yang digunakan pada aplikasi reservasi.



Gambar 4.8 Physical Data Model (PDM)

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

4.2.9 Struktur Table

Struktur *table* yang digunakan dalam aplikasi reservasi tempat berbasis *web* pada Restoran CV. Folks adalah sebagai berikut :

a) Nama Tabel : admins

Primary Key : id

Foreign Key :-

Fungsi : Menyimpan data admin

Tabel 4.1 Tabel Admins

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	integer	-	<i>Primary key</i>
2	name	varchar	191	-
3	email	Varchar	191	-
4	password	Varchar	191	-
5	status	integer	11	-
6	telp	varchar	20	-
7	Remember_token	varchar	100	-

b) Nama Tabel : articles

Primary Key : id

Foreign Key :-

Fungsi : Menyimpan data artikel

Tabel 4.2 Tabel Articles

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	integer	-	<i>Primary key</i>
2	title	varchar	191	-
3	Description	varchar	191	-

c) Nama Tabel : pemesanan

Primary Key : id

Foreign Key : id_user

Fungsi : Menyimpan data pemesanan

Tabel 4.3 Pemesanan

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	integer	-	<i>Primary key</i>
2	Id_user	integer	11	-
3	tanggal	datetime	-	-
4	Jumlah_orang	integer	11	-
5	status	varchar	191	-
6	total	integer	11	-
7	foto	varchar	190	-

d) Nama Tabel : detail pemesanan

Primary Key : id

Foreign Key : id_pemesanan, id_menu

Fungsi : Menyimpan data detail pemesanan

Tabel 4.4 Detail Pemesanan

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	integer	11	<i>Primary key</i>
2	Id_pemesanan	integer	11	<i>Foreign Key</i>
3	Id_menu	integer	11	<i>Foreign Key</i>
4	jumlah	integer	11	-
5	harga	integer	11	-
6	Total	integer	11	-

e) Nama Tabel : users

Primary Key : id dan email

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data *user*

Tabel 4.5 Users

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	integer	10	<i>Primary key</i>
2	name	varchar	191	-
3	email	varchar	191	<i>Primary key</i>
4	telp	varchar	15	-
5	password	varchar	191	-
6	Remember_token	varchar	100	-

f) Nama Tabel : menu

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data menu

Tabel 4.6 Menu

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	integer	10	<i>Primary key</i>
2	nama	varchar	191	-
3	keterangan	varchar	191	-
4	Harga	varchar	191	-
5	jenis	varchar	191	-
6	foto	varchar	191	-

g) Nama Tabel : *migrations*

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data migrasi

Tabel 4.7 *Migrations*

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	integer	10	<i>Primary key</i>
2	migration	varchar	191	-
3	batch	integer	11	-

h) Nama Tabel : *password reset*

Primary Key : -

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data *password*

Tabel 4.8 *Password Reset*

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	email	varchar	191	<i>Primary key</i>
2	token	varchar	191	-

i) Nama Tabel : profil

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data profil

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Tabel 4.9 Profil

No	Nama Kolom	Tipe	Panjang	Keterangan
1	id	integer	10	<i>Primary key</i>
2	nama	varchar	191	-
3	tagline	varchar	191	-
4	tentang	varchar	191	-
5	telp	varchar	191	-
6	email	varchar	191	-
7	Foto	varchar	190	-
8	Rekening	varchar	190	-
9	Nama_rekening	varchar	100	-
10	Jumlah_kursi	integer	-	-
11	Info_header	varchar	50	-
12	info	varchar	150	-
13	alamat	varchar	190	-

4.2.10 Design Input Output (GUI)

Design Input Output ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan penggunaan aplikasi pada masing-masing pengguna sesuai dengan fungsi-fungsi yang ada. Adapun penjelasan masing-masing fungsi adalah sebagai berikut.

A. Dashboard (Home) Beranda

Menu Beranda merupakan *menu* yang digunakan oleh *user* atau pelanggan untuk mengunjungi halaman *web* reservasi tempat makan dan minum pada CV. Folks. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 Dashboard (Home) Beranda

B. Pendaftaran Akun Baru

Menu Pendaftaran Akun Baru merupakan menu yang digunakan oleh *user* atau pelanggan untuk membuat akun baru pada *web* reservasi. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.9

Folk Canteen Beranda Login Daftar

Daftar Akun Baru

Nama Lengkap

Nomor Telp

Email

Password

Confirm Password

Pengalaman dan sensasi liburan bersama keluarga dapat di lengkapi dengan menu makanan bersama keluarga. Semuanya dapat di pesan.

Copyright © Folks Canteen 2017

Gambar 4.9 Menu Pendaftaran Akun Baru

C. Menu Login

Menu *Login* merupakan menu yang digunakan oleh *user* atau pelanggan untuk masuk atau *login* ke halaman *web* reservasi tempat makan dan minum pada CV. Folks dengan akun yang sudah dibuat. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.10

Folk Canteen Beranda Login Daftar

Login

email

password

Pengalaman dan sensasi liburan bersama keluarga dapat di lengkapi dengan menu makanan bersama keluarga. Semuanya dapat di pesan.

Copyright © Folks Canteen 2017

Gambar 4.10 Menu Login

D. Menu Pesanan dan Daftar Menu

Menu Pesanan dan Daftar Menu merupakan menu yang digunakan oleh user atau pelanggan untuk melihat daftar menu makanan dan minuman. Pada menu ini user dapat memesan makanan dan minuman juga. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.11

Folk Canteen Beranda Pesanan dan Daftar Menu Akun Saya Logout

Daftar Pesanan Makanan dan Minuman

Pemesanan Tempat Tanggal : 2018-05-31 13:00:00
Jumlah Kursi : 7 [Batal](#)

#	Nama	Harga	Jumlah	Total	Aksi
1	Soto Achong	50000	1	50000	- + Hapus
Total Semua				Rp. 50000	Hapus Semua

[Checkout Pembayaran](#)

Soto Achong

Rp. 50000

[Detail](#) [Pesan](#)

Es Teh

Rp. 3000

[Detail](#) [Pesan](#)

Paket Mantab

Rp. 75000

[Detail](#) [Pesan](#)

Copyright © Folk Canteen 2017

Gambar 4.11 Menu Pesanan dan Daftar Menu

E. Menu Transaksi

Menu Transaksi merupakan menu yang digunakan oleh user atau pelanggan untuk melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.12

Folk Canteen Beranda Pesanan dan Daftar Menu Akun Saya Logout

Checkout Pemesanan

Daftar Pesanan Makanan dan Minuman

Pemesanan Tempat Tanggal : 2018-05-31 13:00:00
 Jumlah Kursi : 7 [Batal](#)

#	Nama	Harga	Jumlah	Total
1	Soto Achong	50000	1	50000
			Total Semua	Rp. 50000

Transfer Ke Rekening : 6229375735 Atas nama : Folks Canteen (BCA)
 Bayar dengan uang pas dan upload foto bukti transfer pembayaran

Total – Rp. 50000

Upload Bukti Pembayaran

No File Selected

Copyright © Folks Canteen 2017

Gambar 4.12 Menu Transaksi

F. Menu Master Makanan dan Minuman

Menu Master Makanan dan Minuman merupakan menu yang digunakan oleh *front office* untuk menambah dan mengedit daftar makanan dan minuman. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.13

Folk Canteen Logout

Hi User

Master Data dan Menu

Makanan dan Minuman

Transaksi

Pemesanan

History Pemesanan

Grafik Pendapatan

Profil Web

Dashboard

Tambah Data

Data Makanan dan Minuman

Show Entries Search :

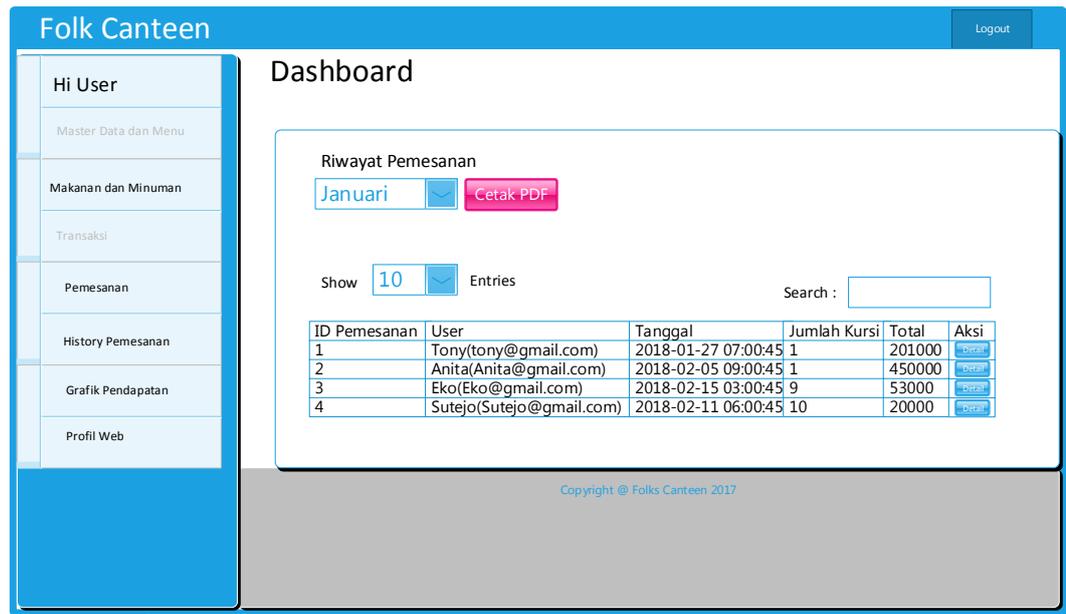
ID Menu	Jenis	Nama	Harga	Aksi
1	Makanan	Soto Achong	50000	 
2	Makanan	Sego Campur mendan Joss	17000	 
3	Minuman	Esteh	3000	 
4	Paket	Paket Mantab	750000	 

Copyright © Folks Canteen 2017

Gambar 4.13 Menu Master Makanan dan Minuman

G. Menu *History Pemesanan*

Menu *History Pemesanan* merupakan menu yang digunakan oleh *front office* untuk melihat riwayat pemesanan tempat yang telah dipesan oleh *user* sebelumnya. Pada menu ini *front office* juga dapat melihat detail riwayat pemesanan dan mencetak riwayat pemesanan tersebut. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.14



Folk Canteen Logout

Hi User

- Master Data dan Menu
- Makanan dan Minuman
- Transaksi
- Pemesanan
- History Pemesanan
- Grafik Pendapatan
- Profil Web

Dashboard

Riwayat Pemesanan

Januari Cetak PDF

Show 10 Entries Search :

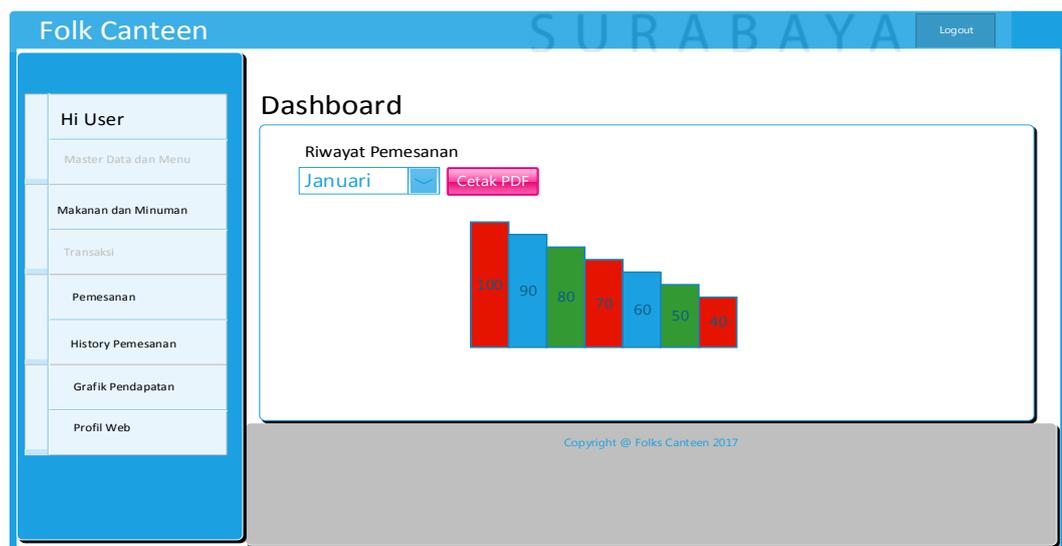
ID Pemesanan	User	Tanggal	Jumlah Kursi	Total	Aksi
1	Tony(tony@gmail.com)	2018-01-27 07:00:45	1	201000	Detail
2	Anita(Anita@gmail.com)	2018-02-05 09:00:45	1	450000	Detail
3	Eko(Eko@gmail.com)	2018-02-15 03:00:45	9	53000	Detail
4	Sutejo(Sutejo@gmail.com)	2018-02-11 06:00:45	10	20000	Detail

Copyright © Folks Canteen 2017

Gambar 4.14 Menu History Pemesanan

H. Menu Grafik Pendapatan

Menu Grafik Pendapatan merupakan menu yang digunakan oleh *front office* untuk melihat pendapatan yang diperoleh oleh perusahaan dari riwayat pemesanan tempat. Disini *front office* dapat melihat grafik pendapatan perbulannya. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.15



Folk Canteen Logout

Hi User

- Master Data dan Menu
- Makanan dan Minuman
- Transaksi
- Pemesanan
- History Pemesanan
- Grafik Pendapatan
- Profil Web

Dashboard

Riwayat Pemesanan

Januari Cetak PDF

Bar chart showing monthly revenue for January:

Month	Revenue
Januari	100
Februari	90
Maret	80
April	70
Mei	60
Juni	50
Juli	40

Copyright © Folks Canteen 2017

Gambar 4.15 Menu Grafik Pendapatan

4.3 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem pada aplikasi *inventory* penjualan produk meliputi kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

4.3.1 Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi adalah perangkat *handphone android* yang memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut :

- a. *RAM* min. 512 mb
- b. *Memory* 1 GB
- c. *Processor mediatek, snapdragon, single core, dan intel*

4.3.2 Perangkat Lunak (Software)

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi adalah sebagai berikut :

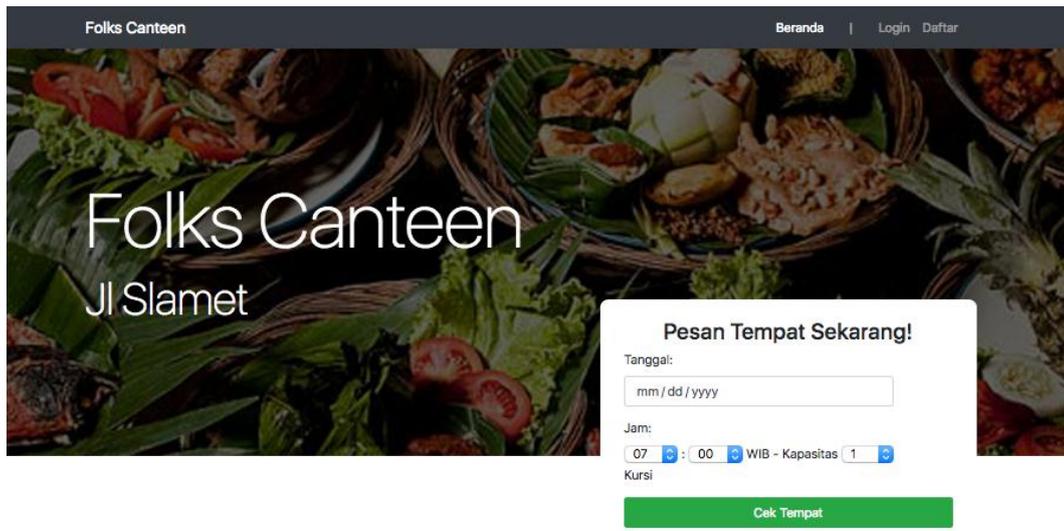
- a. *Google Chrome*
- b. *Mozilla Firefox*
- c. *Opera Mini*

4.4 Implementasi Sistem

Pada tahap implementasi sistem, pengguna mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan dari aplikasi terlebih dahulu. Kebutuhan tersebut berupa perangkat lunak dan perangkat keras yang telah dijelaskan sebelumnya.

A. Dashboard (*Home*) Beranda

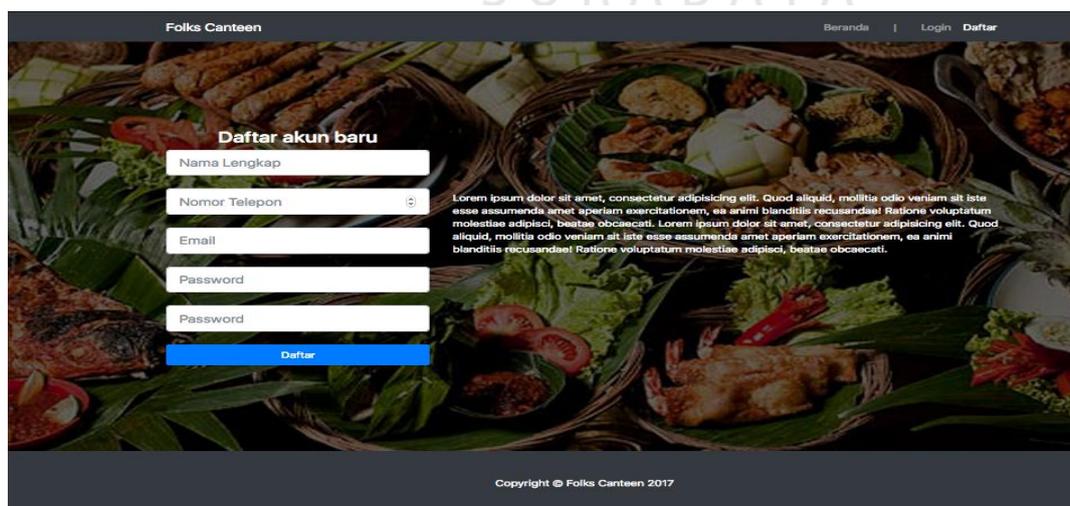
Menu Beranda merupakan menu yang digunakan oleh user atau pelanggan untuk mengunjungi halaman web reservasi tempat makan dan minum pada CV. Folks. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 Dashboard (Home) Beranda

B. Pendaftaran Akun Baru

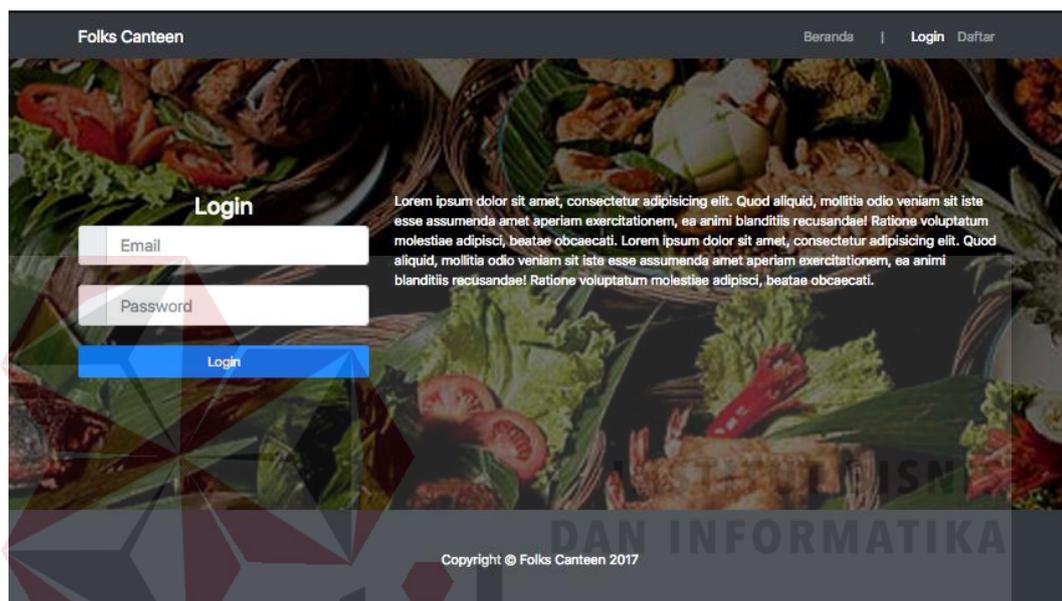
Menu Pendaftaran Akun Baru merupakan menu yang digunakan oleh *user* atau pelanggan untuk membuat akun baru pada web reservasi. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 Pendaftaran Akun Baru

C. Menu *Login*

Menu *Login* merupakan menu yang digunakan oleh *user* atau pelanggan untuk masuk atau *login* ke halaman *web* reservasi tempat makan dan minum pada CV. Folks dengan akun yang sudah dibuat. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.18



Gambar 4.18 Menu Login

D. Menu Pesanan dan Daftar Menu

Menu Pesanan dan Daftar Menu merupakan menu yang digunakan oleh *user* atau pelanggan untuk melihat daftar menu makanan dan minuman. Pada menu ini user dapat memesan makanan dan minuman juga. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.19

Folks Canteen Beranda Pesanan & Daftar Menu | Akun Saya Logout

Daftar Pesanan Makanan & Minuman
 Pemesanan Tempat Tanggal : 2018-05-31 13:00:00
 Jumlah Kursi : 7 [Batal](#)

#	Nama	Harga	Jumlah	Total	Aksi
1	Soto Achong	50000	1	50000	- + Hapus

Total Semua: Rp. 50000 [Hapus Semua](#)

[Checkout Pembayaran](#)

Daftar Menu



Soto Achong
Rp. 50000

[Detail](#) [Pesan](#)



Sego Campur mendan Joss
Rp. 17000

[Detail](#) [Pesan](#)



Esteh
Rp. 3000

[Detail](#) [Pesan](#)



Paket Mantab
Rp. 750000

[Detail](#) [Pesan](#)

Copyright © Folks Canteen 2017

Gambar 4.19 Menu Pesanan dan Daftar menu

E. Menu Transaksi

Menu Transaksi merupakan menu yang digunakan oleh user atau pelanggan untuk melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.20

Folks Canteen Beranda Pesanan & Daftar Menu | Akun Saya Logout

Checkout Pemesanan

Daftar Pesanan Makanan & Minuman
 Pemesanan Tempat Tanggal : 2018-05-31 13:00:00
 Jumlah Kursi : 7

#	Nama	Harga	Jumlah	Total
1	Soto Achong	50000	1	50000

Total Semua: Rp. 50000

Transfer Ke rekening : 6229375735 Atas nama : Folks Canteen (BCA)
 Bayar dengan uang pas dan upload foto bukti transfer pembayaran

Total - Rp. 50000

Upload Bukti Pembayaran

No file selected.

[Bayar nanti](#)

Gambar 4.20 Menu Transaksi

F. Menu Master Makanan dan Minuman

Menu Master Makanan dan Minuman merupakan menu yang digunakan oleh *front office* untuk menambah dan mengedit daftar makanan dan minuman. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.21

Id Menu	Jenis	Nama	Harga	Aksi
1	Makanan	Soto Achong	50000	Edit Delete
2	Makanan	Sego Campur mendan Joss	17000	Edit Delete
3	Minuman	Esteh	3000	Edit Delete
4	Menu Paket	Paket Mantab	75000	Edit Delete

Gambar 4.21 Menu Master Makanan dan Minuman

G. Menu Data Pemesanan

Menu Data Pemesanan merupakan menu yang digunakan oleh *front office* untuk memasukkan data pemesanan tempat atau reservasi yang telah dipesan oleh user. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.22

Id Pemesanan	User	Tanggal	Jumlah Kursi	Total	Status	Aksi
No data available in table						

Gambar 4.22 Menu Data Pemesanan

H. Menu History Pemesanan

Menu History Pemesanan merupakan menu yang digunakan oleh *front office* untuk melihat riwayat pemesanan tempat yang telah dipesan oleh user sebelumnya. Pada menu ini *front office* juga dapat melihat detail riwayat pemesanan dan mencetak riwayat pemesanan tersebut. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.23

The screenshot shows the 'FolksCanteen' dashboard. The main content area is titled 'Riwayat Pemesanan' (Order History). It features a search bar, a 'Cetak PDF' button, and a table of order records. The table has the following columns: Id Pemesanan, User, Tanggal, Jumlah Kursi, Total, and Aksi. The data rows are as follows:

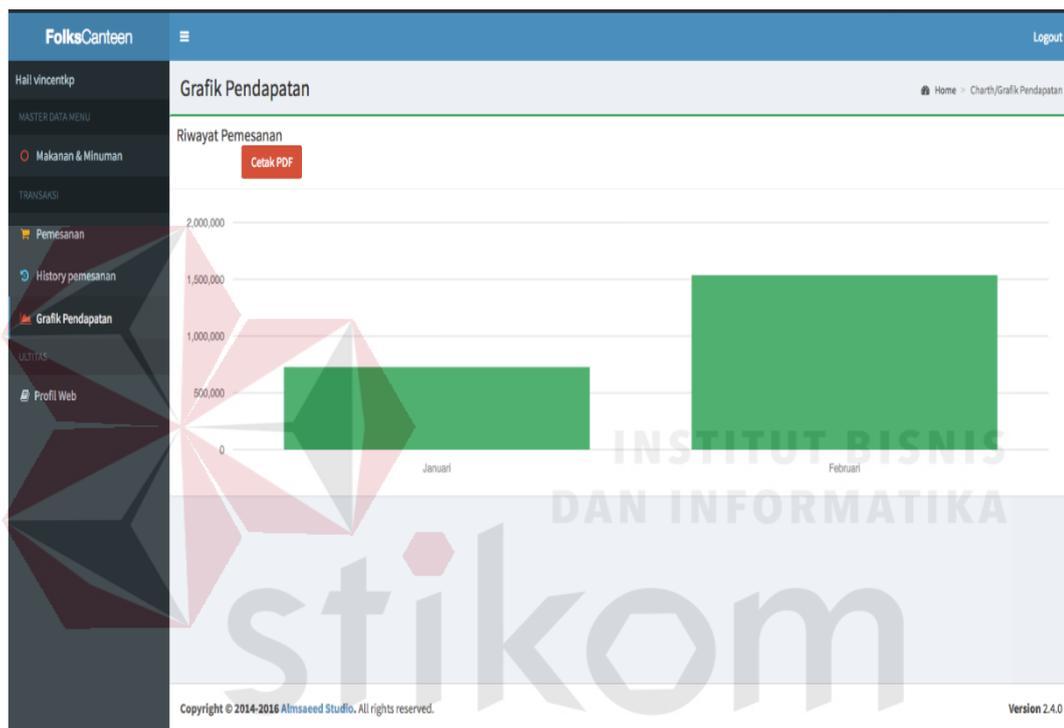
Id Pemesanan	User	Tanggal	Jumlah Kursi	Total	Aksi
6	user coba (user@gmail.com)	2018-01-27 07:00:00	1	201000	Detail
7	john (jon@gmail.com)	2018-01-02 07:00:00	1	450000	Detail
10	john (jon@gmail.com)	2017-12-30 08:00:00	9	53000	Detail
11	user coba (user@gmail.com)	2018-01-17 07:00:00	10	3000	Detail
12	aaaaaaaaa (wdw@gmail.com)	2018-01-16 07:00:00	1	20000	Detail
13	teguh (teguh@gmail.com)	2018-02-25 18:00:00	1	17000	Detail

Below the table, there is a section for 'ID Menu' with columns for Jenis, Nama, Harga, Total, and Aksi. The page also shows 'Showing 1 to 6 of 6 entries' and navigation buttons for 'Previous', '1', and 'Next'. The footer includes 'Copyright © 2014-2016 Almsaeed Studio. All rights reserved.' and 'Version 2.4.0'.

Gambar 4.23 Menu History Pemesanan

I. Menu Grafik Pendapatan

Menu Grafik Pendapatan merupakan menu yang digunakan oleh *front office* untuk melihat pendapatan yang diperoleh oleh perusahaan dari riwayat pemesanan tempat. Disini *front office* dapat melihat grafik pendapatan perbulannya. Lebih lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4.24



Gambar 4.24 Menu Grafik Pendapatan

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis dan perancangan, serta implementasi terhadap aplikasi reservasi restoran pada CV. Folks Surabaya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem yang baru ini diharapkan CV. Folks Surabaya tidak mengalami kesulitan dalam menangani data – data pelanggaran pelanggan. Data – data tersebut dapat dikelola secara mudah dengan tampilan dan format yang cukup mudah untuk dipahami pengguna sehingga proses pencatatan pelanggaran dapat dilakukan dengan lebih cepat, efektif dan efisien.
2. Keuntungan lain dapat diperoleh dengan sistem ini adalah dapat tercipta suatu sistem pelaporan yang akurat baik mengenai data penjualan setiap bulan.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut :

Pengembangan aplikasi bimbingan konseling ini diharapkan dapat lebih banyak fungsi yang ada bukan hanya untuk melakukan proses pencatatan keuangan tetapi juga untuk reservasi tempat secara online dan dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Heriyanto, Imam dan Raharjo, Budi dan Enjan. 2010. *Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, dan MySql)*. Bandung: Modula.
- Kadir, Abdul. 2013. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP – Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- Kristanto, Andi. 2008. *Perancangan Sistem Informasi & Aplikasinya Edisi Revisi*. Yogyakarta: Grava Media.
- Nugroho, Adi. 2007. *Pemrograman Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Ramadhan, Arief. 2006. *Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Riyanto. 2011. *Membuat Sendiri Aplikasi E-Commerce dengan PHP & MySQL Menggunakan CodeIgnitier & JQuery*. Yogyakarta: Andi.
- Suhesti, Septi. 2009. *Panduan Menguasai Internet Yahoo! dan Google*. Yogyakarta: Gava Media.
- Sutabri, Tata. 2004. *Komputer-Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Yuhefizar. 2013. *Cara Mudah & Murah Membangun & Mengelola Website*. Jakarta: Graha Ilmu.