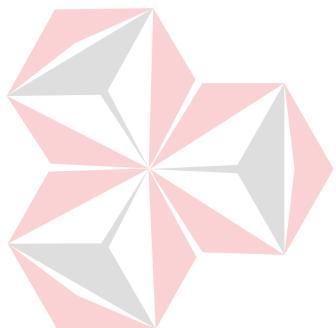


Rancang Bangun Sistem Informasi Restoran

pada CV.Delicious Indonesia

PROYEK SISTEM INFORMASI



UNIVERSITAS
Dinamika

Nama : DANIEL CHRISTANTO
NIM : 07.39010.0007

Program : DIII (Diploma Tiga)

Jurusan : Manajemen Informatika

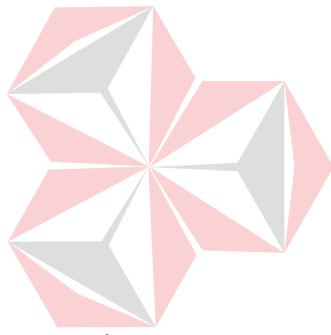
SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2011

Rancang Bangun Sistem Informasi Restoran pada CV.Delicious Indonesia

PROYEK SISTEM INFORMASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer



UNIVERSITAS
Dinamika
Oleh:
Nama : DANIEL CHRISTANTO
NIM : 07.39010.0007

Program : DIII (Diploma Tiga)

Jurusan : Manajemen Informatika

**SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
SURABAYA
2011**

Rancang Bangun Sistem Informasi Restoran

pada Resto Delisia

Telah diperiksa dan diuji



Mengetahui:

Kaprodi DIII Manajemen Informatika

Disetujui:

Pembimbing

Panca Rahardiyanto, S.Kom
NIDN. 0721027701

Titik Lusiani, M.Kom.,OCA
NIDN. 0714077401

ABSTRAK

CV. Delicious Indonesia merupakan badan usaha yang bergerak dibidang restoran. Restoran ini bernama Restoran Delisia. Restoran Delisia telah berdiri sejak tahun 2003. Keberadaan Restoran Delisia ini sudah diterima di masyarakat Surabaya Timur.

Seiring dengan diterimanya di masyarakat Surabaya, penjualan yang ada akan semakin bertambah banyak dan juga akan berdampak pada inventori yang semakin cepat perputarannya. Sehingga restoran membutuhkan proses yang cepat disetiap transaksinya dan *Inventory Control* yang cukup memadai.



Dengan demikian, penulis membuat Rancang Bangun Sistem Informasi Restoran Pada CV. Delicious Indonesia yang dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam proses penjualan, pembelian, dan *inventory control*. Selain itu, juga dapat membantu manager dan pemilik perusahaan dalam mengambil keputusan dengan berdasar laporan yang dibuat.

Kata Kunci: *Sistem Informasi Restoran, Penjualan, Inventory*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas berkat dan rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek dengan judul *Rancang Bangung Sistem Informasi Restoran Pada CV. Delicious Indonesia* ini dengan lancar. Penyelesaian laporan ini merupakan bagian dari tugas akhir diploma tiga manajemen informatika yang merupakan syarat untuk menempuh kelulusan.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak maka laporan Proyek Sistem Informasi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa penghargaan dan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Papa dan Mama yang penulis sayangi, atas doa, semangat, dan dukungan yang telah diberikan.
2. Ibu Titik Lusiani, M.Kom.,OCA, selaku Dosen Pembimbing yang telah mendukung dan memberikan kepercayaan penuh kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Panca Rahardiyanto, S.Kom, selaku Kepala Prodi DIII Manajemen Informatika.
4. Bapak Andrian A. Tanuadji, atas dukungan moril dan material yang diberikan maupun kesempatan untuk berkarya dan pembelajaran di Resto Delisia.
5. Bapak Pdt. Rudy Sanusi Widjaja beserta istri, atas bantuan moril dan doa.
6. Wenny Arisona, atas dukungan moril dan motivasi yang diberikan sebagai penyemangat dalam penggerjaan program.

7. Semua pihak yang tidak disebutkan, atas semua dukungan moril, doa, semangat, dan material yang tidak dapat diukur banyaknya.
8. Semua teman-teman yang tidak disebutkan, atas dukungan moril dan support yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Untuk itu segala kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

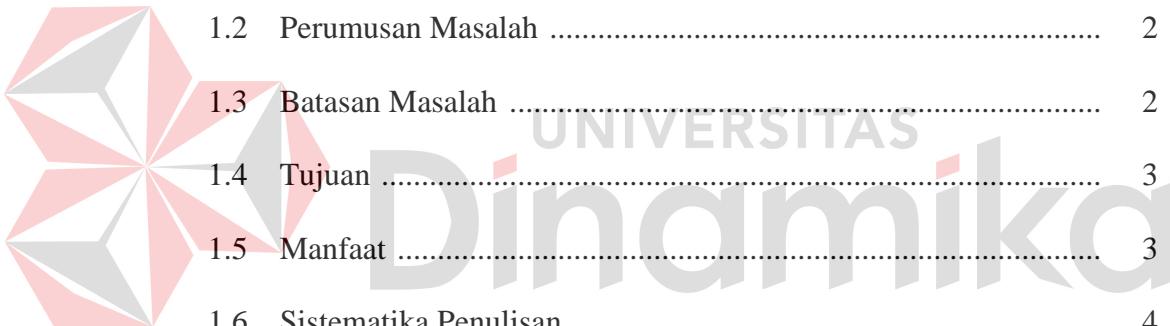
Surabaya, Januari 2011

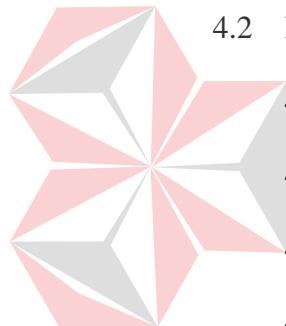


DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II HASIL SURVEY	6
2.1 Gambaran Umum Perusahaan	6
2.1.1 Visi.....	6
2.1.2 Misi.....	6
2.1.3 Tujuan.....	7
2.1.4 Sasaran.....	7
2.2 Struktur CV. Han's jaya karya	8
2.3 Deskripsi Tugas	8
2.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	10





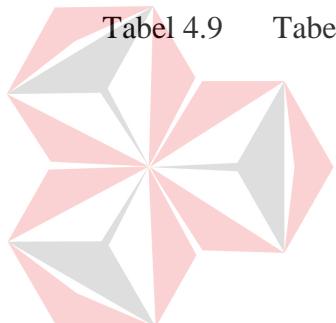
2.4.1 Dokumen Flow Pembelian	10
2.4.2 Dokumen Flow Penjualan	11
BAB III LANDASAN TEORI	13
3.1 Sistem Informasi.....	13
3.2 Interaksi Manusia dan Komputer	14
3.3 Sistem Penjualan.....	14
3.4 Sistem Pembelian	14
3.5 Sistem Persediaan	15
BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM	16
4.1 Analisis Sistem	16
4.2 Desain Sistem	17
4.2.1 Sistem Flow Manual.....	18
4.2.2 Data Flow Diagram	20
4.2.3 Entity Relationship Diagram	24
4.2.4 Struktur File	26
4.2.5 Desain Input/Output	31
BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	37
5.1 Sistem yang Digunakan	37
5.2 Penjelasan Pemakaian Program	37
5.2.1 Hak Akses Kasir	39
5.2.2 Hak Akses Admin.....	46
5.2.3 Pencetakan Laporan.....	50
BAB VI PENUTUP	54
6.1 Kesimpulan	54

6.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	56



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1	Tabel Mst Customer.....
Tabel 4.2	Tabel Mst Pembelian
Tabel 4.3	Tabel Detil Pembelian
Tabel 4.4	Tabel Penjualan.....
Tabel 4.5	Tabel Detil Penjualan.....
Tabel 4.6	Tabel Mst Barang.....
Tabel 4.7	Tabel Persediaan
Tabel 4.8	Tabel Pemesanan
Tabel 4.9	Tabel Mst Supplier.....



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Gambar 2.1	Stukrur Organisasi CV. Delicious Indonesia.....	8
Gambar 2.2	Document Flow Pembelian	11
Gambar 2.3	Document Flow Penjualan	12
Gambar 3.1	Interaksi Manusia-Komputer.....	15
Gambar 4.1	Sistem Flow Manual Pembelian	18
Gambar 4.2	Sistem Flow Manual Penjualan	19
Gambar 4.3	Sistem Flow Manual Inventory	20
Gambar 4.4	Context Diagram	21
Gambar 4.5	DFD Level 0	22
Gambar 4.6	DFD Level 1 Sub-proses Penjualan	23
Gambar 4.7	DFD Level 1 Sub-proses Pembelian	24
Gambar 4.8	DFD Level 1 Sub-proses Pemeliharaan Inventory	24
Gambar 4.9	ERD Conceptual Data Model.....	25
Gambar 4.10	ERD Physical Data Model.....	26
Gambar 4.11	Desain Input Form Login	32
Gambar 4.12	Desain Output Penjualan	33
Gambar 4.13	Desain Output Report Penjualan Produk.....	34
Gambar 4.14	Desain Output Report Histori Member	35
Gambar 4.15	Desain Output Report Setoran Harian.....	36
Gambar 5.1	Tampilan Menu Login	38
Gambar 5.2	Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 5.3	Tampilan Menu Master yang Di-disabled.....	39

Gambar 5.4	Tampilan Menu Penjualan.....	40
Gambar 5.5	Tampilan Daftar Menu Makanan	41
Gambar 5.6	Tampilan Transaksi Pembelian atau Pengeluaran	42
Gambar 5.7	Tampilan Transaksi Free Makanan	43
Gambar 5.8	Tampilan Transaksi Pesanan Penjualan	44
Gambar 5.9	Tampilan Transaksi Input Stok Makanan.....	45
Gambar 5.10	Tampilan Tutup Kasir.....	46
Gambar 5.11	Tampilan Manajemen user	47
Gambar 5.12	Tampilan Master Makanan.....	48
Gambar 5.13	Tampilan Master Harga	49
Gambar 5.14	Tampilan Master Member	50
Gambar 5.15	Laporan Penjualan	51
Gambar 5.16	Laporan Penjualan Produk	52
Gambar 5.17	Laporan Histori Member	53
Gambar 5.18	Laporan Setoran Harian.....	54
Gambar 5.19	Laporan Pengeluaran Harian	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Survey.....	56
Lampiran 2. Hasil Wawancara	57
Lampiran 3. Laporan Customer.....	58
Lampiran 4. Laporan Product	59
Lampiran 5. Laporan Pemesanan	60
Lampiran 6. Listing Program.....	61



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Delicious Indonesia merupakan badan usaha yang bergerak dibidang makanan (restoran). Restoran ini bernama Restoran Delisia. Restoran Delisia telah berdiri sejak tahun 2003. Keberadaan Restoran Delisia ini sudah diterima di masyarakat Surabaya Timur. Penjualan memiliki alur proses yang sederhana, namun dalam implementasinya memiliki alur yang sangat cepat, karena restoran ini sudah diterima di masyarakat sehingga terjadi banyak transaksi.



Penjualan yang ada akan semakin bertambah banyak dan juga akan berdampak pada inventori yang semakin cepat perputarannya. Sehingga restoran membutuhkan proses yang cepat disetiap transaksinya dan *Inventory Control* yang cukup memadai. Dengan banyaknya penjualan makanan yang ada memungkinkan terjadinya kesalahan dalam perhitungan inventori.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkannya pembuatan sistem informasi yang terintegrasi antara bagian penjualan, inventori , dan pembelian. Sehingga diharapkan dapat membuat kinerja karyawan di restoran menjadi lebih efektif dan efisien, inventori yang ada tidak mengalami penyimpangan, dapat menghasilkan laporan-laporan penjualan makanan dan pembelian dari bahan baku yang ada lebih valid dan terjamin.

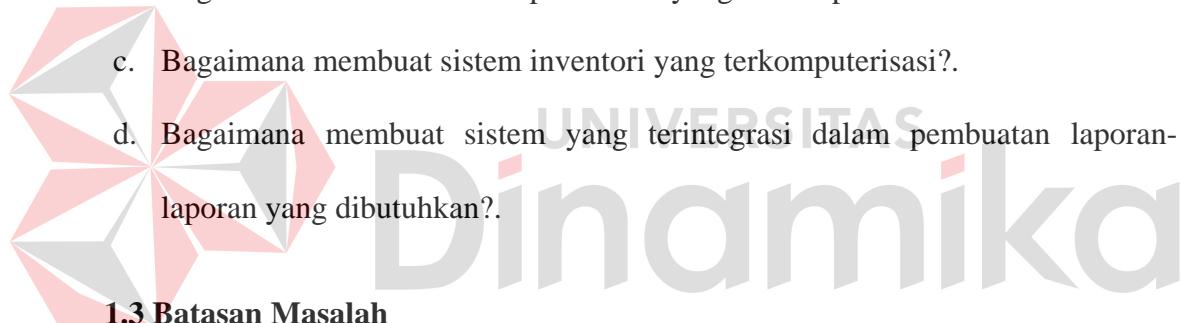
Kuatnya arus kompetisi didunia makanan mendorong Restoran Delisia untuk berbenah diri dalam rangka perbaikan kualitas pelayanan yang lebih baik,

baik dalam peningkatan kualitas SDM serta perbaikan kenyamanan, kecepatan, ketetapan dalam pelayanan. Berdasarkan uraian diatas maka dengan dibuatnya sistem tersebut diharapkan pegawai dapat bekerja lebih efisien dan efektif, serta dapat membantu manajemen restoran dalam mengambil keputusan dalam pengembangan restoran.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan:

- a. Bagaimana membuat sistem penjualan yang terintegrasi dengan sistem inventori?.
- b. Bagaimana membuat sistem pembelian yang terkomputerisasi?.
- c. Bagaimana membuat sistem inventori yang terkomputerisasi?.
- d. Bagaimana membuat sistem yang terintegrasi dalam pembuatan laporan-laporan yang dibutuhkan?.



1.3 Batasan Masalah

Rancang Bangun Sistem Informasi Restoran Pada Resto Delisia ini dibatasi pada:

1. Proses Penjualan

Proses penjualan meliputi order makanan yang dilakukan oleh pramusaji yang kemudian diberikan kepada kasir dan bagian dapur. Lalu kasir mencetak nota. Proses ini juga otomatis mengupdate persediaan bahan baku. Selain mengupdate persediaan bahan baku, proses ini juga mengupdate pendapatan.

2. Proses Pembelian

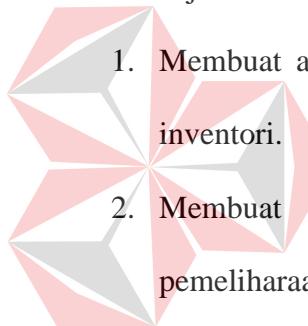
Proses pembelian bahan baku ini terjadi oleh *trigger* dari persediaan bahan baku yang mencapai batas minimal. Proses ini juga mengurangi pendapatan yang dihasilkan proses penjualan.

3. Pemeliharaan Bahan Baku

Proses ini meliputi pengecekan bahan baku, pemberian batas minimal bahan baku dan akan ada *warning* yang muncul jika bahan baku tersebut mencapai batas minimal stok, dan pembelian bahan baku.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan sistem informasi restoran ini:

- 
- UNIVERSITAS
Dinamika
1. Membuat aplikasi yang dapat mengintegrasikan penjualan, pembelian, dan inventori.
 2. Membuat aplikasi yang memudahkan bagian gudang dalam proses pemeliharaan bahan baku.
 3. Membuat aplikasi yang menghasilkan laporan yang akurat sehingga dapat membantu pengambilan keputusan yang dibutuhkan.

1.5 Manfaat

Pada sistem yang akan dikembangkan bermanfaat untuk beberapa pengguna sebagai berikut:

1. Owner/pemilik

Bagi owner/pemilik bermanfaat mengetahui laporan-laporan yang nantinya akan dihasilkan oleh sistem informasi ini dan dapat membantu dalam pengambilan keputusan.

2. Pramusaji

Bagi pramusaji bermanfaat untuk mempercepat proses order menu pelanggan.

3. Kasir

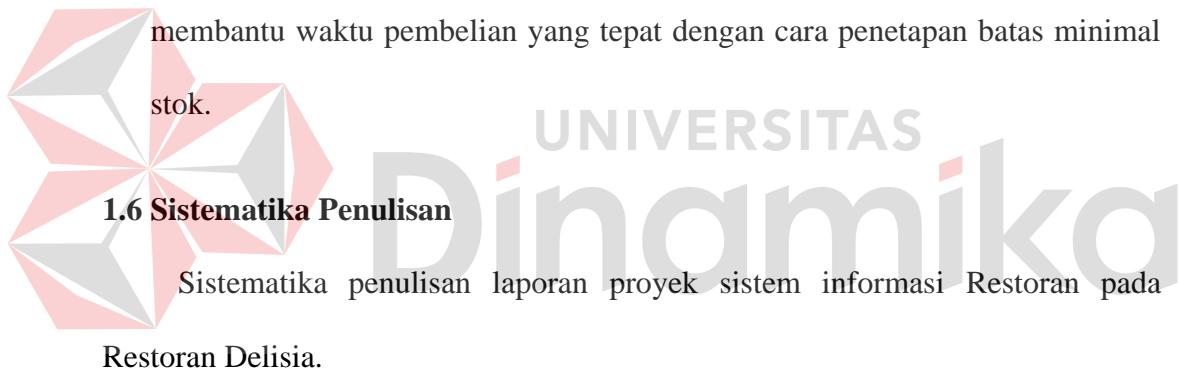
Bagi kasir bermanfaat mempercepat proses pembayaran terhadap order menu pelanggan dan terhadap pembelian bahan baku.

4. Dapur

Bagi dapur bermanfaat mengetahui persediaan bahan baku yang ada dan mengetahui order menu dari pelanggan secara cepat dan akurat.

5. Bagian Gudang

Bagi bagian gudang bermanfaat mengetahui persediaan bahan baku dan membantu waktu pembelian yang tepat dengan cara penetapan batas minimal



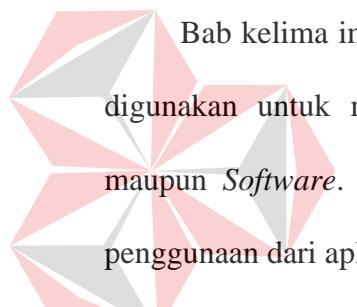
Bab pertama pendahuluan membahas tentang latar belakang restoran, sedangkan inti dari permasalahan akan digambarkan dalam perumusan masalah, pembatasan masalah menjelaskan batasan - batasan dari sistem yang akan dibuat supaya tidak keluar dari ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan, tujuan penelitian berupa harapan dari hasil yang akan dicapai dari rancang bangun sistem tersebut.

Bab kedua hasil survey membahas tentang gambaran umum Restoran Delisia yang menguraikan gambaran umum perusahaan seperti lokasi restoran,

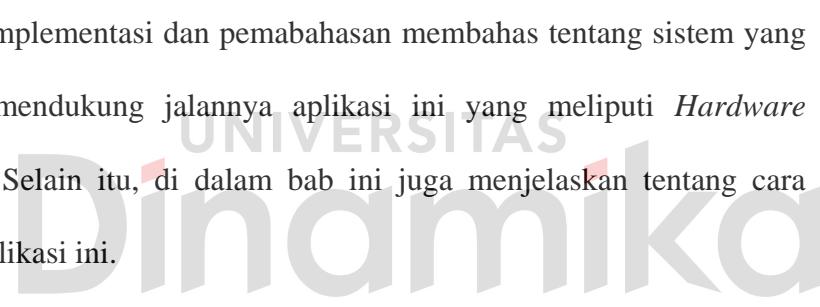
keadaan, kondisi, situasi dan hal lain yang berkaitan dengan instansi/lembaga tersebut, seperti sejarah berdirinya, dan struktur organisasi Restoran Delisia.

Bab ketiga landasan teori membahas tentang teori singkat yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini, yang meliputi sistem pengolahan data, analisa, perancangan sistem informasi dan sistem komputer, dan teori-teori penunjang lainnya yang berkaitan dengan sistem tersebut.

Bab keempat analisis dan desain sistem membahas tentang prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam menyelesaikan proyek ini. Bab ini juga berisi tentang *System Flow*, *Context Diagram* (CD), Struktur File, dan Desain Input/Output (IO).



Bab kelima implementasi dan pemabahasan membahas tentang sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi *Hardware* maupun *Software*. Selain itu, di dalam bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari aplikasi ini.



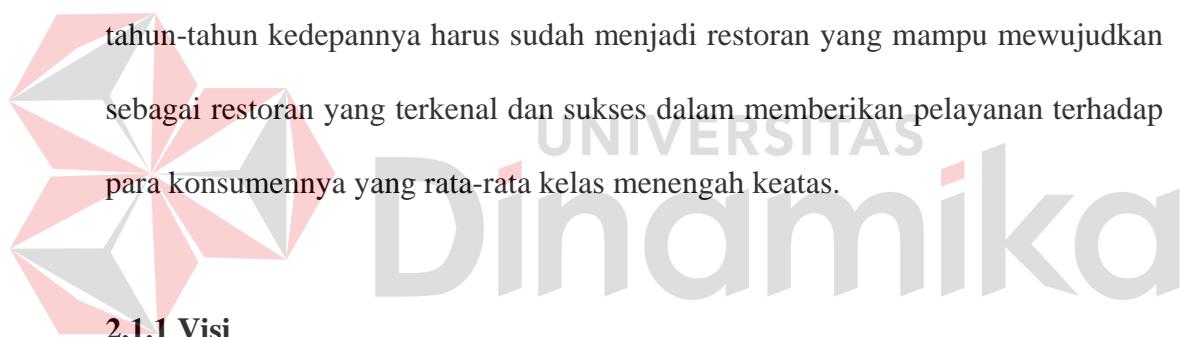
Bab keenam penutup membahas tentang kesimpulan atau ringkasan/inti dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang bisa diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

BAB II

HASIL SURVEY

2.1 Gambaran Umum Perusahaan

CV. Delicious Indonesia adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang makanan yang berada di Jl. Nginden Intan Raya No.1a Surabaya dan pemiliknya Bpk Andrian A.Tanuadji. CV. Delicious Indonesia adalah perusahaan yang sudah berdiri sejak tahun 2005, memiliki kombinasi menu masakan Nusantara, Oriental, dan Barat sehingga konsumen tidak mudah merasa bosan dengan menu yang ditawarkan. Perusahaan ini sudah mencanangkan bahwa mulai tahun-tahun kedepannya harus sudah menjadi restoran yang mampu mewujudkan sebagai restoran yang terkenal dan sukses dalam memberikan pelayanan terhadap para konsumennya yang rata-rata kelas menengah keatas.



2.1.1 Visi

“Restoran yang Unggul Dalam Menyajikan Makanan yang Sehat dan Higienis” Indikator Visi :

1. Unggul dalam aktivitas pelayanan terhadap konsumen.
2. Unggul dalam tingkat kehigienisan makanan.
3. Unggul dalam peningkatan kualitas karyawan.

2.1.2 Misi

1. Mengembangkan aktivitas pelayanan serta memberikan informasi, sehingga semua konsumen memiliki rasa kenyamanan dan kepuasan tersendiri.

2. Meningkatkan mutu perusahaan sesuai dengan tuntutan konsumen sehingga restoran kelak mampu bersaing dengan pesaingnnya.
3. Mengembangkan perusahaan model system yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan menggunakan proses yang tidak rumit, sehingga karyawan dan konsumen dapat terpuaskan.

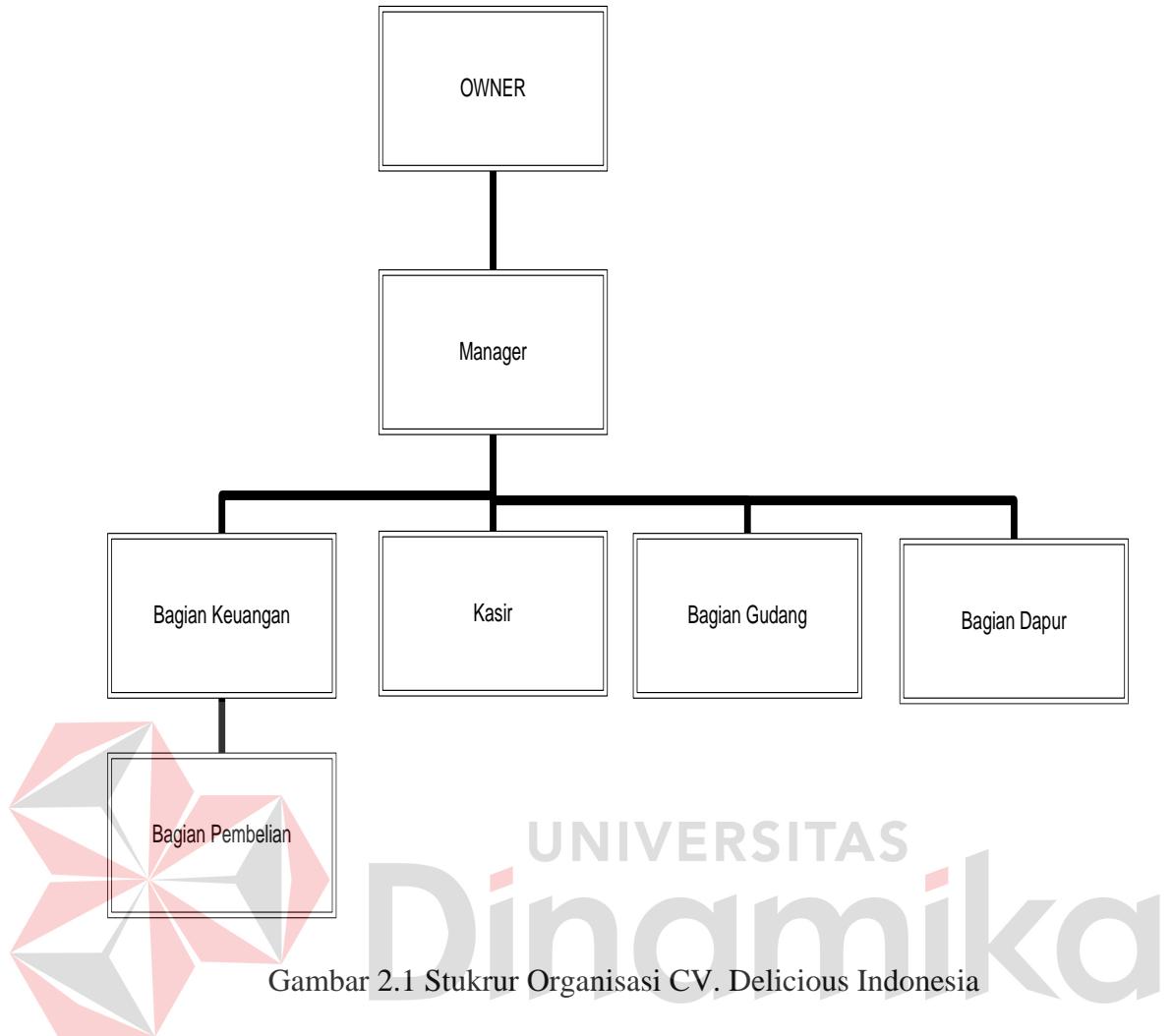
2.1.3 Tujuan

Tujuan CV. Delicious Indonesia adalah terwujudnya kepuasan konsumen, yang dapat membuat konsumen ingin selalu menjalin hubungan baik dengan perusahaan.



2.2 Struktur Organisasi CV. Delicious Indonesia

Struktur organisasi tersebut terdiri dari level Pemilik (Owner) hingga bagian penjualan dan bagian pembelian. Struktur organisasi CV. Delicious Indonesia digambarkan pada Gambar 2.1.



2.3 Deskripsi Tugas

Dalam setiap instansi, sangat diperlukan kesinambungan dalam melakukan suatu pekerjaan. Pembagian pekerjaan mutlak diterapkan dalam setiap bagian yang ada di suatu instansi agar tidak terjadi kerancuan dalam pelaksanaannya. Selain itu semua bagian yang ada tidak akan memiliki masalah lagi dalam penggerjaan tugas mereka masing-masing. Berikut ini adalah deskripsi tugas dari tiap-tiap bagian:

a. Owner.

Didalam suatu perusahaan pasti ada seorang atau sekelompok orang yang menanamkan modal untuk berjalannya suatu usaha tersebut. Disini owner merupakan penanam modal dan tugas dari owner ini adalah hanya mengamati kinerja dari manager dan owner berhak memberikan suatu target bagi manager didalam pengoperasian seorang menager didalam perusahaan ini.

b. Manager.

Manager merupakan seorang yang langsung bisa bertatap muka dengan Owner, dengan kata lain manager yang berhak mengatur segala operasional kinerja semua bagian didalam perusahaan ini. Dan berhak mengambil keputusan berdasarkan target yang telah diberikan oleh owner.

c. Bagian Keuangan.

Bagian keuangan bertanggung jawab akan keluar masuknya uang didalam perusahaan ini dengan kata lain semua pendapatan dan pengeluaran yang dilakukan oleh bag penjualan dan bag pembelian harus selalu dilaporkan ke bagian keuangan agar transaksi tersebut dapat diproses lebih lanjut.

d. Kasir.

Kasir bertanggung jawab akan proses penjualan. Dan semua proses pembayaran. Proses transaksi akan dicatat oleh kasir.

e. Bagian Gudang.

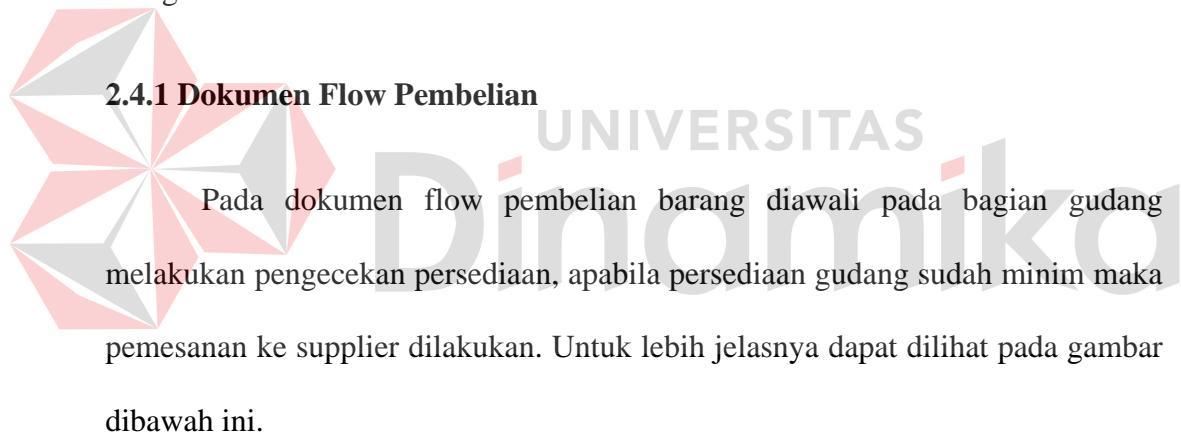
Bagian gudang bertanggung jawab penuh akan barang yang tersimpan didalam gudang baik bahan baku, bahan pendukung maupun makanan jadi.

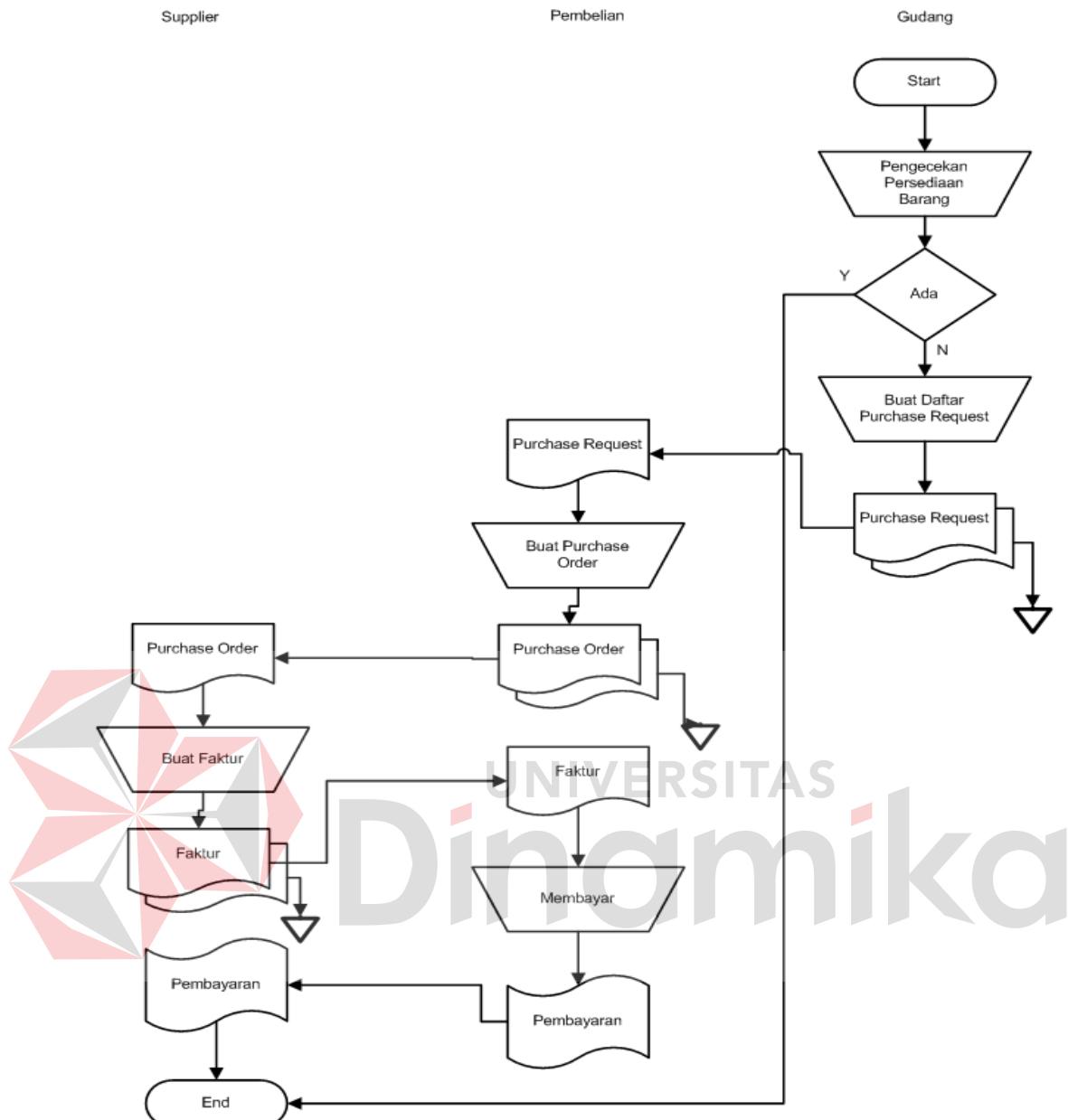
f. Bagian Pembelian

Bagian pembelian bertanggung jawab penuh akan transaksi pembelian yang terjadi didalam perusahaan ini dari pengecekan barang yang diterima dari supplier yang akan di masukan gudang hingga pengembalian barang yang tidak sesuai dengan pesanan.

2.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan pada CV. Delicious Indonesia, dapat dibuat suatu analisis sistem. Analisis sistem yang ada yaitu sebagai berikut:



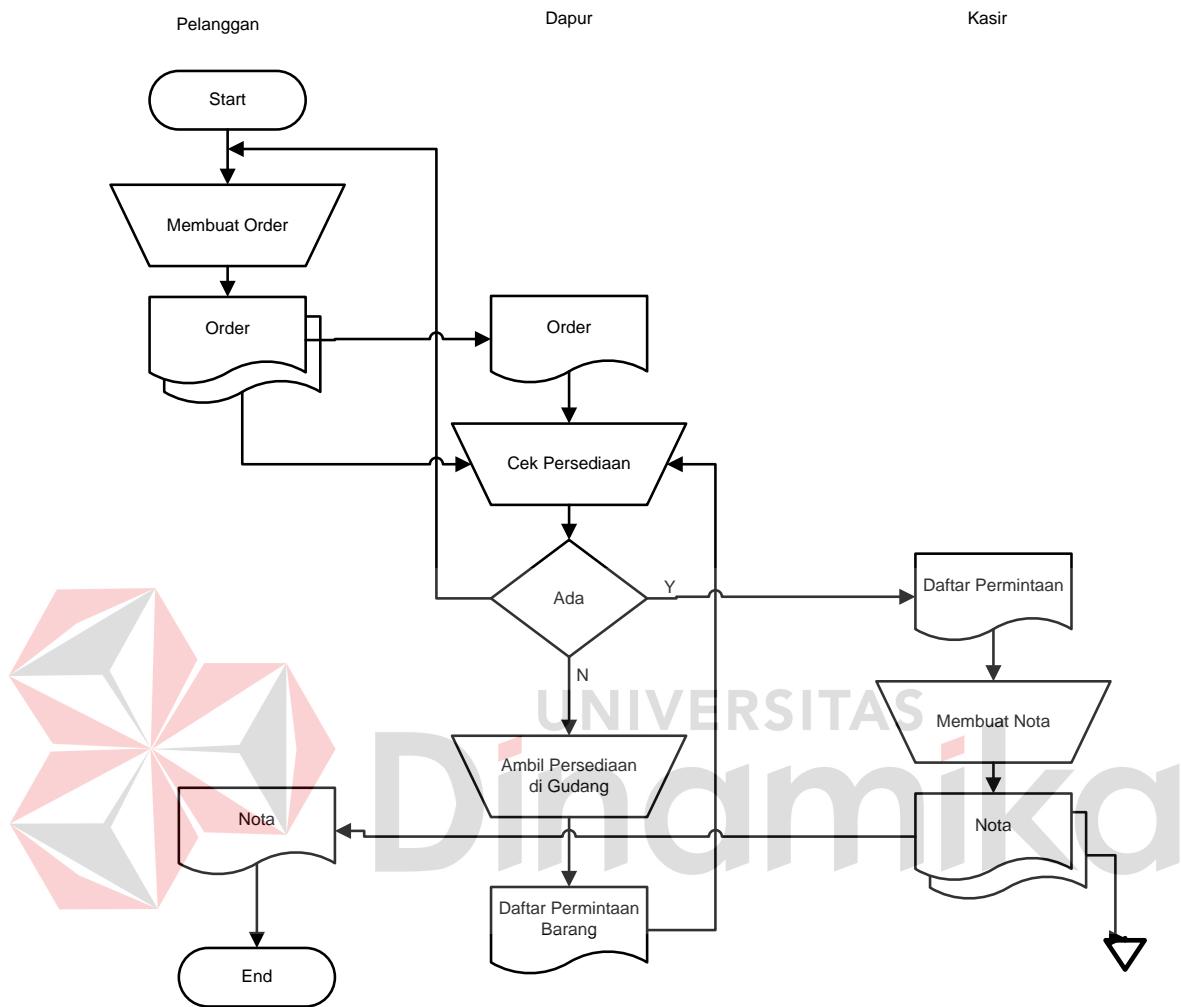


Gambar 2.2 Document Flow Pembelian

2.4.2 Dokumen Flow Penjualan

Pada dokumen flow penjualan, pelanggan melakukan pemesanan terlebih dahulu ke bagian penjualan di perusahaan. Kemudian pada bagian penjualan dilakukan pencatatan untuk pemesanan pelanggan, kemudian bagian gudang melakukan pengecekan apakah barang yang dipesan tersebut tersedia atau tidak

jika tersedia bagian gudang langsung menyiapkan. Untuk lebih jelas akan diterangkan di gambar di bawah ini.



Gambar 2.3 Document Flow Penjualan

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem Informasi

Menurut David(2001) pada dasarnya sistem informasi merupakan 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.

Menurut Hariono (2002), sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi atau informasi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Kegiatan dalam sistem informasi mencakup :

1. *Input*, menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data untuk diproses.
2. *Proses*, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
3. *Output*, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari proses di atas tersebut.
4. *Penyimpanan*, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.

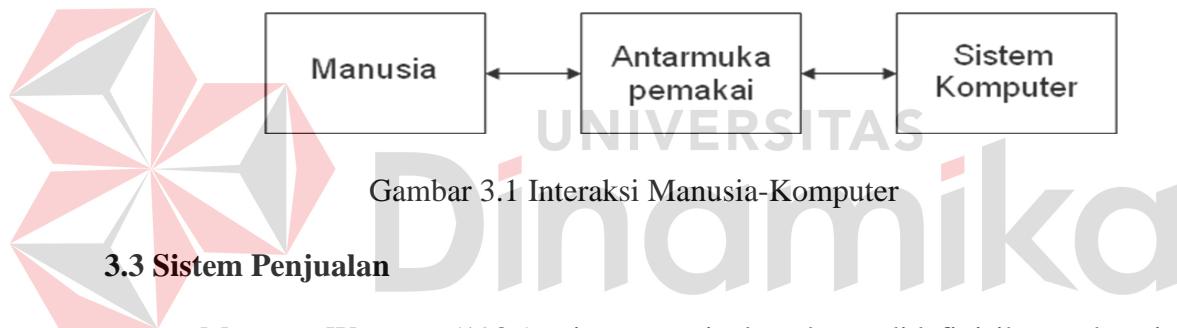
Control, suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

3.2 Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) atau Human-Computer Interaction (HCI) adalah disiplin ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk digunakan oleh manusia, serta studi fenomena-fenomena besar yang berhubungan dengannya. (Definisi oleh ACM SIGCHI).

Fokus interaksi manusia dan komputer antara lain yaitu:

1. Fokus adalah perancangan dan evaluasi antarmuka pemakai (user interface).
2. Antarmuka pemakai adalah bagian sistem komputer yang memungkinkan manusia berinteraksi dengan komputer.



3.3 Sistem Penjualan

Menurut Warwan (1986), sistem penjualan dapat didefinisikan sebagai suatu usaha yang terpadu dan dilakukan dengan rencana yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli guna mendapatkan Laba.

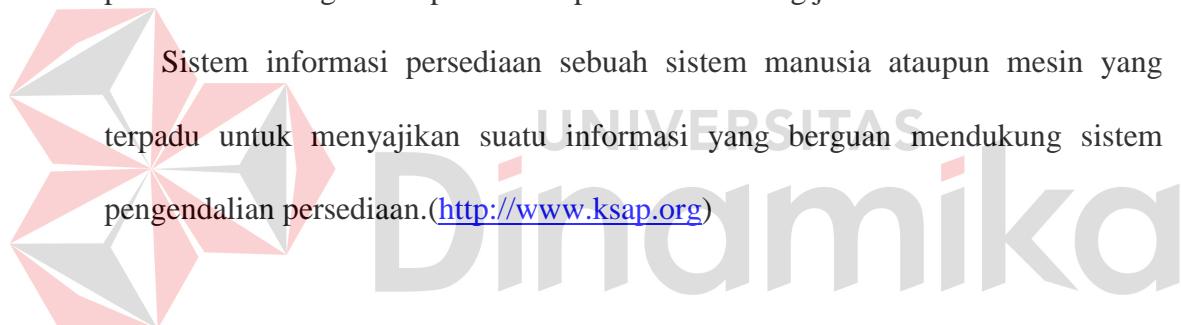
3.4 Sistem Pembelian

Pembelian adalah salah satu fungsi dasar yang umum dilakukan oleh semua perusahaan. Bagaimana bisa tidak hal ini di karenakan untuk mencukupi semua kebutuhan produksi perusahaan harus melakukan pembelian. Dan juga dapat dilihat dari sifatnya pembelian adalah bagian dasar dan integral dari manajemen bisnis.

Fungsi pembelian adalah menjaga kontinuitas pengadaan bahan baku untuk kelancaran produksi. Selain itu maksud dari audit manajemen atas fungsi pembelian adalah agar dapat mengevaluasi keberhasilan fungsi pembelian dalam pengelolaan persediaan bahan baku. (<http://www.grahailmu.co.id>)

3.5 Sistem Persediaan

Persediaan adalah barang yang dimiliki untuk diproses selanjutnya dijual. Berdasarkan pengertian di atas maka perusahaan jasa tidak memiliki persediaan, perusahaan dagang hanya memiliki persediaan barang dagang, sedangkan untuk perusahaan industri memiliki 3 macam persediaan yaitu : persediaan barang baku, persediaan barang dalam proses dan persediaan barang jadi.



Sistem informasi persediaan sebuah sistem manusia ataupun mesin yang terpadu untuk menyajikan suatu informasi yang berguna mendukung sistem pengendalian persediaan. (<http://www.ksap.org>)

BAB IV

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Dalam pengembangan teknologi informasi saat ini, dibutuhkan analisa dan perancangan sistem pengolah data yang baik. Sistem pengolah data tersebut diharapkan mampu meningkatkan kinerja pada Sistem Informasi Restoran Pada CV. Delicious Indonesia yang akan dibuat. Metode ini membutuhkan analisis yang tepat, kebutuhan bisnis dan beberapa teknik analisis untuk menghasilkan perencanaan yang baik. Analisa merupakan cara untuk menganalisa permasalahan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil studi lapangan. Sedangkan desain sistem merupakan langkah yang harus ditempuh untuk menyajikan sebuah sistem informasi terorganisir dengan baik.

4.1 Analisis Sistem

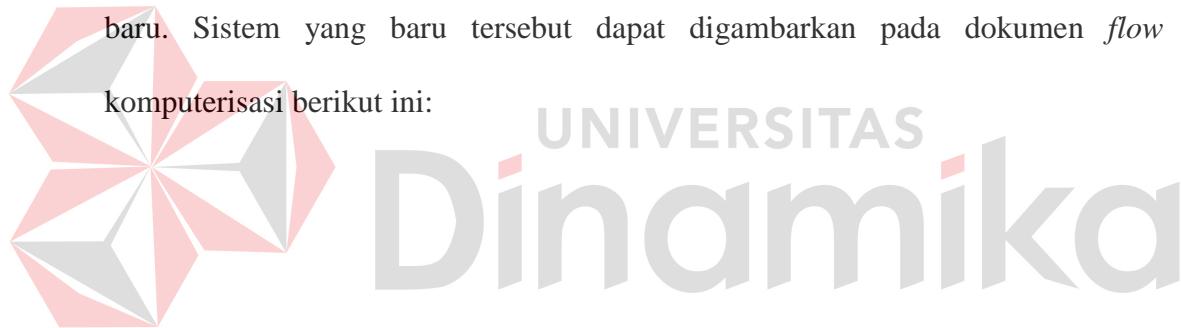
Sistem yang ada pada CV. Delicious Indonesia pada bagian inventory saat ini belum terintegrasi dengan baik. Seluruh data masih disimpan dalam bentuk dokumen. Dengan tingginya angka transaksi membuat sistem yang ada tidak mampu menangani diantaranya pembuatan laporan, Informasi customer, dan Informasi pemesanan menjadi tidak efisien dan efektif. Serta sistem yang ada juga membuat kemungkinan terjadinya kehilangan dokumen, dan lambatnya manajemen dalam pengambilan keputusan untuk pengembangan CV. Delicious Indonesia.

Informasi tentang kebutuhan Sistem Informasi diperlukan untuk menghasilkan perencanaan Sistem informasi yang dapat mendukung Sistem Informasi Restoran Pada CV. Delicious Indonesia yang terintegrasi. Dari

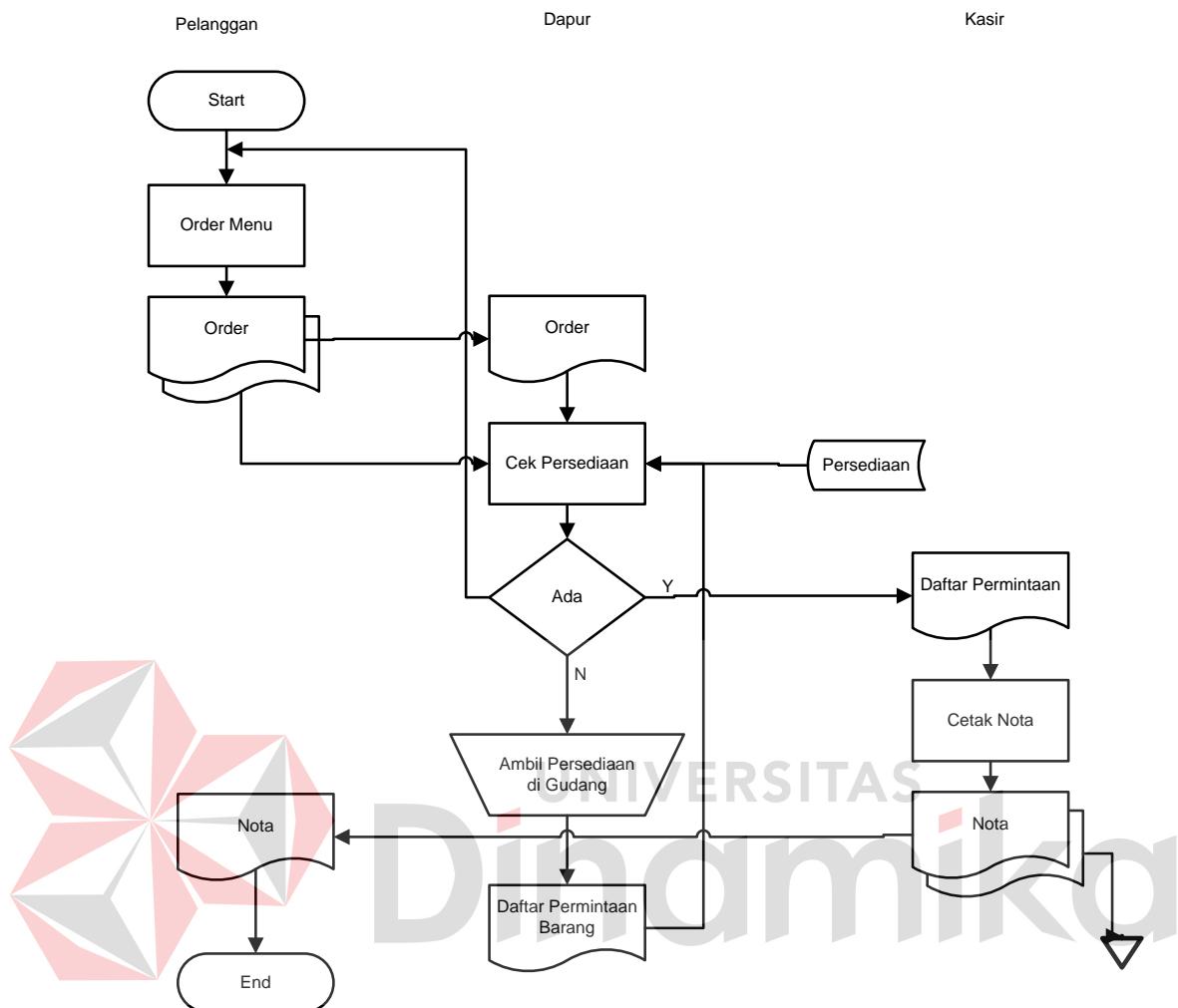
hasil penelitian disimpulkan bahwa diperlukan basis data untuk menyimpan data-data customer, data-data product, data-data penjualan yang juga dibutuhkan. Proses-proses menampilkan Informasi penjualan, Informasi pembelian, dan Informasi product ke dalam sistem yang terintegrasi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meminimalkan penggunaan dokumen kertas, meminimalkan terjadinya kehilangan dokumen-dokumen. Disamping itu seluruh proses yang ada menjadi lebih efisien dan efektif serta dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh customer, admin, dan manager menjadi lebih cepat dan akurat.

4.2 Desain Sistem

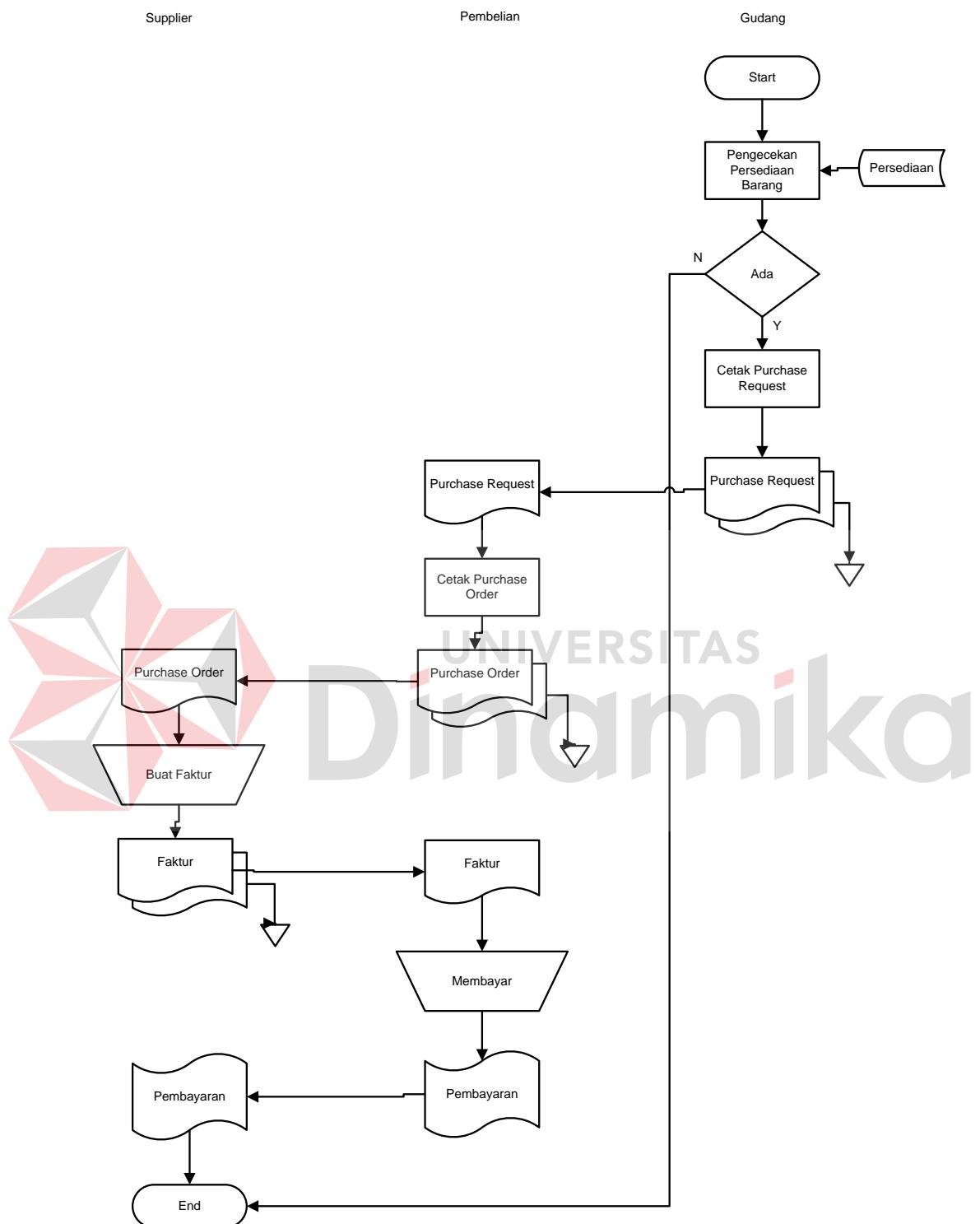
Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem yang baru. Sistem yang baru tersebut dapat digambarkan pada dokumen *flow komputerisasi* berikut ini:



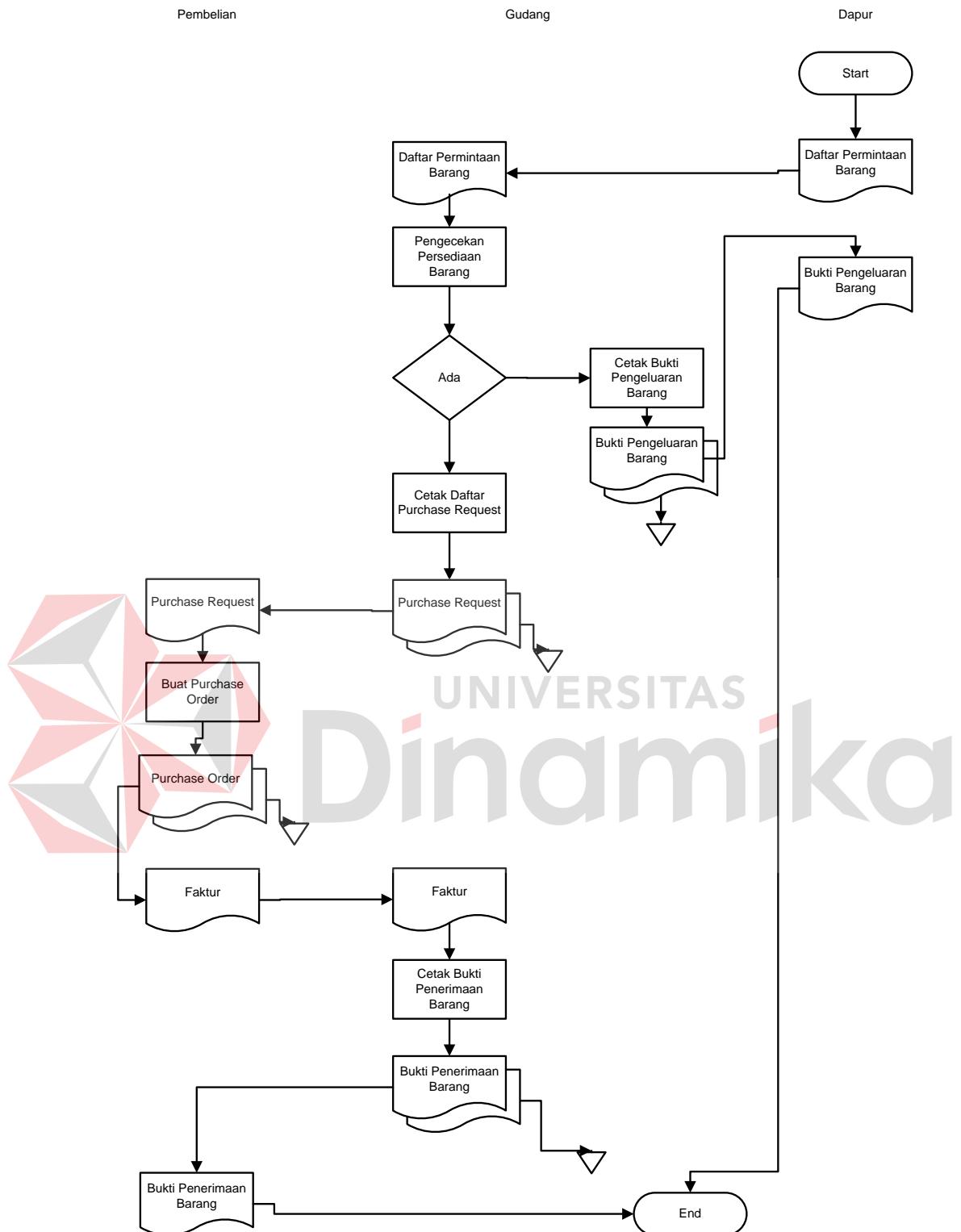
4.2.1 Sistem Flow Manual



Gambar 4.1. Sistem Flow Manual Pembelian



Gambar 4.2. Sistem Flow Manual Penjualan



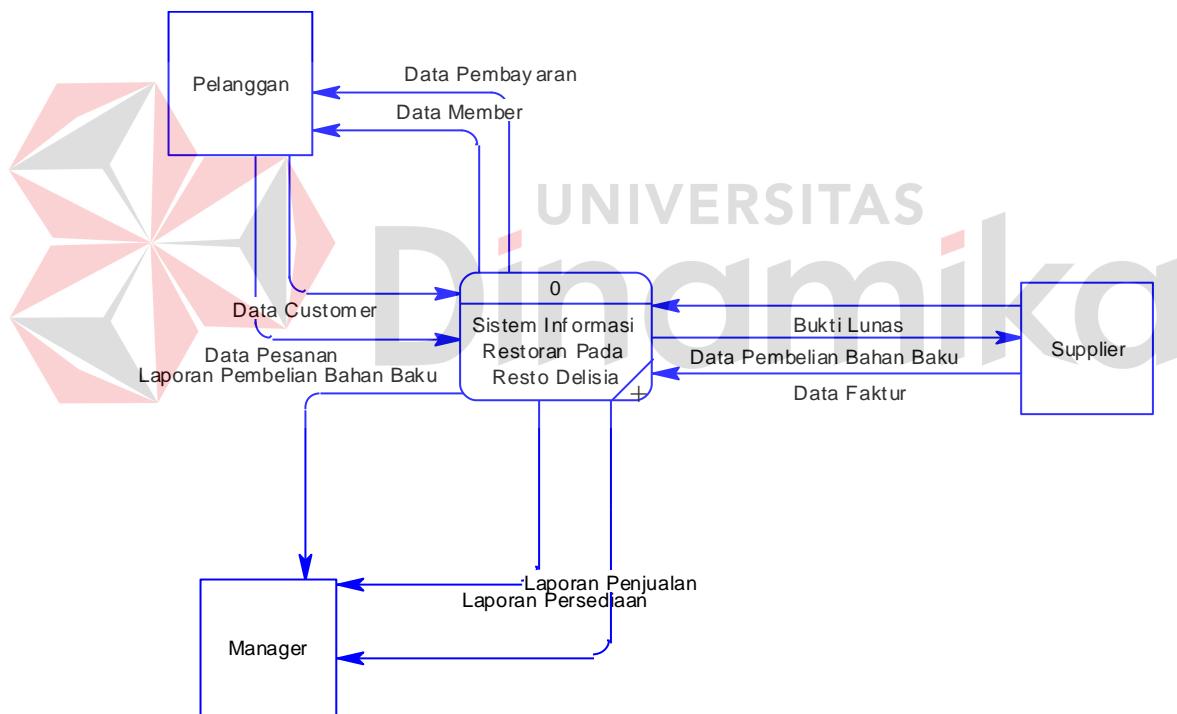
Gambar 4.3. Sistem Flow Manual Inventory

4.2.2 Data Flow Diagram

Data flow diagram merupakan perangkat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada sistem secara jelas.

A. Context Diagram

Context Diagram dari Sistem Informasi Administrasi Berbasiskan Web pada Bagian Inventory pada CV. Delicious Indonesia terdapat tiga *external entity* dan aliran datanya masing-masing yang saling terkait. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.4.

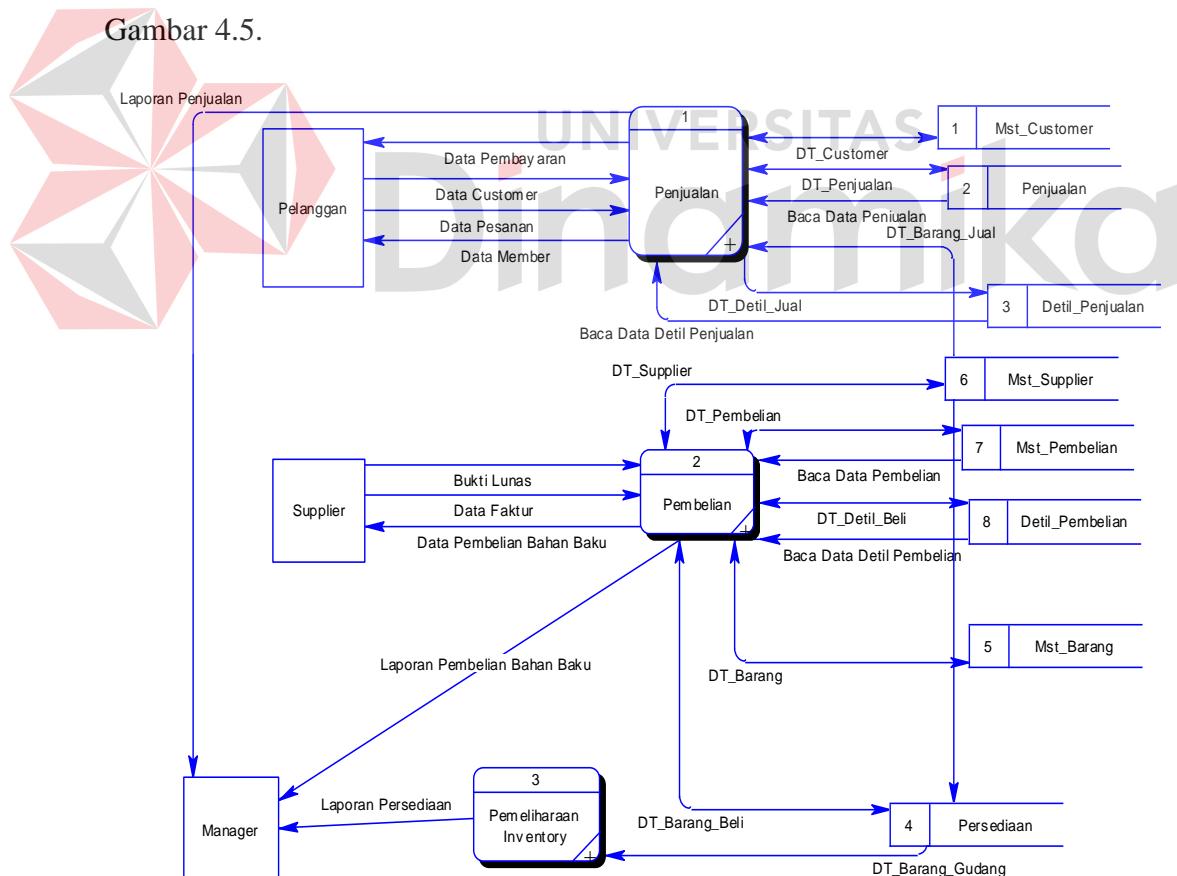


Gambar 4.4. Context Diagram

B. DFD Level 0 Sistem Informasi Restoran

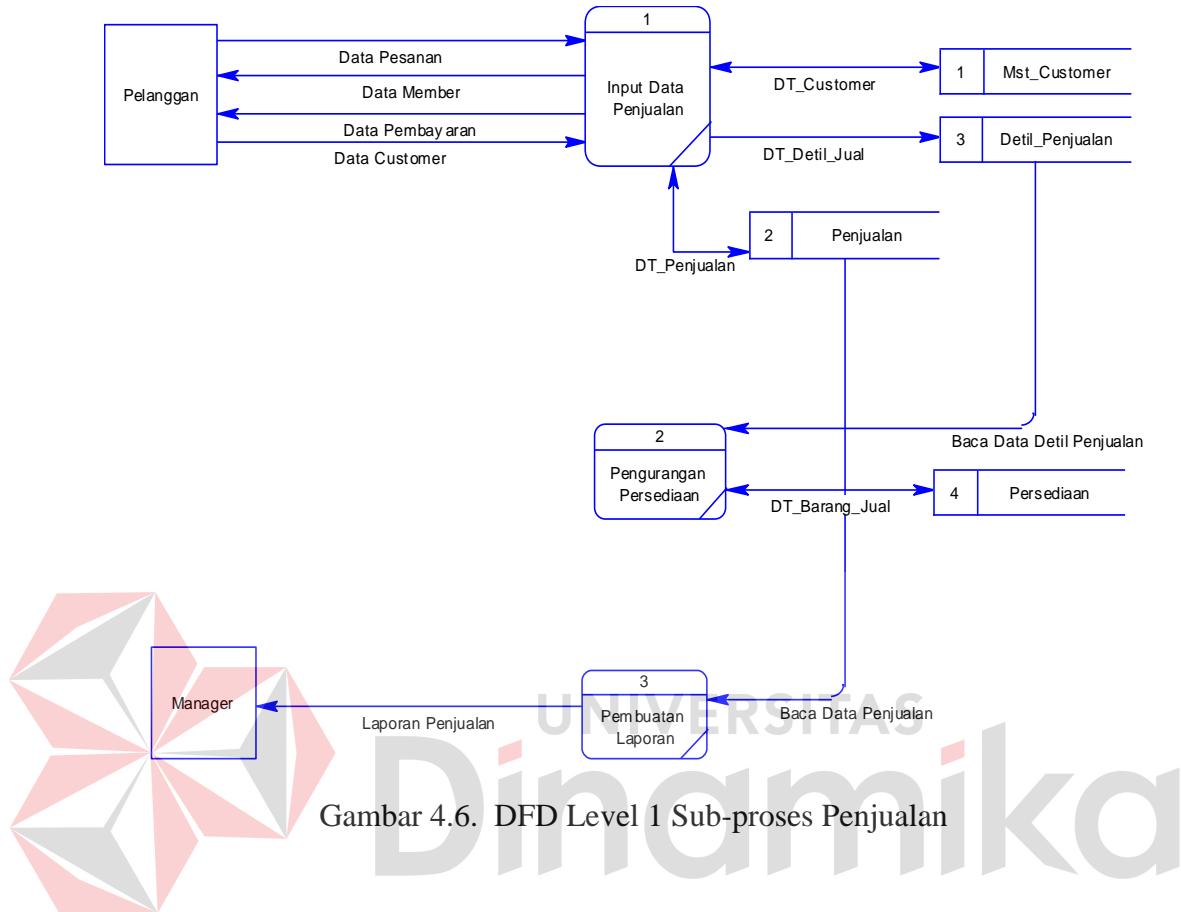
Setelah membuat *context diagram* dari Sistem Informasi Restoran pada CV. Delicious Indonesia, untuk selanjutnya *context diagram* tersebut akan dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil.

Dan hasil *decompose* itu sendiri disebut DFD Level 0, dan DFD Level 0 itu sendiri terdiri dari tiga proses utama tiga *external entity* dan delapan *data store* yang semuanya itu saling berkaitan. Tiga proses utama itu juga dapat dibagi menjadi sub-sub proses yang lebih kecil, dan sub-sub proses yang kecil itu sendiri masih saling berkaitan antara yang satu sama yang lain. Tak terkecuali dengan *external entity* dan *data store* yang ada. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada

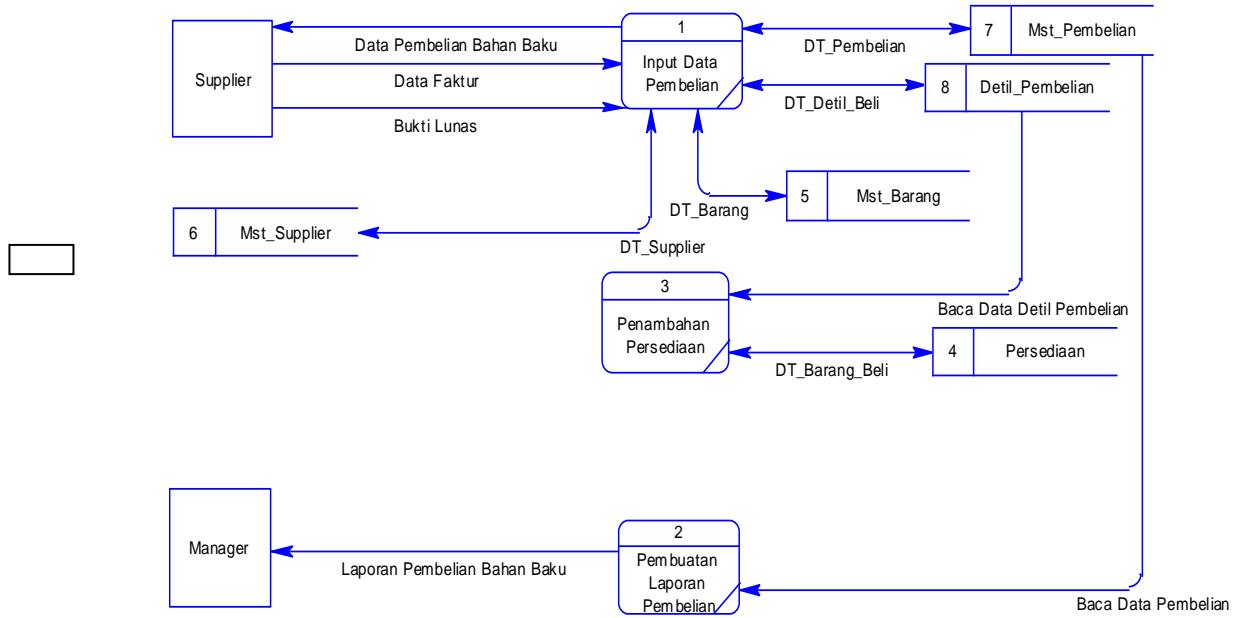


Gambar 4.5 DFD Level 0

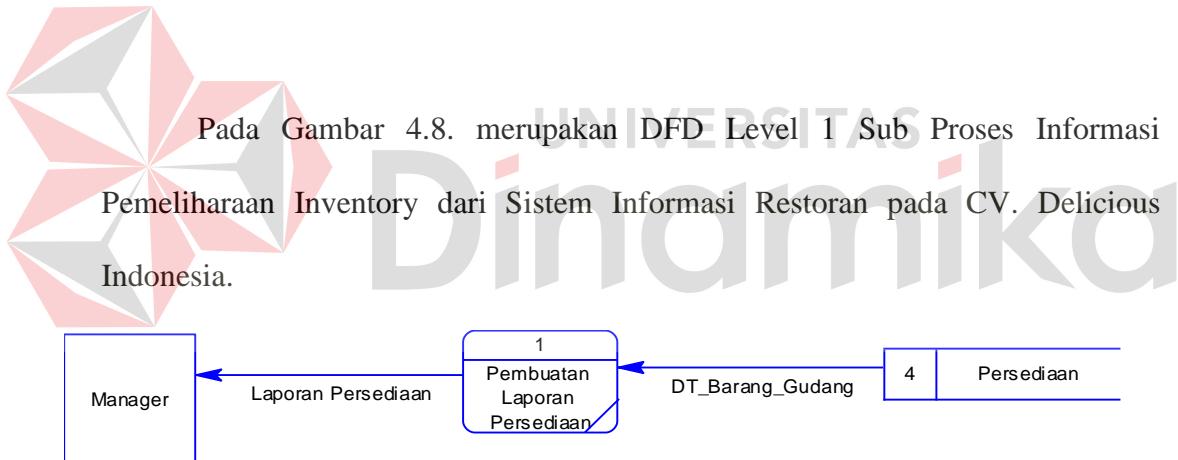
Pada Gambar 4.6 merupakan DFD Level 1 Sub Proses Informasi Penjualan dari Sistem Informasi Restoran pada CV. Delicious Indonesia



Pada Gambar 4.7. merupakan DFD Level 1 Sub Proses Informasi Pembelian dari Sistem Informasi Restoran pada CV. Delicious Indonesia. DFD Level 1 tersebut terdiri dari dua proses utama yaitu informasi Input Pembelian dimana mencatat semua pembelian yang dilakukan dan Laporan pembelian dimana menampilkan Semua pembelian yang telah terjadi. Selain itu juga terdapat satu *external entity* dan tiga *datastore*.



Gambar 4.7. DFD Level 1 Sub-proses Pembelian



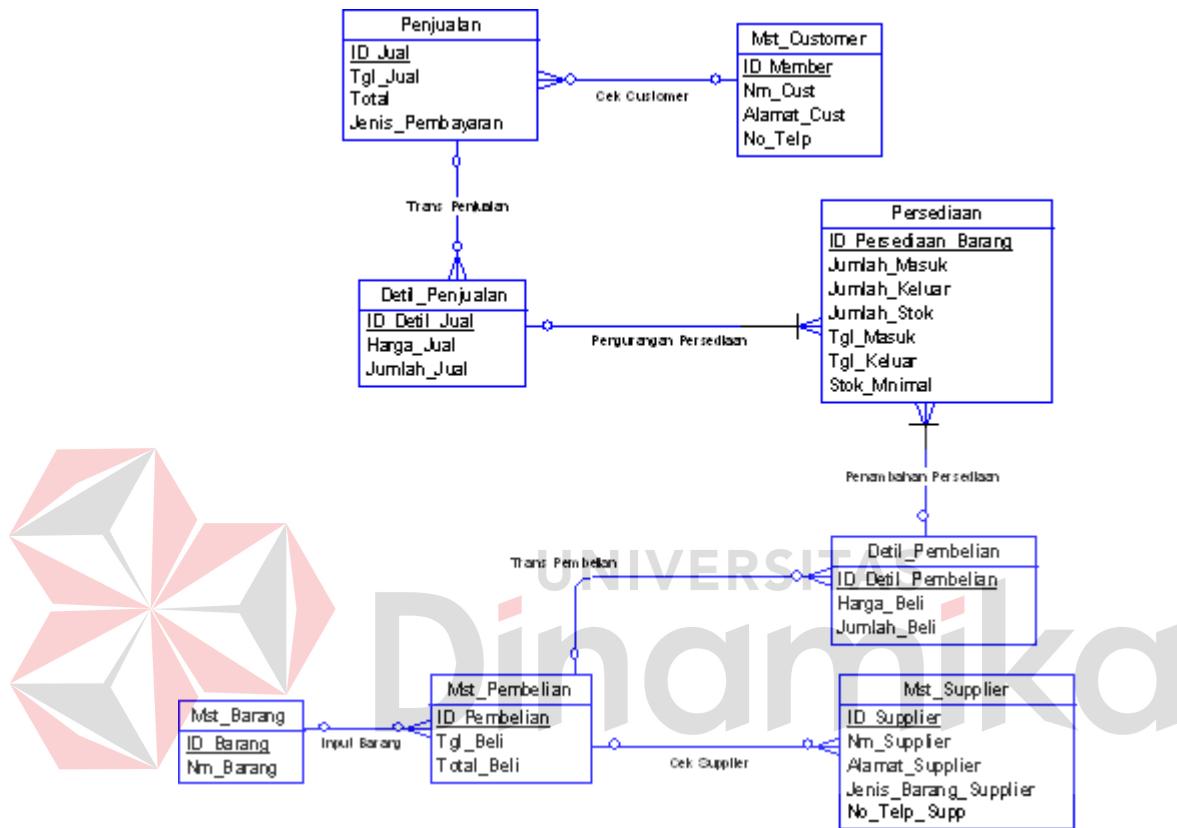
Gambar 4.8. DFD Level 1 Sub-proses Pemeliharaan Inventory

4.2.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan proses yang menunjukkan hubungan antar entitas dan relasinya. *Entity Relationship Diagram* (ERD) terbagi menjadi *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

A. Conceptual Data Model

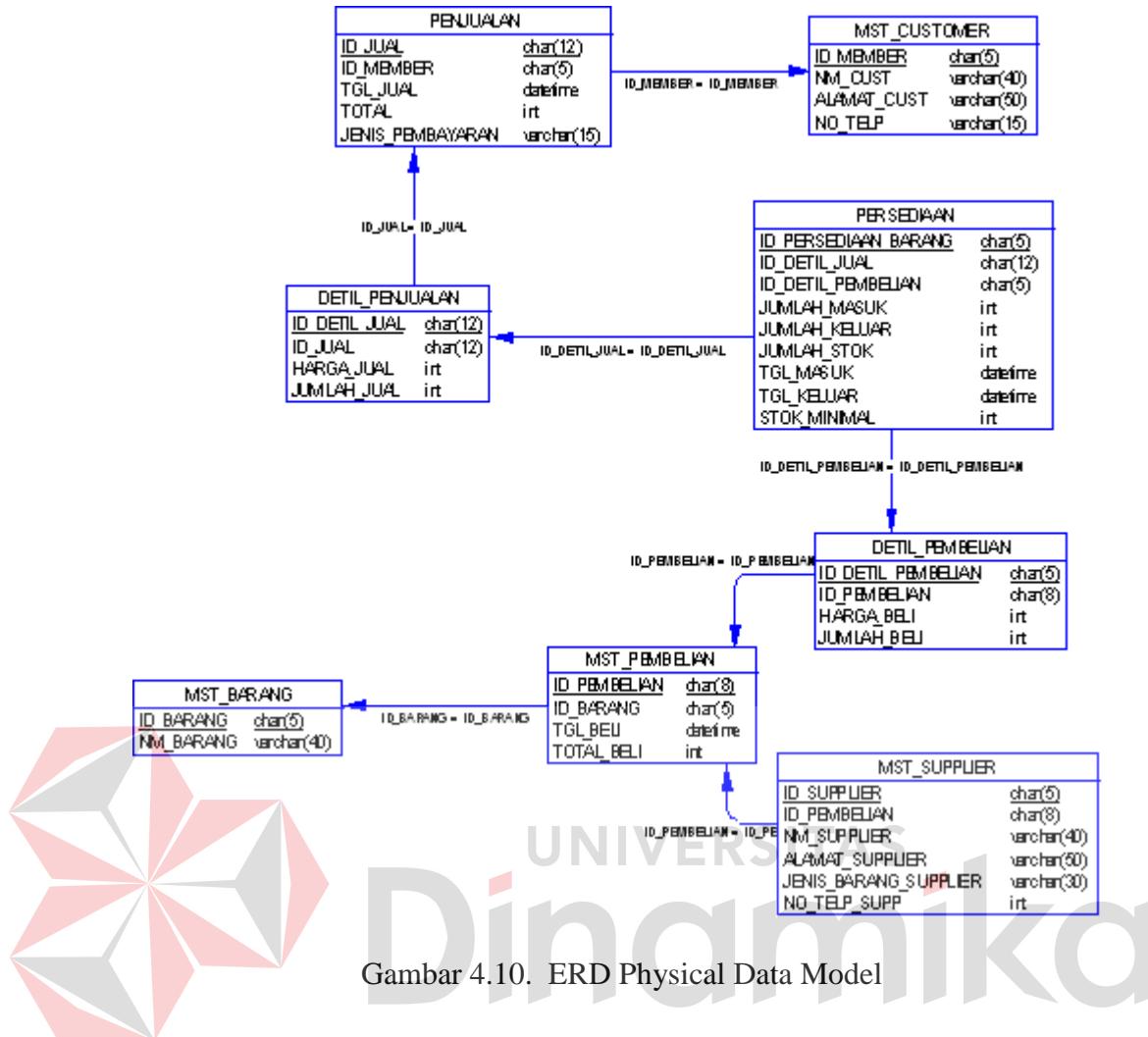
Conceptual Data Model (CDM) dari Sistem Informasi Restoran Pada CV.Delicious Indonesia terdapat sembilan tabel. Masing-masing tabel mempunyai relasi ke tabel-tabel yang lain seperti pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9. ERD Conceptual Data Model

B. Physical Data Model

Physical Data Model (PDM) adalah hasil dari *generate* dari CDM. Data tabel pada PDM inilah yang akan digunakan pada saat membuat aplikasi. PDM dari Sistem Informasi Administrasi Restoran Pada CV.Delicious Indonesia dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10. ERD Physical Data Model

4.2.4 Struktur File

Dari hasil *generate* ERD di atas dapat dibuat *database* seperti pada uraian berikut:

A. Nama Tabel : Mst_Customer

Primary Key : ID_Member

Foreign Key :-

Fungsi : Untuk menyimpan semua data customer yang ada di CV

Delicious Indonesia

Tabel 4.1. Mst Customer

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	ID_Member	Char	5	Primary Key	Nomer id customer
2	Nm_Cust	Varchar	40	-	-
3	Alamat_Cust	Varchar	50	-	-
4	No_Telp	Varchar	15	-	-

B. Nama Tabel : Mst_Pembelian

Primary Key : Id_Pembelian

Foreign Key : Id_Barang *reference* dari tabel Mst_Barang

Fungsi : Untuk menyimpan semua data pembelian yang ada didalam CV. Delicious Indonesia.

Tabel 4.2. Mst Pembelian

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	ID_pembelian	Char	8	Primary Key	Kode pembelian
2	ID_Barang	Char	5	Foreign Key	Kode Barang
3	TGL_Beli	Datetime	-	-	Text
4	Total_Beli	Integer	-	-	Total pembelian

C. Nama Tabel : Detil Pembelian

Primary Key : Id_Detil_Pembelian

Foreign Key : Id_pembelian *reference* dari tabel Pembelian

Fungsi : Untuk menyimpan semua detail data pembelian di CV Delicious Indonesia

Tabel 4.3. Detil Pembelian

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	Id_detil_pembelian	Char	5	Primary Key	Nomer detail pembelian
2	Id_Pembelian	Char	8	Foreign Key	-
3	Harga_Beli	Integer	-	-	-
4	Jumlah_Beli	Integer	-	-	Jumlah pembelian per item

D. Nama Tabel : Penjualan

Primary Key : Id_Jual

Foreign Key : Id_Member *reference* dari tabel Mst_Customer.

Fungsi : Untuk menyimpan semua data penjualan yang terjadi di CV Delicious Indonesia.

Tabel 4.4. Penjualan

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	Id_Jual	Char	12	Primary Key	Kode penjualan
2	Id_Member	Char	5	Foreign Key	-
3	TGL_Jual	Datetime	-	-	-
4	Total	Integer	-	-	Total penjualan
5	Jenis_Pembayaran	Varchar	15	-	Uang Tunai atau Kartu Kredit

E. Nama Tabel : Detil Penjualan

Primary Key : Id_Detil_Jual

Foreign Key : id_Jual *reference* dari tabel Penjualan.

Fungsi : Untuk menyimpan semua detail data penjualan yang terjadi di CV. Delicious Indonesia.

Tabel 4.5. Detil Penjualan

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	Id_Detil_Jual	Char	12	Primary Key	Kode
2	Id_Jual	Char	12	Foreign Key	-
3	Harga_Jual	Integer	-	-	-
4	Jumlah_Jual	Integer	-	-	-

F. Nama Tabel : **Mst_Barang**

Primary Key : Id_Barang

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan semua data barang yang ada pada CV

Delicious Indonesia.

Tabel 4.6. Mst Barang

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	Id_Barang	Char	5	Primary Key	Kode barang
2	Nm_Barang	Varchar	40	-	-

G. Nama Tabel : **Persediaan**

Primary Key : Id_Persediaan_Barang

Foreign Key : Id_Detil_Jual *reference* dari tabel Detil Penjualan dan
Id_Detil_Pembelian *reference* tabel Detil Pembelian

Fungsi : Untuk menyimpan semua data transaksi pembayaran yang
ada pada CV. Delicious Indonesia.

Tabel 4.7. Persediaan

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	Id_Persediaan_Barang	Char	5	Primary Key	Kode
2	Id_Detil_Jual	Char	12	Foreign Key	-
3	Id_Detil_Pembelian	Char	5	Foreign Key	-
4	Jumlah_Masuk	Integer	-	-	-
5	Jumlah_Keluar	Integer	-	-	-
6	Jumlah_Stok	Integer	-	-	-
7	Tgl_Masuk	Datetime	-	-	-
8	Tgl_Keluar	Datetime	-	-	-
9	Stok_Minimal	Integer	-	-	-

H. Nama Tabel : Pemesanan



- : Id_pemesanan
- : id_detil_pemesanan *reference* dari tabel Detil Pemesanan
- : Untuk menyimpan semua data pemesanan yang ada pada CV Delicious Indonesia.

Dinamika

Tabel 4.8. Pemesanan

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	Id_pemesanan	Char	5	Primary Key	Kode pemesanan
2	id_detil_pemesanan	Char	5	Foreign Key	-
3	Tgl_pemesanan	Datetime	-	-	-
4	Tgl_kirim	Datetime	-	-	Tanggal pengiriman barang
5	Grandtotal	Integer	-	-	Total pemesanan

I. Nama Tabel	: Mst_Supplier
Primary Key	: Id_Supplier
Foreign Key	: Id_Pembelian <i>reference</i> dari tabel Mst_Pembelian
Fungsi	: Untuk menyimpan semua data Supplier yang ada pada CV Delicious Indonesia.

Tabel 4.9. Mst Supplier

No	Atribut	Tipe	Panjang	Kunci	Keterangan
1	Id_Supplier	Char	5	Primary Key	Kode pemesanan
2	Id_Pembelian	Char	8	Foreign Key	-
3	Nm_Supplier	Varchar	40	-	-
4	Alamat_Supplier	Varchar	50	-	-
5	Jenis_Barang_Supplier	Varchar	30	-	-
6	No_Telp_Supplier	Integer	-	-	-

4.2.5 Desain Input/Output

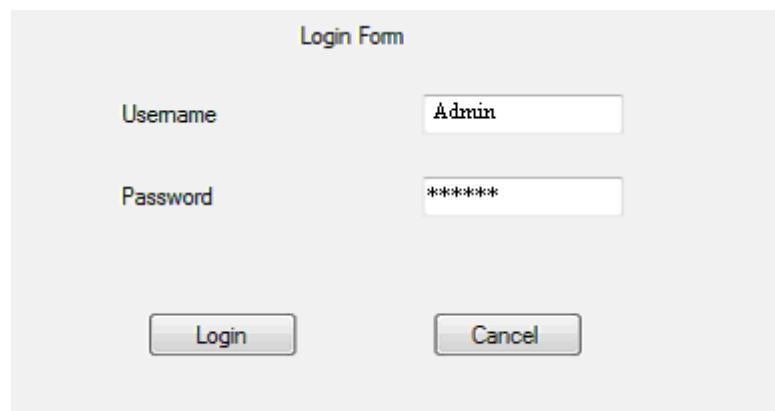
Desain input output merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Dalam tahap ini *user* akan diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini nantinya dibuat.

A. Desain Input

Desain input merupakan gambaran secara umum tentang bentuk dari tampilan atau *user interface* dari suatu program. Pada sistem informasi berbasis web dibuat beberapa desain input sebagai *interface*.

Pada Gambar 4.11 merupakan gambar desain input untuk *form login*. Form desain *input login* digunakan jika *user* ingin masuk ke dalam program. *User* harus menginputkan *user name* dan *password* yang mereka miliki. Jika *user name* dan *password* benar maka *user* dapat masuk ke dalam program. *User* dapat

mengakses menu-menu yang ada pada program, tetapi hanya sesuai dengan hak akses yang mereka miliki.



The image shows a 'Login Form' window. At the top, it says 'Login Form'. Below that, there are two text input fields. The first field is labeled 'Username' and contains the text 'Admin'. The second field is labeled 'Password' and contains the text '*****' (represented by five asterisks). At the bottom of the form, there are two buttons: a blue 'Login' button on the left and a grey 'Cancel' button on the right.

Gambar 4.11 Desain Input Form Login

B. Desain Output

Desain *output* merupakan gambaran secara umum tentang bentuk dari tampilan atau *user interface* dari suatu informasi. Pada sistem informasi ini dibuat beberapa desain output sebagai *interace* dari informasi.

Pada Gambar 4.12 merupakan gambar desain *output* untuk informasi pengumuman bagi Manager. Desain *output* untuk informasi pengumuman ini digunakan untuk menampilkan informasi tentang data-data laporan Penjualan yang dibutuhkan oleh manager CV. Delicious Indonesia.

DELISIA
Laporan Pendapatan Per Kasir

Tgl Transaksi : 05/01/2011 s.d 05/01/2011

Dicetak pada : 05/01/2011

Kasir : DANIEL

Status : GENERATE

No. Transaksi	Tanggal	Item	Bruto (Rp)	Netto (Rp)	Member	In Out	Tgl D'very
000001	05/01/11	3	37,000	37,000		Eat	
000002	05/01/11	6	111,000	111,000		Take	
000003	05/01/11	4	59,500	59,500	B.Lina	D-very	

207,500 207,500

Total pendapatan sebelum diskon: 207,500

Diskon: 0

Total pendapatan setelah diskon: 207,500

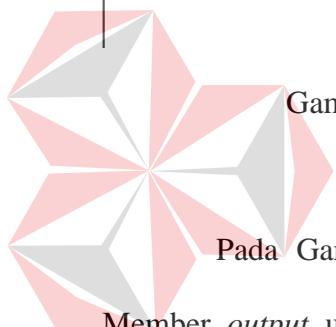
Jenis Bayar	Penjualan	Uang Muka		Pendapatan
		Penambahan UM	Pengurangan UM	
Tunai	207,500	0	0	207,500
Transfer	0	0	0	0
Kartu Kredit	0	0	0	0

Gambar 4.12 Desain Output Penjualan



Pada Gambar 4.13 merupakan gambar desain *output* untuk Report Penjualan Produk. Desain *output* untuk Report Penjualan Produk ini digunakan untuk menampilkan laporan mengenai makanan yang terjual di CV. Delicious Indonesia.

DELISIA		
Laporan Penjualan Produk		
Tgl Transaksi : 05/01/2011 s.d 05/01/2011	Dicetak pada : 05/01/2011	Kasir : DANIEL
Nama Produk	Jumlah	Nilai Penjualan
ES TEH	1	6,000
JUICE CAMPUR	1	14,000
JUICE LENGKENG	1	15,000
JUICE NANGKA	1	15,000
NASI EMPAL	1	18,000
NASI GUDEG	1	18,000
NASI GULE K	1	18,000
NASI PUTIH	1	5,500
NS GOR JEPANG	1	25,000
NS GR DELISIA	1	21,000
NS GR HONGKONG	1	21,000
PASTEL TUTUP	1	9,000
SPAGHETTI BOLOGNESE	1	22,000
Total pendapatan sebelum diskon adalah:	207,500	
Diskon:	0	
Total pendapatan per kasir adalah:	207,500	
Tunai : 207,500	Transfer : 0	Kartu Kredit : 0



Gambar 4.13 Desain Output Report Penjualan Produk

Pada Gambar 4.14 merupakan gambar desain *output* Report Histori Member *output* untuk Report Histori Member digunakan untuk menampilkan laporan tentang data-data Member yang melakukan pembelian pada periode waktu tertentu di CV. Delicious Indonesia.

DELISIA
Laporan Histori Member

Dicetak pada : 05/01/2011

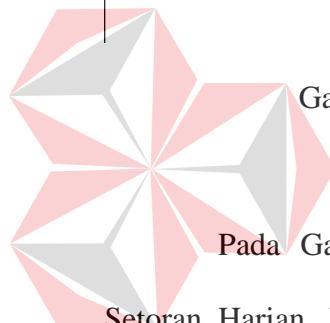
Kasir : Daniel

Member :

No. Transaksi	Tanggal	Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Total
000001	05/01/2011	ES TEH	1	6,000	6,000
000001	05/01/2011	SPAGHETTI BOLOGNESE	1	22,000	22,000
000001	05/01/2011	PASTEL TUTUP	1	9,000	9,000
000002	05/01/2011	JUICE LENGKENG	1	15,000	15,000
000002	05/01/2011	JUICE CAMPUR	1	14,000	14,000
000002	05/01/2011	JUICE NANGKA	1	15,000	15,000
000002	05/01/2011	NS GOR JEPANG	1	25,000	25,000
000002	05/01/2011	NS GR DELISIA	1	21,000	21,000
000002	05/01/2011	NS GR HONGKONG	1	21,000	21,000
					148,000

Member : B.Lina

No. Transaksi	Tanggal	Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Total
000003	05/01/2011	NASI PUTIH	1	5,500	5,500
000003	05/01/2011	NASI GULE K	1	18,000	18,000
000003	05/01/2011	NASI GUDEG	1	18,000	18,000
000003	05/01/2011	NASI EMPAL	1	18,000	18,000
					59,500

Total Keseluruhan **207,500**

Gambar 4.14 Desain Output Report Histori Member

Pada Gambar 4.15 merupakan gambar desain output untuk Report Setoran Harian. Desain output untuk Report Setoran Harian digunakan untuk menampilkan laporan tentang data-data setoran perharinya yang ada di CV. Delicious Indonesia.

DELISIA
Laporan Setoran Harian

Tgl Transaksi : 05/01/11

Dicetak pada : 05/01/2011

Kasir : Daniel

Keterangan	Debet	Kredit	Nominal	Qty	Jumlah
Tunai	207,500	0	100.000	1	100,000
Uang Muka	0	0	50.000	3	150,000
Kartu Kredit		0	20.000	5	100,000
Transfer		0	10.000	11	110,000
Modal	400,000		5.000	14	70,000
Pengeluaran	(40,000)		1.000	8	8,000
			500	11	5,500
			200	5	1,000
			100	10	1,000
			50	0	0
Total Setoran	567,500		Total Setoran		545,500

Perincian Uang Muka

Nomer	Tgl Pesan	Tgl Antar	Member	Keterangan	Jenis Bayar	Uang Muka

Gambar 4.15 Desain Output Report Setoran Harian



BAB V

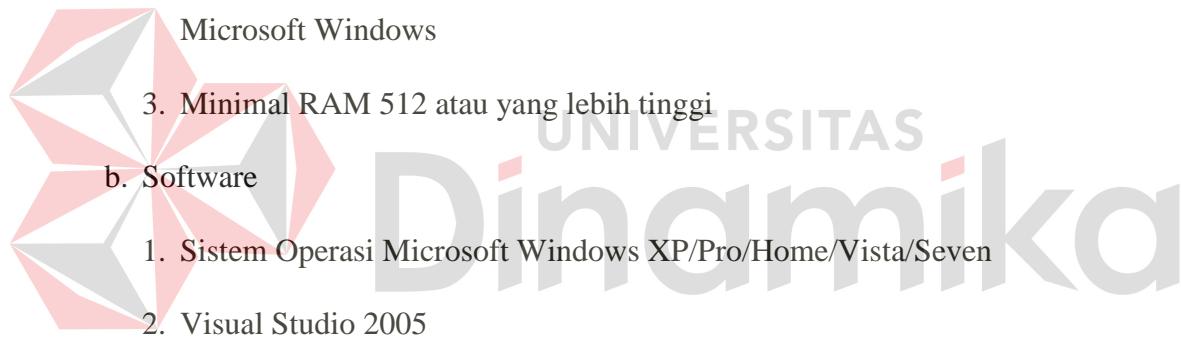
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

5.1 Sistem yang Digunakan

Berikut ini adalah *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk menggunakan program Sistem Informasi Restoran pada CV. Delicious Indonesia, yaitu:

a. Hardware

1. Microprocessor Pentium IV atau yang lebih tinggi
2. VGA dengan resolusi 800 x 600 atau yang lebih tinggi dan mendukung



5.2 Penjelasan Pemakaian Program

Dalam bab ini juga akan dijelaskan tentang hasil dari program yang telah dibuat beserta cara penggunaanya. Penjelasan program akan dimulai dari halaman *home*, dalam halaman *home* terdapat menu *login*. Menu *login* digunakan untuk validasi *user* dalam penggunaan program. Dalam menu *login* terdapat data *username* dan *password* yang harus diisi oleh *user*,

dimana *username* berupa text atau berisi huruf sedangkan *password* berupa teks atau angka, seperti pada Gambar 5.1.



Gambar 5.1 Tampilan Menu Login

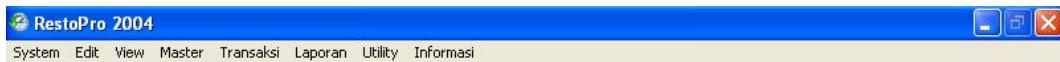
Jika *user* benar dalam menginputkan data *username* dan *password*, maka

user dapat menggunakan program sesuai hak akses yang dimiliki.

Sedangkan untuk hak akses yang ada pada program ini adalah ADMIN dan KASIR. Apabila *user* berhasil login maka akan tampil Halaman seperti pada Gambar 5.2



UNIVERSITAS
Dinamika



Gambar 5.2. Tampilan Menu Utama



Gambar 5.3 Tampilan Menu Master yang Di disabled

Pada halaman ini Akses Kasir hanya dapat melakukan Transaksi seperti pada Gambar 5.4

Gambar 5.4 Tampilan Menu Penjualan

Dan daftar makanan dapat dilihat di List Data Makanan seperti pada

Gambar 5.5

DAFTAR MENU				
DAFTAR MENU	KODE	HARGA	KATEGORI	
NASI EMPAL	MK0037	18000	NUSANTARA	
NASI GOR. VEGETARIAN	MK0107	15000	ORIENTAL	
NASI GUDEG	MK0017	18000	NUSANTARA	
NASI GULE K	MK0025	18000	NUSANTARA	
NASI KUNING	MK0168	22000	NUSANTARA	
NASI KUNING HONDA	MK0254	20000	NUSANTARA	
NASI PADANG	MK0026	18000	NUSANTARA	
NASI PUTIH	MK0036	5500	NUSANTARA	
NASI PUTIH 1/2 PORSI	MK0095	3500	OLAHAN	
NASI RAMPAL	MK0024	18000	NUSANTARA	
NASI SOTO AYAM	MK0063	18000	NUSANTARA	
NASI SOTO MADURA	MK0207	18000	NUSANTARA	
NASI UDANG	MK0049	18000	NUSANTARA	
NASI UDUK	MK0067	21000	NUSANTARA	
NASI UPAL	MK0023	18000	NUSANTARA	
NASI UPAL+PEPES+SATE	MK0167	25000	NUSANTARA	
NASI-MIE GR ORIENTAL B.SHINTA	MK0198	15000	ORIENTAL	
NASTAR	MK0149	52000	SIAP SAJI	
NESCAFE	CF0006	10000	OLAHAN	
NS GOR JEPANG	MK0055	25000	ORIENTAL	
NS GOR JW	MK0032	18000	NUSANTARA	
NS GOR JW 1/2 PORSI	MK0203	8500	NUSANTARA	

Warning :

OK

Gambar 5.5 Tampilan Daftar Menu Makanan

Pada form penjualan ini juga kasir menetapkan semua pembayaran yang akan dilakukan.

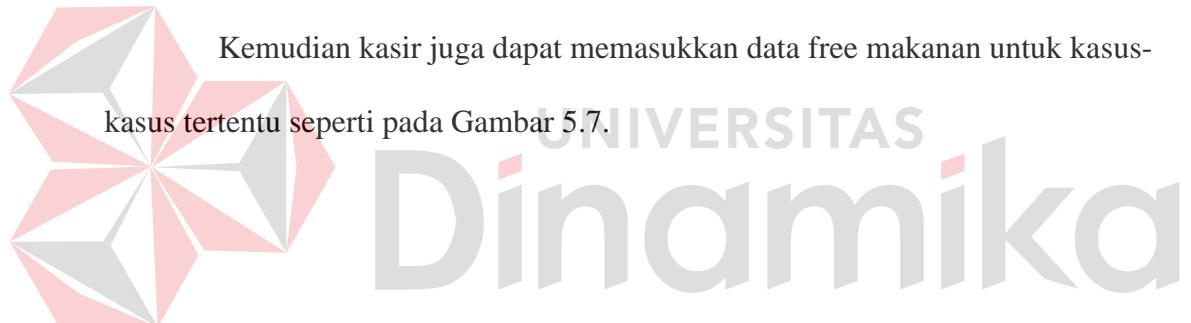
Selain melakukan proses transaksi penjualan, kasir juga dapat memasukkan transaksi pembelian atau pengeluaran yang terjadi seperti pada Gambar 5.6.

The screenshot shows a software interface for managing daily expenditures. The title bar reads 'PENGELUARAN HARIAN' with a small icon of an envelope containing a document. The main form contains the following data:

Tgl. Pengeluaran	:	05/01/11
No.	:	3549
Keterangan	:	Tahu Banyuwagngi
Jumlah	:	20000

Below the form, a 'Warning:' message is displayed. At the bottom right are three buttons: 'Simpan' (Save) with a folder icon, 'Batal' (Cancel) with a star icon, and 'Keluar' (Exit) with a red circle icon.

Gambar 5.6 Tampilan Transaksi Pembelian atau Pengeluaran



Menu Makanan

FREE MAKANAN

No.	:	82	<input type="button" value="▼"/>
Tanggal	:	31/05/1	dd/mm/yy
Member	:	Bu Ida	<input type="button" value="▼"/>
Keterangan	:	Makan Siang	
List Data Makanan ...			

C ..	Kode	Makanan	Jml	Harga	Total										
1	MK0043	YAKINIKU + NS	1	25000	25000										
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 10%;"></td><td style="width: 10%;"></td></tr> </table>															

Warning :

Jumlah :

<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>	<input type="button" value="Keluar"/>
---------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------

Pesanan penjualan dapat juga dimasukkan oleh kasir seperti pada

Gambar 5.8

PESANAN PENJUALAN

Uang Muka Penjualan

No. : 9782

Member : Bp. Niza

Tgl. Pesan : 15/01/10

Jenis Bayar Pesan : Tunai Transfer Kartu Kredit

Uang Muka : 500000

Keterangan : Untuk acara tgl. 16-01-2010

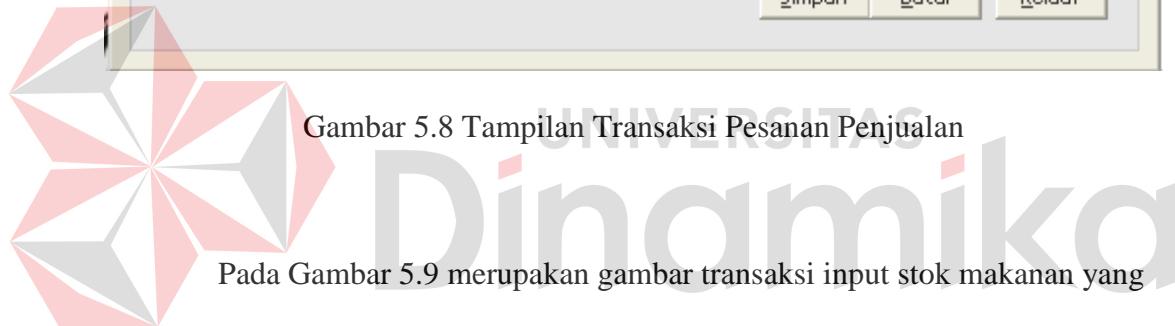
Tgl. Antar : 16/01/1 dd/mm/yy

Jenis Bayar Antar : Tunai Transfer Kartu Kredit

Warning :

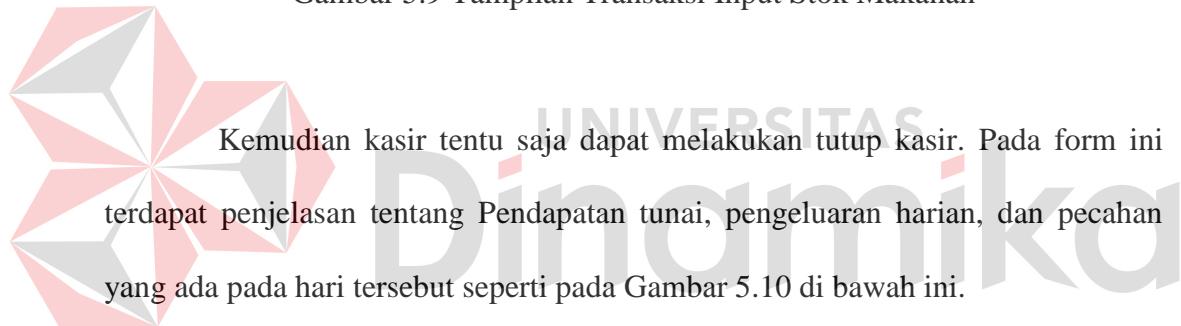
Simpan Batal Keluar

Gambar 5.8 Tampilan Transaksi Pesanan Penjualan

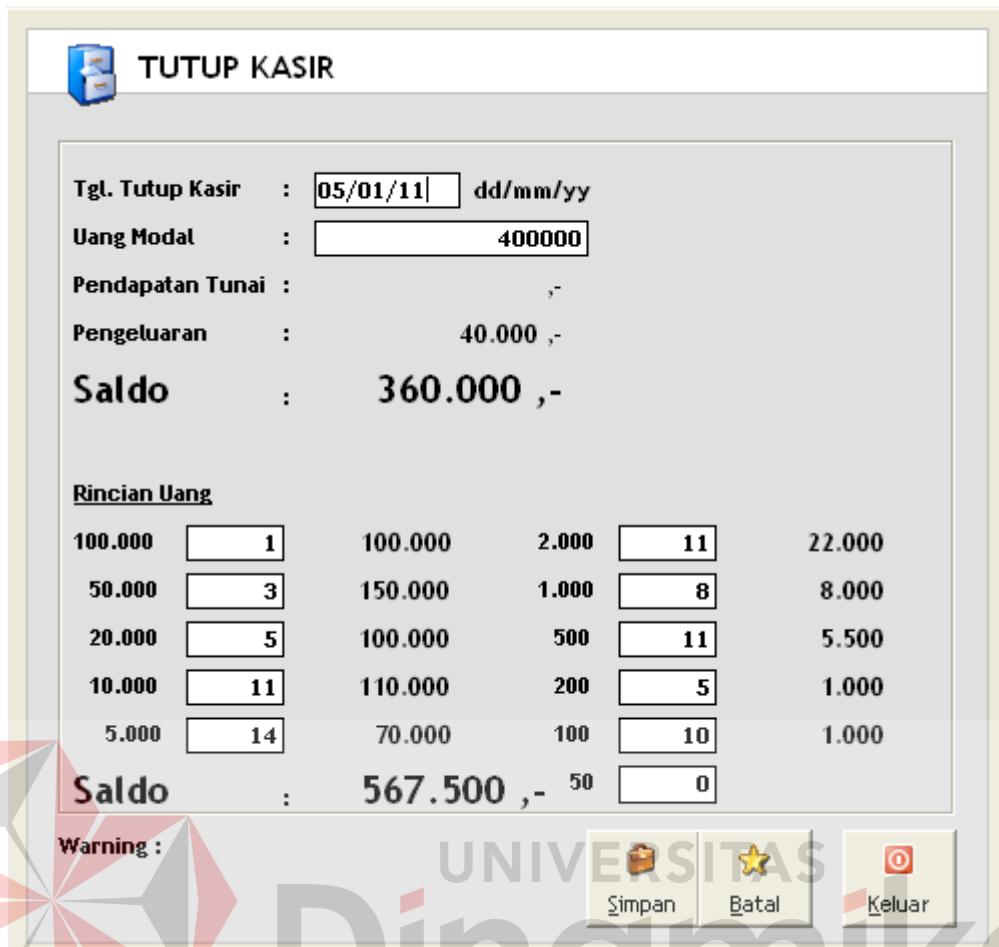




Gambar 5.9 Tampilan Transaksi Input Stok Makanan



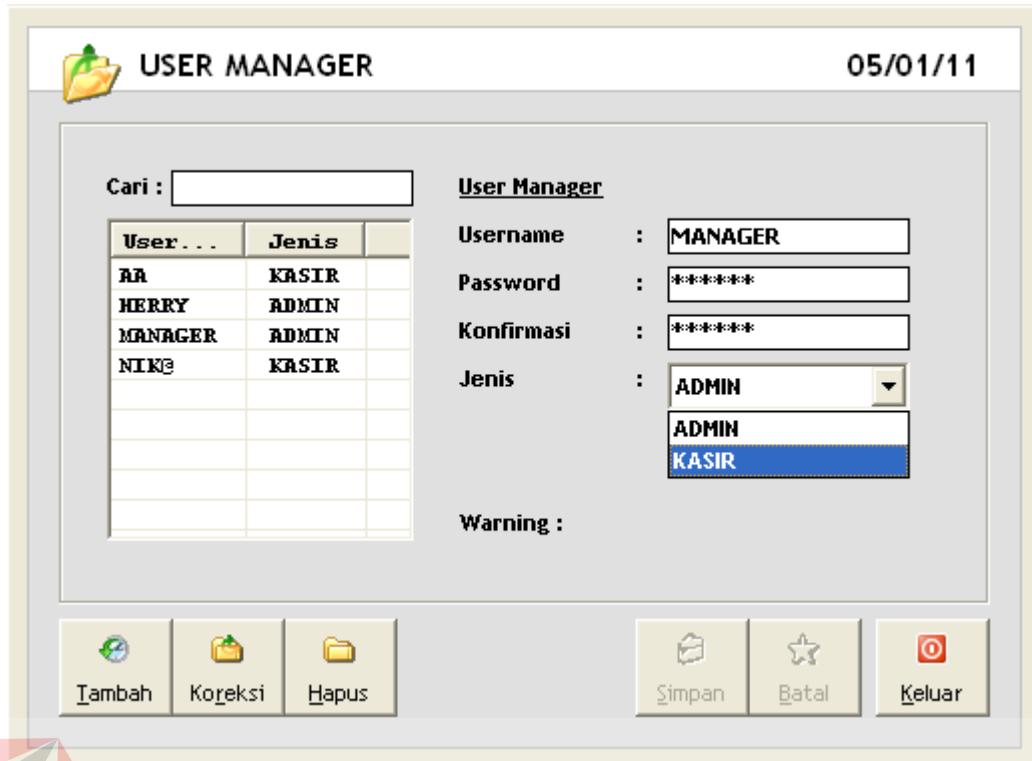
Kemudian kasir tentu saja dapat melakukan tutup kasir. Pada form ini terdapat penjelasan tentang Pendapatan tunai, pengeluaran harian, dan pecahan yang ada pada hari tersebut seperti pada Gambar 5.10 di bawah ini.



Gambar 5.10 Tampilan Tutup Kasir

5.2.2 Hak Akses Admin

Apabila admin berhasil login maka akan muncul menu lain yaitu menu Master dan Manajemen user. Untuk tampilan Manajemen user terdapat pada Gambar 5.11



Gambar 5.11 Tampilan Manajemen *user*

Didalam halaman manajemen *user* ini admin mempunyai kuasa untuk mengubah Username dan password user, dan juga jenis user. Sedangkan untuk Master Makanan terdapat pada Gambar 5.12

 **MASTER MAKANAN - MINUMAN** 05/01/11

Cari	<input type="text"/>																								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Kode</th> <th style="width: 85%;">Nama Makanan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>MK0018</td><td>RYAM PENYET</td></tr> <tr><td>MK0019</td><td>POTATO CHIPS</td></tr> <tr><td>MK0020</td><td>POT CHIPS BBQ</td></tr> <tr><td>MK0021</td><td>POT CHIPS KEJU</td></tr> <tr><td>MK0022</td><td>MIE GORENG ...</td></tr> <tr><td>MK0023</td><td>NASI UPAL</td></tr> <tr><td>MK0024</td><td>NASI RAMPAL</td></tr> <tr><td>MK0025</td><td>NASI GULE K</td></tr> <tr><td>MK0026</td><td>NASI PADANG</td></tr> <tr><td>MK0027</td><td>GADO 2</td></tr> <tr style="background-color: #0070C0; color: white;"><td>MK0028</td><td>SUP BUNTUT</td></tr> </tbody> </table>		Kode	Nama Makanan	MK0018	RYAM PENYET	MK0019	POTATO CHIPS	MK0020	POT CHIPS BBQ	MK0021	POT CHIPS KEJU	MK0022	MIE GORENG ...	MK0023	NASI UPAL	MK0024	NASI RAMPAL	MK0025	NASI GULE K	MK0026	NASI PADANG	MK0027	GADO 2	MK0028	SUP BUNTUT
Kode	Nama Makanan																								
MK0018	RYAM PENYET																								
MK0019	POTATO CHIPS																								
MK0020	POT CHIPS BBQ																								
MK0021	POT CHIPS KEJU																								
MK0022	MIE GORENG ...																								
MK0023	NASI UPAL																								
MK0024	NASI RAMPAL																								
MK0025	NASI GULE K																								
MK0026	NASI PADANG																								
MK0027	GADO 2																								
MK0028	SUP BUNTUT																								

Master Makanan - Minuman

Kode	: <input type="text" value="MK0028"/>
Nama	: <input type="text" value="SUP BUNTUT"/>
Jenis	: <input style="width: 100px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px; padding: 2px 5px;" type="text" value="MAKANAN"/>
Deskripsi	: <input style="width: 100px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px; padding: 2px 5px;" type="text" value="NUSANTARA"/>
Expired	: <input style="width: 30px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px; padding: 2px 5px;" type="text" value="6"/> Hari
Aktivasi	: <input checked="" type="radio"/> Aktif <input type="radio"/> Pasif
Warning :	

 Tambah	 Koreksi	 Hapus
 Simpan	 Batal	 Keluar

Gambar 5.12 Tampilan Master Makanan

Dan harga makanan yang sudah ada di tabel makanan dapat diupdate

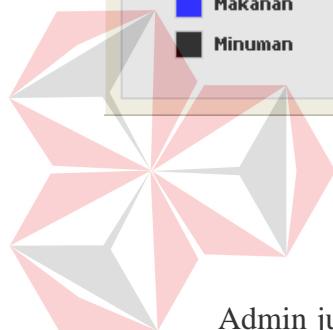
dalam menu master seperti pada Gambar 5.13

MASTER HARGA							05/01/11
Kode	Nama Makanan	Awal	Debet	Kr...	Akhir	Hrg S...	
 MK0135	CHICKEN BURGER	0	0	0	0	16000	
 MK0123	ANEKA CROIS...	0	0	0	0	6000	
 MK0124	MINI BURGER	0	0	0	0	11500	
 MK0125	SUP MERAH	0	0	0	0	16000	
 MK0126	1 ROLLS BIS...	0	0	0	0	60000	
 MK0127	CA BABY BUNCIS	0	0	0	0	18000	
 MK0128	AYAM GORENG...	0	0	0	0	45000	
 MK0129	1 SCHAL LA...	0	0	0	0	200000	

Warning :

 Makanan
 Minuman

 OK
  Keluar



UNIVERSITAS
Dinamika

Gambar 5.13 Tampilan Master Harga
Admin juga dapat melakukan maintenance terhadap data member seperti pada Gambar 5.14

MASTER MEMBER

Cari	
Kode	Nama Member
0001	Yuyun Kusum...
0002	T. Leo Naftali
0003	Rachmawati ...
0004	Neni Lusiana
0005	Drg. Ayu Re...
0006	Lisa Maheli
0007	Luisa Halim...
0008	Nuke
0009	Budhi Tandoko
0010	Sandy Sutji...
0011	Warsito

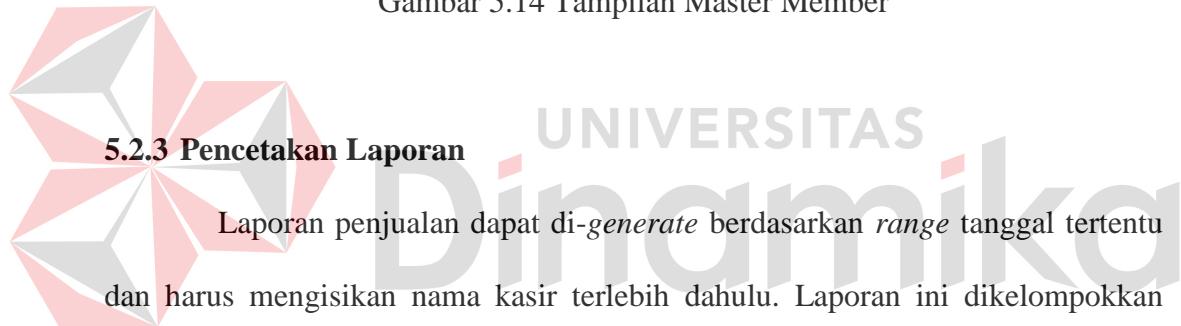
Master Member

Kode : **0002**
 Nama : **T. Leo Naftali**
 Contact Person : **T. Leo Naftali**
 Alamat : **Gardenia Residen Jl Nanas Utara I No.28**
 Telepon : **0811316078**
 Tanggal Masuk : **01/08/0** dd/mm/yy
 Status : **Aktif Pasif**

Warning :

 Tambah
 Koreksi
 Hapus
 Simpan
 Batal
 Keluar

Gambar 5.14 Tampilan Master Member



DELISIA

Laporan Pendapatan Per Kasir

Tgl Transaksi : 05/01/2011 s.d 05/01/2011

Dicetak pada : 05/01/2011

Kasir : DANIEL

Status : GENERATE

No. Transaksi	Tanggal	Item	Bruto (Rp)	Netto (Rp)	Member	In Out	Tgl D'very
000001	05/01/11	3	37,000	37,000		Eat	
000002	05/01/11	6	111,000	111,000		Take	
000003	05/01/11	4	59,500	59,500	B.Lina	D-very	

207,500 207,500

Total pendapatan sebelum diskon: 207,500

Diskon: 0

Total pendapatan setelah diskon: 207,500

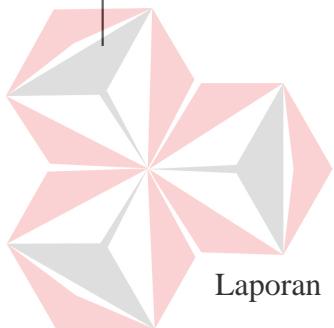
Jenis Bayar	Penjualan	Uang Muka		Pendapatan
		Penambahan UM	Pengurangan UM	
Tunai	207,500	0	0	207,500
Transfer	0	0	0	0
Kartu Kredit	0	0	0	0

Gambar 5.15 Laporan Penjualan



Laporan penjualan dapat di-generate berdasarkan *range* tanggal tertentu dan harus mengisikan nama kasir terlebih dahulu. Laporan ini dikelompokkan berdasar produk makanan yang telah terjual pada *range* waktu tertentu yang telah diminta oleh user. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.16

DELISIA		
Laporan Penjualan Produk		
Tgl Transaksi : 05/01/2011 s.d 05/01/2011	Dicetak pada : 05/01/2011	Kasir : DANIEL
Nama Produk	Jumlah	Nilai Penjualan
ES TEH	1	6,000
JUICE CAMPUR	1	14,000
JUICE LENGKENG	1	15,000
JUICE NANGKA	1	15,000
NASI EMPAL	1	18,000
NASI GUDEG	1	18,000
NASI GULE K	1	18,000
NASI PUTIH	1	5,500
NS GOR JEPANG	1	25,000
NS GR DELISIA	1	21,000
NS GR HONGKONG	1	21,000
PASTEL TUTUP	1	9,000
SPAGHETTI BOLOGNESE	1	22,000
Total pendapatan sebelum diskon adalah:	207,500	
Diskon:	0	
Total pendapatan per kasir adalah:	207,500	
Tunai : 207,500	Transfer : 0	Kartu Kredit : 0



Gambar 5.16 Laporan Penjualan Produk

Laporan history member dapat di-generate berdasarkan *range* tanggal tertentu dan tentu saja harus mengisikan nama kasir terlebih dahulu. Data laporan ini dikelompokkan berdasarkan user yang melakukan transaksi pada *range* tanggal yang telah ditentukan oleh user, sedangkan transaksi yang tidak dilakukan oleh user akan dikelompokkan tersendiri. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.17

tertentu dan tentu saja harus mengisikan nama kasir terlebih dahulu. Data laporan ini dikelompokkan berdasarkan user yang melakukan transaksi pada *range* tanggal yang telah ditentukan oleh user, sedangkan transaksi yang tidak dilakukan oleh user akan dikelompokkan tersendiri. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.17

DELISIA
Laporan Histori Member

Dicetak pada : 05/01/2011

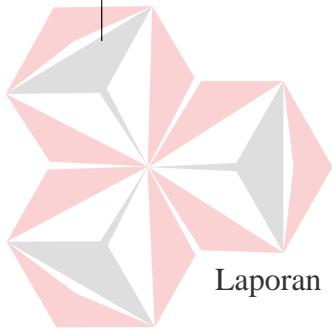
Kasir : Daniel

Member :

No. Transaksi	Tanggal	Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Total
000001	05/01/2011	ES TEH	1	6,000	6,000
000001	05/01/2011	SPAGHETTI BOLOGNESE	1	22,000	22,000
000001	05/01/2011	PASTEL TUTUP	1	9,000	9,000
000002	05/01/2011	JUICE LENGKENG	1	15,000	15,000
000002	05/01/2011	JUICE CAMPUR	1	14,000	14,000
000002	05/01/2011	JUICE NANGKA	1	15,000	15,000
000002	05/01/2011	NS GOR JEPANG	1	25,000	25,000
000002	05/01/2011	NS GR DELISIA	1	21,000	21,000
000002	05/01/2011	NS GR HONGKONG	1	21,000	21,000
					148,000

Member : B.Lina

No. Transaksi	Tanggal	Nama Produk	Jumlah	Harga Satuan	Total
000003	05/01/2011	NASI PUTIH	1	5,500	5,500
000003	05/01/2011	NASI GULE K	1	18,000	18,000
000003	05/01/2011	NASI GUDEG	1	18,000	18,000
000003	05/01/2011	NASI EMPAL	1	18,000	18,000
					59,500

Total Keseluruhan **207,500**

Gambar 5.17 Laporan Histori Member

Laporan setoran harian berisi semua keterangan jumlah uang yang didapat pada hari tertentu, bukan pada *range* hari tertentu. Dan untuk men-generate laporan ini, diperlukan nama kasir. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada

Gambar 5.18

DELISIA

Laporan Setoran Harian

Tgl Transaksi : 05/01/11

Dicetak pada : 05/01/2011

Kasir : Daniel

Keterangan	Debet	Kredit	Nominal	Qty	Jumlah
Tunai	207,500	0	100.000	1	100,000
Uang Muka	0	0	50.000	3	150,000
Kartu Kredit		0	20.000	5	100,000
Transfer		0	10.000	11	110,000
Modal	400,000		5.000	14	70,000
Pengeluaran	(40,000)		1.000	8	8,000
			500	11	5,500
			200	5	1,000
			100	10	1,000
			50	0	0
Total Setoran	567,500		Total Setoran		545,500

Perincian Uang Muka

Nomer	Tgl Pesan	Tgl Antar	Member	Keterangan	Jenis Bayar	Uang Muka

Gambar 5.18 Laporan Setoran Harian



Laporan pengeluaran harian berisi semua data pembelian yang ada pada waktu tertentu. Laporan ini juga seperti laporan yang lain, yang membutuhkan nama kasir untuk dapat di-generate. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.19

DELISIA

Laporan Pengeluaran Harian

Tgl Transaksi : 05/01/11

Dicetak pada : 05/01/2011

Kasir : Daniel

No.	No. Bukti	Keterangan	Jumlah
1	3627	beli 5 buah kelapa muda	20,000
2	3628	beli 50 pcs tahu banyuwangi	20,000
3	3629	7,2 kg ayam @17000	122,500
4	3630	Baterai ABC UM-1 Biru R20S 2Pcs (utk water)	7,600
		Total Pengeluaran	170,100

Gambar 5.19 Laporan Pengeluaran Harian

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Pada proses Rancang Bangun Sistem Informasi Restoran (studi kasus: pada CV. Delicious Indonesia) dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan sistem yang lama ke proses terkomputerisasi dan terintegrasi dapat membuat kinerja sistem menjadi lebih baik, sehingga kesalahan manusia (*Human Error*) dapat diminimalkan.
2. Implementasi dari sistem ini dapat menghasilkan laporan-laporan yang dibutuhkan yang dapat mendukung dalam pengambilan keputusan, seperti laporan penjualan, Laporan Setoran Harian, Histori Member, dsb.

6.2 Saran

Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Restoran ini, dapat diajukan beberapa saran, yaitu:

1. Dapat diperluas dengan menggunakan aplikasi berbasis web.
2. Dapat diperluas dengan penambahan sistem akuntansi untuk pendapatannya.

DAFTAR PUSTAKA

Citra, Reny N, 2009, *Rancang Bangun Sistem Informasi Rawat Jalan Pada RSUD Bangil*, 9 Februari 2010, STIKOM Surabaya.

Dri, Kurniawan Robertus, 2009, *Interaksi Manusia dan Komputer*, 19 Februari 2010, < http://dengarsaya.com/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=1&Itemid=35>

Elmasri, Ramez and Navathe, Shankant, B., 2004, *International Edition : Fundamentals of Database System Fourth Edition*, Pearson Education Inc., Boston.

 Hartono, Jogyianto, MBA, Ph.D. 1989. *Analisis dan Disain*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta.
http://books.google.co.id/books?id=Gz4eEJHv3j0C&printsec=frontcover&dq=Ds s&hl=id&ei=jZYhTaGWM4LnrAeh66zyCw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=4&ved=0CDQQ6AEwAw#v=onepage&q&f=false

Suryadana, yudistira, 2008, *Human Computer Interaction* , 19 Februari 2010,
<http://mti.ugm.ac.id/~yudhistira/ResourceMTI/Tutorial/Cawu01/Human%20Computer%20Interaction>

http://en.wikipedia.org/wiki/Decision_support_system

Tino, Dwiantoro, 2009, *Sistem Pendukung Keputusan*, 19 Februari 2010,
< www.dwiantoro.com/documents/SIM_4_DSS.ppt>