



RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN PEMESANAN MAKANAN PADA PT. KARYA PERDANA KOFIENTI



Oleh:

DIAGUSTIN RAHAYU

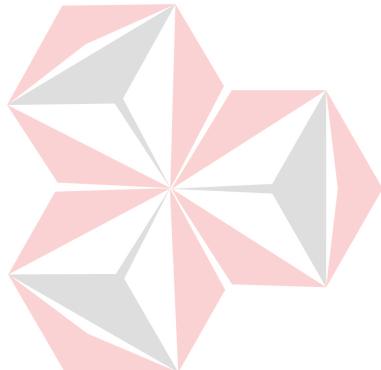
12410100174

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN PENJUALAN
MAKANAN PADA PT.KARYA PERDANA KOFIENTI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Progam Sarjana Komputer



Oleh :
Nama : Diagustin Rahayu
Nim : 12410100174
UNIVERSITAS
Dinamika

Progam Studi : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2015**

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN PEMESANAN
MAKANAN PADA PT. KARYA PERDANA KOFIENTI**

Laporan Kerja Praktik oleh

Diagustin Rahayu

NIM: 12.41010.0174

Telah di periksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 18 Desember 2015

Dosen Pembimbing,



Slamet, M.T., CCNA
NIDN 0701127503

Disetujui:

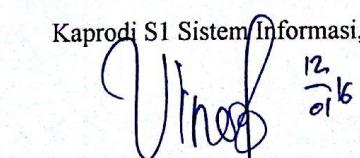
Penyelia,



Rury Kusuma Dewi
Manajer

Mengetahui,

Kaprodi S1 Sistem Informasi,

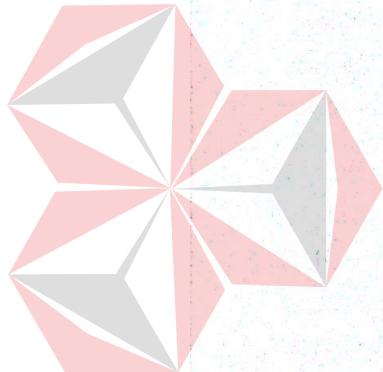


12/01/16

Vivine Nurcahyawati, M.Kom., OCP
NIDN 072301801

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan benar, bahwa Laporan Kerja Praktik ini adalah asli karya saya, bukan plagiat baik sebagian maupun apalagi keseluruhan. Karya atau pendapat orang lain yang ada dalam Laporan Kerja Praktik ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya tindakan plagiat pada Laporan Kerja Praktik ini, maka saya bersedia untuk dilakukan pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya



UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, 18 Desember 2015



Diagustin Rahayu

NIM. 12.41010.0174

ABSTRAK

PT.Karya Perdana Kofienti merupakan perusahaan di bidang penjualan makanan yang memiliki usaha berupa Warung Angringan SO Kofienti. Produk yang dihasilkan yaitu makanan dan minuman. Target pasar dari Warung Angkringan SO Kofienti adalah kalangan menengah keatas. Perusahaan ini beralamat di Sambikerep No. 57 Surabaya - Jawa timur. Warung angkringan ini memiliki konsep perpaduan tradisional dan modern yang dimana konsep tersebut belum banyak digunakan di Surabaya.

Proses pencatatan pemesanan makanan yang ada pada PT Karya perdana Kofienti ini masih manual. Dimana proses pencatatan pemesanan tersebut dimulai dari pelayan yang bertugas untuk mencatat menu yang di pesan oleh pelanggan, catatan tersebut dibuat dalam bentuk rangkap 3, 1 rangkap pertama diberikan kepada bagian pembuat makanan, dan 1 rangkapnya lagi diberikan kepada kasier. sebelum catatan pesanan pelanggan diberikan kepada bagian pembuatan makanan, pelayan harus memisahkan menu tersebut menjadi dua jenis terlebih dahulu yaitu minuman yang diberikan kepada bagian barista, dan makanan yang diberikan kepada bagian kitchen. dengan di terapkannya sistem pencatatan yang manual, maka timbul beberapa permasalahan, antara lain: pertama, waktu yang dibutuhkan lebih lama, kedua, terjadinya human error pada saat pencatatan menu pesanan dan perhitungan total pembayaran, ketiga, *manager* sulit untuk melakukan pengecekan transaksi penjualan, keempat, sering hilangnya tanda bukti pembayaran atau nota. Oleh karena itu, pada kerja praktik ini dibuat sebuah aplikasi yang dapat membantu pencatatan pemesanan makanan pada Warung angkringan SO Kofienti. Aplikasi ini berbasis *desktop* agar dapat meningkatkan efisiensi perusahaan dalam menggunakan teknologi informasi.

Aplikasi ini sangat membantu bagian admin saat melakukan pemasukan data, kasir dalam melakukan pencatatan pemesanan, *manager* dalam melakukan pemantauan laporan, menghindari terjadinya kesalahan transaksi dan pencatatan, serta menyingkat waktu yang dibutuhkan untuk melakukan transaksi.

Kata Kunci : pencatatan, pemesanan makanan, transaksi pemesanan

KATA PENGANTAR

Dengan Memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek dengan judul “Rancang Bangun Pencatatan Pemesanan Makanan Pada PT.Karya Perdana KofientiLaporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik yang dilakukan di PT.Karya perdana Kofienti.

Kerja Praktik ini membahas tentang pembuatan Aplikasi Pencatatan Penjualan Makanan yang diharapkan dapat membantu pihak-pihak yang berkepentingan untuk melakukan proses pencatatan dan pembuatan laporan penjualan dengan lebih akurat.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Mamah dan Papah tercinta yang selalu dengan ikhlas mendoakan, mendukung, dan menyemangati saya selama selama ini.
2. Ibu Vivine Nurcahyawati, M.Kom. Selaku Kaprodi S1 Sistem Informasi STIKOM Surabaya.
3. Bapak Slamet, M.T., CCNA. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan saran saat penggerjaan Kerja Praktik.
4. Ibu Rury Kusuma Dewi selaku Direktur Utama pada PT.Karya Perdana Kofienti yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan Kerja praktik di perusahaan yang beliau pimpin.
5. Kedua adiku tersayang yang selalu memberikan motivasi, dan selalu kembali membuat saya ceria dengan canda tawa kalian.

6. Kekasihku yang dengan ikhlas menemani, memotivasi, dan membantu membuat perasaan kembali menjadi ceria.
7. Kawan-kawan serta semua pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian Kerja Praktik ini.

Penulis menyadari pada laporan Kerja Praktik ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu penulis memohon saran dan kritik yang membangun untuk evaluasi bagi penulis agar dapat menjadi lebih baik lagi di kemudian hari. Akhir kata, penulis mengucapkan maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan kata-kata serta terimakasih atas perhatiannya. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.



UNIVERSITAS
Dinamika

Surabaya, 18 Desember 2015

Penulis

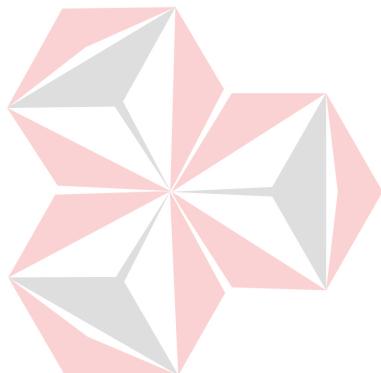


*“Dengan Ilmu dan Usaha Seseorang Lebih Mudah Untuk Memperoleh
Kebahagiaan dan Membahagiakan Orang di Seketarnya”*

UNIVERSITAS
Dinamika

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Hasil laporan kerja praktek ini saya persembahkan untuk



Ayah dan Ibu tercinta,
Kedua adik, dan
Kekasihku (Ilham Akbar Hakiki),
Serta semua teman dan sahabat yang menyayangiku

UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	Viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	4
2.3 Struktur Organisasi	5
2.4 Makna Logo Perusahaan	8
2.5 Analisis SWOT	9
BAB III LANDASAN TEORI	13
3.1 Perangkat Lunak	13



3.2 Aplikasi	13
3.3 Penjualan	14
3.4 Pemesanan Makanan	14
3.5 Pencatatan	15
3.6 Program Penunjang	15
3.6.1 Visual Basic .NET	15
3.6.2 Microsoft SQL Server	17
3.7 Analisis dan Desain Sistem	18
3.7.1 Analisis Sistem	18
3.7.2 Desain Sistem	18
3.7.3 Pengertian Bagan Alir/Flowchart	18
3.8 Konsep Basis Data (<i>Database</i>)	24
3.8.1 Pengertian Database	24
3.8.2 Pengertian <i>Database Management System (DBMS)</i>	25
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	26
4.1 Perancangan Sistem	26
4.1.1 Document Flow	26
4.1.2 <i>System Flowchart</i>	28
4.1.3 <i>Context Diagram</i>	34
4.1.4 <i>Data Flow Diagram</i>	35
4.1.5 <i>Conceptual Data Model</i>	37
4.1.6 <i>Physical Data Model</i>	37
4.1.7 <i>Struktur Table</i>	38

4.2 Kebutuhan Sistem	41
4.2.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	41
4.2.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	42
4.3 Implementasi Sistem	42
4.3.1 Implementasi Sistem Fungsional	42
4.3.2 Implementasi Sitem Non-Fungsional	45
BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	48



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

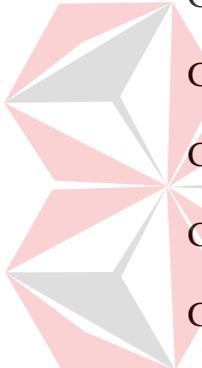
	Halaman
Tabel 4.1 Karyawan	38
Tabel 4.2 Menu_Makanan	39
Tabel 4.3 Kota	39
Tabel 4.4 Kategori Menu	40
Tabel 4.5 Pemesanan	40
Tabel 4.6 Detil_Pesanan	41



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Konsep Logo PT. Karya Perdana Kofienti	8
Gambar 3.1 Simbol <i>Start/End</i>	19
Gambar 3.2 Simbol <i>Start/End</i>	19
Gambar 3.3 Simbol Proses Manual	20
Gambar 3.4 Simbol <i>Decision</i>	20
Gambar 3.5 Simbol proses memasukan data	20
Gambar 3.6 Simbol <i>Display</i>	20
Gambar 3.7 Simbol Proses Komputer	20
Gambar 3.8 Simbol Proses Manual	21
Gambar 3.9 Simbol <i>Database</i>	21
Gambar 3.10 Simbol Konektor Antar Halaman	21
Gambar 3.11 Simbol <i>Connecting Line</i>	21
Gambar 3.16 Fungsi – Fungsi DBMS	24
Gambar 4.1 <i>Document Flowchart Pemesanan Makanan</i>	27
Gambar 4.2 <i>System Flowchart Login</i>	28
Gambar 4.3 <i>System Flowchart Maintenance Master Karyawan</i>	29
Gambar 4.4 <i>System Flowchart Maintenance Master Menu_Makanan</i>	30
Gambar 4.5 <i>System Flowchart Maintenance Master Kota</i>	31
Gambar 4.6 <i>System Flowchart Maintenance Kategori_Menu</i>	32



UNIVERSITAS
Dinamika

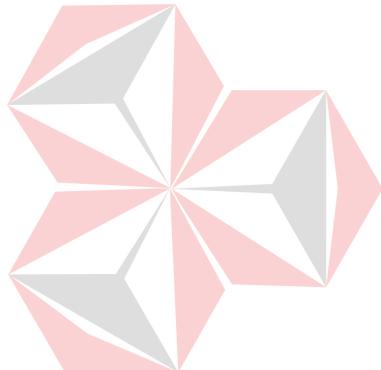
Gambar 4.7 <i>System Flowchart</i> Transaksi Pemesanan	33
Gambar 4.8 <i>Context Diagram</i> Transaksi Pemesanan Makanan	34
Gambar 4.9 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0 Transaksi Pemesanan Makanan	35
Gambar 4.10 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 <i>Maintenance Data Master</i>	36
Gambar 4.11 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Transaksi Pemesanan	36
Gambar 4.12 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 Laporan	36
Gambar 4.13 <i>Conceptual Data Model</i>	37
Gambar 4.14 <i>Physical Data Model</i>	37
Gambar 4.15 <i>Form</i> Transaksi Pemesanan	43
Gambar 4.16 <i>Lihat Data Pemesanan</i>	44
Gambar 4.17 <i>Form Laporan Pemesanan</i>	45
Gambar 4.18 <i>Form Login Pengguna</i>	46
Gambar 4.19 <i>Form Product</i>	47
Gambar 4.20 <i>Form Laporan Product</i>	48
Gambar 4.21 <i>Form Karyawan</i>	49
Gambar 4.22 <i>Form Laporan Karyawan</i>	50
Gambar 4.23 <i>Form Kota</i>	50
Gambar 4.24 <i>Form Kategori Menu</i>	51



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Balasan Instansi	48
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja	49
Lampiran 3. Form KP-6 Log Perubahan	51
Lampiran 4. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	52
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	53
Lampiran 6. Kode Program Transaksi Perencanaan	54
Lampiran 7. Biodata Penulis	60



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kehadiran teknologi informasi telah memberi nuansa baru di setiap aspek kehidupan di masyarakat yang tentunya memberi kemudahan hampir pada semua aspek kehidupan. Seperti yang terjadi saat ini, teknologi sangat bermanfaat khususnya di kalangan bisnis dan usaha. Teknologi adalah salah satu faktor yang memiliki peranan penting dan sangat diperhatikan dalam setiap proses bisnis dan berbagai macam pekerjaan untuk dapat memperoleh hasil yang lebih efektif dan efisien. Namun tidak semua usaha mementingkan sisi teknologi, seperti yang terjadi pada warung angkringan di PT. Karya Perdana Kofienti. Warung angkringan tersebut masih menggunakan cara manual untuk melakukan penulisan dalam rutinitas kegiatannya, yang mengakibatkan kinerja karyawan menjadi lamban dan kurang maksimal.

Warung Angkringan SO Kofienti, merupakan salah satu jenis proses bisnis jual beli makanan. Di setiap aktifitas pekerjaannya masih banyak yang menggunakan cara-cara manual, contohnya dalam proses pencatatan penjualan makanan. Kasir masih mencatat hasil penjualannya menggunakan buku dan excel sebagai *database* untuk memasukan data, sehingga *owner* merasa kesulitan untuk melihat hasil laporan transaksi penjualan. hal ini dapat menimbulkan beberapa permasalahan yang dapat mengganggu jalanya pemantauan proses bisnis. Proses kegiatan tersebut memberi kesan yang kurang efektif dan efisien dalam hal waktu selama proses penggerjaan. Oleh karenanya penulis berinisiatif membuat sebuah aplikasi pencatatan penjualan berbasis desktop yang sesuai dengan kebutuhan dari

warung angkringan milik PT. Karya Perdana Kofienti yang bermanfaat untuk meringankan proses kerja karyawan, dan membuat output menjadi lebih akurat.

Berdasarkan kondisi dan kebutuhan di atas, maka warung angkringan PT. Karya Perdana Kofienti diharapkan mampu meningkatkan kinerja karyawan dalam melakukan transaksi dan pencatatan pemesanan. Aplikasi ini dituangkan pada judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Pemesanan Makanan Pada PT. Karya Perdana Kofienti”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat aplikasi pencatatan pemesanan makanan yang dapat mendukung proses transaksi pada PT. Karya Perdana Kofienti.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi pencatatan pemesanan makanan pada PT. Karya Perdana Kofienti sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya menangani pencatatan transaksi pemesanan secara tunai.
2. Aplikasi tidak menangani masalah akuntansi dan penentuan harga makanan.
3. Aplikasi yang dibuat berbasis desktop.
4. Aplikasi tidak membahas diskon, promo, dan potongan.
5. Tidak membahas tentang administrasi program.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi pencatatan pemesanan makanan pada PT. Karya Perdana Kofienti adalah:

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat mempercepat proses transaksi pemesanan makanan.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat menampilkan laporan pemesanan secara cepat dan akurat sesuai periode yang dibutuhkan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi pencatatan pemesanan makanan pada warung angkringan PT.Karya Perdana Kofienti sebagai berikut:

1. Mempercepat pelayan melayani pelanggan yang memesan makanan dalam hal mencatat makanan yang dipesan dan perhitungan total pembayaran.
2. Meminimalisir kesalahan kasir dalam melakukan pencatatan makanan yang dipesan oleh pelanggan dan menghitung total pembayaran.
3. Mempermudah kasir melayani pembayaran.
4. Menampilkan laporan pemesanan makanan yang akurat, sehingga dapat mempermudah pemilik usaha untuk melakukan pemantauan transaksi penjualan.



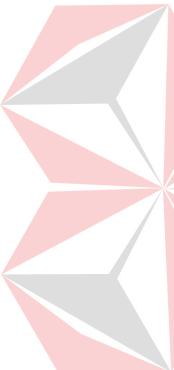
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

PT. Karya Perdana Kofienti merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan makanan yang memiliki usaha berupa Warung Angkringan SO Kofienti. Perusahaan ini beralamat di Kedung Pengkol Gang III No.9 Dharma Husada. Target pasar dari Warung Angkringan SO Kofienti adalah untuk kalangan menengah keatas.



Kebanyakan masyarakat kota bosan dengan aktivitas yang padat, dan rutinitas yang seringkali dilakukan tiap hari, sehingga mereka membutuhkan sebuah tempat yang sederhana dan unik yang dapat membuat mereka merasa nyaman untuk bersantai seperti nongkrong, makan, ataupun hanya sekedar sharing dengan pacar, teman, maupun rekan bisnis. Dari alasan tersebut akhirnya PT.Karya Perdana Kofienti memiliki ide untuk membuat sebuah usaha berupa warung angkringan yang diberi nama Warung Angkringan SO Kofienti. Warung angkringan ini memiliki konsep perpaduan tradisional dan modern yang belum marak di Surabaya.

2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Menjadi warung angkringan dengan konsep perpaduan menu tradisional dan menu modern yang selalu diminati banyak kalangan.

Misi

1. Menciptakan lapangan pekerjaan baru.
2. Mampu menyajikan dua menu yang berbeda konsep dalam 1 lokasi usaha.
3. Memberikan pelayanan yang memuaskan tehadap pelanggan atau konsumen.
4. Bertujuan untuk mengembangkan usaha, hingga akhirnya bisa menjual merek dagang (*franchise*).

2. 3 Stuktur Organisasi

Pemilihan serta penentuan struktur organisasi yang tepat dan sesuai dengan situasi dan kondisi dalam perusahaan dapat menjadikan pencapaian tujuan perusahaan lebih terarah.

Struktur organisasi pada PT. Karya Perdana Kofienti antara lain:

1. Manager (1 Orang)

Tugas-tugas dari *manager* adalah:

- a. Mengawasi dan bertanggung jawab terhadap jalannya proses operasional
- b. Mengawasi setiap kegiatan karyawan dan kegiatan yang ada di perusahaan.
- c. Mengkoordinasikan segala kebutuhan operasional warung angkringan.
- d. Mengetahui hasil dari operasional warung angkringan.
- e. Menilai dan mengontrol kinerja setiap karyawannya.
- f. Menentukan pengambilan keputusan setiap rencana atau kegiatan perusahaan yang akan dilaksanakan.
- g. Memberhentikan karyawan apabila terjadi hal yang dilakukan karyawan dapat merugikan perusahaan.

- h. Menggaji karyawan.
 - i. Memberikan training kepada *staff*.
 - j. Harus bisa menggantikan posisi kasir apabila kasir sedang *off*.
 - k. Juga bisa menggantikan tugas *waitress*.
2. Bagian Supervisor, Personalia, Admin (1 Orang)

Tugas-tugas dari *supervisor*, *personalia*, dan admin adalah:

- a. Menyeleksi dan merekrut karyawan dengan kriteria – kriteria tertentu berdasarkan kriteria yang ada di dalam perusahaan.
- b. Mengevaluasi setiap kinerja karyawan.
- c. Harus bisa menggantikan posisi kasir apabila kasir sedang *off*.
- d. Menyimpan arsip atau berkas – berkas perusahaan / karyawan.
- e. Merawat dan memelihara arsip – arsip perusahaan / karyawan.
- f. Membuat arsip perusahaan
- g. Membuat laporan keuangan setiap bulan dan melaporkannya langsung kepada manager.
- h. Melaksanakan hal penggajian.
- i. Mencatat semua transaksi yang terjadi di perusahaan dengan jelas dan menghitungnya secara akurat.

3. Bagian Kasir (2 Orang)

Tugas-tugas dari kasir adalah:

- a. Menginput secara langsung transaksi yang terjadi pada pemesanan konsumen.
- b. Memberikan rangkapan bon pembelian kepada bagian keuangan dengan jelas dan terperinci.

- c. Juga bisa membantu tugas *waitress*.
- 4. Bagian Barista (2 Orang)

Tugas-tugas dari barista adalah:

- a. Membuat minuman sesuai pesanan *customer*.
- b. Membantu tugas menjadi *waitress*.
- c. Mencuci, merawat gelas dan perlengkapan lainnya yang berhubungan dengan tugas dan tanggung jawabnya.
- d. Melakukan stok *opname* bahan baku.
- e. Membuat *purchase order* bahan-bahan.
- f. Bertanggung jawab terhadap kualitas standar menu minuman.

- 5. Bagian Koki (2 Orang)

Tugas-tugas dari koki adalah:

- a. Mengelola dapur yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Menyiapkan makanan sesuai pesanan *customer*.
- c. Membuat *purchase order* (bahan – bahan).
- d. Membuat perkiraan (*forecast*) yang akan dicapai.
- e. Mengawasi jalannya operasional *kitchen* terutama pada saat warung angkringan buka.
- f. Bertanggung jawab terhadap kualitas standar menu makanan.
- g. Melakukan stok *opname* bahan baku.

- 6. Bagian *Waitress* (3 Orang)

Tugas-tugas dari *waitress* adalah:

- a. Melayani tamu secara operasional.

- b. Memperhatikan kebutuhan tamu.
 - c. Mengetahui produk yang dijual.
 - d. Bertanggung jawab terhadap operasional warung angkringan.
 - e. Menerima pesanan dari tamu.
 - f. Membersihkan peralatan yang kotor.
 - g. Bertanggung jawab terhadap keramahan layanan.
 - h. Menyiapkan ruangan untuk *customer* apabila diperlukan.
 - i. Melakukan stok opname peralatan dan perlengkapan.
7. Bagian *Office Boy* (2 Orang)

Tugas-tugas dari *office boy* adalah:

- a. Membersihkan dan merapikan meja, kursi, dan perlengkapan lainnya.
- b. Membereskan, mencuci piring, gelas dan perlengkapan lainnya yang kotor.
- c. Membuang sampah yang ada di ruang pelayanan dan area tanggung jawabnya.
- d. Mengangkat/memindahkan meja, kursi dan perabotan lainnya.
- e. Menyiapkan ruangan untuk *customer* apabila diperlukan.
- f. Membersihkan toilet, menyiram/merawat tanaman.

2.4 Makna Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Konsep Logo PT. Karya Perdana Kofienti

Latar belakang pemilihan nama usaha SO Kofienti adalah huruf SO, diambil dari kata bahasa inggris, SO artinya jadi. Kemudian kata kofienti, berasal dari kalimat *Coffe n Tea*, yang dieja dan ditulis secara ejaan bahasa Indonesia. Konsep yang dipakai untuk SO Kofienti adalah memadukan antara menu tradisional dengan menu modern, dengan menu andalan kopi dan teh sebagai minumannya, tetapi tidak menutup kemungkinan varian menu lainnya juga akan dijual di warung angkrinan ini. Sesuai dengan inovasi dan minat dari konsumen.

2.5 Analisis SWOT

1. *Strength* (Kekuatan)

- a. Lokasi yang strategis di tengah-tengah fasilitas umum (kampus, rumah sakit, perkantoran, penginapan, kos-kost an).
- b. Merupakan Sooqy point perdana di Surabaya, yang memanfaatkan kartu member untuk transaksi apapun akan mendapatkan *cashback* pribadi termasuk saat transaksi *order* di warung angkringan ini.
- c. Harga makanan yang relatif terjangkau.
- d. Menu variasi mulai menu tradisional sampai menu modern.
- e. Konsep warung angkringan sangat unik mengusung kolaborasi konsep tradisional dan modern.
- f. Bahan baku yang mudah dicari dan makanan yang dijual *familiar* bagi konsumen.
- g. Menghadirkan menu kucingan dan menyediakan menu umum yang banyak diminati pelanggan.

- h. Menyediakan berbagai cemilan mulai dari berbagai jenis makanan kering (berupa konsinyasi dari para pelaku UKM).
- i. Jam operasional mulai pagi hingga malam hari dengan sistem kerja karyawan 2 *shift* diharapkan omset yang dicapai sesuai harapan.
- j. Pengunjung yang ingin bersantai, merokok, dan melihat jalanan Surabaya secara leluasa dapat memanfaatkan lantai 2 *outdoor*.
- k. Terdapat fasilitas wifi serta TV kabel (Indovision) yang dapat dimanfaatkan untuk nonton bareng.
- l. Terdapat fasilitas jasa *printing* yang mendukung tugas mahasiswa dari kampusnya atau karyawan dari kantornya.



2. *Weakness* (Kelemahan)

- a. Dana yang dibutuhkan untuk pengadaan sarana dan prasarana cukup besar.
- b. Pada awal pembukaan diperlukan promosi ekstra, karena *brand* belum dikenal.
- c. Terbatasnya keuntungan.
- d. Apabila sedang banyak konsumen maka kinerja pramusaji akan tidak maksimal, karena terbatasnya jumlah pramusaji.

3. *Opportunity* (Kesempatan/Peluang)

- a. Peminat angkringan sangat banyak di Surabaya.
- b. Belum banyak warung angkringan dengan konsep kolaborasi.
- c. Makin banyaknya para pelanggan yang memiliki daya konsumsi tinggi.
- d. Tersedianya sarana dan prasarana yang cukup baik.

- e. Di kawasan sekitar masih sedikit tempat yang layak untuk bersantai, nongkrong, dan *sharing*.
- f. Berusaha mengubah pandangan tentang warung menjadi tempat yang nyaman untuk makan dan bersantai.
- g. Memungkinkan untuk melakukan penawaran terhadap *investor/pemodal* lain untuk membeli kemitraan usaha warung angkringan SO Kofienti, sampai pada penjualan merek dagang (*franchise*).

4. *Threats* (Ancaman)

- a. Persaingan yang ketat dari cafe dan resto di sekitarnya.
- b. Terdapat *Brand image* dari cafe dan resto yang lebih senior dengan permainan harga dari kompetitor
- c. Pertumbuhan cafe yang sangat signifikan, sehingga mempengaruhi warung angkringan ini.
- d. Banyaknya pesaing kuliner angkringan di pinggir jalan.
- e. Masih menganggap warung adalah tempat yang kurang bersih dan nyaman.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Perangkat Lunak

Menurut Pressman (2010) perangkat lunak atau sering disebut software adalah sebuah instruksi yang apabila dijalankan menghasilkan fungsi dan hasil yang diinginkan. Perangkat lunak juga berarti struktur data yang dapat memanipulasi informasi. Deskripsi informasi dari kedua poin ini menjelaskan operasi dan penggunaan dari perangkat lunak.

Perangkat lunak lebih mengacu kepada *logical* dari pada *physical system element*. Oleh karena itu, perangkat lunak mempunyai karakteristik yang membedakan dengan perangkat keras yaitu :

1. Perangkat lunak dikembangkan atau direkayasa bukan diciptakan.
2. Perangkat lunak tidak akan habis atau hilang.
3. Meskipun industri bergerak ke arah komponen berbasis konstruksi tetapi sebagian besar perangkat lunak tetap dibangun atau dikembangkan.

3.2 Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data (Anisyah, 2000). Aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, dan lain lain. (Dhanta, 2009). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan perangkat.

lunak yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan, dan penambahan data

3.3 Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk memasarkan barang atau jasa dalam suatu badan atau perusahaan atau distributor kepada konsumen yang memiliki kepentingan atas barang atau jasa tersebut.

kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli (Mulyadi, 2008).

3.4 Pemesanan Makanan

Pemesanan atau *Taking Order* di restoran merupakan kegiatan menerima dan mencatat pesanan tamu. Dalam hal ini makanan dan minuman, yang selanjutnya akan diteruskan ke bagian yang terkait, antara lain dapur, bar, dan kasir.

Taking Order meliputi beberapa kegiatan antara lain:

1. Menampilkan informasi yang akurat mengenai semua makanan dan minuman yang tersedia di daftar menu.
2. Mencatat menu yang dipesan, jumlah yang dipesan, nama pemesan dan lainnya.
3. Mengkonfirmasi pesanan kepada pelanggan.
4. Meneruskan pesanan ke bagian terkait.

3.5 Pencatatan

Pengertian Pencatatan data adalah proses memasukkan data ke dalam media sistem pencatatan data. Jika media sistem pencatatan data tersebut berupa buku, pencatatan data dilakukan dengan menulis pada lembar-lembar buku. Jika sistem pencatatan data berupa perangkat komputer, pencatatan dilakukan dengan mengetik melalui *keyboard*, penggunaan *pointer mouse*, alat *scanner* (pembaca gambar), atau kamera *video*. Yang termasuk dalam pencatatan data adalah aktivitas penulisan ke buku atau kertas, pemasukan data ke dalam komputer (Witarto, 2008).

3.6 Program Penunjang

Untuk membuat Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Pemesanan Makanan pada Waroeng Angkringan SO Kofienti, dibutuhkan beberapa perangkat lunak untuk memudahkan perancangan *design* maupun sistem.

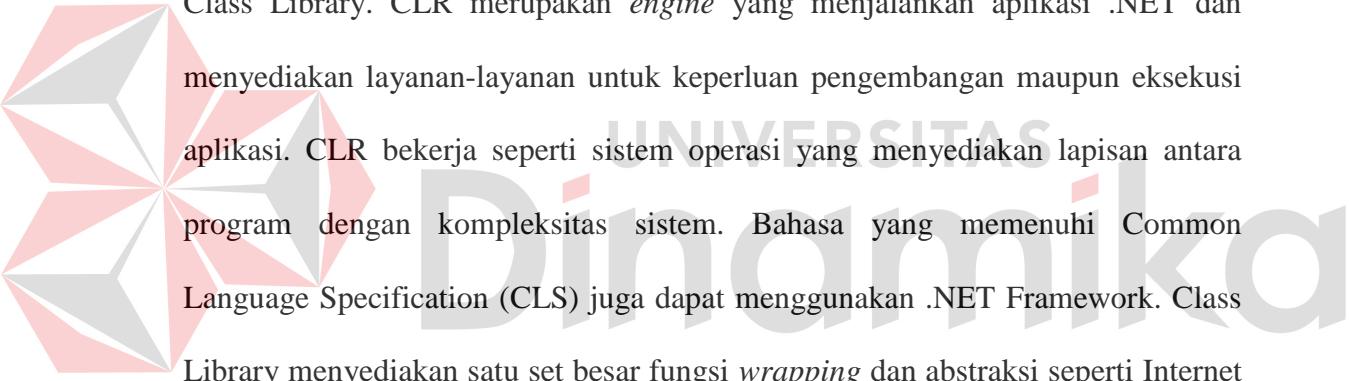
Perangkat lunak tersebut antara lain:

3.6.1 Visual Basic .NET

Visual Basic diturunkan dari bahasa BASIC. Visual Basic terkenal sebagai bahasa pemrograman yang mudah untuk digunakan terutama untuk membuat aplikasi yang berjalan diatas platform Windows. Pada tahun 90-an, Visual Basic menjadi bahasa pemrograman yang paling popular dan menjadi pilihan utama untuk mengembangkan program berbasis Windows. Versi Visual Basic terakhir sebelum berjalan diatas .NET Framework adalah VB6 (Kurniawan, 2011).

Visual Basic .NET dirilis pada bulan Februari tahun 2002 bersamaan dengan platform .NET Framework 1.0. Kini sudah ada beberapa versi dari Visual

Basic yang berjalan pada platform .NET, yaitu VB 2002 (VB7), VB 2005 (VB8), VB 2008 (VB9), dan yang terakhir adalah VB 2010 (VB10) yang dirilis bersamaan dengan Visual Studio 2010. Selain Visual Basic 2010, Visual Studio 2010 juga mendukung beberapa bahasa lain yaitu C#, C++, F# (bahasa baru untuk *functional programming*), IronPhyton, dan IronRuby (bahasa baru untuk *dynamic programming*) (Kurniawan, 2011).



Teknologi .NET ini tercermin dalam .NET Framework yang merupakan dasar untuk pengembangan aplikasi berbasis .NET. .NET Framework menyediakan dua hal penting, yaitu Common Language Runtime (CLR) dan Class Library. CLR merupakan *engine* yang menjalankan aplikasi .NET dan menyediakan layanan-layanan untuk keperluan pengembangan maupun eksekusi aplikasi. CLR bekerja seperti sistem operasi yang menyediakan lapisan antara program dengan kompleksitas sistem. Bahasa yang memenuhi Common Language Specification (CLS) juga dapat menggunakan .NET Framework. Class Library menyediakan satu set besar fungsi *wrapping* dan abstraksi seperti Internet Protokol, akses *file system*, manipulasi XML dan banyak lagi.

Karena dibangun berdasarkan teknologi .NET maka Visual Basic .NET mampu untuk membuat aplikasi yang terdistribusi melalui internet dimana *client*

bukan lagi hanya PC, namun dapat berupa alat-alat yang lain seperti *mobile device* dalam lingkungan yang terintegrasi. Visual Basic .NET mampu membuat aplikasi *client* maupun aplikasi *server* (ASP.NET, XML Web Service) dalam lingkungan yang terintegrasi.

Microsoft Visual Basic adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi Windows yang berbasis grafis (GUI – Graphical User Interface). Untuk mendesain tampilan yang kita inginkan, kita hanya perlu meletakkan objek-objek grafis ke lembar (form) yang sudah tersedia pada Visual Basic dan selanjutnya kita hanya perlu memikirkan struktur dan logika data dari program utama.



Pada pemrograman berbasis teknologi .NET Microsoft telah menyediakan Universal Data Access baru untuk mengakses sumber data yang dikenal dengan nama ADO.NET, yang memperkenalkan sebuah model pengaksesan database terputus, menggunakan sebuah obyek yang dinamakan dataset (Amelia, Tan. 2007).

3.6.2 Microsoft SQL Server

Microsoft SQL Server adalah perangkat lunak *relational database management system* (RDBMS) yang didesain untuk melakukan proses manipulasi database berukuran besar dengan berbagai fasilitas. Microsoft SQL Server merupakan produk andalan Microsoft untuk database server. Kemampuannya dalam manajemen data dan kemudahan dalam pengoperasiannya membuat RDBMS ini menjadi pilihan para database administrator (Bunafit Nugroho, Indah Indriyana: 2007).

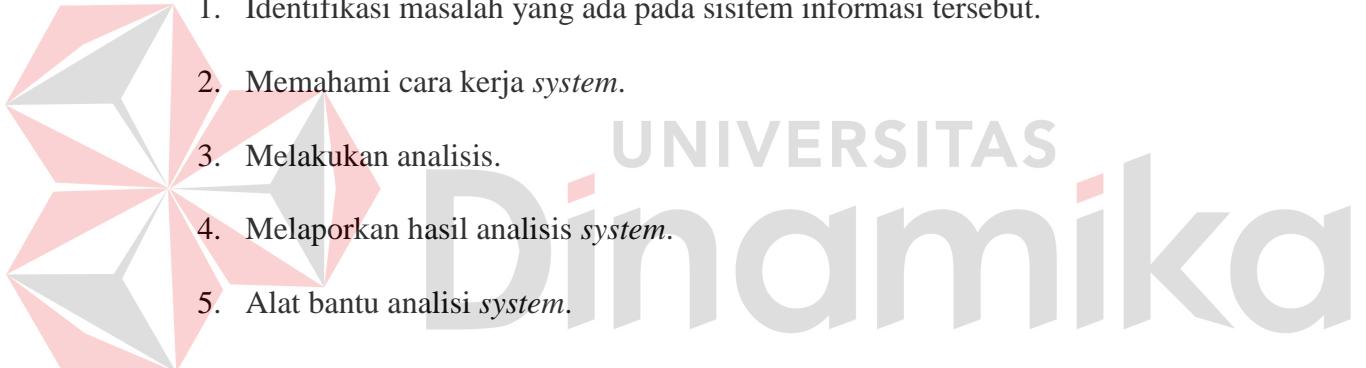
3.7 Analisis dan Desain Sistem

3.7.1 Analisis Sistem

Menurut (Octaviani, 2010) analisis sistem adalah sebuah proses penelaahan sebuah sistem informasi dan membaginya ke dalam komponen-komponen penyusunnya untuk dilakukan penelitian sehingga diketahui permasalahan-permasalahan dan kebutuhan-kebutuhan yang akan timbul, sehingga dapat dilaporkan secara lengkap serta diusulkan perbaikan-perbaikan pada sistem tersebut.

Tahap-tahap dalam Analisis Sistem:

1. Identifikasi masalah yang ada pada sistem informasi tersebut.
2. Memahami cara kerja *system*.
3. Melakukan analisis.
4. Melaporkan hasil analisis *system*.
5. Alat bantu analisis *system*.



Untuk memudahkan analisis sistem maka diperlukan sebuah alat bantu yaitu *Flow of Document* atau sering disebut sebagai *Document Flowchart*. *Document Flowchart* menggambarkan sebuah proses bisnis.

3.7.2 Desain Sistem

Desain sistem bertujuan untuk memperbaiki kekurangan atau masalah-masalah yang ada pada analisis sistem.

3.7.3 Pengertian Bagan Alir/Flowchart

Menurut Krismiaji (2010) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Akuntansi, menjelaskan bahwa bagan alir merupakan teknik analitis

yang digunakan untuk menjelaskan aspek-aspek sistem informasi secara jelas, tepat dan logis. Bagan alir menggunakan serangkaian simbol standar untuk menguraikan prosedur pengolahan transaksi yang digunakan oleh sebuah perusahaan, sekaligus menguraikan aliran data dalam sebuah sistem.

Terdapat beberapa jenis bagan alir yang biasa digunakan, yaitu sebagai berikut:

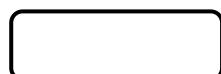
A. System Flowchart

Diagram alir sistem merupakan diagram alir yang menggambarkan suatu sistem peralatan komputer yang digunakan untuk mengolah data dan menghubungkan antar peralatan tersebut (Oetomo, 2002). Diagram alir sistem ini tidak digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah dalam memecahkan masalah tetapi hanya menggambarkan prosedur pada sistem yang dibentuk. Diagram alir sistem digambar dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Ada dua jenis simbol yang digunakan untuk menggambarkan diagram alir sistem, yaitu:.

Berikut simbol-simbol *flowchart* yang biasa digunakan:

1. Simbol *Start/End*

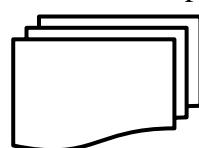
Gambar 3.1 menunjukkan simbol mulai dan selesaiya *flowchart*



Gambar 3.1 Simbol *Start/End*

2. Simbol Dokumen

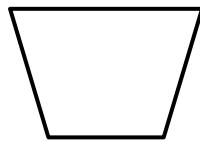
Gambar 3.2 menunjukkan simbol dokumen input atau output



Gambar 3.2 Simbol *Document*

3. Simbol Proses Manual

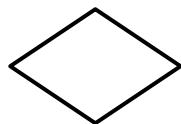
Gambar 3.3 menunjukkan simbol proses yang dikerjakan secara manual



Gambar 3.3 Simbol Proses Manual

4. Simbol Pilihan (*Decision*)

Gambar 3.4 menunjukkan simbol pemilihan proses pada suatu kondisi



Gambar 3.4 Simbol *Decision*

5. Simbol *Input Data*

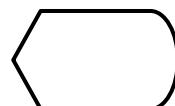
Gambar 3.5 menunjukkan simbol proses memasukan data



Gambar 3.5 Simbol proses memasukan data

6. Simbol *Display*

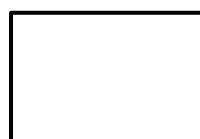
Gambar 3.6 menunjukkan simbol *display*



Gambar 3.6 Simbol *Display*

7. Simbol Proses Komputer

Gambar 3.7 menunjukkan simbol proses komputer



Gambar 3.7 Simbol Proses Komputer

8. Simbol Proses Manual

Gambar 3.8 menunjukkan simbol proses manual



Gambar 3.8 Simbol Proses Manual

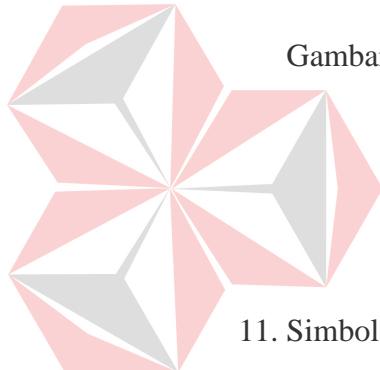
9. Simbol *Database*

Gambar 3.9 menunjukkan simbol *database*



Gambar 3.9 Simbol *Database*

10. Simbol Konektor Antar halaman

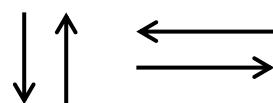


Gambar 3.10 menunjukkan simbol konektor antar halaman



11. Simbol *Connecting Line*

Gambar 3.11 menunjukkan simbol *connecting Line*



Gambar 3.11 Simbol *Connecting Line*

B. Pengertian Data

Beberapa pengertian data adalah sebagai berikut:

1. Kata data diambil dari bahasa Inggris yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti fakta.

2. Data adalah sesuatu fakta mentah mewakili kejadian-kejadian yang terjadi dalam suatu organisasi atau lingkungan fisik yang merupakan bahan mentah dari informasi. (Kenneth C. Loudon et al, 2008)

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan data adalah bahan mentah informasi yang mewakili dari suatu kejadian yang berbentuk *alphabet*, angka, maupun simbol khusus. Data dapat disusun dalam bentuk struktur data, struktur file dan basis data.

C. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD)

Menurut Whitten (2004), *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan alat yang menggambarkan aliran data melalui sistem. Dalam pembuatan DFD, terdapat beberapa tingkatan yang bertujuan untuk menghindari aliran data yang rumit. Tingkatan tersebut dimulai dari tingkatan tertinggi ke bentuk yang lebih rinci.

Data Flow Diagram (DFD) terdiri dari empat simbol yaitu:

1. Simbol *External Entity*

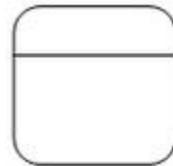
Gambar 3.12 menunjukkan simbol sumber dari *input* sistem atau tujuan dari *output* sistem.



Gambar 3.12 simbol *External Entity*

2. Simbol Proses

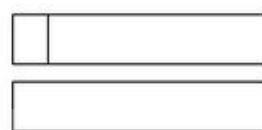
Gambar 3.13 menunjukan simbol pengelolahan *input* menjadi *output*



Gambar 3.13 Simbol Proses

3. Simbol *Data Store*

Gambar 3.14 menunjukan simbol pengelolahan *input* menjadi *output*



Gambar 3.14 Simbol *Data Store*

4. Simbol *Connecting Line*

Gambar 3.15 menunjukan simbol yang menggambarkan aliran data



Gambar 3.15 Simbol *Connecting Line*

D. *Conceptual Data Model (CDM)*

Menurut (Siswoutomo, 2006) CDM mempresentasikan struktur logika *database* dimana CDM tidak tergantung pada *software* dan struktur penyimpanan data apapun. Model konseptual ini sering berisi objek-objek yang belum di implementasikan dalam *database* secara fisik. CDM memberikan representasi formal dari kebutuhan data untuk aktivitas *enterprise* dan bisnis.

Aturan CDM sebagai berikut:

1. Mempresentasikan pengorganisasian data dalam format gratis.
2. Memverifikasi validasi desain data.
3. Menghasilkan *physical data model* (PDM) di mana memspesifikasikan implementasi secara fisik pada *database*.

E. *Physical Data Model* (PDM)

PDM memspesifikasikan implementasi secara fisik pada *database*.

Dengan PDM, harus dipertimbangkan secara detil implementasi fisik. Hal lain yang harus dilakukan adalah memperhitungkan target *software* maupun *data storage*.

PDM mengikuti aturan-aturan sebagai berikut:

1. Mempresentasikan pengorganisasian data secara fisik dalam format grafis.
2. Menghasilkan *script* pembuat dan pemodifikasi *database*.
3. Mendefinisikan *referential integrity triggers and constraints*.

3.8 Konsep Basis Data (*Database*)

3.8.1 Pengertian *Database*

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling terhubung satu dengan yang lainnya, tersimpan di dalam atau luar komputer dan digunakan perangkat lunak tertentu untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen penting dari sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis penyedia informasi bagi pemakainya (Jogyianto, 2005).

Manfaat *database* selain sebagai penyimpan dan pengelolahan data adalah sebagai berikut:

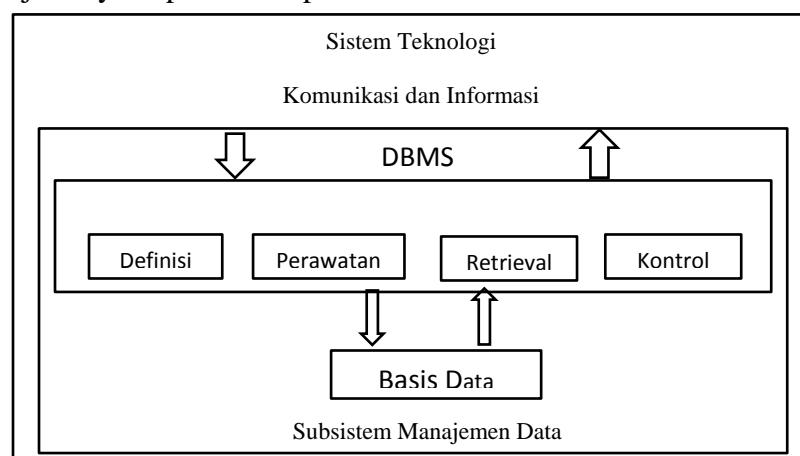
1. Menciptakan integrasi data antar komputer atau bahkan antar divisi.
2. Mempermudah proses *sharing* atau bertukar data dengan pengguna lain.
3. *Database* memungkinkan pengelolahan data untuk menghasilkan berbagai format informasi dalam bentuk laporan yang mudah dimodifikasi (*customize*).
4. Mengurangi data yang tidak konsisten atau data ganda.
5. Data terpusat sehingga mudah dikelola dan dikendalikan.

3.8.2 Pengertian *Database Management System* (DBMS)

Database Management System (DBMS) adalah kumpulan program perangkat lunak (*software*) yang memperoleh *database* untuk membuat dan memelihara *database*. DBMS merupakan sebuah *software* yang mempunyai atau menyediakan fasilitas untuk melakukan proses *defining*, *constructing*, *manipulating* (Riyanto, 2005).

Menurut (Simarmata, 2007) Sistem Majemen Basis Data (DBMS) adalah perangkat lunak yang disajikan oleh penjual basis data. Produk perangkat lunak seperti Microsoft Access, Oracle, Microsoft SQL Server, Sybase, DB2, INGRES, dan MySQL adalah DBMS.

Secara umum DBMS dimasukan ke dalam empat kelompok utama, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.16 berikut:



Gambar 3.16 Fungsi – Fungsi DBMS

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil dan pembahasan sistem terhadap aplikasi pencatatan pemesanan makanan pada PT. Karya Perdana Kofienti. Hasil dan pembahasan sistem terdiri atas perancangan sistem, kebutuhan sistem, dan implementasi *input output*.

4.1 Perancangan Sistem

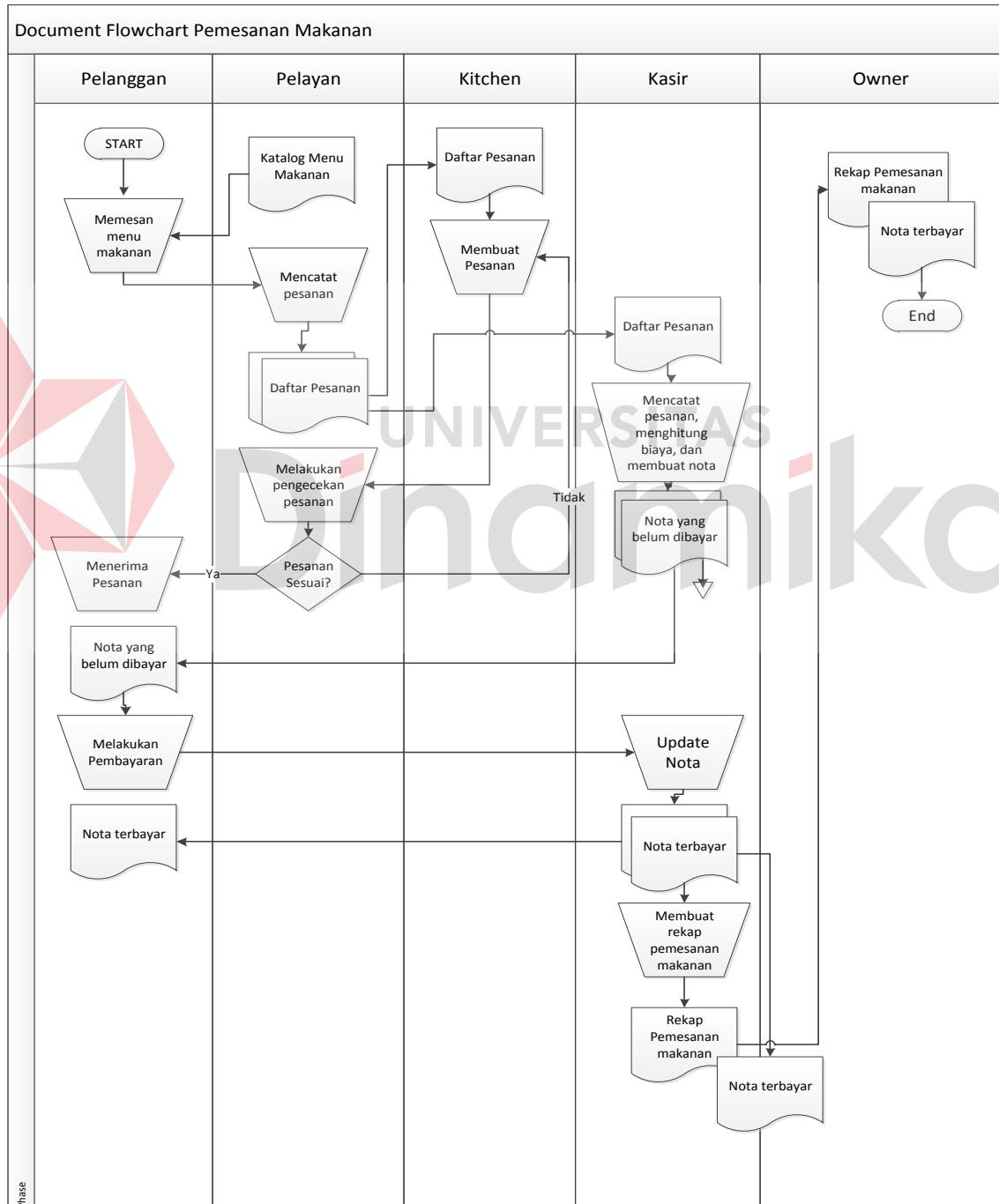
Perancangan sistem pada aplikasi pencatatan pemesanan makanan pada PT. Karya Perdana Kofienti meliputi beberapa komponen. Komponen-komponen tersebut adalah *document flow*, *system flow*, *context diagram*, *data flow diagram* (DFD) yang terdiri atas DFD level 0 dan level 1, struktur table, dan desain *input output*.

4.1.1 Document Flow

Document flow memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil survey pada PT. Karya Perdana Kofienti. *Document flow* menggambarkan alur dokumen yang berhubungan dengan pencatatan pemesanan makanan yang dilakukan secara manual. *Document flow* yang dibuat terdiri atas tiga *phase* yaitu *phase* pemesanan data pembayaran, dan *phase* pencatatan pemesanan makanan.

Sistem pencatatan pemesanan makanan pada PT. Karya Perdana Kofienti sama dengan warung angkringan pada umumnya. Dimulai dari pelanggan memilih makanan yang akan dipesan kemudian dicatat oleh pelayan yang kemudian dibawa ke bagian pembuatan makanan dan kasir untuk dicatat dan dihitung total biaya yang harus dibayar. Saat ini pencatatan masih dilakukan

secara manual menggunakan nota rangkap dua, rangkap pertama diberikan kepada pelanggan dan rangkap kedua disimpan sebagai arsip transaksi pemesanan. Seluruh nota setiap harinya direkap untuk kemudian dibuat laporan pemesanan. *Document Flowchart* Pemesanan Makanan dapat dilihat pada Gambar 4.1.



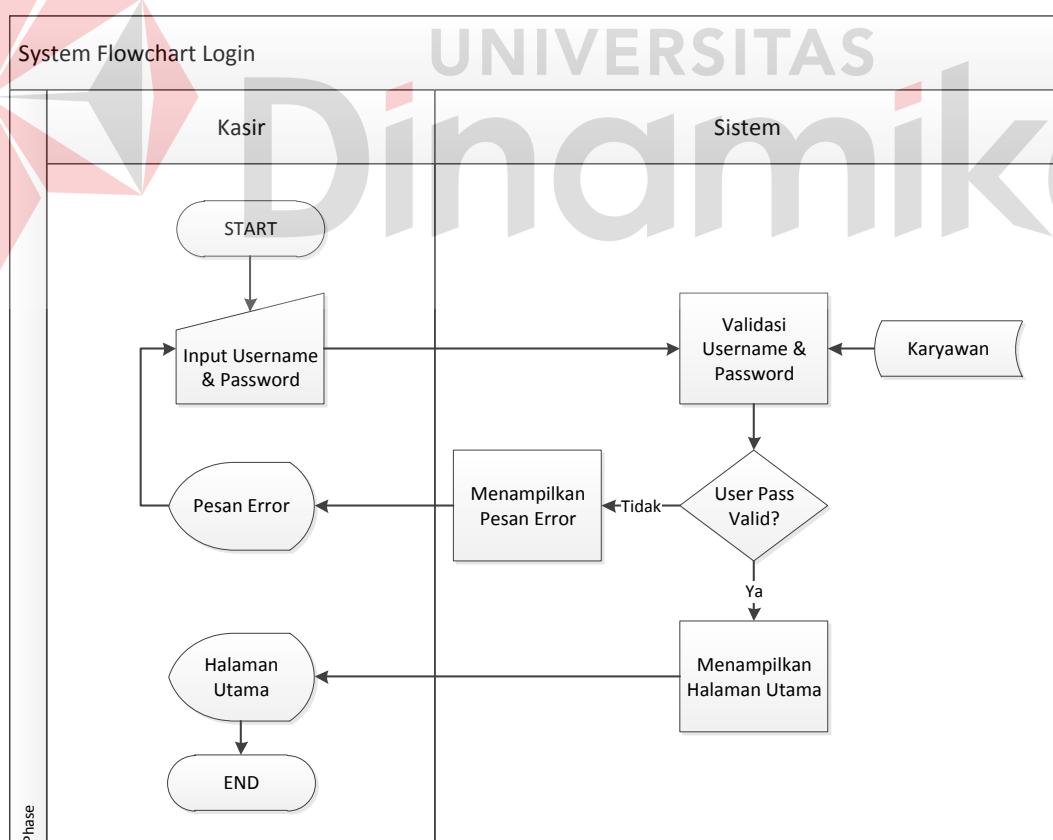
Gambar 4.1 *Document Flowchart Pemesanan Makanan*

4.1.2 System Flowchart

System Flowchart merupakan bagan yang menunjukkan alur pekerjaan dari sistem secara berurutan serta menunjukkan apa yang dikerjakan pada sistem.

1. System Flowchart Login

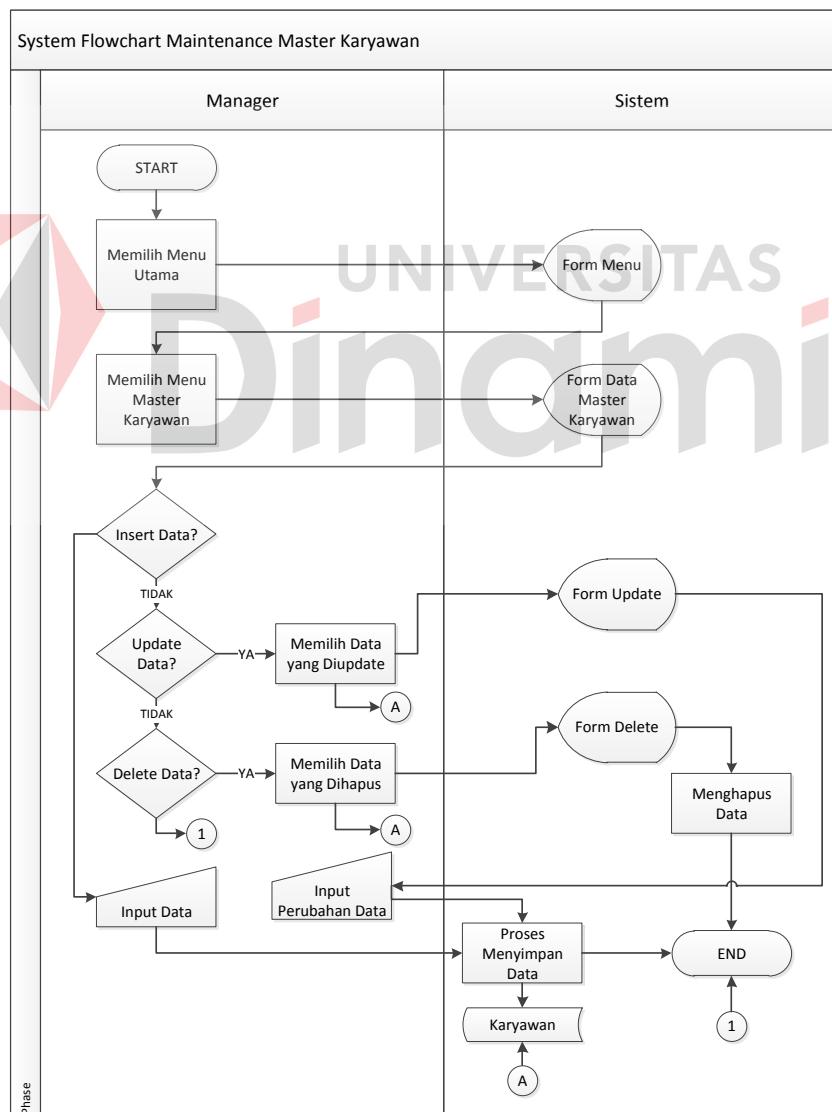
System Flowchart Login menjelaskan alur *Login* yang dilakukan oleh pengguna. Langkah pertama yaitu pengguna menginputkan username dan password. Sistem melakukan pengecekan terhadap *username* dan *password* yang diinputkan oleh pengguna dengan *username* dan *password* yang ada pada table pengguna. Jika *username* dan *password* tidak cocok maka sistem menampilkan pesan *error* dan pengguna dapat melakukan *Login* ulang. *System Flowchart Login* dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 System Flowchart Login

1. System Flowchart Maintenance Master Karyawan

System Flowchart Maintenance Master Karyawan menjelaskan proses pengelolaan data karyawan. Proses diawali dengan login pada menu utama kemudian admin memilih menu master karyawan. Pertama admin harus memasukan data karyawan untuk disimpan ke *database*, kemudian setelah data sudah ada di *database* admin dapat melakukan ubah data dan jika sudah tidak diperlukan admin dapat menghapus data. *System Flowchart Maintenance Master Karyawan* dapat dilihat pada Gambar 4.3.

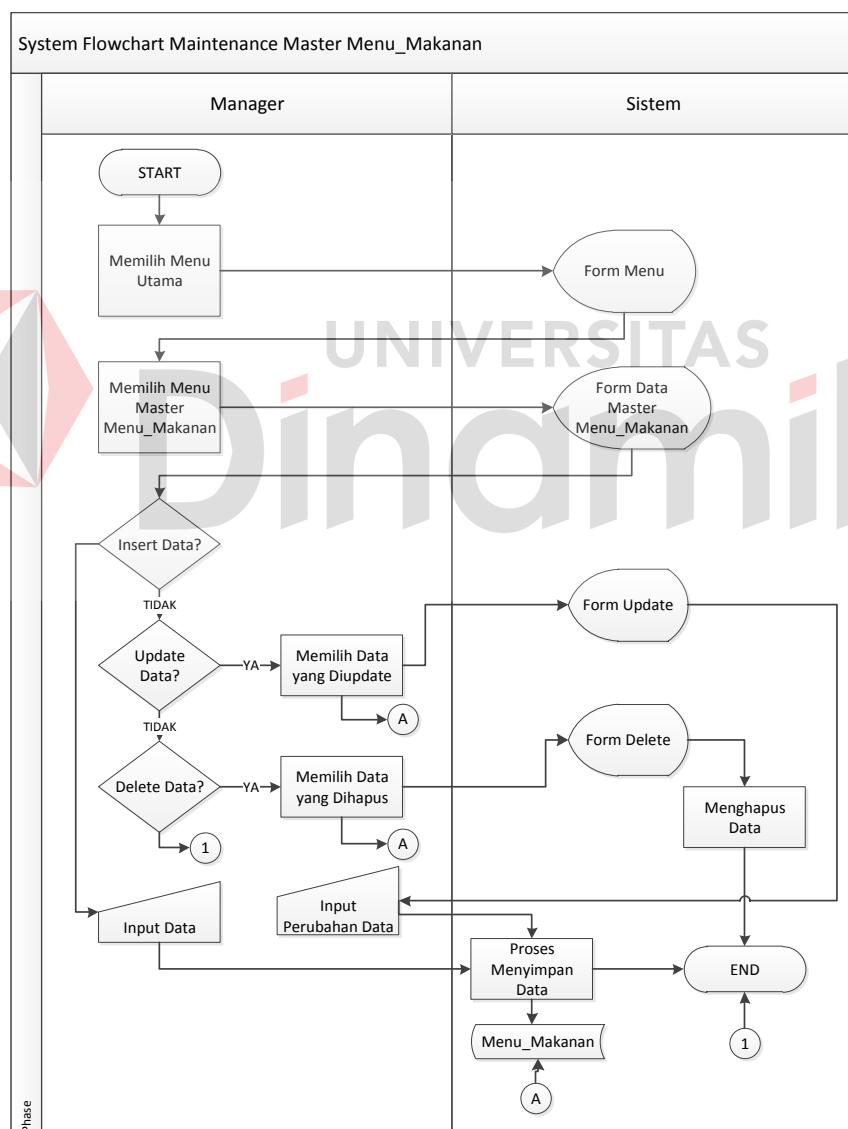


Gambar 4.3 System Flowchart Maintenance Master Karyawan

1. System Flowchart Maintenance Master Menu_Makanan

System Flowchart Maintenance Master Menu_Makanan digunakan untuk melakukan proses pengelolaan data menu makanan yang ada di warung angkringan SO Kofienti. Proses ini digunakan untuk memasukan data menu_makanan, ubah data menu_makanan, dan hapus data menu_makanan.

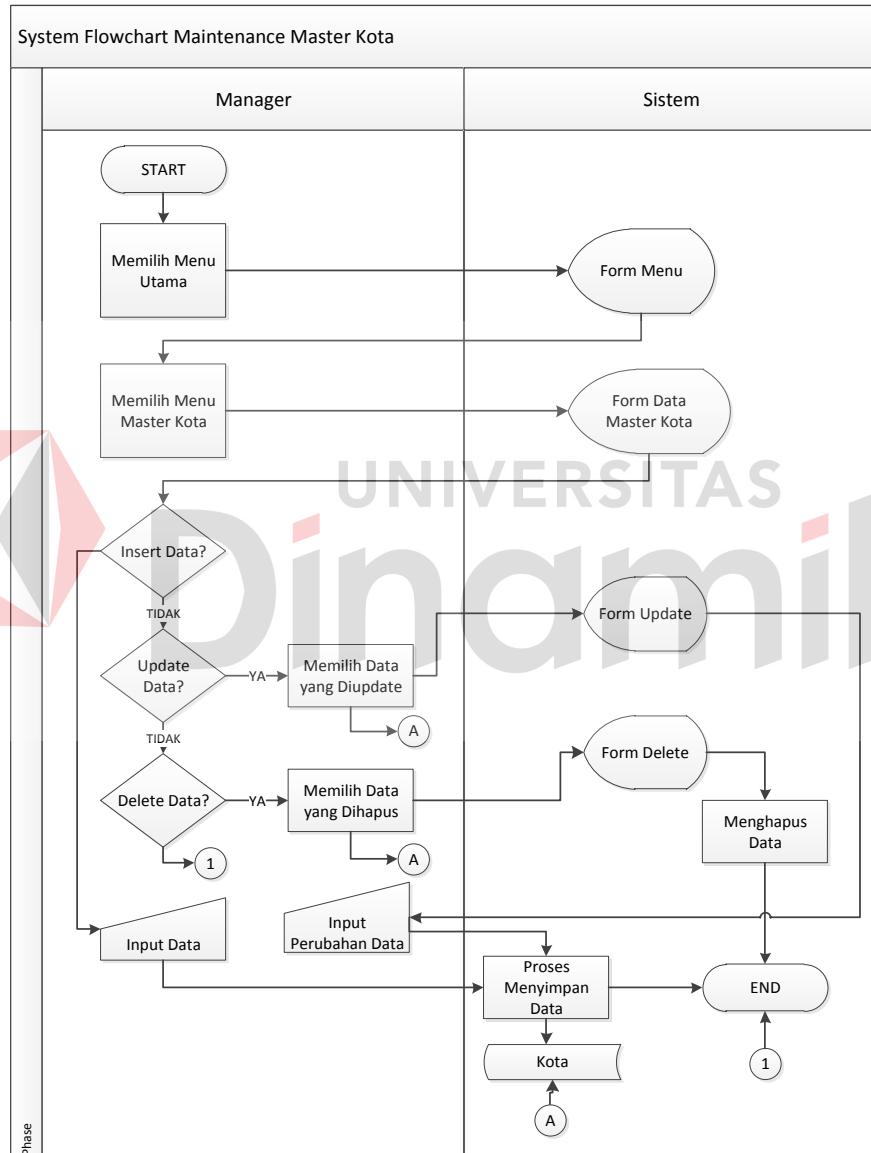
System Flowchart Maintenance Master Menu_Makanan dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 System Flowchart Maintenance Master Menu_Makanan

1. *System Flowchart Maintenance Master Kota*

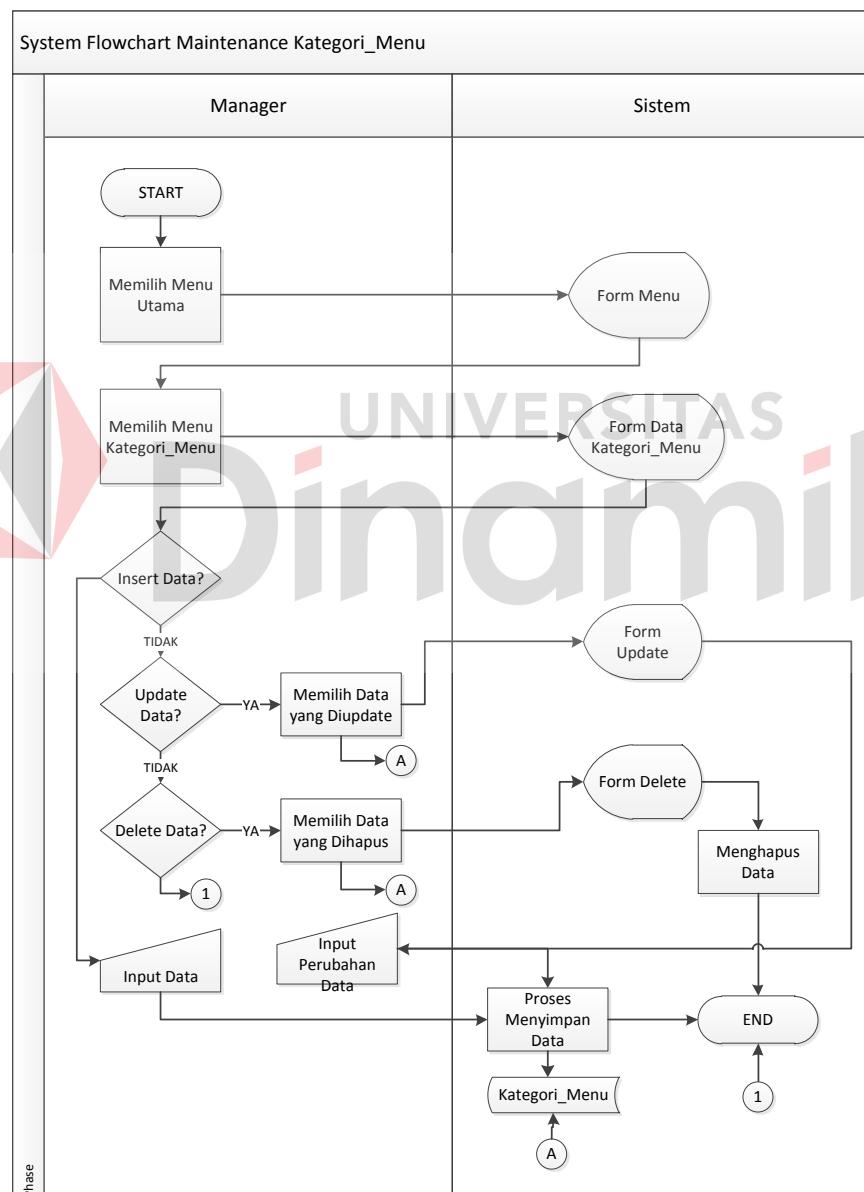
System Flowchart Maintenance Master Kota digunakan untuk melakukan proses pengelolaan data kota yang ada di warung angkringan SO Kofienti. Proses ini digunakan untuk memasukan data kota, ubah data kota, dan hapus data kota. *System Flowchart Maintenance Master Kota* dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 System Flowchart Maintenance Master Kota

2. System Flowchart Maintenance Master Kategori_Menu

System Flowchart Maintenance Master Kategori_menu digunakan untuk melakukan proses pengelolaan data kategori menu yang ada di warung angkringan SO Kofienti. Proses ini digunakan untuk memasukan data kategori_menu, ubah data kategori_menu, dan hapus data kategori_menu. System Flowchart Maintenance Master Kategori_Menu dapat dilihat pada Gambar 4.6.

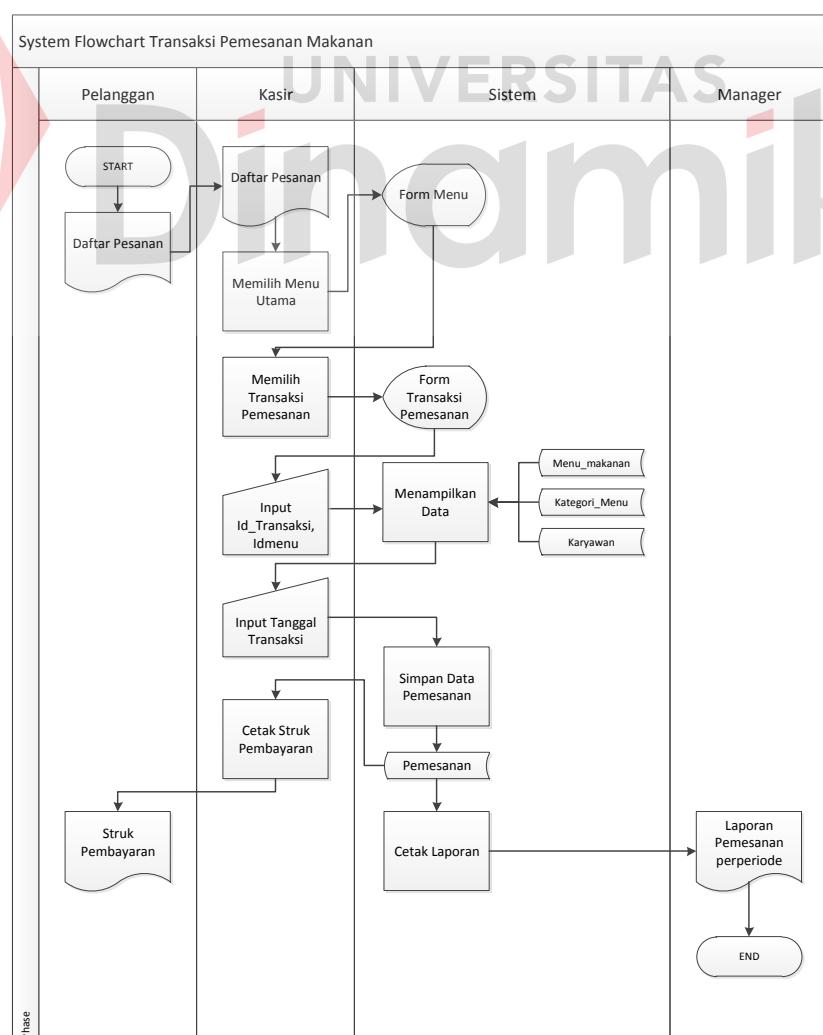


Gambar 4.6 System Flowchart Maintenance Kategori_Menu

1. System Flowchart Pemesanan

Gambar 4.7 merupakan *System Flowchart* dari transaksi pemesanan makanan, dimana inti dari proses bisnis yang dijalani. Dalam transaksi pemesanan makanan nantinya admin diminta untuk memasukan data menu makanan yang dipesan, data member atau pelanggan yang memesan, dan nomer meja yang digunakan, setelah proses tersebut dilakukan maka data akan disimpan oleh sistem kedalam *Database* dan *output* yang dihasilkan berupa dokumen pencatatan pemesanan makanan meliputi: Struk pembayaran, Laporan pemesanan makanan, dan Laporan makanan terlaris yang selanjutnya akan diberikan kepada *owner* atau pemilik sesuai periode yang diinginkan. *System Flowchart* Transaksi Pemesanan

dilihat pada Gambar 4.7.



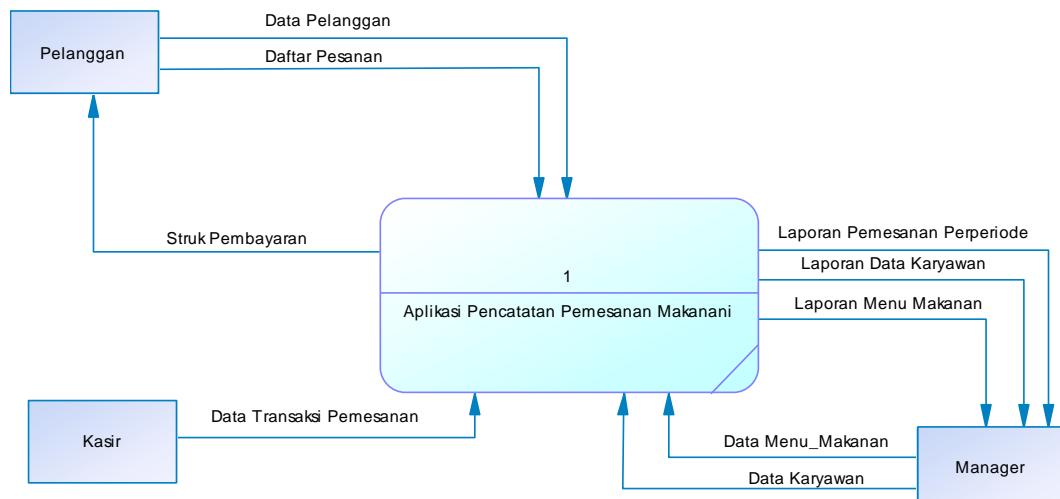
Gambar 4.7 *System Flowchart* Transaksi Pemesanan

4.1.3 Context Diagram

Context Diagram adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan *Level* tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *Input* ke sistem atau *Output* dari sistem.

Dapat dilihat pada Gambar 4.8 Terdapat 3 *eksternal entity* pada *Context Diagram* yaitu pelanggan, administrasi, dan *owner*. Pelanggan memberikan masukan berupa data pemesanan atau *purchase order* dan data pelanggan kemudian diolah oleh sistem dan menghasilkan keluaran berupa struk pembayaran.

Bagian administrasi juga melakukan memasukan ke sistem berupa data jenis menu, dan menu makanan apa saja yang telah dipesan oleh pelanggan. Lalu pada bagian *owner* akan menerima laporan-laporan hasil dari transaksi pemesanan makanan yaitu laporan pemesanan makanaan perperiode, dan makanan terlaris.



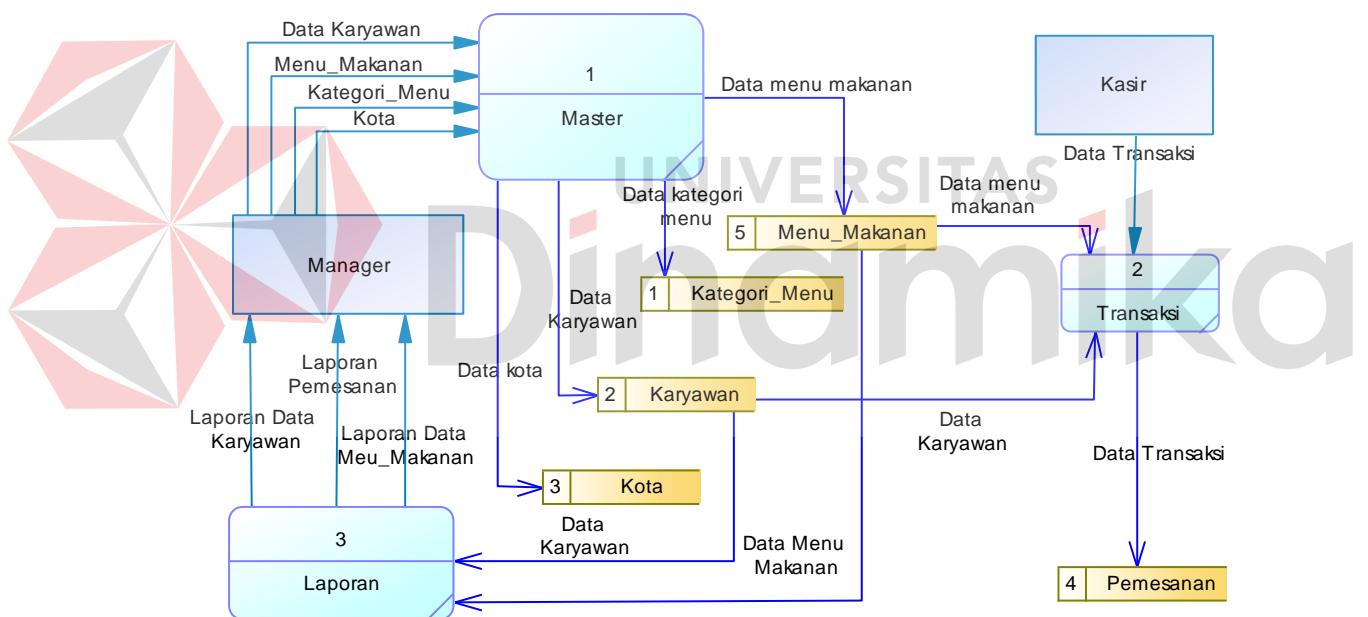
Gambar 4.8 *Context Diagram Transaksi Pemesanan Makanan*

4.1.4 Data Flow Diagram

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat, dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya file kartu, *microfiche*, *hard disk*, *tape dikette*, dll).

Memiliki 2 *external entity* yaitu kasir, dan *owner*. Data yang telah diolah akan disimpan pada *storage base*.

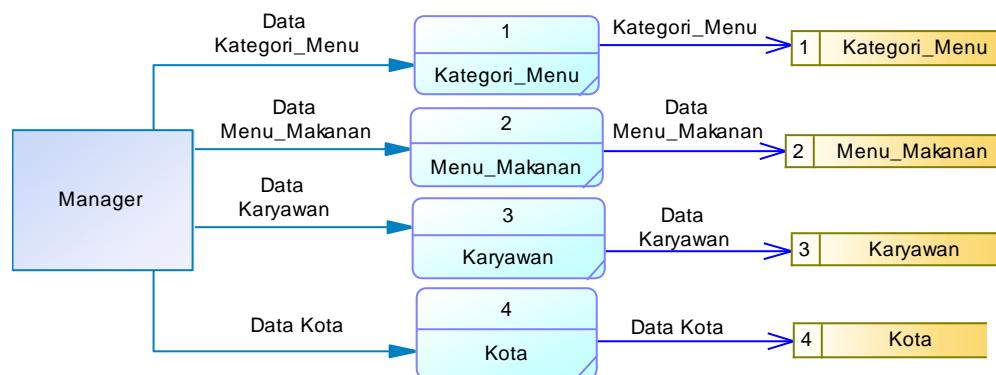
Data Flow Diagram (DFD) Lv 0



Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 0 Transaksi Pemesanan Makanan

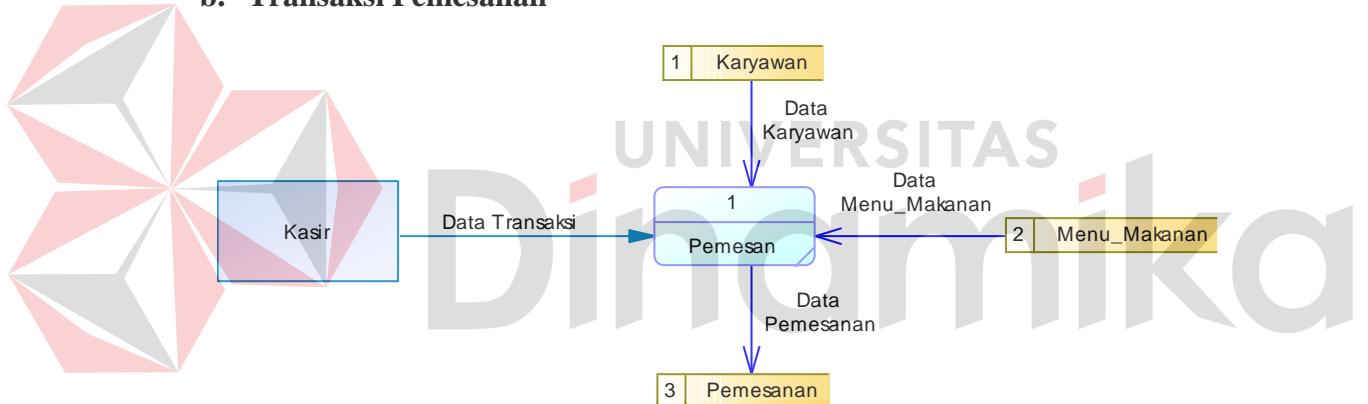
Data Flow Diagram (DFD) Level 1

a. Maintenance Data Master



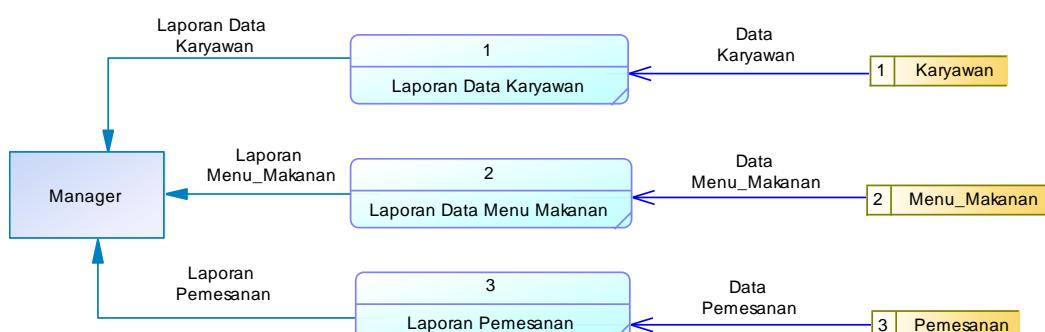
Gambar 4.10 Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master

b. Transaksi Pemesanan



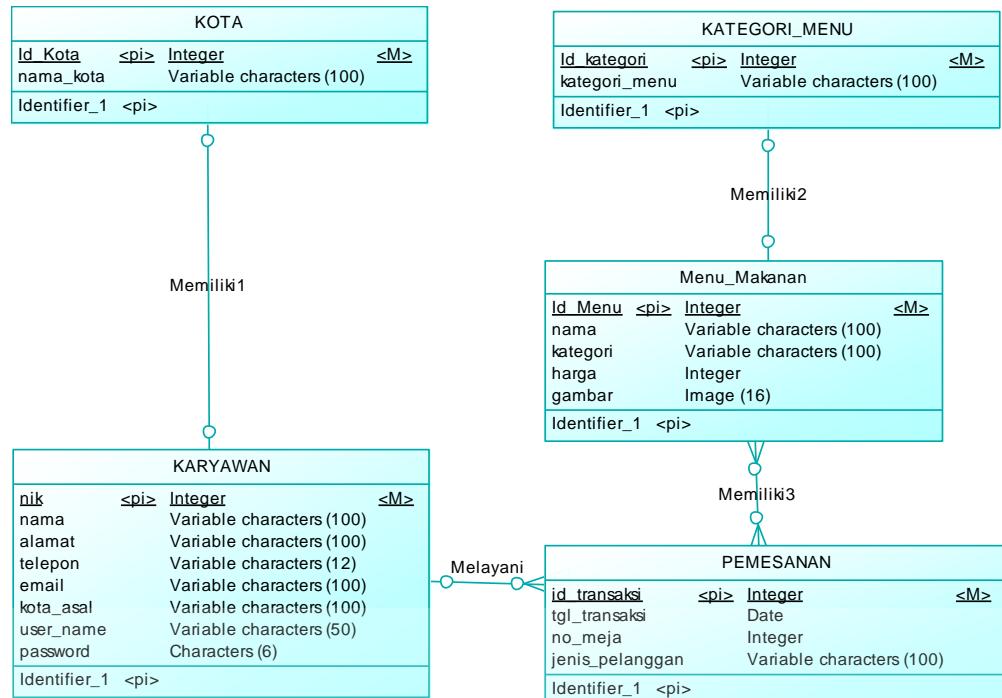
Gambar 4.11 Data Flow Diagram Level 1 Transaksi Pemesanan

c. Laporan



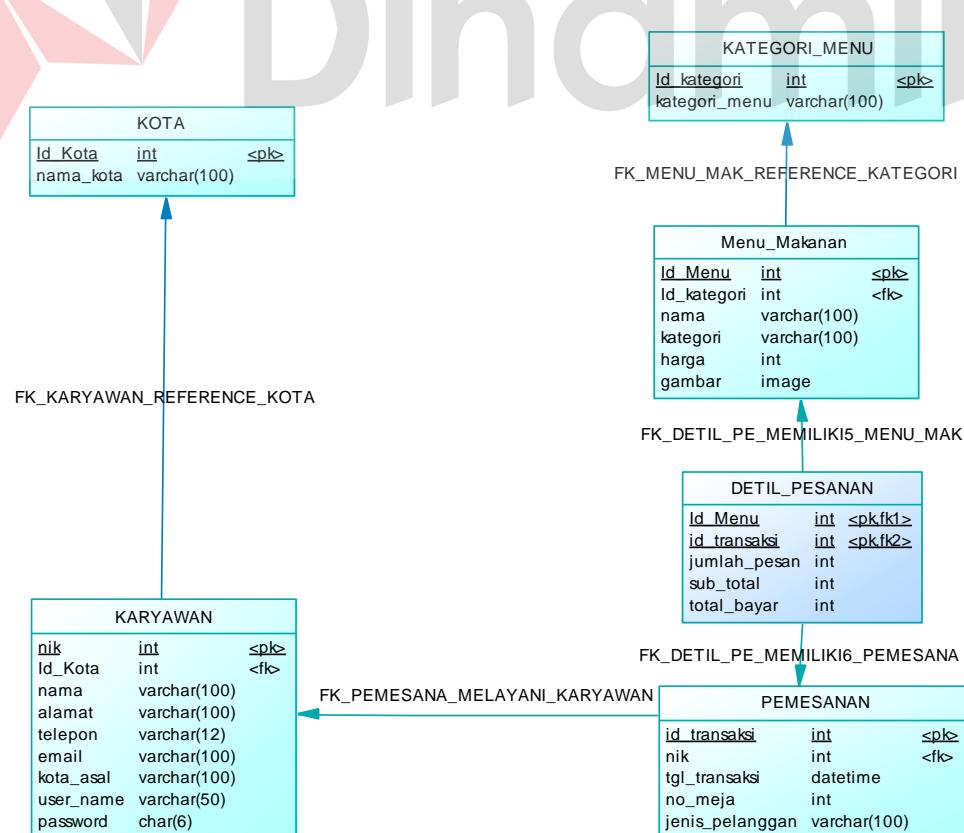
Gambar 4.12 Data Flow Diagram Level 1 Laporan

4.1.5 Conceptual Data Model



Gambar 4.13 Conceptual Data Model

4.1.6 Physical Data Model



Gambar 4.14 Physical Data Model

4.1.7 Struktur Table

Dalam proses pembuatan aplikasi pencatatan pemesanan makanan pada PT. Karya Perdana Kofienti, tabel yang digunakan adalah 6 tabel. Tabel-tabel tersebut terdiri atas tabel karyawan, Table menu_makanan, table kategori_menu, table kota, tabel pemesanan, tabel detil_pesanan, dan tabel transaksi. Struktur pada setiap tabel dideskripsikan sebagai berikut:

a) Tabel karyawan

Nama Tabel : Karyawan

Primary Key : NIK

Foreign Key : Kota

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data karyawan

Tabel 4.1 Tabel Karyawan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
NIK	int		Primary key
ID_KOTA	int		Foreign Key
NAMA	Varchar	100	Not null
ALAMAT	Varchar	100	Not null
TELEPON	Varchar	12	Not null
EMAIL	Varchar	100	Not null
USERNAME	Varchar	50	Not null
PASSWORD	Varchar	6	Not null

b) Tabel Menu_Makanan

Nama Tabel : Menu_Makanan

Primary Key : ID_MENU

Foreign Key : ID_KATEGORI

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data Prodak

Tabel 4.2 Tabel Menu_Makanan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
ID_MENU	int		<i>Primary key</i>
ID_KATEGORI	int		Foreign Key
NAMA	Varchar	100	<i>Not null</i>
HARGA	int	100	<i>Not null</i>

c) Tabel Kota

Nama Tabel : Kota

Primary Key : ID_KOTA

Foreign Key : -

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data Kota

Tabel 4.3 Tabel Menu_Makanan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
ID_KOTA	int		<i>Primary key</i>
NAMA_KOTA	Varchar	100	<i>Not null</i>

d) Tabel Kategori_Menu

Nama Tabel : Kategori_Menu
 Primary Key : ID_KATEGORI
 Foreign Key : -
 Fungsi : digunakan untuk menyimpan data Kota

Tabel 4.4 Tabel Kategori_Menu

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
ID_KATEGORI	int		<i>Primary key</i>
KATEGORI_MENU	Varchar	100	<i>Not null</i>

e) Tabel Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan
 Primary Key : ID_TRANSAKSI
 Foreign Key : NIK
 Fungsi : digunakan untuk menyimpan data Pemesanan

Tabel 4.5 Tabel Pemesanan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
ID_TRANSAKSI	int		<i>Primary key</i>
NIK	int	100	Foreign Key
TANGGAL_TRASAKSI	Datetime		<i>Not null</i>
NO_MEJA	int		<i>Not null</i>
NAMA_PELANGGAN	Varchar	100	<i>Not null</i>

f) Tabel Detil_Pesanan

Nama Tabel : Detil_Pesanan

Primary Key : ID_MENU

Foreign Key : ID_TRANSAKSI

Fungsi : digunakan untuk menyimpan data detil pesanan

Tabel 4.6 Tabel Detil_Pesanan

Nama Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Constraint
ID_MENU	int		<i>Primary key</i>
ID_TRANSAKSI	int		Foreign Key
JUMLAH_PESAN	int		<i>Not null</i>
SUB_TOTAL	int		<i>Not null</i>

4.2 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem yang digunakan pada aplikasi perencanaan bahan baku

meliputi kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

4.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi adalah

komputer dengan minimal spesifikasi sebagai berikut:

- a) Processor Intel Core 2 Duo minimal 2.00 Ghz
- b) RAM 2 Gb
- c) Harddisk 100 Gb

4.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan aplikasi adalah sebagai berikut:

- a) Windows 7 Profesional
- b) SQL Server 2008
- c) Microsoft Visual Studio 2012

4.3 Implementasi Sistem

Proses implementasi sistem dilakukan dengan tujuan agar sistem yang dibangun dapat mengatasi permasalahan dalam penelitian ini. pada tahapan ini, sebelum melakukan implementasi, pengguna (*user*) harus mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan dari program yang akan diimplementasikan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut berupa perangkat lunak dan perangkat keras yang telah dijelaskan sebelumnya.

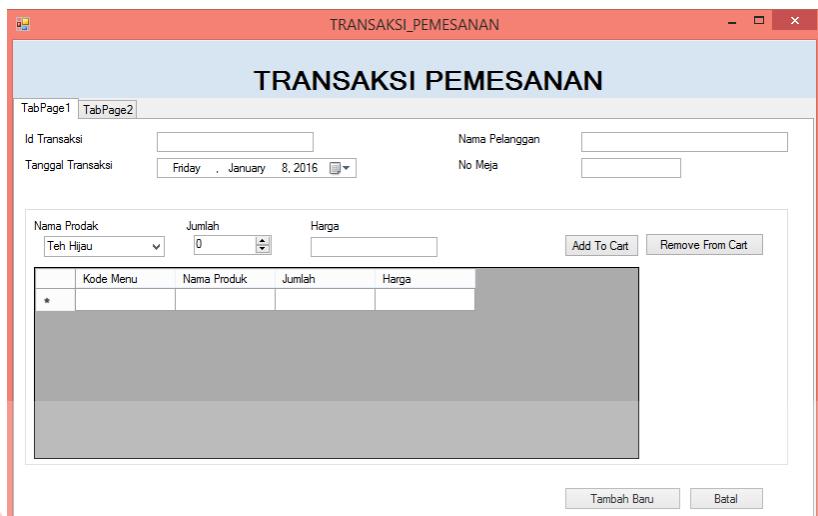
Pada proses implementasi ini, dijelaskan bagaimana penggunaan aplikasi pada masing-masing *stakeholder* dan uji coba fungsional dan non-fungsional pada masing-masing *stakeholder*.

4.3.1 Implementasi Sistem Fungsional

Proses implementasi ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan penggunaan aplikasi kepada masing-masing pengguna sesuai dengan fungsi-fungsi yang dilakukannya. Adapun penjelasannya pada masing-masing *stakeholder* adalah sebagai berikut:

A. Menu Transaksi Pemesanan

Menu permintaan produksi merupakan menu yang digunakan oleh kasir untuk melakukan transaksi pemesanan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.15 dan Gambar 4.16.



Gambar 4.15 Form Transaksi Pemesanan

Gambar 4.15 merupakan menu yang digunakan untuk melakukan transaksi pemesanan. Menu ini terdiri atas Id_Trsansaksi, tanggal transaksi, nama pelanggan, nomer meja, Nama prodak, jumlah yang dipesan, sub harga, dan total harga. Data transaksi pemesanan akan disimpan ke dalam dua tabel yang ada pada *database*, yaitu tabel pemesanan dan tabel detil_pesanan.

TRANSAKSI PEMESANAN			
ID_TRANSAKSI	TGL_TRANSAKSI	NO_MEJA	NAMA_PELANGGAN
1	1/8/2016	10	Joni
2	1/8/2016	11	Johan
*			

ID_MENU	JUMLAH_PESAN	SUB_TOTAL
1	1	3000
1	2	6000
2	2	30000
*		

Gambar 4.16 *Lihat Data Pemesanan*

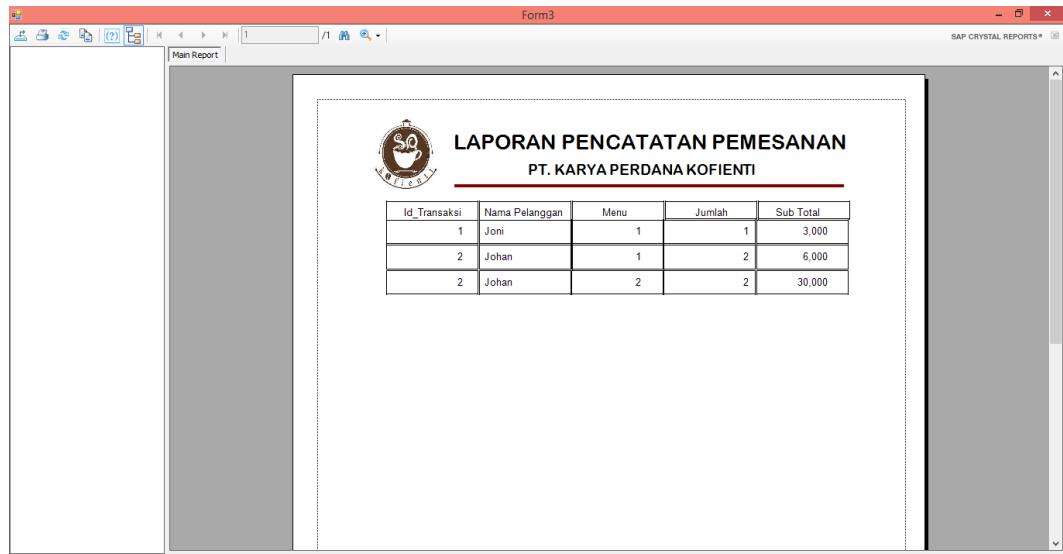
Gambar 4.16 merupakan halaman untuk melihat data transaksi pemesanan

yang berhasil disimpan ke dalam *database*. Halaman ini menunjukkan informasi mengenai data pemesanan, jumlah pesanan barang, nomermeja, id karyawan, dan nama karyawan.

B. Menu Laporan Pemesanan

Menu laporan pemesanan merupakan menu yang digunakan oleh

manager untuk melihat laporan pemesanan. Laporan ini bertujuan untuk mempermudah Manager perusahaan dalam mengambil keputusan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 *Form Laporan Pemesanan*

4.3.2 Implementasi Sistem Non-Fungsional

Proses implementasi ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan penggunaan aplikasi di luar dari fungsi masing-masing *stakeholder*. Implementasi sistem non-fungsional meliputi menu *login*, menu master, *sub-menu* master dan dialog-dialog pada aplikasi. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

A. Menu *Login* Pengguna

Sebelum dapat mengakses menu pada aplikasi, pengguna masuk terlebih dahulu pada halaman *login* pengguna. Menu ini digunakan sebagai verifikasi pengguna aplikasi. Hal ini dilakukan dengan tujuan keamanan terhadap data. Pengguna yang dapat menggunakan aplikasi ini adalah admin, kasir, dan *manager*. *Username* yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem adalah nama pengguna.



Gambar 4.18 *Form Login Pengguna*

Gambar 4.18 merupakan menu yang akan muncul pertama kali pada aplikasi. Pengguna akan melakukan *login* terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam sistem. Pengguna harus mengisi *username* dan *password* yang telah ditentukan. Jika *username* dan *password* sesuai, maka akan muncul menu transaksi kebutuhan masing-masing stakeholder. Jika *username* dan *password* tidak sesuai, maka pengguna tidak dapat masuk ke dalam sistem.

B. Menu Product

Menu ini merupakan menu yang digunakan oleh *administrator* aplikasi untuk mencatat data *product*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 Form Product

Gambar 4.19 merupakan menu *product* yang digunakan bagian *administrator* aplikasi untuk mencatat data barang yang meliputi ID Menu, nama prodak, kategori, dan harga. Data barang akan disimpan ke dalam tabel *Menu_Makanan* pada *database*.

C. Menu Laporan Product

Menu laporan *product* merupakan menu yang digunakan oleh manager untuk melihat laporan *product*. Laporan ini bertujuan untuk mempermudah Manager perusahaan untuk mengetahui daftar *product* yang ada. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.20

Form2

SAP CRYSTAL REPORTS*

Main Report

LAPORAN DATA PRODAK
PT. Karya Perdana Kofienti

Id_Prodak	Id_Kategori	Nama Prodak	Harga
1	1	Teh Hijau	3.000
2	2	Waffel Occa	15.000

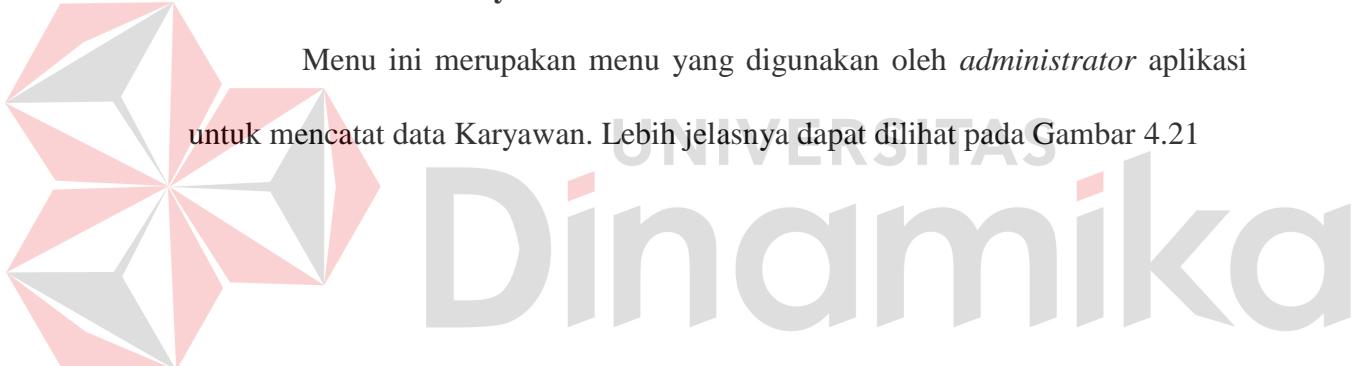
Yang membuat,

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.20 Form Laporan Product

A. Menu Master Karyawan

Menu ini merupakan menu yang digunakan oleh *administrator* aplikasi untuk mencatat data Karyawan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.21



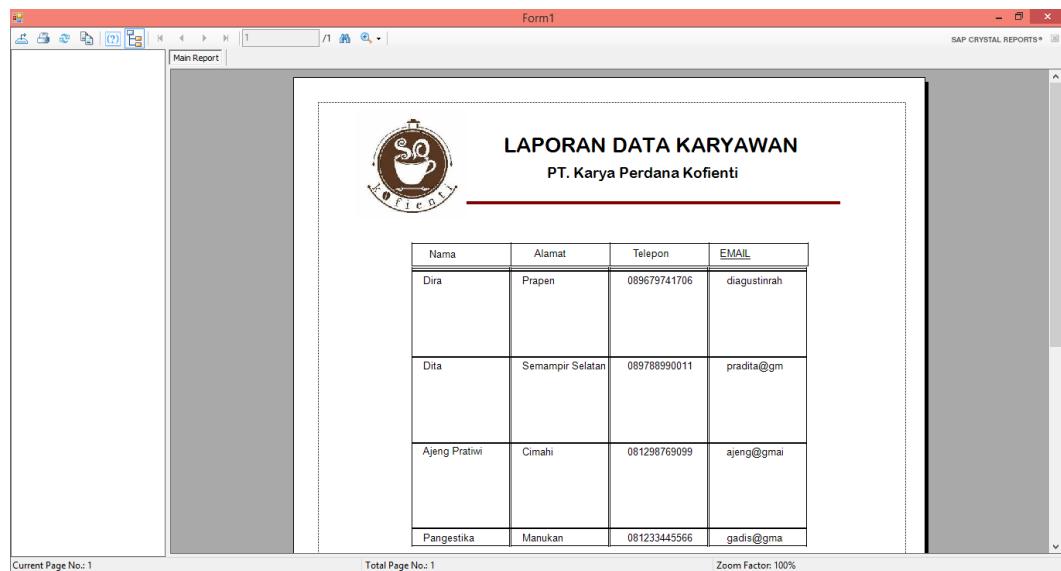
NIK	ID_KOTA	NAMA	ALAMAT	TELEPON	EMAIL	USER_NAME	PASS
1	2	Dira	Prapen	089679741706	diagustinrahayu...	dira	dira
3	1	Dita	Semampir Selatan	089788990011	pradita@gmail.com	dita	dita
2	2	Ajeng Pratiwi	Cimahi	081298769099	ajeng@gmail.com	ajeng	ajeng
4	1	Pangestika	Manukan	081233445566	gadis@gmail.com	gadis	gadis
*							

Gambar 4.21 Form Karyawan

Gambar 4.21 merupakan menu karyawan yang digunakan bagian *administrator* aplikasi untuk mencatat data karyawan yang meliputi NIK, kota asal, nama, alamat, telepon, email, username, dan password. Data karyawan akan disimpan ke dalam tabel karyawan pada *database*.

D. Menu Laporan Karyawan

Menu laporan karyawan merupakan menu yang digunakan oleh manager untuk melihat laporan karyawan. Laporan ini bertujuan untuk mempermudah Manager perusahaan untuk mengetahui data karyawan yang ada. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.22



Gambar 4.22 Form Laporan Karyawan

A. Sub-Menu Master Kota

Menu ini merupakan menu yang digunakan oleh *administrator* aplikasi untuk mencatat data Kota. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.23

ID_KOTA	NAMA_KOTA
1	Jakarta
2	Surabaya
3	Bandung
4	Yogyakarta
5	Semarang
6	Solo
*	

Gambar 4.23 Form Kota

Gambar 4.22 merupakan sub master menu kota yang digunakan bagian *administrator* aplikasi untuk mencatat data kota yang meliputi ID kota, dan nama kota. Data kota akan disimpan ke dalam tabel kota pada *database*.

E. Sub-Menu Master Kategori Menu

Menu ini merupakan menu yang digunakan oleh *administrator* aplikasi untuk mencatat data kategori menu. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.24

ID_KATEGORI	KATEGORI_MENU
1	Teh
2	Waffel
3	Kopi

Gambar 4.24 Form Kategori Menu

Gambar 4.23 merupakan sub menu master kategori menu yang digunakan bagian *administrator* aplikasi untuk mencatat data kota yang meliputi ID kota, dan nama kategori. Data kategori menu akan disimpan ke dalam tabel Kategori_Menu pada *database*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisa dan perancangan, serta implementasi terhadap Aplikasi Pencatatan Pemesanan Makanan Pada PT. Karya Perdana Kofienti, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat pada saat kerja praktik ini sangat membantu bagian kasir, admin, dan *manager* dalam melakukan menambahan, pembaharuan, dan penghapusan data, melakukan perhitungan biaya penjualan. dan melihat laporan.
2. Aplikasi ini menghasilkan 3 tiga laporan diantaranya adalah laporan pemesanan dan laporan karyawan, dan laporan produk.

5.2 Saran

Dalam aplikasi pencatatan penjualan terdapat banyak kelemahan yang disadari penulis. Penulis memiliki saran dalam pengembangan sistem ini kedepannya, yaitu aplikasi dapat dikoneksikan dengan bagian kantor pusat PT. Karya Perdana Kofienti.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia,Tan. (2007). Pemrograman Database Menggunakan ADO.NET, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Anisyah. (2000). *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Dhanta, R. (2009). *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah.
- Janner, Simarmata. (2007). *Perancangan Basis data*. Yogyakarta: Andi
- Jogiyanto, H. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan*. Yogyakarta: Andi.
- Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntasi*. Yogyakarta: UPP AMP YKPN
- Kurniawan, E. (2011). *Cepat Mahir Visual Basic 2010*. Yogyakarta: Andi.
- Laudon, Kenneth C., & Jane, P. Laudon. (2008). *Manajemen Information System :Managing the Digital Firm*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Mulyadi. (2008). *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat
- Nugroho, Bunafit., & Indah, Indriyanna. (2007). *Sistem Informasi Penjualan Retail dengan Sql Server dan Visual basic 6.0*. Jakarta: Elex Media.
- Octaviani. (2010). *SQL Dasar*. Jakarta: Pustaka Ilmu
- Oetomo, B. S. (2002). *Perencanaan & Pembangunan Sistem*. Yogyakarta: Andi.
- Pressman, R.S. (2010). *Software Engineering : a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill.
- Riyanto, (2005). *Migrasi Microsoft SQL Server dengan PostgreSQL*. Jakarta: ElexMedia Komputindo.
- Siswoutomo, Wiwit. (2006). *Kiat Jitu Kerja Praktek Membangun Software dan Web*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Whitten, L. J. (2004). *System Analysis and Design Methods*. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Witarto. (2008, 09 01). *Memahami Pencatatan Data*. Retrieved 07 16, 2015, from Kuliah hapsi: <http://kuliahapsi.blogspot.com>