



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RANTANGAN MENU
MAKANAN BERBASIS WEB PADA WARUNG NASI
ALHAMDULILLAH**

Disusun dan Disajikan Untuk Memenuhi Persyaratan Ujian
Akhir Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Pembangunan Panca Budi

SKRIPSI

OLEH

NAMA : IDHAM KHALID
N.P.M : 1414370301
PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER

**PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
2021**

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RANTANGAN MENU MAKANAN
BERBASIS WEB PADA WARUNG NASI ALHAMDULILLAH

NAMA : IDHAM KHALID
N.P.M : 1414370301
FAKULTAS : SAINS & TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI : Sistem Komputer
TANGGAL KELULUSAN : 25 Maret 2021

DIKETAHUI

DEKAN



Hamdani, ST., MT.

KETUA PROGRAM STUDI



Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

**DISETUJUI
KOMISI PEMBIMBING**

PEMBIMBING I



SRI WAHYUNI, S.Kom., M.Kom

PEMBIMBING II



Randi Rian Putra, S.Kom., M.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Idham Khalid
NPM : 1414370301
Prodi : Sistem Komputer
Konsentrasi : Keamanan Jaringan Komputer.
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RANTANGAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB PADA WARUNG NASI ALHAMDULILLAH.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Tugas akhir / Skripsi saya bukan hasil plagiat
2. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) Setelah saya Sidang Meja Hijau.
3. Skripsi saya dapat dipublikasikan oleh pihak lembaga, dan saya tidak akan menuntut akibat publikasi tersebut

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya, terima kasih

Medan, 06 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Idham Khalid'.

Idham Khalid

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 04 Oktober 2021



Handwritten signature of Idham Khalid.

Idham Khalid

1414370301

Hal : Permohonan Meja Hijau

Medan, 26 Februari 2021
Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
Fakultas SAINS & TEKNOLOGI
UNPAB Medan
Di -
Tempat

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : IDHAM KHALID
Tempat/Tgl. Lahir : BINJAI / 21 Agustus 1995
Nama Orang Tua : AHMAD NASIR
N. P. M : 1414370301
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
Program Studi : Sistem Komputer
No. HP : 082275364423
Alamat : Jl. Cut Nyak Dhien Gg. Ikan bawal, Binjai.

Datang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul **Perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah**, Selanjutnya saya menyatakan :

1. Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
2. Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
3. Telah tercap keterangan bebas pustaka
4. Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
5. Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
6. Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
7. Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
8. Skripsi sudah dijilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjiilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
9. Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
10. Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
11. Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
12. Bersedia melunaskan biaya-biaya uang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	0
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,500,000
3. [202] Bebas Pustaka	: Rp.	100,000
4. [221] Bebas LAB	: Rp.	5,000
Total Biaya	: Rp.	1,605,000

Ukuran Toga :

XL

Diketahui/Disetujui oleh :

Hormat saya



Hamdani, ST., MT.
Dekan Fakultas SAINS & TEKNOLOGI



IDHAM KHALID
1414370301

Catatan :

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
 - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
 - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI AGROTEKNOLOGI	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PETERNAKAN	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : IDHAM KHALID
 Tempat/Tgl. Lahir : Binjai / 21 Agustus 1995
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1414370301
 Program Studi : Sistem Komputer
 Konsentrasi : Keamanan Jaringan Komputer
 Jumlah Kredit yang telah dicapai : 147 SKS, IPK 3.22
 Nomor Hp : 082275364423
 Dengan ini mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut :

No.	Judul
1.	Perancangan Sistem Informasi Rantangan Menu Makanan berbasis Web pada Warung Nasi Alhamdulillah

Catatan : Diisi Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

*Coret Yang Tidak Perlu

Rektor I,

 (Cahyo Pramono, S.E., M.M.)

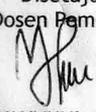
Medan, 08 Oktober 2021

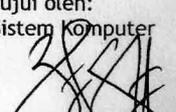
Pemohon,

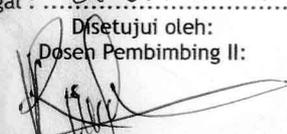

 (Idham Khalid)

Tanggal : 08 Oktober 2021
 Disahkan oleh :

 (Hamdani, ST., MT.)

Tanggal : 08 Oktober 2021
 Disetujui oleh :
 Dosen Pembimbing I :

 (SRI WAHYUNI, S.Kom., M.Kom)

Tanggal : 08 Oktober 2021
 Disetujui oleh :
 Ka. Prodi Sistem Komputer

 (Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom)

Tanggal : 08 Oktober 2021
 Disetujui oleh :
 Dosen Pembimbing II :

 (Randi Rian Putra, S.Kom., M.Kom)

No. Dokumen: FM-UPBM-18-02

Revisi: 0

Tgl. Eff: 22 Oktober 2018

Sumber dokumen: <http://mahasiswa.pancabudi.ac.id>

Dicetak pada: Jumat, 08 Oktober 2021 21:16:18

ABSTRAK

IDHAM KHALID

**Perancangan Sistem Informasi Rantangan Menu Makanan Berbasis Web
Pada Warung Nasi Alhamdulillah
2020**

Sekarang ini perkembangan teknologi informasi memainkan peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bidang industri, perdagangan, kesehatan, pendidikan dan sebagainya. Penyampaian informasi yang masih sederhana pada Warung Nasi Alhamdulillah, membuat masyarakat khususnya pembeli atau pelanggan kesulitan dalam mencari informasi tentang menu rantangan. Pelanggan atau Pembeli yang membutuhkan informasi harus datang dan bertanya langsung kepada pemilik atau karyawan Warung Nasi Alhamdulillah, sehingga menyebabkan penyampaian informasi kurang efektif dan efisien. Sistem penyampaian informasi yang demikian menjadikan kendala bagi Warung Nasi Alhamdulillah untuk bisa lebih dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas disebabkan jangkauan informasi yang sangat sempit dan terbatas karena informasi yang tidak bisa diakses sewaktu-waktu. Demi memuaskan para pelanggan yang ingin melakukan pemesanan rantangan penulis ingin membuat sebuah sistem informasi pemesanan menu rantangan berbasis web yang dapat digunakan para pelanggan dan pemilik Warung Nasi Alhamdulillah.

Kata kunci : *Warung Nasi Alhamdulillah, Sistem Informasi, Web.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Tuhan Maha Esa karena dengan berkat dan kasih anugrahnya-Nya penulis masih diberikan kesehatan sehingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi sampai selesai.

Skripsi disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada 2 Februari sampai dengan 16 Mei 2020 dengan judul : “Perancangan Sistem Informasi Rantangan Menu Makanan Berbasis Web Pada Warung Nasi Alhamdulillah”.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua yang telah menjaga dan mengasahi saya dari kecil hingga dewasa.
2. Bapak Dr. H.M. Isa Indrawan, SE.,MM., selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Bapak Hamdani ST., MT.
4. Ketua Program Studi Sistem Komputer dan Dosen Pembimbing I, Bapak Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom.
5. Dosen Pembimbing I, Ibu Sri Wahyuni, S.Kom., M.Kom
6. Dosen Pembimbing II, Bapak Randi Rian Putra, S.Kom., M.Kom.

7. Dosen-dosen pada Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
8. Pemilik Warung Nasi Alhamdulillah telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di kantor tersebut.
9. Para karyawan Warung Nasi Alhamdulillah yang telah membantu saya dalam memberikan informasi.
10. Para sahabat dan teman yang selalu mendampingi saya disaat susah dan senang dan teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata penulis sampaikan rasa terima kasih bagi semua pihak yang secara langsung terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi kita semua umumnya.

Medan, Mei 2020
Penulis,

IDHAM KHALID
1414370301

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	
LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Perancangan	5
2.2 Sistem Informasi	5
2.2.1 Sistem	6
2.2.2 Informasi	7
2.3 Web	8
2.4 Database	9
2.5 Konteks Diagram	10
2.6 Data Flow Diagram	11
2.7 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	12
2.8 <i>Flowchart</i>	14
2.9 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	15
2.10 HTML (<i>Hypertext Markup Language</i>).....	16
2.11 CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	17
2.12 MySQL.....	18
2.13 Makanan	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Tahapan Penelitian	21
3.2 Metode Pengumpulan Data	23
3.3 Analisis Sistem Sedang Berjalan	24
3.4 Analisis Sistem yang Diusulkan	25
3.5 Rancangan Penelitian	28

3.5.1 Diagram Konteks	28
3.5.2 Data Flow Diagram.....	29
3.5.3 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	32
3.6 Rancangan <i>Database</i>	32
1. Tabel Admin	32
2. Tabel Pelanggan	33
3. Tabel Menu	33
4. Tabel Orderan	34
5. Tabel Konfirmasi	35
3.7 Rancangan <i>Interface</i>	35
3.7.1 Rancangan Halaman Admin	35
1. Rancangan Halaman Login	35
2. Rancangan Halaman Pelanggan	36
3. Rancangan Halaman Menu	37
4. Rancangan Halaman Order	39
5. Rancangan Halaman Konfirmasi	40
3.7.2 Rancangan Halaman Pelanggan	41
1. Rancangan Halaman Utama	41
2. Rancangan Halaman Daftar	42
3. Rancangan Halaman Home Pelanggan	43
4. Rancangan Halaman Order	44
5. Rancangan Halaman Konfirmasi	45
6. Rancangan Halaman Setting	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Ruang Lingkup <i>Hardware</i>	47
4.2 Ruang Lingkup <i>Software</i>	48
4.3 Pengujian Aplikasi	48
4.3.1 Tampilan Halaman Admin	48
1. Tampilan Halaman Login	48
2. Tampilan Halaman Pelanggan	49
3. Tampilan Halaman Menu	50
4. Tampilan Halaman Order	51
5. Tampilan Halaman Konfirmasi	52
4.3.2 Tampilan Halaman Pelanggan	53
1. Tampilan Halaman Utama	53
2. Tampilan Halaman Daftar	54
3. Tampilan Halaman Home Pelanggan	55
4. Tampilan Halaman Order	56
5. Tampilan Halaman Konfirmasi	57
6. Tampilan Halaman Setting	57
4.4 Kekurangan dan Kelebihan Sistem	58
4.4.1 Kekurangan Sistem	58

4.4.2 Kelebihan Sistem	59
4.5 <i>Blockbox Testing</i>	59
4.5.1 <i>Blockbox Testing</i> Tampilan Admin	59
4.5.2 <i>Blockbox Testing</i> Tampilan Pelanggan	60

BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62

DAFTAR PUSTAKA
BIOGRAFI PENULIS
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	21
Gambar 3.2 Flowmap Sistem yang Berjalan	25
Gambar 3.3 Flowmap Sistem yang Berjalan	27
Gambar 3.4 Diagram Konteks	29
Gambar 3.5 Data Flow Diagram Admin	30
Gambar 3.6 Data Flow Diagram Pelanggan	31
Gambar 3.7 <i>Entity Relationship Diagram</i>	32
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Home	36
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Pelanggan	36
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Laporan Data Pelanggan	37
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Menu	38
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Tambah Menu	38
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Order	39
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Laporan Data Orderan	40
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Konfirmasi	41
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Utama	41
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Daftar	42
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Home Pelanggan	43
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Order	44
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Konfirmasi	45
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Setting	46
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Login	48
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Pelanggan	49
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Laporan Data Pelanggan	50
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu	50
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Tambah Menu	51
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Order	52
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Laporan Data Orderan	52
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Konfirmasi	53
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Utama	54
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Daftar	55
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Home Pelanggan	56
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Order	56
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Konfirmasi	57
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Setting	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Context Diagram</i>	10
Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram	11
Tabel 2.3 Komponen-komponen ERD.....	13
Tabel 2.4 Simbol-simbol Flowchart.....	14
Tabel 3.1 Tabel Admin	33
Tabel 3.2 Tabel Pelanggan.....	33
Tabel 3.3 Tabel Menu	33
Tabel 3.4 Tabel Orderan	34
Tabel 3.5 Tabel Konfirmasi	35
Tabel 4.1 Pengujian <i>Blackbox Testing</i> Tampilan Admin	60
Tabel 4.2 Pengujian <i>Blackbox Testing</i> Tampilan Pelanggan	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Biografi Penulis	L1
Lampiran 2. Lembar Pengesahan Skripsi	L2
Lampiran 3. Lembar Permohonan Mengajukan Judul Skripsi.....	L3
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Skripsi Doping Satu.....	L4
Lampiran 5. Lembar Bimbingan Skripsi Doping Dua.....	L5
Lampiran 6. Lembar Riset.....	L6
Lampiran 7. Permohonan Meja Hijau.....	L7
Lampiran 8. Plagiat Checker.....	L8
Lampiran 9. Kartu Bebas Praktikum.....	L9
Lampiran10.Listing Program	L10

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak dahulu makanan menempati urutan teratas dalam pemenuhan kebutuhan manusia, sehingga masalah pangan dikategorikan ke dalam kebutuhan primer atau kebutuhan pokok. Pemenuhan kebutuhan dan keinginan serta kualitas jasa sangat ditentukan oleh tingkat kepentingan maupun kepuasan pelanggan sebagai pemakainya. Pelayanan yang kurang memuaskan akan menyebabkan berkurangnya konsumen atau bahkan hilang karena konsumen berpindah ke jasa layanan lain.

Sekarang ini perkembangan teknologi informasi memainkan peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan, seperti bidang industri, perdagangan, kesehatan, pendidikan dan sebagainya. Internet merupakan jaringan komputer global di seluruh dunia sebagai media komunikasi dan informasi modern yang dapat memberikan serta menampilkan berbagai informasi dan data kepada publik. Suatu lembaga, instansi pemerintah atau swasta dapat memberikan serta menampilkan profil, iklan, data dan informasi kepada publik melalui internet dengan memanfaatkan fasilitas *website*.

Penyampaian informasi yang masih sederhana pada Warung Nasi Alhamdulillah, membuat masyarakat khususnya pembeli atau pelanggan kesulitan dalam mencari informasi tentang menu rantangan. Pelanggan atau Pembeli yang membutuhkan informasi harus datang dan bertanya langsung kepada pemilik atau

karyawan Warung Nasi Alhamdulillah, sehingga menyebabkan penyampaian informasi kurang efektif dan efisien.

Sistem penyampaian informasi yang demikian menjadikan kendala bagi Warung Nasi Alhamdulillah untuk bisa lebih dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas disebabkan jangkauan informasi yang sangat sempit dan terbatas karena informasi yang tidak bisa diakses sewaktu-waktu.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas mengenai masalah yang ada maka penulis mengangkat judul skripsi ialah **“Perancangan Sistem Informasi Rantangan Menu Makanan Berbasis Web Pada Warung Nasi Alhamdulillah”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem informasi rantangan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah ?
2. Bagaimana mengetahui menu-menu makanan rantangan yang disediakan oleh pemilik Warung Nasi Alhamdulillah ?
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi pemesanan rantangan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukakan terdiri dari berbagai macam masalah, agar penelitian dapat lebih fokus, hal ini dilakukan agar pembahasan tidak terlalu luas.

Batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi rantangan menu makanan dibuat hanya untuk pemesanan rantangan saja.
2. Sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan dalam proses penyimpanan menggunakan MySQL.
3. Transaksi pembayaran pemesanan rantangan dilakukan secara online yaitu pelanggan melakukan transfer dan mengirim bukti pembayaran kepada admin Warung Nasi Alhamdulillah.
4. Wilayah pemesanan rantangan hanya mencakup wilayah Binjai.
5. Sistem informasi pemesanan rantangan terdapat laporan harian dan bulanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pembuatan perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah adalah :

- a. Dengan adanya sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah memberikan kemudahan kepada pemilik dalam melakukan transaksi jual beli kepada pelanggan dan sistem ini dapat menjadi media promosi.

- b. Sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk mengetahui menu-menu rantangan yang tersedia setiap harinya pada Warung Nasi Alhamdulillah dan pelanggan tidak perlu lagi harus datang ke Warung.
- c. Sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web dapat di implemtasikan dengan mudah pada Warung Nasi Alhamdulillah karena sistem yang dibuat sangat mudah digunakan oleh pelanggan dan pemilik warung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah ini adalah :

1. Membuat media informasi usaha menu makanan rantangan yang lebih komunikatif dan infromatif muntuk promosi secara detail.
2. Dapat mempermudah pemilik Warung Nasi Alhamdulillah dalam memberikan informasi laporan pemesanan setiap harinya dan setiap bulan.
3. Dapat mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan rantangan di Warung Nasi Alhadmulillah.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Perancangan

Perancangan Sistem yaitu: “Perancangan Sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

Pengertian perancangan sistem yang lain yaitu: “Perancangan sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan. Tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancangan bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisa sistem”. (Sumber: Ryan, Rizal, Oktavian. 2016).

2.2 Sistem Informasi

Ada beberapa pendefinisian sistem informasi menurut para Ahli di antaranya sebagai berikut: (Sumber: Muhammad Muslihudin, Oktafianto. 2016)

1. Menurut *Yakub*, sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan aliran informasi.
2. Menurut *Ida Nuraida*, sistem informasi merupakan perangkat prosedur yang terorganisasi dengan sistematis, bila dilaksanakan akan

menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan keputusan.

3. *Wig Whyu Winarno*, sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama, yang digunakan untuk mencatat data, mengolah data dan menyajikan informasi untuk para pembuat keputusan agar dapat membuat keputusan dengan baik.

2.2.1 Sistem

Definisi sistem sesuai dengan perkembangan konteks dimana pengertian sistem digunakan. Berikut akan diberikan beberapa define sistem secara umum, para ahli mendefinisikan sistem sebagai berikut: (Sumber: Muhammad Muslihudin, Oktafianto. 2016)

1. *Murdick dan Ross*, mendefinisikan sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Sementara, definisi sistem dalam kamus *Webster's Unbringed* adalah elemen-elemen yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan atau organisasi.
2. Menurut *Scott*, sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (*input*), pengelolaan (*processing*), serta keluaran (*output*).
3. *Mc.Leod*, mendefinisikan sistem sebagai kelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Sumber daya yang mengalir dari elemen *output* dan untuk menjamin prosesnya berjalan dengan baik, maka dihubungkan dengan mekanisme kontrol.

4. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu.

2.2.2 Informasi

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut. (Sumber : Aan & Chandra. 2017)

Informasi adalah data yang berguna yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat". Dengan adanya sistem yang baik diharapkan dapat menghasilkan suatu informasi yang berkualitas tinggi. Informasi yang baik tersebut mempunyai kriteria sebagai berikut:

1. Relevan yaitu informasi yang relevan berkaitan dengan sejauh mana informasi tersebut dapat membuat perbedaan untuk alternatif pengambilan keputusan.
2. Akurat yaitu keakuratan informasi berkaitan dengan ketepatan dan keandalan informasi tersebut sehingga informasi yang akurat, berarti bebas dari kesalahan dan tidak menyesatkan bagi pemakai informasi.
3. Tepat Waktu yaitu ketepatan waktu sebuah informasi sangat penting, karena informasi tersebut harus tersedia pada saat dibutuhkan karena dengan adanya pengambilan keputusan atau kebijakan.

4. Ringkas yaitu keringkasan sebuah informasi berarti informasi tersebut sudah digolongkan dan disajikan dalam format yang tidak terlalu detail sehingga tidak membingungkan para pemakai informasi.

2.3 Web

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet. Secara garis besar, website bisa di golongkan menjadi beberapa jenis yaitu : (Sumber : Aan & Chandra. 2017)

1. Website Dinamis

Merupakan website yang secara struktur di peruntukan untuk update sesering mungkin. Biasanya selain halaman utama yang bisa diakses oleh user pada umumnya, juga di sediakan halaman backend untuk mengedit konten dari website.

2. Website Statis

Merupakan web yang mempunyai halaman tidak berubah artinya. Untuk melakukan perubahan pada suatu halaman di lakukan secara manual dengan mengedit code yang menjadi struktur dari website tersebut.

3. Website Interaktif

Merupakan web yang saat ini memang sedang booming salah satu contoh website interaktif adalah blog dan forum.

4. Web Browser

Web browser adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi dengan text, image, video, games, dan informasi lainnya yang berlokasi pada halaman web pada world wide web (www) atau Local Area Network (LAN).

5. Web server

Web server merupakan perangkat lunak pada server yang menjadi fungsi sebagai penerima permintaan (request) yang berupa halaman web dan client dan mengirimkan kembali dalam kurung respon hasil yang diminta dalam bentuk halaman-halaman web.

2.4 Databases

Pengertian *database* kumpulan data (*elementer*) yang secara logik berkaitan dalam mempresentasikan fenomena atau fakta secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi dalam system tertentu.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *database* adalah kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, yang kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Alasan diperlukan *database* yaitu: (Sumber: Minarni, Susanti. 2014)

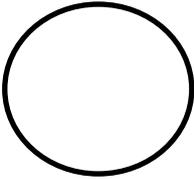
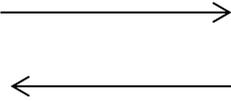
1. Salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi.

2. Menentukan kualitas informasi: akurat, tepat pada waktunya dan relevan.
Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.
3. Mengurangi duplikasi data.
4. Hubungan data dapat ditingkatkan.
5. Mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

2.5 Konteks Diagram (*Context Diagram*)

Context Diagram merupakan level teratas (*top level*) dari diagram arus data. *Context diagram* menggambarkan hubungan input atau output antara sistem dengan dunia luarnya (kesatuan luar). Cimbol-simbol *context diagram* tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini: (Sumber: Ismael. 2017)

Tabel 2.1 *Context Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		Proses
2		Arus
3		External Entity

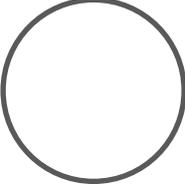
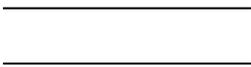
Sumber: Ismael. 2017

2.6 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) awalnya dikembangkan oleh *Chris Gane* dan *Trish Sarson* pada tahun 1979 yang termasuk kedalam *Structured System Analysis and Design Methodology (SSADM)* yang ditulis oleh *Chris Gane* dan *Trish Sarson*. Sistem yang dikembangkan ini berbasis pada dekomposisi fungsional dari sebuah sistem.

DFD dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan di implementasikan menggunakan pemrograman terstruktur karena pemrograman terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur. Berikut ini adalah notasi-notasi pada DFD:

Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram

Simbol	Pengertian	Keterangan
	Proses	Proses atau fungsi atau prosedur ada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam kode program
	File atau basis data	File atau basis data atau penyimpanan pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplentasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang hasusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basi data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>),

		<i>Conceptual Data Model (CDM), Physical Data Model (PDM).</i>
	Entitas luar	Entitas atau masukan atau keluaran atau orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan
	Aliran data	Aliran data merupakan data yang dikirim antara proses dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan data atau keluaran

Sumber: Rosa dan Shalahuddin. 2015

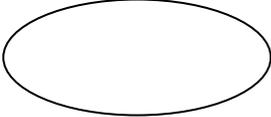
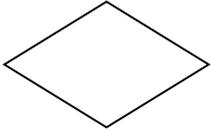
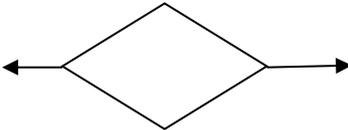
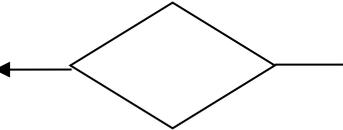
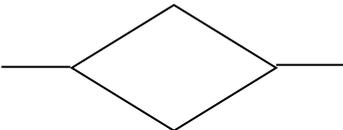
2.7 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity relationship (E-R) Diagram adalah *high level conceptual* data model yang dikembangkan oleh *Chen* untuk memfasilitasi perancangan *database* konsep-konsep dasar dari *Entity relationship* Model mencakup *Entity*, *Relationship* dan *Attributes*. (Sumber: Jeperson. 2015)

Alasan diperlukan mode E-R:

- Dapat menggambarkan hubungan antar *entity* dengan jelas.
- Dapat menggambarkan batasan jumlah *entity* dan partisipasi antar *entity*.
- Mudah dimengerti oleh pemakai.
- Mudah disajikan oleh perancangan *database*.

Tabel 2.3 Komponen-komponen ERD

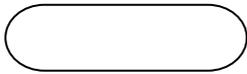
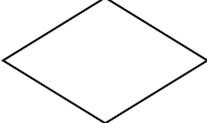
NO	SIMBOL	FUNGSI
1.	Entity 	Sesuatu yang dapat dibedakan dalam dunia nyata dimana informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan.
2.	Attribute 	Karakteristik dari entity atau relationship yang menyediakan penjelasan detail tentang atau relationship tersebut.
3.	Relationship 	Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity. Relationship tidak mempunyai keberadaan fisik, kecuali yang mewarisi hubungan antara entity tersebut.
4.	Relasi 1 : 1 	Relasi menunjukkan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas pertama berhubungan dengan paling banak satu entitas pada himpunan entitas kedua
5.	Relasi 1 : N 	Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas kedua adalah satu banding banyak atau sebaliknya. Setiap entitas dapat berelasi dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang lain.
6.	Relasi N : N 	Hubungan ini merupakan bahwa setiap entitas pada himpunan entitas yang pertama dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas yang kedua, demikian juga sebaliknya

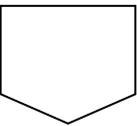
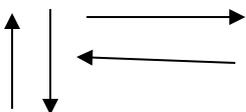
Sumber: Jeperson. 2015

2.8 Flowchart

Flowchart menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga flowchart merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Diagram alir akan menunjukkan alur didalam program secara logika. Diagram alir ini selain dibutuhkan sebagai alat komunikasi, juga diperlukan sebagai dokumentasi. Berikut ini adalah simbol-simbol dari *flowchart*:

Tabel 2.4 Simbol-Simbol Flowchart

NO	SIMBOL	FUNGSI
1.	<p>Terminal</p> 	Menyatakan pemulihan atau akhir suatu program
2.	<p><i>Input/ output</i></p> 	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3.	<p><i>Process</i></p> 	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4.	<p><i>Decision</i></p> 	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak
5.	<p><i>Connector</i></p> 	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama

6.	<p><i>office connector</i></p> 	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7.	<p><i>Predefined Process</i></p> 	Menyatakan menyediakan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan harga awal
8.	<p><i>Punched Card</i></p> 	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
9.	<p><i>Documnet</i></p> 	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
10.	<p><i>Flow</i></p> 	Menyatakan jalannya arus suatu proses

Sumber : Lamhot. 2015

2.9 PHP (*Hypertext Preprosesor*)

PHP (*Personal Home Page*) adalah pemrograman (*interpreter*) adalah proses penerjemahan basis sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.

PHP (atau resminya PHP: *Hypertext Preprosesor*) adalah skrip bersifat serverside yang ditambahkan ke dalam HTML. PHP sendiri merupakan singkatan dari *Personal Home Page Tools*. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat

statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat *server side* berarti pengerjaan kode program dilakukan di *server*, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser*.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik *kesimpulan bahwa* PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. (Sumber: Supono. 2016)

PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja. PHP menyatu dengan bahasa HTML untuk membuat halaman *web* yang menarik. PHP mampu berjalan di atas beberapa *platform* seperti *Windows*, *Unix* serta varian *Linux*. Beberapa kelebihan PHP antara lain dapat membuat situs yang interaktif dengan forum diskusi, *guestbook* dan sebagainya, koneksitas yang baik dengan bermacam-macam database seperti Oracle, MySQL, PostgreSQL dan lain-lain. (Sumber : Sigit & Siska. 2016)

2.10 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Disebut *hypertext* karena di dalam HTML sebuah *text* biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuat menjadi *link* yang dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi *link* yang dapat berpindah dari suatu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik *text* tersebut. Kemampuan *text* inilah yang dinamakan *Hyper Text*,

walaupun pada implementasinya nanti tidak hanya *text* yang dapat dijadikan *link*. Disebut *Markup Language* karena bahasa HTML menggunakan tanda (*mark*), untuk menandai bagian-bagian dari *text*. Misalnya, *text* yang berada di antara tanda tertentu akan menjadi tebal, dan jika berada di antara tanda lainnya akan tampak besar. Tanda ini di kenal sebagai HTML *tag*. HTML merupakan bahasa dasar pembuatan *web*. Disebut dasar karena dalam membuat *web*, jika hanya menggunakan HTML tampilan *web* yang ditujukan untuk memanipulasi kode HTML, seperti *JavaScript* dan PHP. Akan tetapi sebelum anda belajar *JavaScript* maupun PHP, memahami HTML merupakan hal paling awal. HTML bukanlah bahasa pemrograman (*programming language*), tetapi bahasa *markup* (*markup language*), hal ini terdengar sedikit aneh, tapi jika anda telah mengenal bahasa pemrograman lain, dalam HTML tidak akan ditemukan struktur yang biasa di temukan dalam bahasa pemrograman seperti *IF*, *LOOP*, maupun *Variabel*. HTML hanya sebuah bahasa struktur yang fungsinya untuk menandai bagian-bagian dari sebuah halaman. (Sumber: Rintho. 2018)

2.11 CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS singkatan dari *cascading style sheets*, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain website. Walaupun HTML mempunyai kemampuan untuk mengatur tampilan website, namun kemampuannya sangat terbatas. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur website yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapi dan indah. (Ahmad. 2017)

CSS kepanjangan dari *Cascading Style Sheet* adalah bahasa-bahasa yang merepresentasikan halaman *web*. Seperti warna, *layout*, dan *font*. Dengan menggunakan CSS, seorang *web developer* dapat membuat halaman *web* yang dapat beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. Pembuatan CSS biasanya terpisah dengan halaman HTML. Meskipun CSS dapat disisipkan di dalam halaman HTML. Hal ini ditujukan untuk memudahkan pengaturan halaman HTML yang memiliki rancangan yang sama (Omar et all. 2018)

2.12 MySQL

My SQL (*My Structure Query Language*) adalah adalah aplikasi atau sistem untuk mengelola *database* atau manajemen data. Untuk menyimpan segala informasi kekomputer menggunakan data. MYSQL bertugas mengatur dan mengelola data-data pada *database*, selain itu MYSQL dikenal sebagai sistem yang efisien dan *reliable*, proses *query* cepat dan mudah, sehingga cocok digunakan untuk aplikasi berbasis web. Bahwa dengan menggunakan SQL, kita dapat melakukan hal-hal berikut: (Penda. 2018)

1. Memodifikasi struktur *database* .
2. Mengubah, mengisi, menghapus isi *database*
3. Mentransfer data antara *database* yang berbeda

MySQL adalah program *database* yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan multiuser. *MySQL* memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *free software* dan *shareware*. *MySQL* yang *free software* bebas digunakan

untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensi, yang berada di bawah lisensi *GNU/GPL (general public license)*.

MySQL adalah *Relational Database Management System (RDBMS)* yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (*General Public License*). MySQL merupakan turunan dari salah satu konsep utama dalam database sejak lama yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh *single user*, kecepatan query MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase*. (Nia et all. 2018)

2.13 Makanan

Makanan adalah zat yang dimakan oleh makhluk hidup untuk mendapatkan nutrisi yang kemudian diolah menjadi energi. Karbohidrat, lemak, protein, vitamin, dan mineral merupakan nutrien dalam makanan yang dibutuhkan oleh tubuh. Cairan yang dipakai untuk maksud ini sering disebut minuman, tetapi kata 'makanan' juga bisa dipakai. Makanan yang dikonsumsi oleh manusia disebut pangan, sedangkan makanan yang dikonsumsi oleh hewan disebut pakan.

Kualitas suatu makanan dapat dinilai dari energi makanan dan umur simpan yang dimilikinya. Konsumsi makanan secara tidak tepat atau tidak cukup akan menyebabkan malnutrisi, yang dapat berujung pada berbagai gangguan kesehatan.

Selain itu, beberapa jenis makanan bisa memicu timbulnya alergi makanan saat dikonsumsi oleh individu yang sensitif. Bahan makanan diolah menjadi berbagai hidangan yang berbeda-beda dan menjadi ciri khas suatu kebudayaan atau penduduk di lokasi geografis tertentu. Makanan merupakan subjek yang dipelajari dalam berbagai ilmu, seperti ilmu pangan, ilmu gizi atau nutrisi, dan gastronomi.

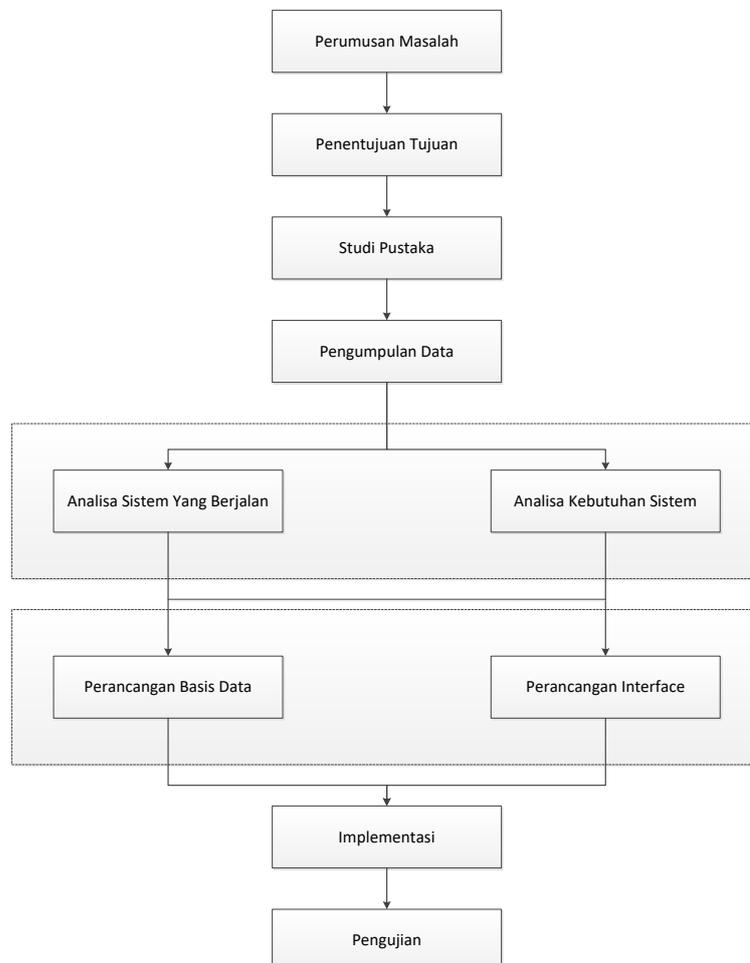
(Sumber : Wikipedia)

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Berikut ini adalah bagan dari tahap-tahap penelitian sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah yang dilakukan penulis:



Gambar 3.1. Tahapan Penelitian

1. Tahapan pertama dalam penelitian adalah mencari perumusan masalah untuk membangun sistem yang akan dibuat.
2. Tahapan kedua dalam penelitian adalah tujuan penelitian merupakan jawaban dari perumusan masalah yang telah dibuat.
3. Tahapan ketiga studi penelitian yaitu mengunjungi tempat yang akan di penelitian dan dibuat sistemnya.
4. Tahapan keempat yaitu pengumpulan data untuk mencari data-data yang diperlukan agar sistem yang akan dibuat dapat sesuai dengan yang diinginkan.
5. Tahapan kelima menganalisa sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian.
6. Tahapan keenam menganalisa kebutuhan sistem yang akan dibutuhkan untuk pembuatan sistem.
7. Tahapan ketujuh perancangan basis data untuk penyimpanan data-data yang akan di simpan ke dalam sistem.
8. Tahapan kedelapan perancangan *interface* untuk menampilkan desain rancangan sistem yang akan dibuat.
9. Tahapan kesembilan mengimplementasikan sistem tersebut apakah berjalan sesuai dengan keinginan atau tidak.
10. Tahapan kesepuluh pengujian program yang telah dibuat.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah adalah :

a. Studi Literatur

Pada tahap ini penulisan dimulai dengan proses pengumpulan bahan referensi baik dari buku, artikel, jurnal, makalah maupun melalui media internet mengenai sistem informasi pemesanan makanan serta beberapa referensi lainnya untuk menunjang pencapaian tujuan skripsi.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan penulis secara langsung ke Warung Nasi Alhamdulillah, untuk menganalisa sistem manual yang berjalan. Merupakan sumber data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan yang digunakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

- Observasi

Observasi yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian berupa pencarian data-data yang berkaitan dengan sistem pendukung keputusan yang akan dibuat.

- Wawancara

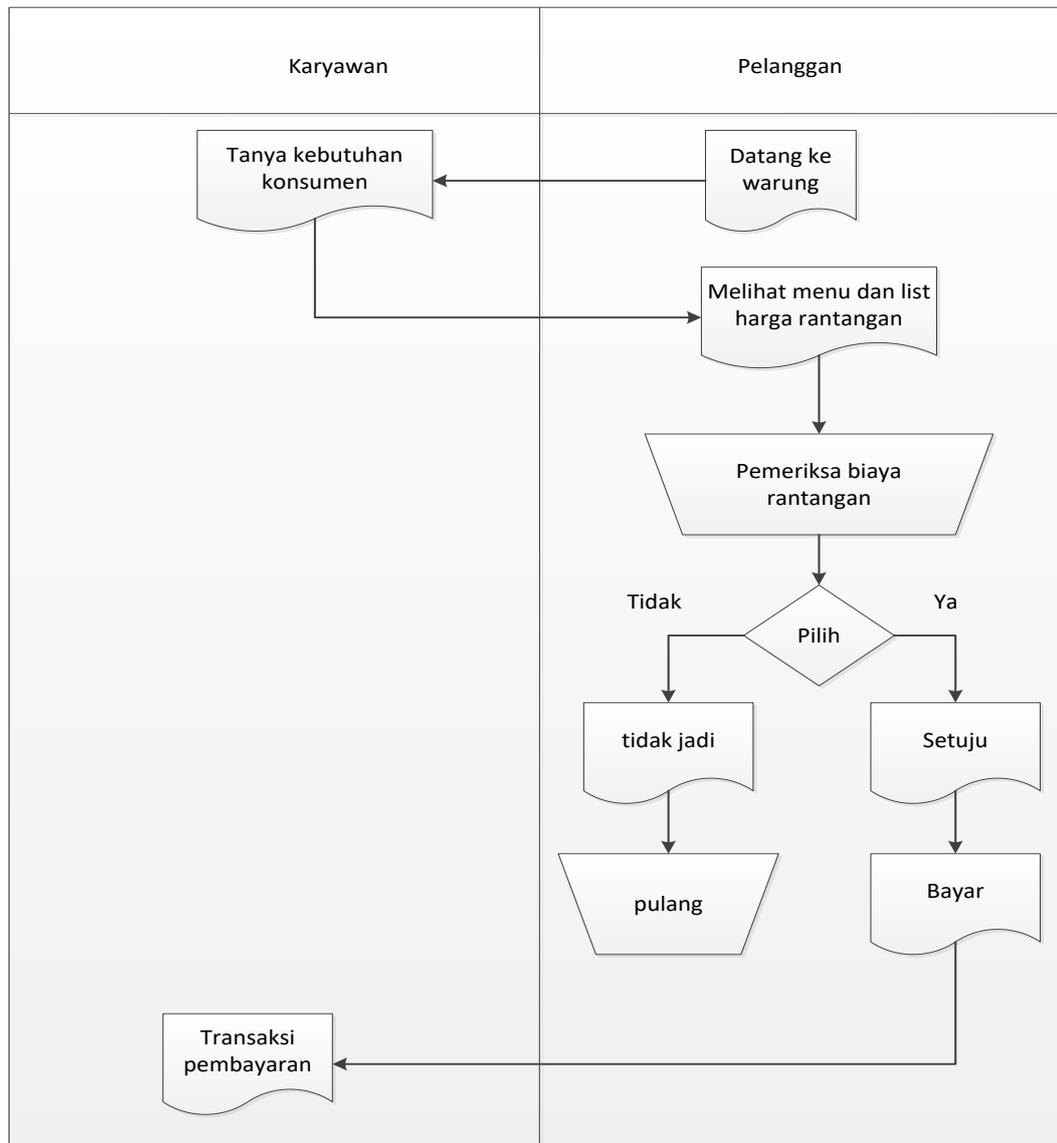
Penulis telah mewawancarai karyawan dan pemilik Warung Nasi Alhamdulillah. Wawancara dilakukan secara langsung, dan hal tersebut didapatkan data atau keterangan yang diperlukan penulis

sebagai bahan untuk menganalisa sistem yang berjalan pada Warung Nasi Alhamdulillah.

3.3 Analisis Sistem Sedang Berjalan

Analisa yang sedang berjalan merupakan prosedur dimana akan melibatkan seorang pelanggan dan karyawan Warung Nasi Alhamdulillah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Warung Nasi Alhamdulillah, maka dapat digambarkan prosedur pemesanan rantangan menu makanan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Konsumen datang ke Warung Nasi Alhamdulillah.
- b. Karyawan menanyakan kebutuhan pelanggan.
- c. Pelanggan melihat menu dan harga rantangan.
- d. Pelanggan melakukan pemeriksaan biaya rantangan.
- e. Jika pelanggan setuju maka akan langsung melakukan pembayaran ke karyawan warung.
- f. Jika pelanggan tidak setuju maka pelanggan dapat langsung pulang.



Gambar 3.2. Flowmap Sistem yang Berjalan

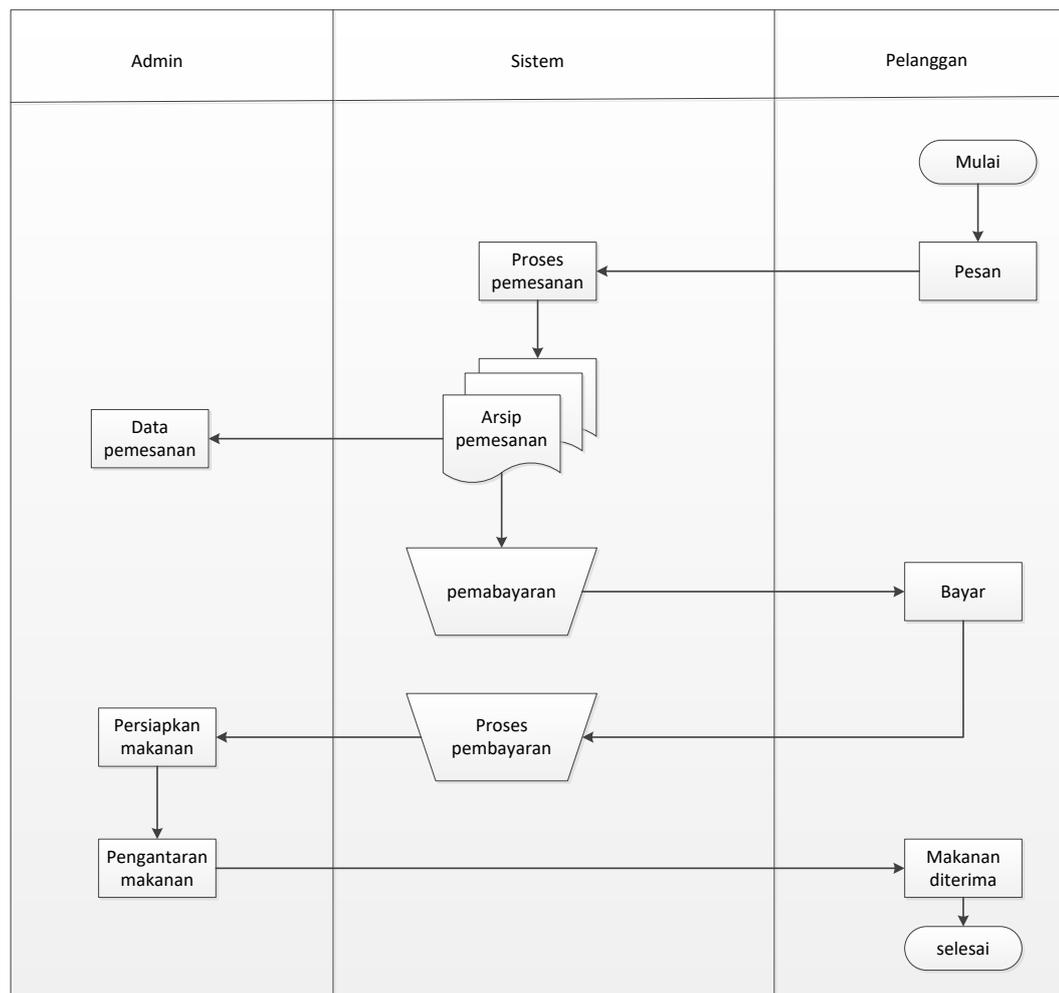
3.4 Analisis Sistem yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web diperbuat atas dasar kebutuhan Warung Nasi Alhamdulillah yang menginginkan sistem penyimpan data yang lebih terstruktur namun dapat mengatasi masalah seperti dalam pemesanan menu makanan rantangan, pembayaran, laporan penjualan dengan mudah dan cepat, sehingga dapat menghemat waktu dalam

proses pengerjannya, Berdasarkan pengamatan penulis mengenai analisis sistem yang mengetahui kendala yang ada, maka penulis mencoba merancang sebuah sistem informasi rantangan menu makanan untuk mempermudah karyawan yang dalam proses pendataan pelanggan dan pembuatan laporan penjualan.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi saat ini serta untuk meningkatkan efisiensi kerja dan waktu, maka masih banyak sistem yang ada saat ini yang masih manual, yang harus diganti dengan sistem yang lebih baik lagi, yaitu dengan membangun sistem yang terkomputerisasi atau *online*. Untuk memulai membangun suatu program mengenai perancangan sistem informasi rantangan menu makanan maka penulis terlebih dahulu merencanakan alur kerja berdasarkan kebutuhan dari pengguna yang akan menggunakan sistem ini. Alat bantu atau pemodelan yang digunakan.

Berikut ini adalah flowmap sistem yang di usulkan dari sistem informasi rantangan menu makanan yang diusulkan:



Gambar 3.3. Flowmap Sistem yang Berjalan

Berikut ini adalah prosedur dari sistem yang diusulkan sistem informasi rantangan menu makanan Medan :

- a. Pelanggan melakukan pesan didalam sistem informasi rantangan menu makanan.
- b. Sistem akan menyimpan data pemesanan pelanggan.
- c. Admin mendapatkan informasi mengenai data pemesanan pelanggan dari sistem.
- d. Sistem memberikan informasi kepada pelanggan mengenai biaya yang

harus dibayar.

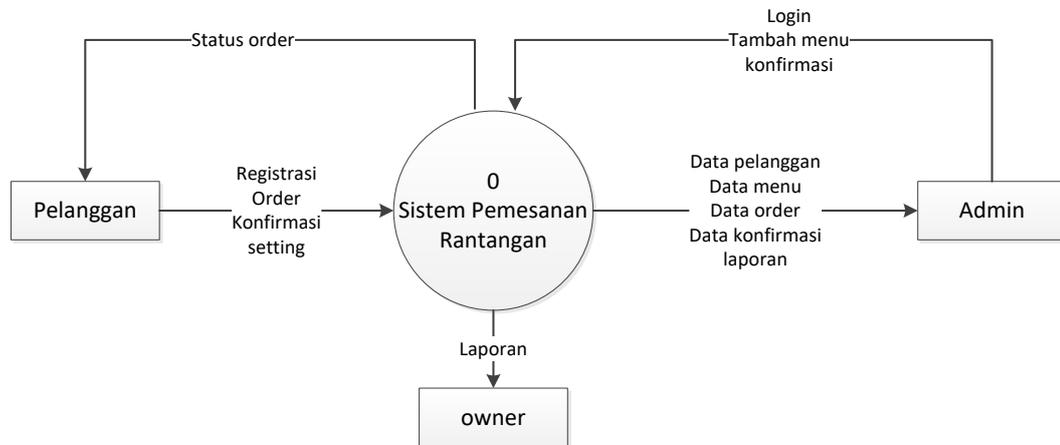
- e. Pelanggan melakukan pembayaran.
- f. Setelah proses pembayaran selesai, admin dapat langsung mempersiapkan pesanan pelanggan.
- g. Admin dapat langsung mengirimkan pesanan ke pelanggan.
- h. Pelanggan menerima pesanan.

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian akan dimulai setelah tahap analisi terhadap sistem yang sedang berjalan telah selesai dilakukan. Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, meliputi rancangan *databases*, data flow diagram, diagram konteks, ERD (*Entity Relationship Diagram*), dan *flowchart* Sistem, kemudian perancangan secara detail meliputi desain rancangani *interface* :

3.5.1 Diagram Konteks

Berikut adalah alur data yang berjalan secara umum pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah yang digambarkan dalam diagram konteks:

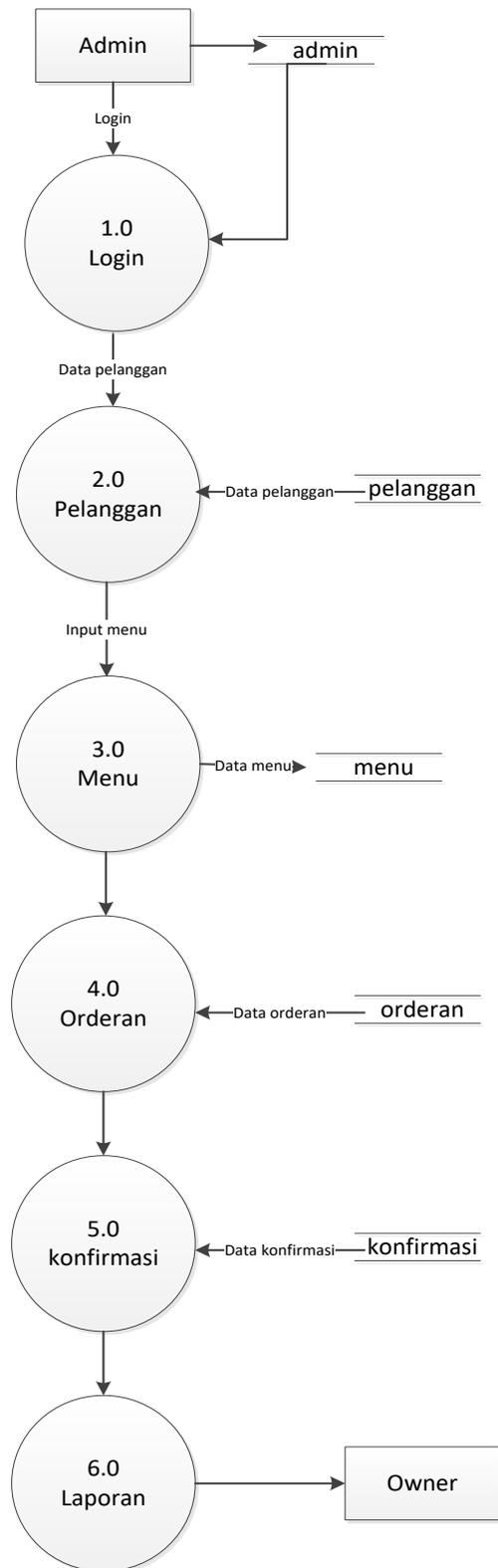


Gambar 3.4. Diagram Konteks

3.5.2 Data Flow Diagram

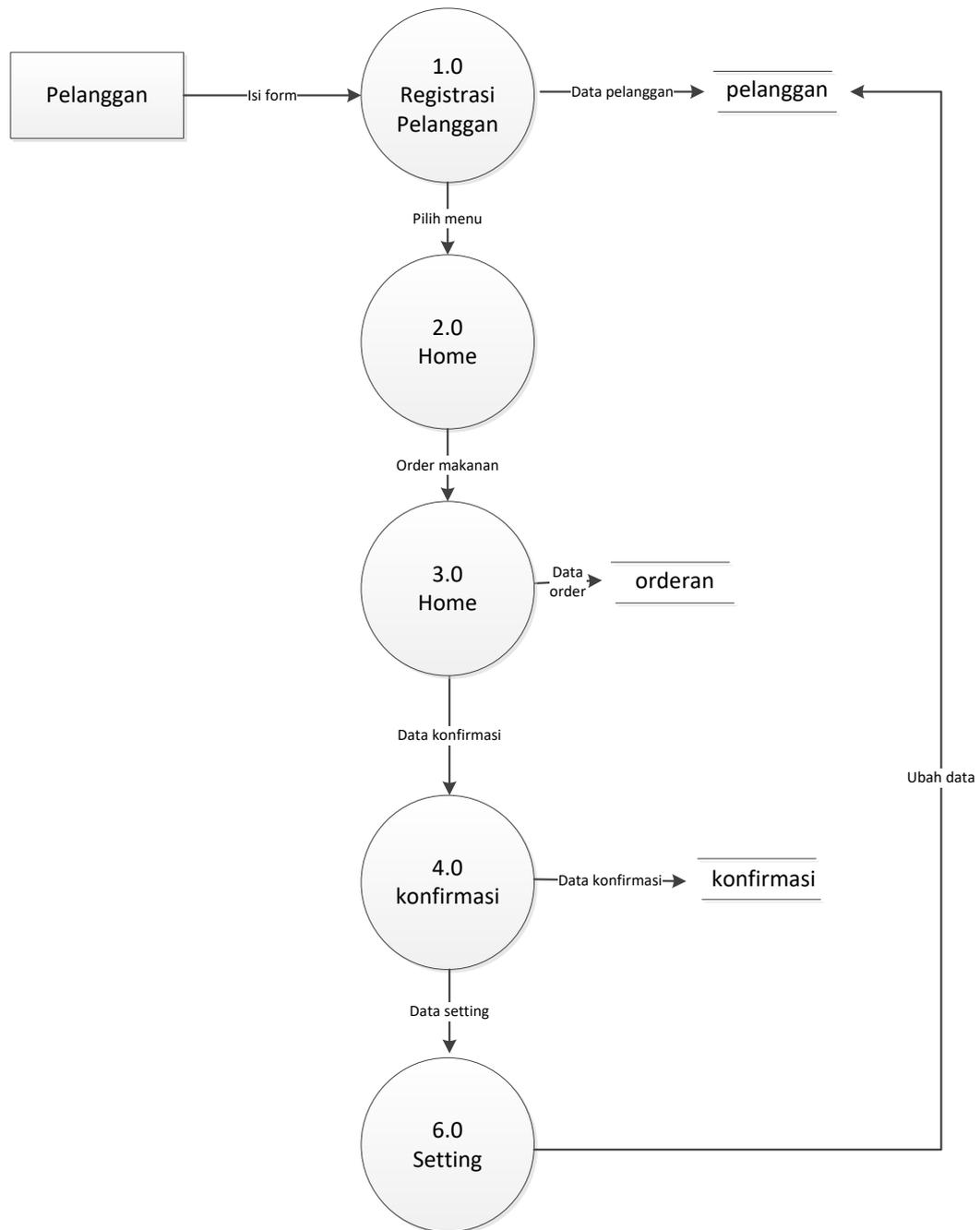
Berikut adalah alur data yang berjalan secara umum pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah yang digambarkan dalam data flow diagram:

1. Data Flow Diagram Admin



Gambar 3.5. Data Flow Diagram Admin

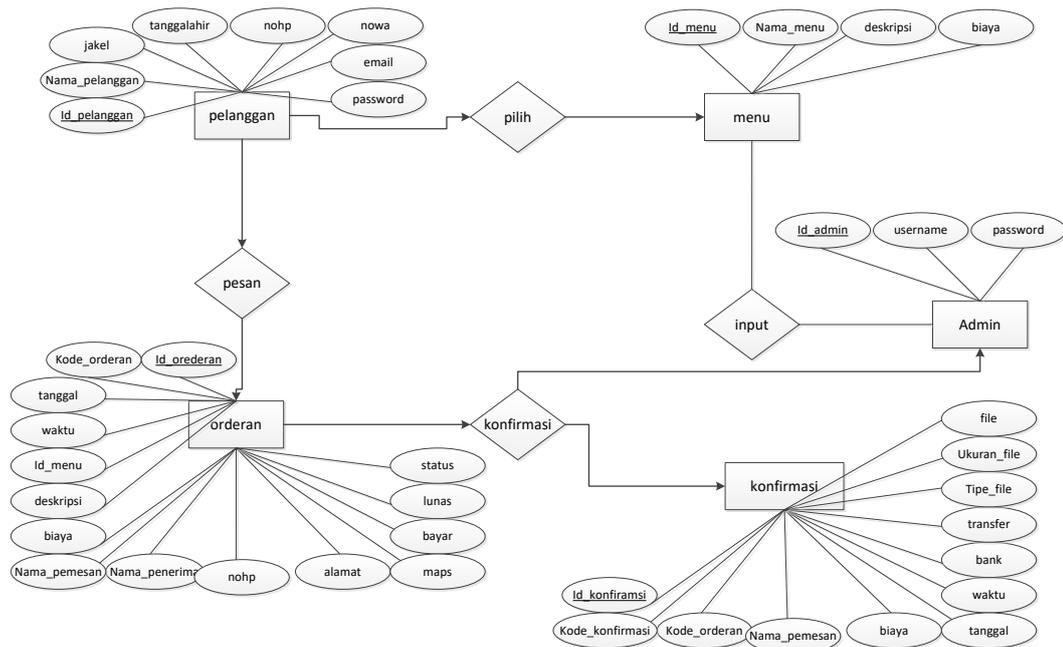
2. Data Flow Diagram Pelanggan



Gambar 3.6. Data Flow Diagram Pelanggan

3.5.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Berikut adalah alur data yang berjalan secara umum pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah yang digambarkan dalam *Entity Relationship Diagram*.



Gambar 3.6. *Entity Relationship Diagram*

3.6 Rancangan Database

Database akan dinamakan “**nasipadang**”, dengan jumlah tabel adalah 5 (lima), berikut struktur dari tabel-tabel tersebut pada database MySQL.

1. Tabel Admin

Berikut ini adalah tabel dari admin berisi data admin seperti *username* dan *password* admin.

Tabel 3.1. Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Id_admin	Interger	10	<i>Primary key</i>
username	Varchar	100	Berisi data username admin
password	Varchar	100	Berisi data password admin

2. Tabel Pelanggan

Berikut ini adalah tabel dari pelanggan berisi data pelanggan seperti nama pelanggan, jenis kelamin, tanggal lahir, nomor telepon dan lain-lain.

Tabel 3.2. Tabel Pelanggan

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Id_pelanggan	Interger	10	<i>Primary key</i>
Nama_pelanggan	Varchar	50	Berisi data nama pelanggan
Jekel	Varchar	20	Berisi data jenis kelamin
Tanggalahir	Varchar	20	Berisi data tanggal lahir
Nohp	Varchar	15	Berisi data nomor telepon pelanggan
Nowa	Varchar	15	Berisi data nomor whatsapp pelanggan
Email	Varchar	50	Berisi data email pelanggan
Password	Varchar	50	Berisi data password pelanggan

3. Tabel Menu

Berikut ini adalah tabel dari menu berisi data menu seperti nama menu, deskripsi dan biaya.

Tabel 3.3. Tabel Menu

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Id_menu	Interger	11	<i>primary key</i>

Nama_menu	Varchar	100	Berisi data menu makanan
Deskripsi	Varchar	200	Berisi data deskripsi
Biaya	Varchar	10	Berisi data biaya

4. Tabel Orderan

Berikut ini adalah tabel dari orderan berisi data orderan seperti data kode orderan, tanggal, waktu, menu, biaya, dan lain-lain.

Tabel 3.4. Tabel Orderan

Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Id_orderan	Interger	5	<i>Primary key</i>
Kode_orderan	Varchar	20	Berisi data kode orderan
Tanggal	Varchar	20	Berisi data tanggal
Waktu	Time		Berisi data waktu
Id_menu	Varchar	100	Berisi data id menu
Deskripsi	Varchar	100	Berisi data deskripsi
Biaya	Varchar	20	Berisi data biaya
Nama_pemesan	Varchar	20	Berisi data nama pemesan
Nama_penerima	Varchar	200	Berisi data nama penerima
Nohp	Varchar	20	Berisi data nomor hp
Alamat	Varchar	200	Berisi data alamat pelanggan
Maps	Varchar	200	Berisi data maps
Bayar	Varchar	100	Berisi data bayar
Lunas	Varchar	20	Berisi data lunas
Status	Varchar	50	Berisi data status

5. Tabel Konfirmasi

Berikut ini adalah tabel dari konfirmasi berisi data konfirmasi seperti kode informasi, kode orderan, nama pemesan, biaya dan lain-lain.

Tabel 3.5. Tabel Konfirmasi

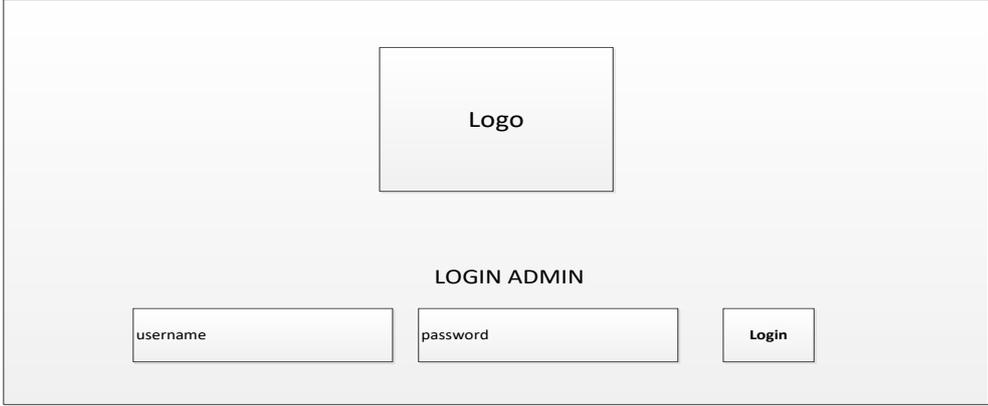
Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
Id_konfirmasi	Integer	5	<i>Primary key</i>
Kode_konfirmasi	Varchar	20	Berisi kode konfirmasi
Kode_orderan	Varchar	10	Berisi data kode orderan
Nama_pemesan	Varchar	100	Berisi data nama pemesan
Biaya	Varchar	100	Berisi data biaya
Tanggal	Varchar	20	Berisi data tanggal
Waktu	Time		Berisi data waktu
Bank	Varchar	10	Berisi data bank
Transfer	Integer	10	Berisi data transfer
Tipe_file	Varchar	10	Berisi tipe file
Ukuran_file	Varchar	20	Berisi ukuran file
File	Varchar	255	Berisi file

3.7 Rancangan *Interface*

3.7.1 Rancangan Halaman Admin

1. Rancangan Halaman Login

Sebelum masuk kedalam sistem informasi rancangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, terlebih dahulu admin harus melakukan login kedalam sistem, dengan memasukan *username* dan *password*.

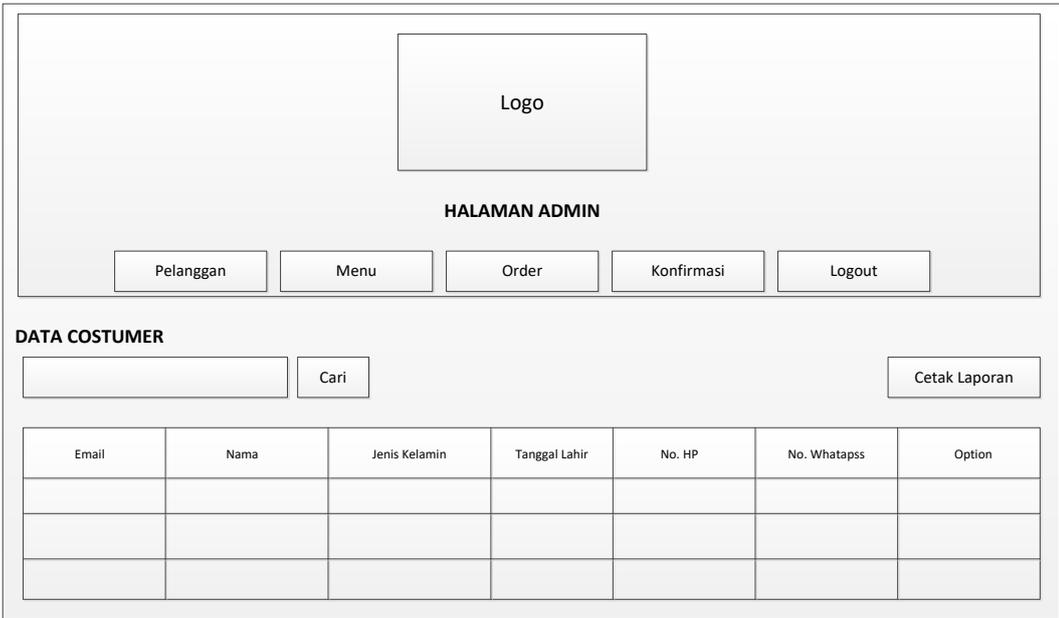


The image shows a wireframe for a home page. At the top center is a rectangular box labeled "Logo". Below the logo, the text "LOGIN ADMIN" is centered. Underneath, there are three input fields: "username" on the left, "password" in the middle, and a "Login" button on the right.

Gambar 3.8. Rancangan Halaman *Home*

2. Rancangan Halaman Pelanggan

Jika admin berhasil masuk kedalam sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, maka akan langsung tampil ke rancangan halaman pelanggan. Pada rancangan halaman pelanggan ini admin dapat menggunakannya untuk melihat data-data pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran melalui sistem. Berikut ini adalah gambaranya :



The image shows a wireframe for a customer page. At the top center is a rectangular box labeled "Logo". Below the logo, the text "HALAMAN ADMIN" is centered. Underneath, there are five buttons: "Pelanggan", "Menu", "Order", "Konfirmasi", and "Logout". Below these buttons, the text "DATA COSTUMER" is displayed. Underneath, there is a search bar with a "Cari" button and a "Cetak Laporan" button. Below the search bar, there is a table with the following columns: Email, Nama, Jenis Kelamin, Tanggal Lahir, No. HP, No. Whatapss, and Option. The table has three empty rows below the header.

Email	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	No. HP	No. Whatapss	Option

Gambar 3.9. Rancangan Halaman Pelanggan

Pada rancangan halaman pelanggan terdapat tombol *button* cetak laporan, jika tombol tersebut ditekan oleh admin maka akan masuk ke rancangan halaman laporan data pelanggan. Berikut ini adalah gambarnya :

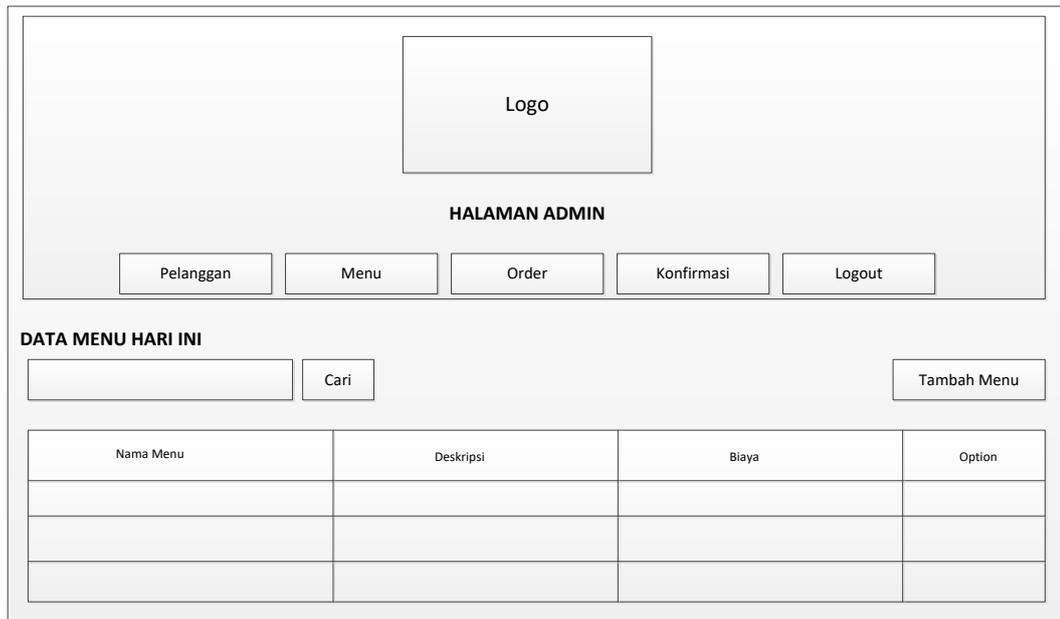


No	Email	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	No. HP	No. Whatapss

Gambar 3.10. Rancangan Halaman Laporan Data Pelanggan

3. Rancangan Halaman Menu

Jika admin menekan tombol menu pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, maka akan langsung tampil ke rancangan halaman menu. Pada rancangan halaman menu ini admin dapat menggunakannya untuk melihat data-data menu makanan rantangan yang ada di Warung Nasi Alhadmulillah. Disini admin juga dapat melakukan penghapusan data dan pengeditan data jika terjadi kesalahan dalam proses penginputan data menu makanan. Berikut ini adalah gambaranya :



Logo

HALAMAN ADMIN

Pelanggan Menu Order Konfirmasi Logout

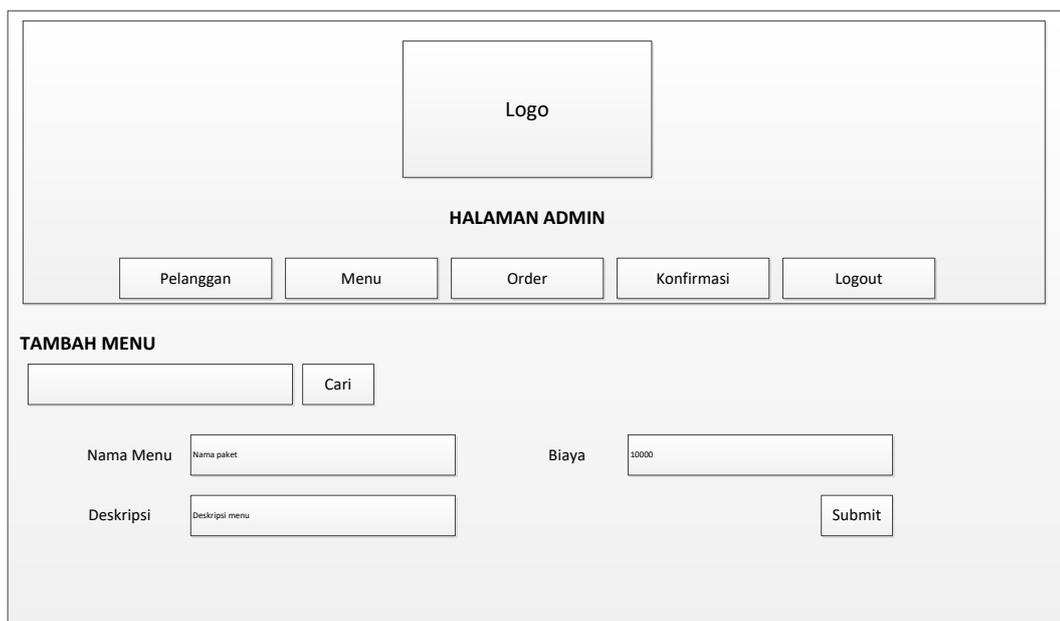
DATA MENU HARI INI

Cari

Nama Menu	Deskripsi	Biaya	Option

Gambar 3.11. Rancangan Halaman Menu

Pada rancangan halaman menu terdapat tombol *button* tambah menu, jika tombol tersebut ditekan oleh admin maka akan masuk ke rancangan halaman *input* data menu makanan. Berikut ini adalah gambarnya :



Logo

HALAMAN ADMIN

Pelanggan Menu Order Konfirmasi Logout

TAMBAH MENU

Cari

Nama Menu Biaya

Deskripsi

Gambar 3.12. Rancangan Halaman Tambah Menu

4. Rancangan Halaman Order

Jika admin memilih menu order pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, maka akan langsung tampil ke rancangan halaman order. Pada rancangan halaman order ini admin dapat menggunakannya untuk melihat data-data orderan pelanggan. Disini admin juga dapat melakukan penghapusan data dan pengeditan data jika terjadi kesalahan dalam proses penginputan data menu makanan Berikut ini adalah gambaranya :

Logo

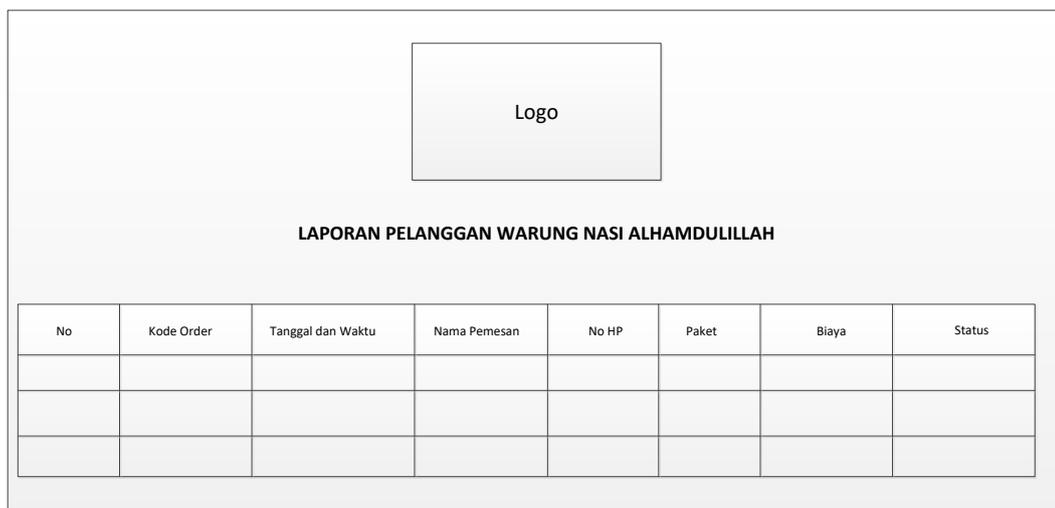
HALAMAN ADMIN

DATA ORDER

Kode Order	Tanggal dan Waktu	Nama Pemesan	No. Handphone	Total Biaya	Status	Detail	Option

Gambar 3.13. Rancangan Halaman Order

Pada rancangan halaman pelanggan terdapat tombol *button* cetak laporan, jika tombol tersebut ditekan oleh admin maka akan masuk ke rancangan halaman laporan data orderan. Berikut ini adalah gambarnya :



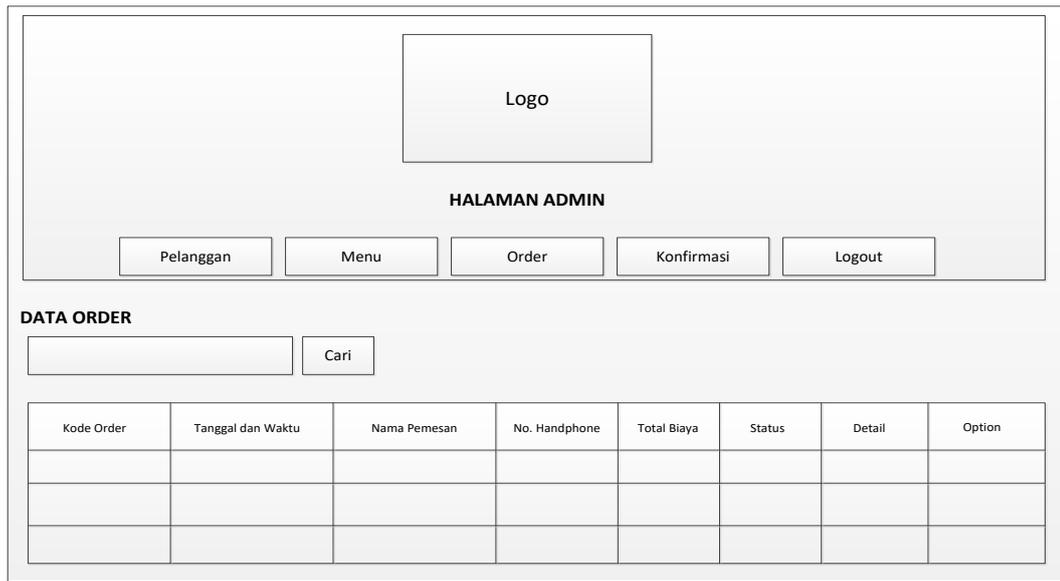
The image shows a wireframe for a data report page. At the top center is a rectangular box labeled "Logo". Below it, the title "LAPORAN PELANGGAN WARUNG NASI ALHAMDULILLAH" is centered. Underneath the title is a table with 8 columns and 4 rows. The columns are labeled: "No", "Kode Order", "Tanggal dan Waktu", "Nama Pemesan", "No HP", "Paket", "Biaya", and "Status". The table is currently empty.

No	Kode Order	Tanggal dan Waktu	Nama Pemesan	No HP	Paket	Biaya	Status

Gambar 3.14. Rancangan Halaman Laporan Data Orderan

5. Rancangan Halaman Konfirmasi

Jika admin memilih menu konfirmasi pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, maka akan langsung tampil ke rancangan halaman konfirmasi. Pada rancangan halaman konfirmasi ini admin dapat menggunakannya untuk mengkonfirmasi orseran pelanggan dan dapat mengganti status orderan pelanggan dengan mudah dan cepat. Disini admin juga dapat melakukan penghapusan data dan pengeditan data jika terjadi kesalahan dalam proses penginputan data menu makanan Berikut ini adalah gambaranya :



The image shows a wireframe for an admin confirmation page. At the top center is a box labeled 'Logo'. Below it is the text 'HALAMAN ADMIN'. Underneath are five buttons: 'Pelanggan', 'Menu', 'Order', 'Konfirmasi', and 'Logout'. Below the buttons is a section titled 'DATA ORDER' with a search input field and a 'Cari' button. At the bottom is a table with 8 columns: 'Kode Order', 'Tanggal dan Waktu', 'Nama Pemesan', 'No. Handphone', 'Total Biaya', 'Status', 'Detail', and 'Option'. The table has three empty rows below the header.

Kode Order	Tanggal dan Waktu	Nama Pemesan	No. Handphone	Total Biaya	Status	Detail	Option

Gambar 3.15. Rancangan Halaman Konfirmasi

3.7.2 Rancangan Halaman Pelanggan

1. Rancangan Halaman Utama

Rancangan halaman utama pelanggan pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Dapat digunakan oleh pelanggan untuk masuk ke dalam sistem dan dapat digunakan untuk pendaftaran menjadi pelanggan tetap. Berikut ini adalah gambaranya :



The image shows a wireframe for a customer main page. At the top left is a box labeled 'LOGO'. To its right is the text 'Login'. Below 'Login' are two input fields: 'Nomor Handphone' and 'Password', followed by a 'Login' button. Below this is a large box containing the text 'Pesan Sekarang!'.

Gambar 3.16. Rancangan Halaman Utama

2. Rancangan Halaman Daftar

Jika pelanggan menekan tombol pesan sekarang maka akan langsung ke rancangan halaman daftar. Disini pelanggan dapat mendapatkan diri untuk melakukan pemesanan rantangan menu makanan dengan cara mengisi data-data pelanggan dengan benar. Berikut ini adalah gambaranya :

The image shows a web page layout for a registration form. At the top, there is a header area with a 'LOGO' placeholder on the left and the word 'Login' centered. To the right of 'Login' are three input fields: 'Nomor Handphone', 'Password', and a 'Login' button. Below this header is a large rectangular area containing a registration form. The form is titled 'SILAHKAN ISI FORM DENGAN LENGKAP' (Please fill out the form completely). It contains several input fields with placeholder text: 'Nama Lengkap' (Masukkan nama lengkap anda), 'Tanggal Lahir' (Masukan tanggal lahir anda), 'Jenis Kelamin' (empty), 'Nomor Handphone' (Masukan nomor handphone anda), 'Whatsapp' (Masukan nomor whatsapp anda), 'Email' (Masukan alamat email anda), and 'Password' (Ingat password anda). At the bottom of the form is a 'Daftar' (Register) button.

Gambar 3.17. Rancangan Halaman Daftar

3. Rancangan Halaman *Home* Pelanggan

Jika berhasil melakukan pendaftaran dan *login* ke dalam sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Disini pelanggan dapat melihat menu-menu makanan yang tersedia di Warung Nasi Alhamdulillah dan disini pelanggan juga dapat melihat orderan yang pernah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah gambaranya :

LOGO	Selamat Datang, Saipul	<input type="button" value="Logout"/>
<input type="button" value="Home"/>	<input type="button" value="Order"/>	<input type="button" value="Konfirmasi"/>
<input type="button" value="Setting"/>		
MENU HARI INI		
Nama Menu	Deskripsi	Harga
STATUS ORDER		
Kode Order :	Tanggal	Jam
Nama Menu Deskripsi Biaya Nama Pemesan Nama Penerima Biaya Transfer Lunas		
Alamat : Lihat Maps	Status :	Selesai

Gambar 3.18. Rancangan Halaman *Home* Pelanggan

4. Rancangan Halaman Order

Jika pelanggan memilih menu order pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Maka terlebih dahulu pelanggan mengisi data-data orderan terlebih dahulu. Berikut ini adalah gambaranya :

The image shows a web form titled "ORDER NASI PADANG". At the top left is a "LOGO" placeholder. At the top right, it says "Selamat Datang, Saipul" and has a "Logout" button. The form fields are:

- Kode Order:
- Menu:
- Deskripsi:
- Biaya:
- Nama Pemesan:
- Nama Penerima:
- Alamat:
- Maps:

At the bottom left is a "Simpan" button.

Gambar 3.19. Rancangan Halaman Order

5. Rancangan Halaman Konfirmasi

Jika pelanggan memilih menu konfirmasi pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Maka terlebih dahulu pelanggan mengisi data-data konfirmasi pembayaran terlebih dahulu. Berikut ini adalah gambaranya :

LOGO

Selamat Datang,
Saipul

Logout

KONFIRMASI

Kode Konfirmasi

Kode Order

Nama Pemesan

Biaya

Melelui Bank

BANK BRI	BANK MANDIRI	BANK BNI	BANK BCA
----------	--------------	----------	----------

Jumlah Transfer

Simpan

Gambar 3.20. Rancangan Halaman Konfirmasi

6. Rancangan Halaman *Setting*

Jika pelanggan memilih menu *setting* pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Disini admin dapat mengedit data pribadinya dengan mudah. Berikut ini adalah gambaranya :

The image shows a web interface for user profile settings. At the top, there is a header section containing a 'LOGO' placeholder on the left, a greeting 'Selamat Datang, Saipul' in the center, and a 'Logout' button on the right. Below the header is the main content area titled 'PENGATURAN AKUN'. This area contains a vertical list of input fields for the following fields: 'Nama Lengkap', 'Tanggal Lahir', 'Jenis Kelamin', 'Nomor Handphone', 'Whatsapp', 'Email', and 'Password'. At the bottom of this section is a 'Simpan' (Save) button.

Gambar 3.21. Rancangan Halaman Setting

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa aplikasi sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, dimana proses pemesanan rantangan menu makanan menggunakan web. Hasil dari semua kegiatan dan tahapan-tahapan tampilan sistem yang telah dilakukan merupakan penerapan dari tampilan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

Dalam bab ini penulis menguji serta coba menjalankan perangkat lunak aplikasi sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah.

4.1 Ruang Lingkup *Hardware*

Ruang lingkup *hardware* merupakan perangkat atau *tolls* yang diperlukan untuk proses implementasi dari sistem yang dibuat. Adapun ruang lingkup *hardware* yang diperlukan oleh aplikasi sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah ini antara lain :

1. *Processor Intel ® Inside corei3*
2. Hard disk 500 GB
3. *Handphone*
4. RAM 2 GB

4.2 Ruang Lingkup *Software*

Ruang lingkup *software* merupakan aplikasi lain yang digunakan dalam proses implementasi yang dibuat. Adapun ruang lingkup *software* yang diperlukan oleh aplikasi sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah ini antara lain:

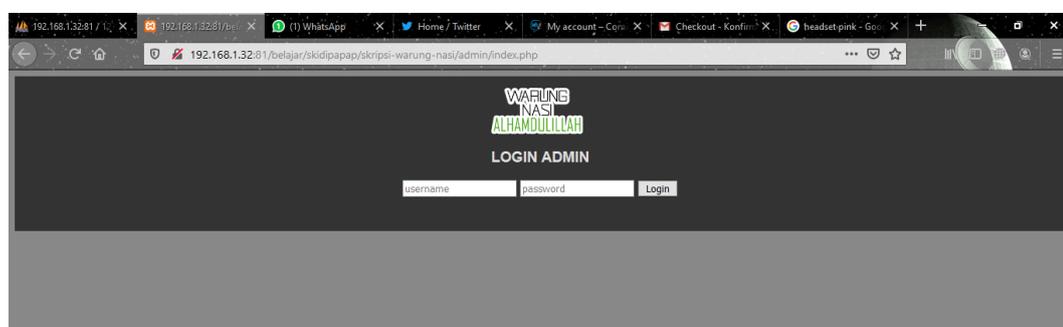
1. PHP
2. HTML
3. CSS
4. MySQL
5. Sublime Text

4.3 Pengujian Aplikasi

4.3.1 Tampilan Halaman Admin

1. Tampilan Halaman Login

Pada tampilan halaman login terlebih dahulu harus login kedalam sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, admin harus memasukan *username* dan *password*.



Gambar 4.1. Tampilan Halaman *Login*

2. Tampilan Halaman Pelanggan

Pada tampilan halaman pelanggan dan admin berhasil masuk kedalam sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, maka akan langsung tampil ke tampilan halaman pelanggan. Pada tampilan halaman pelanggan ini admin dapat menggunakannya untuk melihat data-data pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran melalui sistem. disini admin juga dapat melakukan penghapusan dan pengeditan data. Berikut ini adalah gambaranya :

Email	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	No. HP	No. Whatsapp	Option
ekoapriana@gmail.com	Eko Apriana	Pria	20-April-2020	081234567890	081234567890	
leonardips@gmail.com	Leonardi Pemilu Simamora	Pria	13-10-1993	081234567891	081234567891	
mantuidaman@gmail.com	Andhika Ramadhan	Pria	09-02-1990	081234567892	081234567899	

Gambar 4.2. Tampilan Halaman Pelanggan

Pada tampilan halaman pelanggan terdapat tombol *button* cetak laporan, jika tombol tersebut ditekan oleh admin maka akan masuk ke tampilan halaman laporan data pelanggan. Laporan tersebut dapat di print dengan mudah dan dapat diberikan oleh pemilih Warung Nasi Alhamdulillah. Berikut ini adalah gambarnya :

WARUNG
NASI
ALHAMDULILLAH

LAPORAN PELANGGAN WARUNG NASI ALHAMDULILLAH

NO	EMAIL	NAMA	JEKEL	TANGGAL LAHIR	NO. HP	NO. WA
1	ekoapriana@gmail.com	Eko Apriana	Pria	20-April-2020	081234567890	081234567890
2	leonardjs@gmail.com	Leonardi Pemlu Simanora	Pria	13-10-1993	081234567891	081234567891
3	mantudaman@gmail.com	Andhika Ramadhan	Pria	08-02-1990	081234567892	081234567899

Gambar 4.3. Tampilan Halaman Laporan Data Pelanggan

3. Tampilan Halaman Menu

Pada tampilan halaman menu dan admin menekan tombol menu pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, maka akan langsung tampil ke tampilan halaman menu. Pada tampilan halaman menu ini admin dapat menggunakannya untuk melihat data-data menu makanan rantangan yang ada di Warung Nasi Alhamdulillah. Disini admin juga dapat melakukan penghapusan data dan pengeditan data jika terjadi kesalahan dalam proses penginputan data menu makanan. Berikut ini adalah gambarannya :

WARUNG
NASI
ALHAMDULILLAH

HALAMAN ADMIN

Pelanggan **Menu** Order Konfirmasi Logout

DATA MENU HARI INI

Cari.. Cari

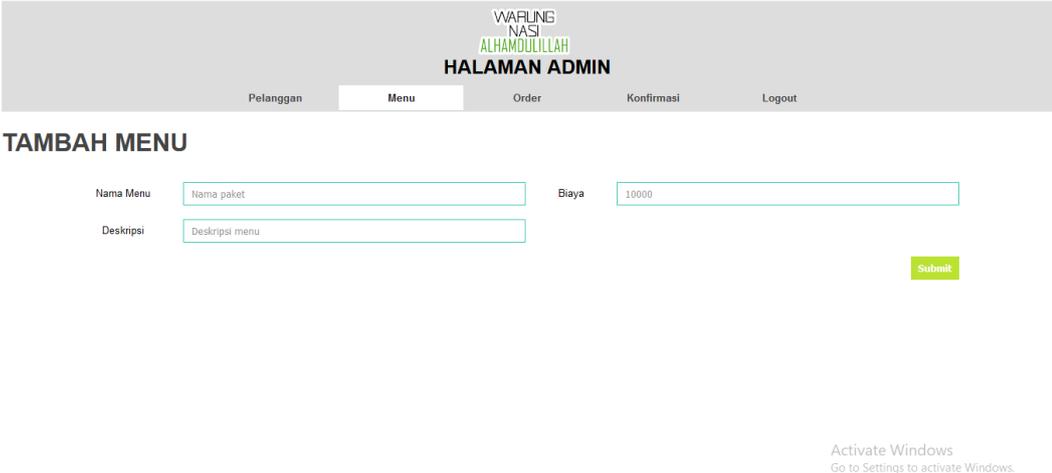
Tambah Menu

Nama Menu	Deskripsi	Biaya	Option
PAKET 1	Nasi + Ayam Goreng + Sayur + Sambel Kentang	10000	 
PAKET 2	Nasi + Ikan Sambal + Sayur + Sambel Kentang	12000	 
PAKET 3	Nasi + Rendang Daging + Sayur + Sambel Kentang	18000	 
PAKET 4	Nasi + Ikan Gurame + Sayur + Sambel Kentang	14000	 
PAKET 5	Nasi + Ayam Panggang + Sayur + Sambel Kentang	10000	 

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.4. Tampilan Halaman Menu

Pada tampilan halaman menu terdapat tombol *button* tambah menu, jika tombol tersebut ditekan oleh admin maka akan masuk ke tampilan halaman *input* data menu makanan. Data-data yang di *input* kan oleh admin seperti nama menu, deskripsi, dan biaya. Kemudian dapat disimpan. Berikut ini adalah gambarnya :



The screenshot shows the 'TAMBAH MENU' form within the 'HALAMAN ADMIN' interface. The interface has a header with the text 'WARUNG NASI ALHAMDULILLAH HALAMAN ADMIN' and a navigation menu with options: 'Pelanggan', 'Menu', 'Order', 'Konfirmasi', and 'Logout'. The 'Menu' option is currently selected. The form itself is titled 'TAMBAH MENU' and contains three input fields: 'Nama Menu' with the placeholder text 'Nama paket', 'Deskripsi' with the placeholder text 'Deskripsi menu', and 'Biaya' with the value '10000'. A green 'Submit' button is located at the bottom right of the form. In the bottom right corner of the screenshot, there is a watermark that reads 'Activate Windows Go to Settings to activate Windows.'

Gambar 4.5. Tampilan Halaman Tambah Menu

4. Tampilan Halaman Order

Pada rancangan halaman order dan admin memilih menu order pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, maka akan langsung tampil ke tampilan halaman order. Pada tampilan halaman order ini admin dapat menggunakannya untuk melihat data-data orderan pelanggan. Disini admin juga dapat melakukan penghapusan data dan pengeditan data jika terjadi kesalahan dalam proses penginputan data menu makanan. Admin juga dapat melihat secara detail orderan pelanggan pada halaman ini. Berikut ini adalah gambaranya :

WARUNG NASI ALHAMDULILLAH
HALAMAN ADMIN

Pelanggan Menu **Order** Konfirmasi Logout

DATA ORDER

Cari... Cari

Kode Order	Tanggal dan Waktu	Nama Pemesan	No. Handphone	Total Biaya	Status	Detail	Option
NSPD-001	25-Mar-2020 09:39:21	Andhika Ramadhan	081234567892	10000	SEDANG DIPROSES	Lihat	
NSPD-002	25-Mar-2020 09:44:57	Andhika Ramadhan	081234567892	18000	BELUM DIPROSES	Lihat	
NSPD-003	25-Mar-2020 12:10:09	Eko Aprianda	081234567890	12000	SEDANG DALAM PERJALANAN	Lihat	

[Cetak Laporan](#)

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.6. Tampilan Halaman Order

Pada tampilan halaman pelanggan terdapat tombol *button* cetak laporan, jika tombol tersebut ditekan oleh admin maka akan masuk ke tampilan halaman laporan data orderan. Laporan orseran pelanggan ini dapat di print oleh admin dan dapat diberikan ke pemilik Warung Nasi Alhamdulillah. Berikut ini adalah gambarnya :

WARUNG NASI ALHAMDULILLAH
LAPORAN PELANGGAN WARUNG NASI ALHAMDULILLAH

NO	KODE ORDER	TANGGAL DAN WAKTU	NAMA PEMESAN	NO. HP	PAKET	BIAYA	STATUS
1	NSPD-001	25-Mar-2020 / 09:39:21	Andhika Ramadhan	081234567892	PAKET 1	10000	SEDANG DIPROSES
2	NSPD-002	25-Mar-2020 / 09:44:57	Andhika Ramadhan	081234567892	PAKET 3	18000	BELUM DIPROSES
3	NSPD-003	25-Mar-2020 / 12:10:09	Eko Aprianda	081234567890	PAKET 2	12000	SEDANG DALAM PERJALANAN

Gambar 4.7. Tampilan Halaman Laporan Data Orderan

5. Tampilan Halaman Konfirmasi

Pada tampilan halaman konfirmasi dan admin memilih menu konfirmasi pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi

Alhamdulillah, maka akan langsung tampil ke tampilan halaman konfirmasi. Pada tampilan halaman konfirmasi ini admin dapat menggunakannya untuk mengkonfirmasi orseran pelanggan dan dapat mengganti status orderan pelanggan dengan mudah dan cepat. Disini admin juga dapat melakukan penghapusan data dan pengeditan data jika terjadi kesalahan dalam proses penginputan data menu makanan. Admin juga dapat melihat bukti pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan. Berikut ini adalah gambaranya :

WARUNG NASI ALHAMDULILLAH
HALAMAN ADMIN

Pelanggan Menu Order **Konfirmasi** Logout

DATA KONFIRMASI

Cari..

Kode Konfirmasi	Kode Order	Email	Tanggal	Waktu	Bank	Transfer	Bukti	Option
KFNP-001	NSPD-003	Eko Aprianda	25-Mar-2020	17:41:58	BRI	12000	Lihat	<input type="button" value="X"/>
KFNP-002	NSPD-001	Andhika Ramadhan	29-Mar-2020	18:25:46	MANDIRI	10000	Lihat	<input type="button" value="X"/>

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

192.168.1.32:81/belajar/skidipapap/skripsi-warung-nasi/admin/konfirmasi.php

11:58 02/04/2020

Gambar 4.8. Tampilan Halaman Konfirmasi

4.3.2 Tampilan Halaman Pelanggan

1. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama pelanggan pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Dapat digunakan oleh pelanggan untuk masuk ke dalam sistem dan dapat digunakan untuk pendaftaran menjadi pelanggan tetap. Pada halaman ini terdapat tombol login bagi

pelanggan yang sudah melukan pendaftaran sebelumnya dapat langsung login.

Berikut ini adalah gambaranya :



Gambar 4.9. Tampilan Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Daftar

Pada tampilan halaman daftar dan jika pelanggan menekan tombol pesan sekarang maka akan langsung ke tampilan halaman daftar. Disini pelanggan dapat mendapatkan diri untuk melakukan pemesanan rantangan menu makanan dengan cara mengisi data-data pelanggan dengan benar, seperti nama lengkap, tanggal lahir, jenis kelamin, nomor handphone, whatsapp, email, dan password. Kemudian tekan tombol daftar. Berikut ini adalah gambaranya :

WARUNG NASI ALHAMDULILLAH

Login

nomor handphone password Login

SILAHKAN ISI FORM DENGAN LENGKAP

Nama Lengkap:
Masukan nama lengkap anda

Tanggal Lahir:
Masukan tanggal lahir anda

Jenis Kelamin:
Pria

Nomor Handphone:
Masukan nomor handphone anda

Whatsapp:
Masukan nomor whatsapp anda

Email:
Masukan alamat email anda

Password:
Ingat password anda

Daftar

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.10. Tampilan Halaman Daftar

3. Tampilan Halaman *Home* Pelanggan

Pada tampilan halaman *home* pelanggan dan jika berhasil melakukan pendaftaran dan *login* ke dalam sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Disini pelanggan dapat melihat menu-menu makanan yang tersedia di Warung Nasi Alhamdulillah dan disini pelanggan juga dapat melihat orderan yang pernah dilakukan sebelumnya. Disini pelanggan juga dapat melihat status orderan yang sudah dilakukan oleh pelanggan. Berikut ini adalah gambaranya :

WARUNG NASI ALHAMDULILLAH Selamat Datang, Eko Apriana [Logout](#)

Home Order Konfirmasi Setting

MENU HARI INI

Nama Menu	Deskripsi	Harga
PAKET 1	Nasi + Ayam Goreng + Sayur + Sambel Kentang	10000
PAKET 2	Nasi + Ikan Sambal + Sayur + Sambel Kentang	12000
PAKET 3	Nasi + Rendang Daging + Sayur + Sambel Kentang	18000
PAKET 4	Nasi + Ikan Gurame + Sayur + Sambel Kentang	14000
PAKET 5	Nasi + Ayam Panggang + Sayur + Sambel Kentang	10000

STATUS ORDER

Kode Order: NSPD-003	25-Jul-2020	12:10:09
Nama Menu: PAKET 2		
Deskripsi: Nasi + Ikan Sambal + Sayur + Sambel Kentang		
Biaya: Rp.12000,-		
Nama Pemesan: Eko Aprianda		
Nama Penerima: Eko Aprianda		
Bayar: Transfer		
Lunas: LUNAS		
Alamat: Jl. Thamrin No.60 (Laboratorium Klinik Thamrin)	Status: SEDANG DALAM PERJALANAN	Selesai
Lihat Maps		

Gambar 4.11. Tampilan Halaman *Home* Pelanggan

4. Tampilan Halaman Order

Pada tampilan halaman order dan jika pelanggan memilih menu order pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Maka terlebih dahulu pelanggan mengisi data-data orderan terlebih dahulu. Berikut ini adalah gambaranya :

WARUNG NASI ALHAMDULILLAH Selamat Datang, Eko Apriana [Logout](#)

Home Order Konfirmasi Setting

ORDER NASI PADANG

Kode Order:

Menu:

Deskripsi:

Biaya:

Nama Pemesan:

Nama Penerima:

Alamat:

Maps:

Gambar 4.12. Tampilan Halaman Order

5. Tampilan Halaman Konfirmasi

Pada tampilan halaman konfirmasi dan jika pelanggan memilih menu konfirmasi pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Maka terlebih dahulu pelanggan mengisi data-data konfirmasi pembayaran terlebih dahulu. Berikut ini adalah gambaranya :

WARUNG NASI ALHAMDULILLAH

Selamat Datang, Eko Apriana Logout

Home Order **Konfirmasi** Setting

KONFIRMASI BUZZER

Kode Konfirmasi:
KFNP-003

Kode Order:
Masukan kode order anda

Nama Pemesan:
Nama Pemesan

Biaya:
Nominal biaya yang harus dibayar

Melalui Bank:

 BANK BRI	 mandiri	 BNI	 BCA
<input type="radio"/> BRI 0980-000-281-1881	<input type="radio"/> MANDIRI 1234-000-222-8811	<input type="radio"/> BNI 9898-010-000-2345	<input type="radio"/> BCA 2468-000-111-1118

Jumlah Transfer:

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.13. Tampilan Halaman Konfirmasi

6. Tampilan Halaman *Setting*

Pada tampilan halaman *setting* dan jika pelanggan memilih menu *setting* pada sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah. Disini admin dapat mengedit data pribadinya dengan mudah. Berikut ini adalah gambaranya :

Gambar 4.14. Tampilan Halaman Setting

4.4 Kekurangan dan Kelebihan Sistem

Adapun dalam sistem pembuat dan perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah yang dibuat terdapat kekurangan dan kelebihan dalam sistem yang telah dibuat. Berikut ini adalah kekurangannya

4.4.1 Kekurangan Sistem

1. Sistem perancangan dan pembuatan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah penjualan lumpang ini masih dijalan dengan *localhost*.
2. Dalam segi keamanannya masih belum terjamin karena belum adanya *firewall*.
3. Sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah ini masih kurang dalam segi penampilannya.

4.4.2 Kelebihan Sistem

1. Sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah dalam melakukan pemesanan secara online.
2. Pendapatan dari Warung Nasi Alhamdulillah dapat bertambah dengan adanya sistem ini.
3. Dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan rantangan, sehingga tidak perlu lagi untuk datang ke warung. Cukup hanya membuka website pemesan rantangan dapat langsung pesan, serta barang dapat di antar.

4.5 Blackbox Testing

Pengujian sistem pembuat dan perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah dilakukan dengan menggunakan *blackbox* bertujuan menguji kesesuaian hasil pembuatan sistem terhadap analisis kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya.

4.5.1 Blackbox Testing Tampilan Admin

Berikut ini adalah tabel pengujian sistem pembuat dan perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah dengan menggunakan *blackbox testing* untuk tampilan halaman admin.

Tabel 4.1. Pengujian *Blackbox Testing* Tampilan Admin

No	Pengujian	Interface yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
1	Interface halaman <i>login</i>	Interface halaman <i>login</i>	Berhasil	Gambar 4.1
2	Interface halaman pelanggan	Interface halaman pelanggan	Berhasil	Gambar 4.2
3	Interface halaman laporan data pelanggan	Interface halaman laporan data pelanggan	Berhasil	Gambar 4.3
4	Interface halaman menu	Interface halaman laporan menu	Berhasil	Gambar 4.4
5	Interface halaman tambah menu	Interface halaman tambah menu	Berhasil	Gambar 4.5
6	Interface halaman order	Interface halaman order	Berhasil	Gambar 4.6
7	Interface halaman laporan order	Interface halaman laporan order	Berhasil	Gambar 4.7
8	Interface halaman konfirmasi	Interface halaman konfirmasi	Berhasil	Gambar 4.8

4.5.2 *Blackbox Testing* Tampilan Pelanggan

Berikut ini adalah tabel pengujian sistem pembuat dan perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah dengan menggunakan *blackbox testing* untuk tampilan halaman pelanggan.

Tabel 4.2. Pengujian *Blackbox Testing* Tampilan Pelanggan

No	Pengujian	Interface yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
1	Interface halaman utama	Interface halaman utama	Berhasil	Gambar 4.9

No	Pengujian	Interface yang diharapkan	Hasil pengujian	Keterangan
2	Interface halaman daftar	Interface halaman daftar	Berhasil	Gambar 4.10
3	Interface halaman <i>home</i> pelanggan	Interface halaman <i>home</i> pelanggan	Berhasil	Gambar 4.11
4	Interface halaman order	Interface halaman order	Berhasil	Gambar 4.12
5	Interface halaman konfirmasi	Interface halaman konfirmasi	Berhasil	Gambar 4.13
6	Interface halaman setting	Interface halaman setting	Berhasil	Gambar 4.14

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan oleh penulis selama sistem pembuat dan perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi pemesanan rantangan menu makanan berhasil diimplementasikan sesuai rancangan yang sudah dibuat.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, proses sistem informasi pemesanan rantangan menu makanan berjalan sesuai rancangan.
3. Berdasarkan hasil pengujian sistem informasi pemesanan menu rantangan menu makanan dan minuman pada jaringan intranet berhasil diakses.
4. Sistem yang dapat berjalan tersebut berdasarkan pertimbangan peralihan dari sistem lama ke sistem baru, sehingga masih ada penyesuaian dalam penerapannya pada Warung Nasi Alhamdulillah.

5.2 Saran

Sistem pembuat dan perancangan sistem informasi rantangan menu makanan berbasis web pada Warung Nasi Alhamdulillah ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan, terutama dalam hal keamanan data sebagai berikut:

1. Warung Nasi Alhamdulillah diharapkan dapat mengimplementasikan

sistem baru ini untuk lebih di kembangkan kembali dalam pemesanan rantangan menu makanan dan proses pembuatan laporan.

2. Perlunya diadakan *back-up* data laporan perhari, perbulan dan pertahun untuk mengantisipasi terjadinya kehilangan data akibat sistem yang rusak karena virus komputer.
3. Perlu untuk terus mengikuti perkembangan teknologi terutama teknologi sekuriti dan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan mereka di bidang tersebut. Mereka juga perlu meningkatkan inovasi terhadap situs *e-commerce* mereka untuk meningkatkan interaksi *online* dengan pelanggan, misalnya dengan menyediakan ruang untuk *chatting* atau mungkin juga dengan memanfaatkan *voice over IP*, karena dari hasil *survey* pelanggan sangat membutuhkan *customer support* atau *technical support*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. K. (2018). *Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Media Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan*. JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG.
- Amin, M., Irawati, N., Sinaga, H. D. E., Retnosari, D., Maulani, J., & Raja, H. D. L. (2021, June). Decision support system analysis for selecting a baby cream product with Preference Selection Index (PSI) Baby Sensitive Skin Under 3 Year. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1933, No. 1, p. 012035). IOP Publishing.
- Andriani, S. (2016). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SDN MAYANGAN 6 KOTA PROBOLINGGO. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 10(1), 101–118.
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 2(1), F28–F32.u
- Azhar, D. (2019). *APLIKASI E-LEARNING SISWA BERBASIS WEB PADA SMPN BERNAS KABUPATEN PELALAWAN RIAU (Studi Kasus: SMPN BERNAS Kab. Pelalawan Riau)*.
- Bitar. (2019). *Pengertian Asam, Basa, Dan Garam*. Gurupendidikan.Com. <https://www.gurupendidikan.co.id/asam-basa-dan-garam/>
- Deslianti, D., & Muttaqin, I. (2016). Aplikasi Kumpulan Hadits Nabi Muhammad Saw Berbasis Android Menggunakan Algoritma Merge Sort. *Pseudocode*, 3(1), 26–34. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.3.1.26-34>
- Dewi, M. S. (2012). PENGGUNAAN APLIKASI ADOBE PHOTOSHOP DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN EDITING FOTO BAGI ANAK TUNARUNGU. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS*, 1.
- Izhari, F., & Dhany, H. W. (2020). COMPARISON OF AIR QUALITY DATA ACCURATION USING DECISION TREE AND NEURAL NETWORK METHOD. *Jurnal Ipteks Terapan*, 14(2), 123-127
- Maryani, D. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 12(1), 18–24.
- Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. *Journal Profit*, 2, 66. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5535/2974>

- Putra, P. H., Zarlis, M., & Mawengkang, H. (2020). Analysis of the effect number input and hidden layer variations on the addition kohonen algorithm to backpropagation method. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 725, No. 1, p. 012096). IOP Publishing.
- Permana, I. (2009). *Kimia Dasar : Prinsip Dan Terapan Modern Jilid 2*. Armico Bandung.
- Rahim, R., Supiyandi, S., Siahaan, A. P. U., Listyorini, T., Utomo, A. P., Triyanto, W. A., ... & Khairunnisa, K. (2018, June). TOPSIS method application for decision support system in internal control for selecting best employees. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1028, No. 1, p. 012052). IOP Publishing.
- Septiana, Z. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Computer Based Instruction (Cbi) Dengan Adobe Flash Cs5 Pada Pembelajaran Kewirausahaan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta*. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Siradjuddin, H. K. (2017). Prototype Implementation of E-Counseling To Support. *Indonesian Journal on Information System*, 2(September 2017), 48–56.
- Subhan, & Kurniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *JR : JURNAL RESPONSIVE Teknik Informatika*, 2(1).<https://doi.org/10.36352/jr.v2i1.129>
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). Unified Modelling Language (UML)