

### 3. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

#### 3.1. Rumah Makan X

Rumah Makan X merupakan tempat makan yang menyediakan berbagai masakan khas Indonesia, Rumah Makan ini dibuka pada tahun 2014. Rumah Makan X menyediakan menu seperti ayam penyet, gurame bakar, bebek goreng, gado-gado, dan lain-lain. Setelah dua tahun berlalu tepatnya pada tahun 2016, bisnis Rumah Makan X semakin membesar dengan membuka cabang 1 tempat makan lagi di Jalan Sawerigading Kota Makassar.

#### 3.2. Proses Bisnis Rumah Makan X

Rumah Makan X memiliki beberapa proses bisnis yang sedang dijalankan saat ini. Proses bisnis ini merupakan rangkaian kegiatan customer ketika berada di Rumah Makan X. Proses pemesanan yang terdapat pada Rumah Makan X terdiri dari proses bisnis transaksi.

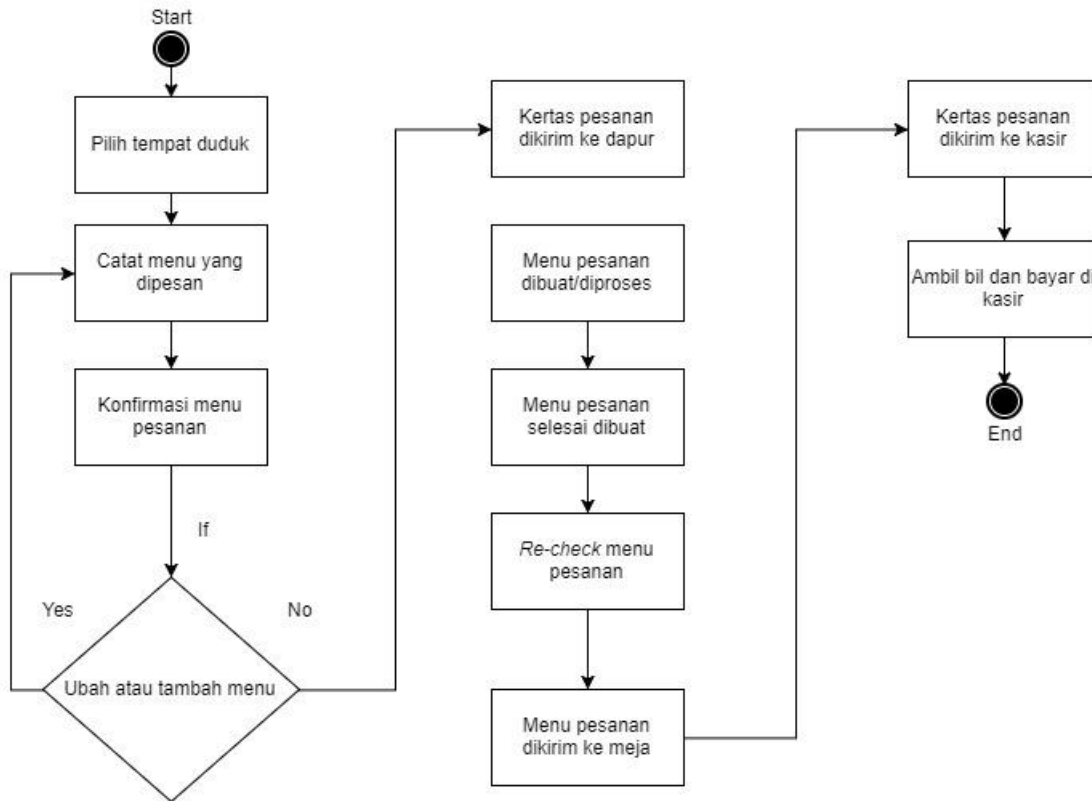
##### 3.2.1. Proses Bisnis Transaksi

*Customer* datang dan memilih tempat duduk pada Rumah Makan X. Setelah itu, *waitress* datang menghampiri dan memberikan menu makanan dan minuman. Terkadang *waitress* meninggalkan *customer* setelah memberikan daftar menu makanan dan minuman untuk melayani pelanggan lainnya. *Customer* menulis pesanan makanan dan minuman yang akan dipesan. Setelah selesai menuliskan daftar pesanan, pelanggan memanggil *waitress* untuk memberikan daftar pesannya.

Setelah daftar pesanan makanan dan minuman telah diterima, kemudian *waitress* memberikan pesanan ke bagian dapur dan kasir untuk dilakukan proses pembuatan makanan dan minuman dan pencatatan bill pembayaran pada nota. Makanan dan minuman yang telah selesai dibuat, siap diantarkan oleh *waitress* Rumah Makan X kepada *customer* dan siap untuk dinikmati *customer*.

Kemudian, pelanggan menuju kasir untuk melakukan pembayaran. *Customer* memberikan uang kepada kasir. Jika uang pembayaran melebihi dari total harga pembelian, kasir menghitung kembalian dengan menggunakan kalkulator dan

mencatatnya di nota. Kemudian nota diberikan kepada *customer*. Semua proses bisnis transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowchart Proses Bisnis Transaksi

### 3.3. Analisis Masalah

Dalam bab ini menjelaskan tentang sistem informasi yang sedang berlangsung dan menganalisis kekurangan sistem informasi rumah makan tersebut. Sistem pemesanan makanan dan minuman yang saat ini sedang berjalan pada Rumah Makan X masih menggunakan cara manual dan tidak terkomputerisasi. Permasalahan yang timbul saat ini adalah bagaimana agar proses pemesanan yang ada saat ini dapat lebih berkembang, namun sayang dalam prosesnya saat ini masih belum menunjukkan perkembangan yang baik.

Aplikasi sistem informasi pemesanan ini dapat membantu Rumah Makan menggunakan sistem komputerisasi dimana proses pertama dimulai pada saat *customer* memasukkan menu pesannya pada aplikasi dan akan langsung disimpan

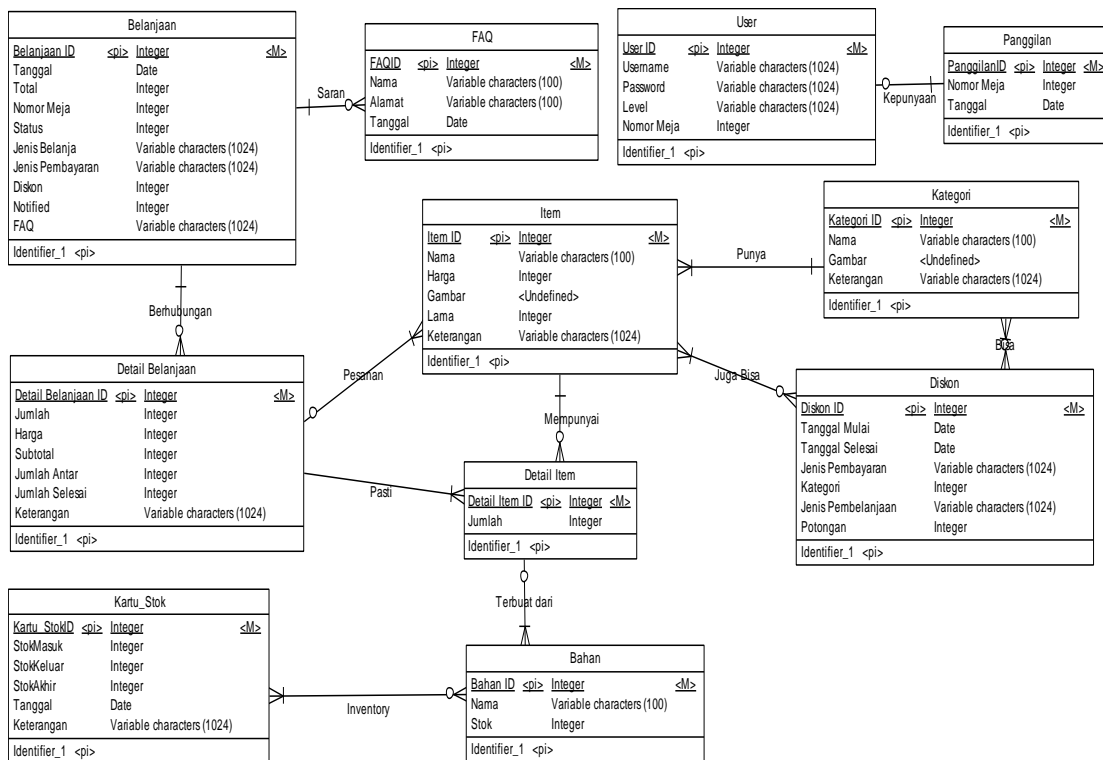
dalam database, kemudian data tersebut akan langsung terkirim ke bagian dapur sehingga menu dapat segera dibuat.

Proses pemesanan ini membutuhkan waktu namun dengan adanya aplikasi ini dapat membantu *customer* mempercepat pemesanan menu sehingga proses pembuatan menu pesanan pun dapat lebih cepat terlaksana. *Waitress* juga tidak akan salah dalam mencatat menu pesanan karena *customer* sendiri yang memasukkan pesannya melalui aplikasi.

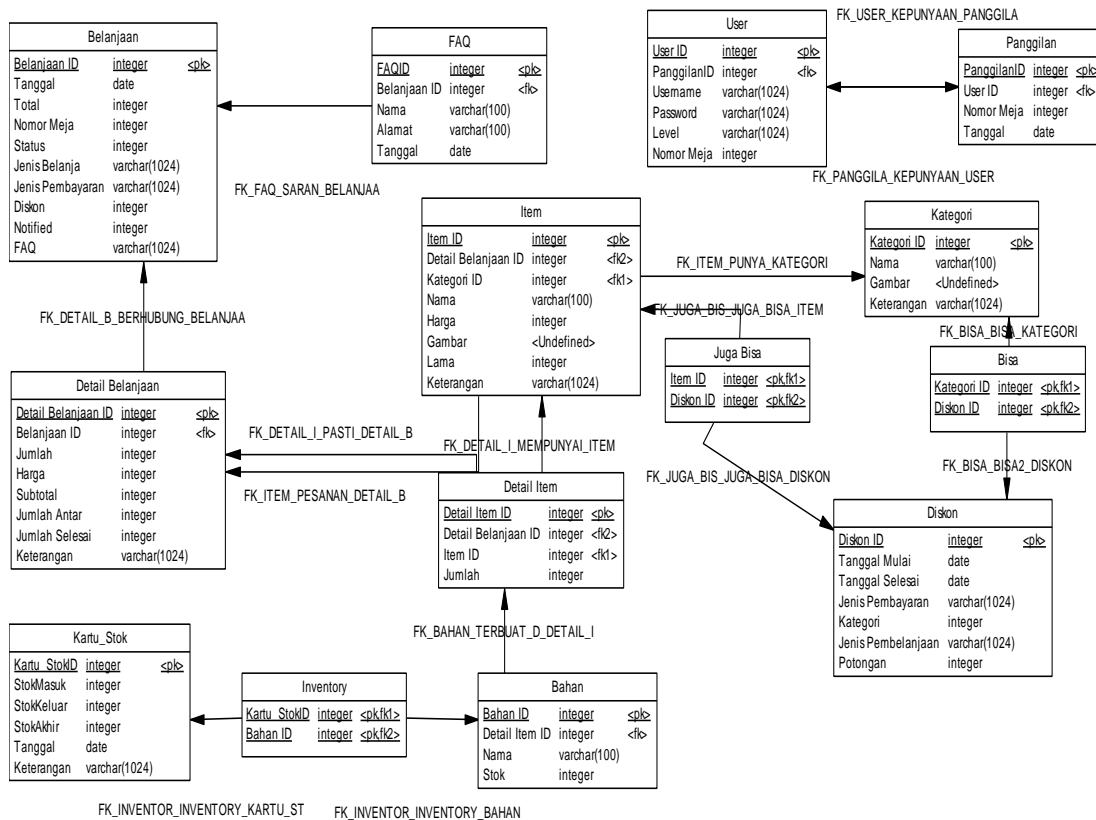
### 3.4. Desain Database

#### 3.4.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. *Entity Relationship Diagram* (ERD) dibagi menjadi 2 yaitu *Conceptual Model* dan *Physical Model*. Berikut ini ERD *Conceptual Model* dan ERD *Physical Model* dapat dilihat pada Gambar 3.2 dan Gambar 3.3.



Gambar 3.2 ERD *Conceptual Model*



Gambar 3.3 ERD *Physical Model*

### 3.4.2. Struktur Tabel

Berdasarkan ERD yang telah didesain, diperoleh struktur *database* yang terdiri dari tabel-tabel sebagai berikut:

a. Tabel Bahan

Table ini menyimpan data bahan baku meliputi id Bahan, Nama, Stok. Struktur tabel Admin dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Tabel Bahan

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
BahanID	<i>Primary Key</i>	integer	Id bahan
Nama		varchar(30)	Nama bahan
Stok		integer	Jumlah stok

## b. Tabel Belanjaan

Tabel ini menyimpan data belanjaan customer meliputi id Belanjaan, Tanggal, Total, Nomor Meja, Status, Jenis Belanja, Jenis Pembayaran, Diskon, Notified. Struktur tabel Belanjaan dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Tabel Belanjaan

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
BelanjaanID	<i>Primary Key</i>	integer	Id belanjaan
Tanggal		date	Tanggal pesanan
Total		integer	Total belanjaan
Nomor Meja		integer	Nomor meja customer
Status		integer	Status belanjaan
Jenis Belanja		Varchar(30)	Dine In atau Take Away
Jenis Pembayaran		Varchar(30)	Cash,Debit Card,atau Credit Card

Diskon		integer	Diskon pembayaran
Notified		integer	Panggilan waitress

c. Tabel Detail Belanjaan

Tabel ini menyimpan data detail belanjaan *customer* meliputi id Detail Belanjaan, Jumlah, Harga, Subtotal, Jumlah Antar, Jumlah Selesai, Keterangan. Struktur tabel Detail Belanjaan dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Tabel Detail Belanjaan

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
DetailBelanjaanID	<i>Primary Key</i>	integer	Id detail belanjaan
Jumlah		integer	Jumlah item
Harga		integer	Harga item
Subtotal		integer	Total Harga
Jumlah Antar		integer	Jumlah pesanan selesai diantar
Jumlah Selesai		integer	Jumlah pesanan selesai dibuat

d. Tabel Detail Item

Tabel ini menyimpan data detail item menu meliputi id Detail item dan Jumlah. Struktur tabel Detail Item dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4. Tabel Detail Item

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
DetailItemID	<i>Primary Key</i>	integer	Id detail item
Jumlah		integer	Jumlah item

## e. Tabel Diskon

Tabel ini menyimpan data potongan diskon meliputi id Diskon, Tanggal Mulai, Tanggal Selesai, Jenis Pembayaran, Kategori, Jenis Pembelian, Potongan. Struktur tabel Diskon dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Tabel Diskon

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
DiskonID	<i>Primary Key</i>	integer	Id diskon
TanggalMulai		date	Tanggal mulai berlaku diskon
TanggalSelesai		date	Tanggal selesai berlaku diskon
JenisPembayaran		Varchar(30)	Cash,Debit Card,Credit Card
Kategori		integer	Kategori Item
Jenis Pembelian		Varchar(30)	Semua,Dine In,Take Away
Potongan		integer	Potongan diskon

f. Tabel FAQ

Table ini menyimpan data faq saran dan komentar meliputi Id Faq, Faq, Nama, Alamat, Tanggal. Struktur table FAQ dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6. Tabel FAQ

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
FAQID	<i>Primary Key</i>	integer	Id faq
FAQ		Varchar(100)	Saran
Nama		Varchar(30)	Nama pengisi
Alamat		Varchar(50)	Alamat pengisi
Tanggal		date	Tanggal pengisian

g. Tabel Item

Tabel ini menyimpan data item menu meliputi id Item, Nama, Harga, Gambar, Lama, Keterangan, Tanggal Masuk, Diskon. Struktur tabel Item dapat dilihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7. Tabel Item

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
ItemID	<i>Primary Key</i>	integer	Id item
Nama		Varchar(30)	Nama item
Harga		integer	Harga item
Gambar			Gambar item
Lama		integer	Lama waktu serving

Keterangan		Varchar(50)	Keterangan item
TanggalMasuk		date	Tanggal item masuk ke dalam menu
Diskon		ineger	Potongan diskon item

h. Tabel Kartu Stock

Tabel ini menyimpan data kartu stock bahan baku meliputi id Kartu Stock, Stock Masuk, Stock Keluar, Stock Akhir, Tanggal, Keterangan. Struktur tabel Kartu Stock dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8. Tabel Kartu Stock

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
KartuStockID	<i>Primary Key</i>	integer	Id kartu stock
StockMasuk		integer	Jumlah Stock Masuk
StockKeluar		integer	Jumlah Stock Keluar
StockAkhir		integer	Jumlah Stock Akhir
Tanggal		date	Tanggal Stock
Keterangan		Varchar(50)	Keterangan Stock

i. Tabel Kategori

Tabel ini menyimpan data kategori item meliputi id Kategori, Nama, Gambar. Struktur tabel Kategori dapat dilihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9. Tabel Kategori

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
KategoriID	<i>Primary Key</i>	integer	Id kategori
Nama		Varchar(30)	Nama kategori
Gambar		integer	Gambar kategori

j. Tabel Panggilan

Tabel ini menyimpan data panggilan *waitress* meliputi id Panggilan, Nomor Meja Tanggal. Struktur tabel Panggilan dapat dilihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10. Tabel Panggilan

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
PanggilanID	<i>Primary Key</i>	integer	Id panggilan
Nomor Meja		integer	Nomor meja customer
Tanggal		date	Tanggal meja customer memanggil <i>waitress</i>

k. Tabel User

Tabel ini menyimpan data user yang bisa mengakses aplikasi yang meliputi id User, Username, Password, Level, dan Nomor Meja. Struktur tabel User dapat dilihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11. Tabel User

<b>Nama Field</b>	<b>Keys</b>	<b>Tipe Data</b>	<b>Deskripsi</b>
UserID	<i>Primary Key</i>	integer	Id user
Username		Varchar(30)	Username pengguna
Password		Varchar(30)	Password pengguna
Level		Varchar(30)	Admin, Dapur, Kasir, Customer
NomorMeja		Integer	Nomor Meja Customer

### 3.4.3. Use Case Diagram

Pada Gambar 3.4 *Use case diagram* mendeskripsikan apa yang dapat dilakukan oleh actor yang ada pada aplikasi dari sistem Rumah Makan X yang akan dibuat. Menjelaskan fungsi apa saja yang ada dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Dalam sistem yang dibuat, terdapat aktor-aktor yang berinteraksi dengan sistem yaitu admin, kasir, dapur, dan customer. Dalam sistem yang akan dibuat juga terdapat beberapa *use case*, yaitu *use case* untuk admin, *use case* untuk kasir, *use case* untuk dapur, dan *use case* untuk customer.

Pertama *use case* untuk admin terdiri dari mengatur stok makanan dan minuman (cek stok yang sering habis dan terlaris per skala waktu), mengedit kategori

data makanan dan minuman, laporan pemasukan, laporan produk yang paling laris. Kedua *use case* untuk kasir terdiri dari info penjualan dan pemesanan makanan dan minuman baru, pencatatan pemesanan baru, history pemesanan oleh *customer*, melakukan pengecekan dan perhitungan terhadap nota pemesanan *customer*.

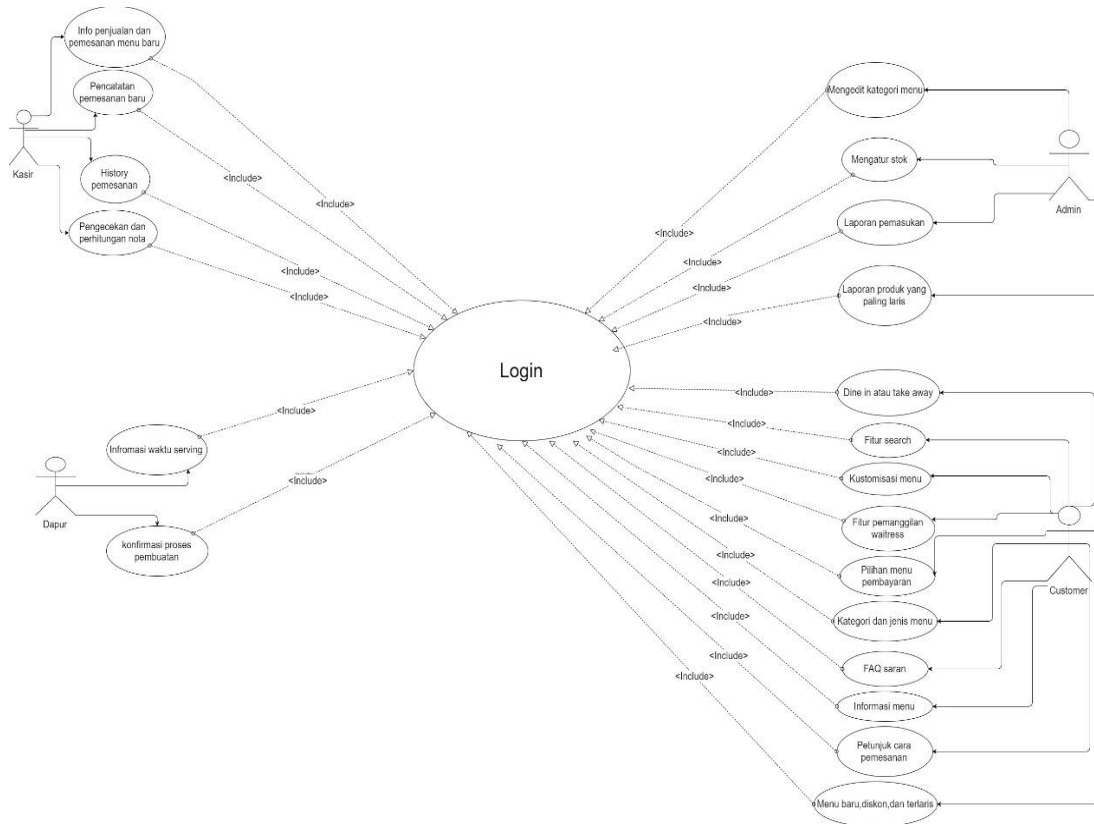
Ketiga *use case* untuk dapur terdiri dari pemberian konfirmasi proses pembuatan makanan dan minuman, dan pemberian informasi waktu serving pesanan makanan dan minuman. Keempat *use case* untuk customer terdiri dari petunjuk cara pemesanan pada Rumah Makan X, melihat makanan dan minuman berdasarkan kategori dan jenis, melihat makanan dan minuman baru yang tersedia, yang sedang diskon dan yang terlaris, melihat informasi mengenai makanan dan minuman yang ada di menu, fitur search untuk mencari makanan dan minuman yang ada pada menu, pilihan kustomisasi menu makanan dan minuman, FAQ yang berisi saran dan komentar *customer* kepada Rumah Makan X, pilihan menu pembayaran pada Rumah Makan X, fitur pemanggilan *waitres*, pilihan *Dine In* atau *Take Away*.

Pada *use case* ini, actor tidak berinteraksi dengan aktor lain. Tiap actor memiliki interaksi dengan *use case* sesuai dengan hak akses masing-masing aktor. Aktor admin dapat berinteraksi dengan *use case* mengatur stok makanan dan minuman (cek stok yang sering habis dan terlaris per skala waktu), *use case* mengedit kategori data makanan dan minuman, *use case* laporan pemasukan, *use case* laporan produk yang paling laris.

Aktor kasir dapat berinteraksi dengan *use case* info penjualan dan pemesanan makanan dan minuman baru, *use case* pencatatan pemesanan baru, *use case* history pemesanan oleh *customer*, *use case* melakukan pengecekan dan perhitungan terhadap nota pemesanan *customer*. Aktor dapur dapat berinteraksi dengan *use case* pemberian konfirmasi proses pembuatan makanan dan minuman, dan *use case* pemberian informasi waktu serving pesanan makanan dan minuman.

Aktor customer dapat berinteraksi dengan *use case* petunjuk cara pemesanan pada Rumah Makan X, *use case* melihat makanan dan minuman berdasarkan kategori dan jenis, *use case* melihat makanan dan minuman baru yang tersedia, yang sedang diskon dan yang terlaris, *use case* melihat informasi mengenai makanan dan minuman

yang ada di menu, *use case* fitur search untuk mencari makanan dan minuman yang ada pada menu, *use case* pilihan kustomisasi menu makanan dan minuman, *use case* FAQ yang berisi saran dan komentar *customer* kepada Rumah Makan X, *use case* pilihan menu pembayaran pada Rumah Makan X, *use case* fitur pemanggilan *waitres*, *use case* pilihan *Dine In* atau *Take Away*.



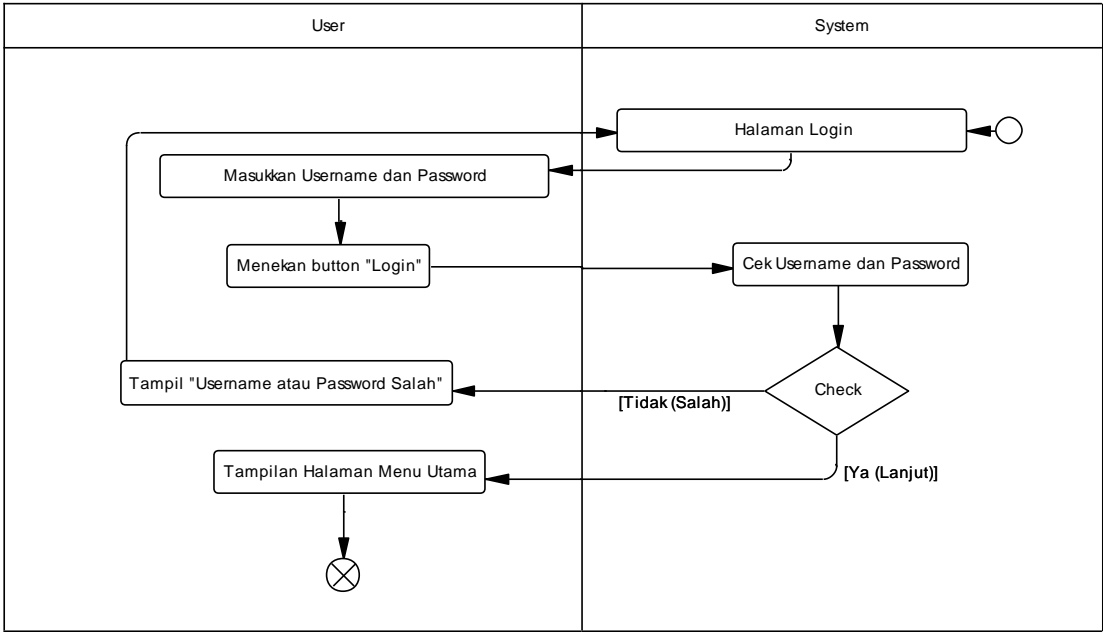
Gambar 3.4. *Use Case Diagram* Sistem Rumah Makan X

### 3.5. Desain Sistem

#### 3.5.1. Menu *Login* (Android)

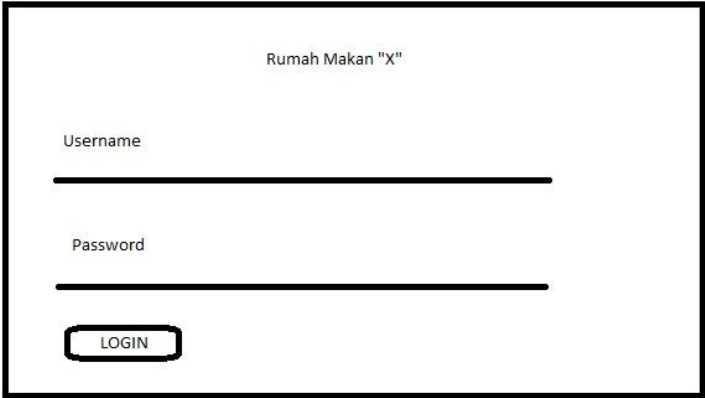
*Activity Diagram* menu *login* (android) dapat dilihat pada Gambar 3.5. Pertama kali sistem menyediakan *form login* (*username* dan *password*), lalu user menginputkan *username* dan *password* dan menekan tombol “*Login*”. Kemudian, sistem akan mengecek *username* dan *password* yang telah diinputkan user. Jika *username* dan

password salah, sistem akan menampilkan “username atau password anda salah”. Jika benar, sistem akan mengarahkan admin ke tampilan halaman awal menu utama.



Gambar 3.5. Activity Diagram Menu Login (Android)

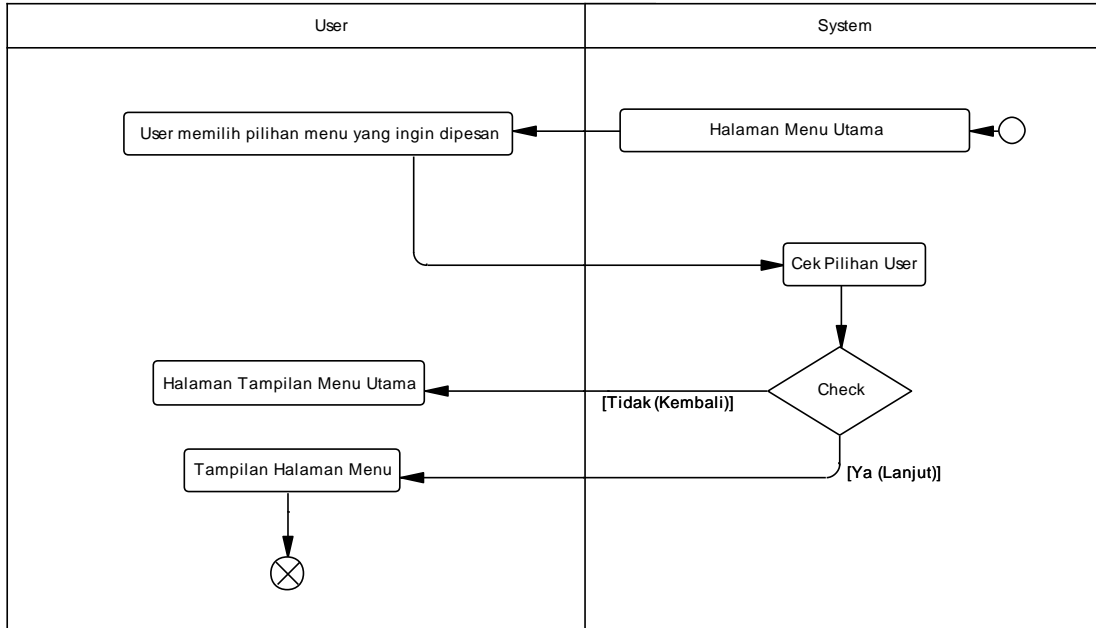
Desain tampilan halaman sebelum login (android) dapat dilihat pada Gambar 3.6. User login dengan cara mengisi username dan password.



Gambar 3.6. Desain Tampilan Menu Login (Android)

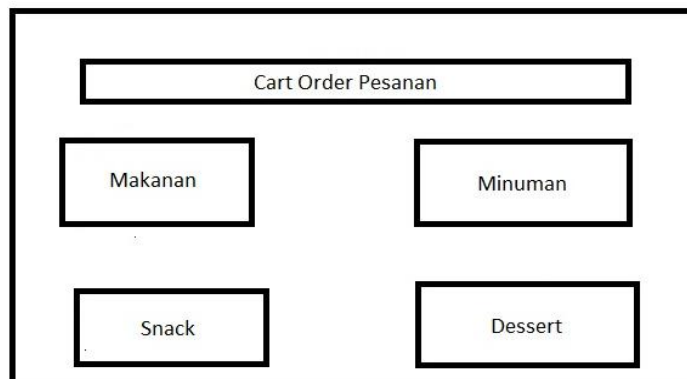
### 3.5.2. Menu Utama

Activity Diagram Menu Utama dapat dilihat pada Gambar 3.7. Menu utama pada aplikasi ini terdapat beberapa pilihan untuk *button* menu dan *cart order* pesanan *customer*. Pilihan *button* menyanya berupa makanan,minuman,snack,dan dessert.



Gambar 3.7. Activity Diagram Menu Utama

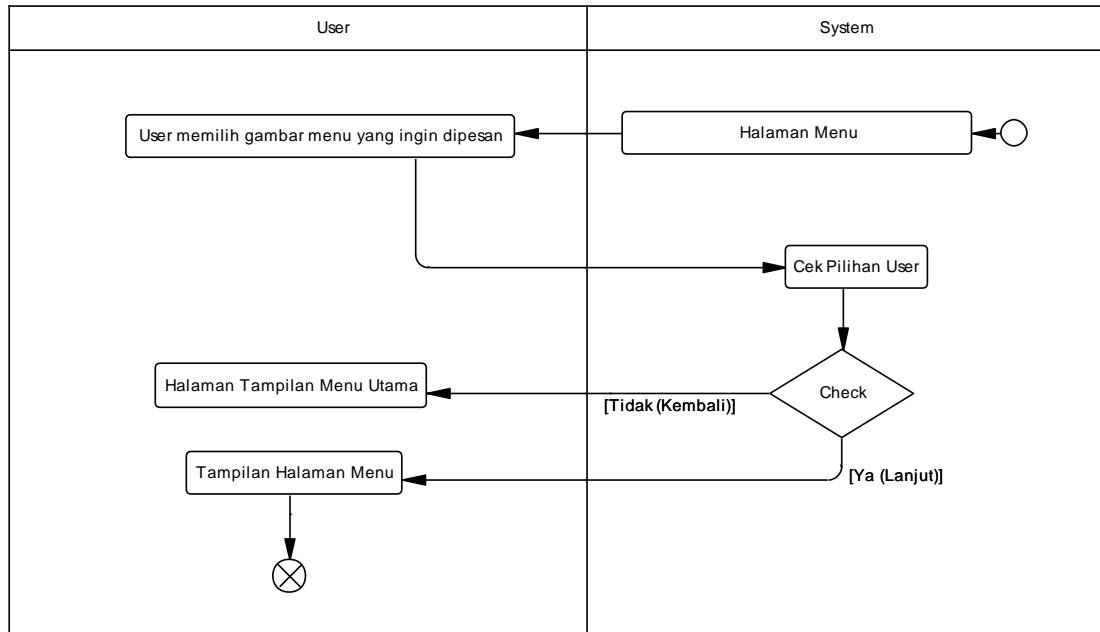
Desain tampilan halaman menu utama sebelum customer memilih pilihan menu dapat dilihat pada Gambar 3.8. Customer memilih pilihan menu yang diinginkan.



Gambar 3.8. Desain Tampilan Menu Utama

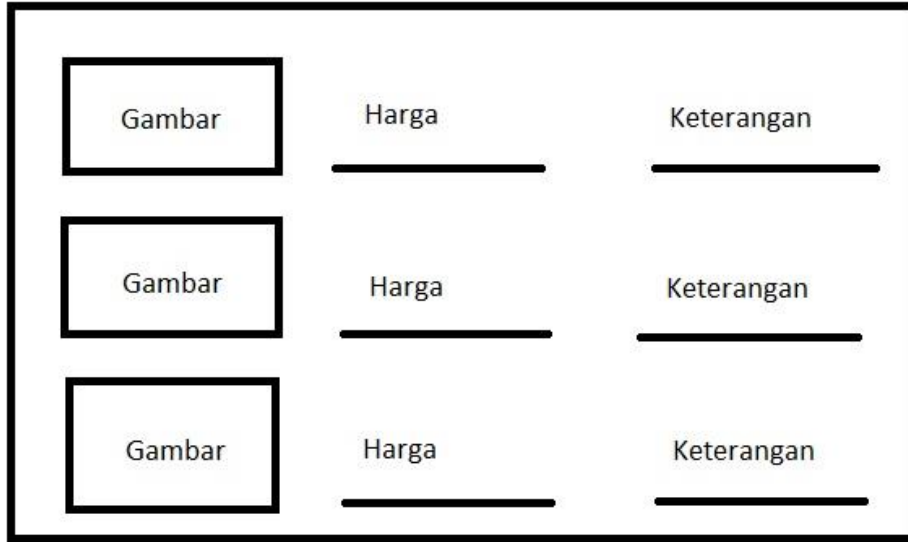
### 3.5.3. Tampilan Menu

*Activity Diagram* Menu dapat dilihat pada Gambar 3.9. Tampilan menu pada aplikasi ini terdapat gambar - gambar menu makanan, minuman, snack, dan dessert yang dapat dipesan. Selain gambar terdapat juga harga dan sedikit rincian mengenai menu tersebut. *Customer* tinggal men-klik pada gambar yang diinginkan dan akan langsung tersimpan pada *cart order* pesanan *customer*.



Gambar 3.9. *Activity Diagram* Menu

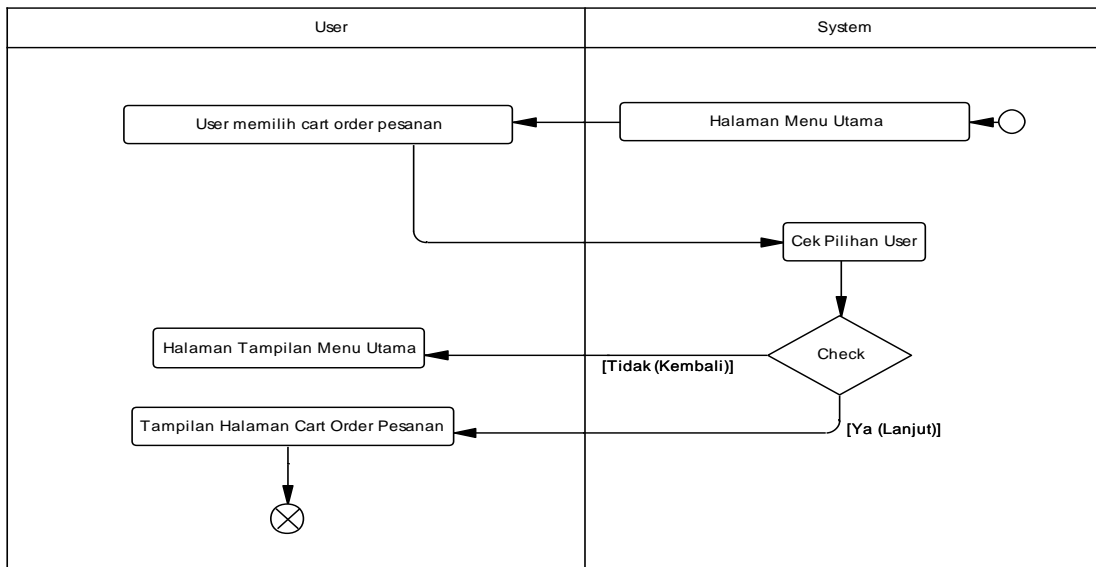
Desain tampilan halaman menu sebelum customer memilih dapat dilihat pada Gambar 3.10. Customer memilih gambar menu yang diinginkan.



Gambar 3.10. Desain Tampilan Menu

### 3.5.4. Cart Order Pesanan

Activity Diagram Cart Order Pesanan dapat dilihat pada Gambar 3.11. Pada *cart order pesanan* dapat dilihat pesanan apa saja yang sudah diinput. Pesanan berupa nama menu, harga, jumlah, dan subtotal harga dari pesanan tersebut. Subtotal adalah totalan harga dari semua menu pesanan yang sudah diinput.



Gambar 3.11. Activity Diagram Cart Order Pesanan

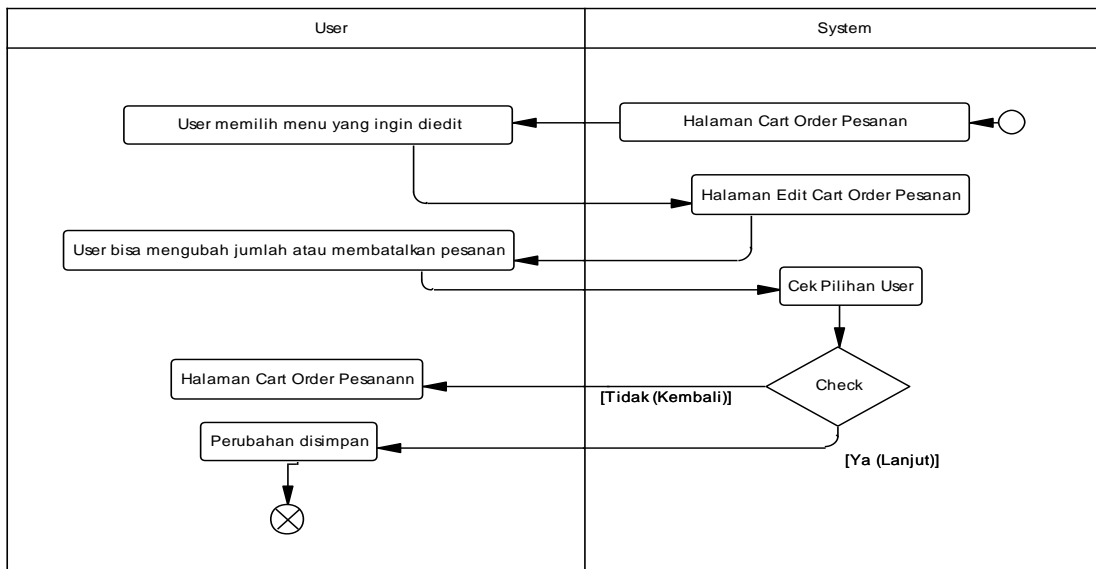
Desain tampilan halaman *cart order pesanan* setelah customer memilih dapat dilihat pada Gambar 3.12. Pada *cart order pesanan* dapat dilihat pesanan apa saja yang sudah diinput. Pesanan berupa nama menu, harga, jumlah, dan subtotal harga dari pesanan tersebut

Subtotal		
Nama	Jumlah	Harga
<input type="button" value="OK"/>		

Gambar 3.12. Desain Tampilan *Cart Order Pesanan*

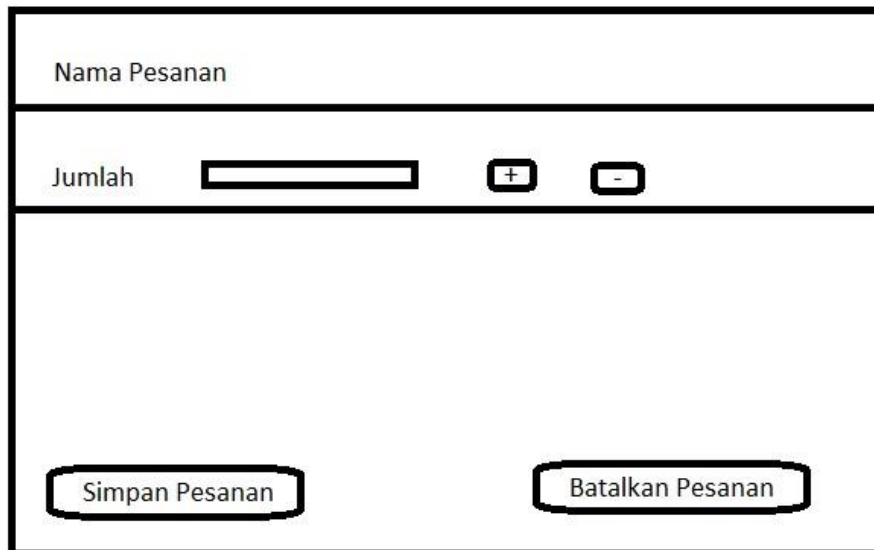
### 3.5.5. Edit *Cart Order Pesanan*

*Activity Diagram Edit Cart Order Pesanan* dapat dilihat pada Gambar 3.13. Edit *cart order pesanan* dapat dilakukan saat customer men-klik menu pesanan pada bagian *cart order*, customer dapat mengubah jumlah atau membatalkan pesanan yang sudah diinput sebelumnya.



Gambar 3.13. Activity Diagram Edit Cart Order Pesanan

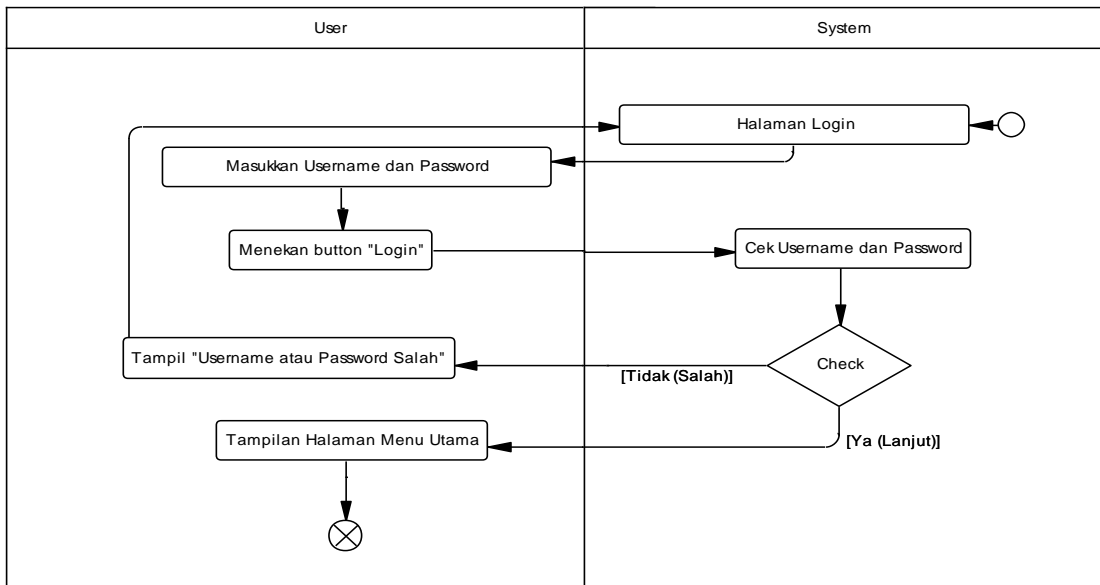
Desain tampilan halaman *edit cart order pesanan* dapat dilihat pada Gambar 3.14. Customer dapat mengubah jumlah pesanan atau membatalkan pesanan yang sudah diinput sebelumnya



Gambar 3.14. Desain Tampilan Edit Cart Order Pesanan

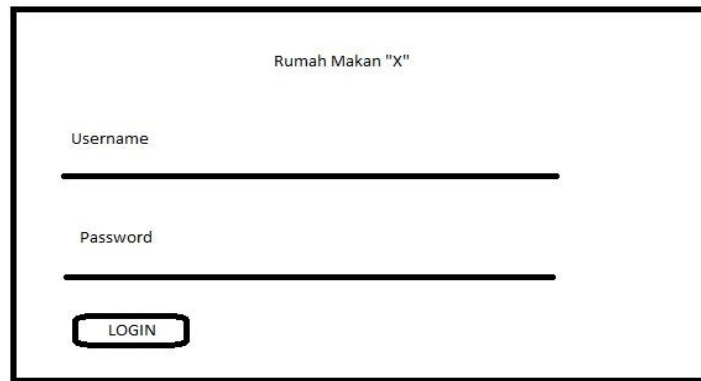
### 3.5.6. Menu Login (Desktop)

*Activity Diagram menu login (desktop)* dapat dilihat pada Gambar 3.15. Pertama kali sistem menyediakan *form login (username dan password)*, lalu user menginputkan *username dan password* dan menekan tombol “*Login*”. Kemudian, sistem akan mengecek *username dan password* yang telah diinputkan user. Jika *username dan password* salah, sistem akan menampilkan “*username atau password anda salah*”. Jika benar, sistem akan mengarahkan admin ke tampilan halaman menu awal.



Gambar 3.15. *Activity Diagram Menu Login (Desktop)*

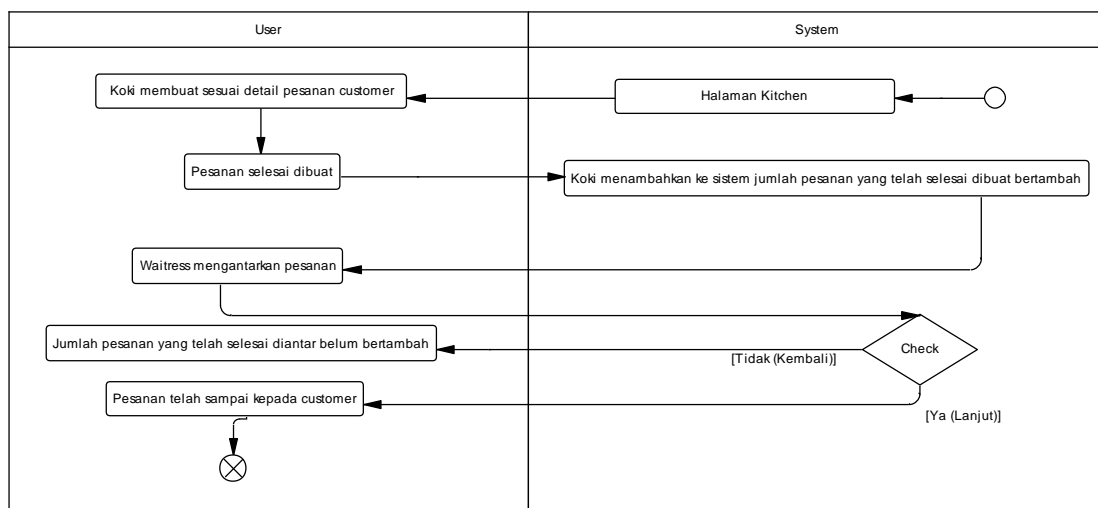
Desain tampilan halaman sebelum *login* dapat dilihat pada Gambar 3.16. User *login* dengan cara mengisi *username dan password*.



Gambar 3.16. Desain Tampilan *Menu Login (Desktop)*

### 3.5.7. Kitchen

*Activity Diagram Kitchen* dapat dilihat pada Gambar 3.17. Bagian kitchen pada aplikasi ini terdapat detail menu pesanan *customer*, nomor orderan, tanggal, waktu, nomor meja, nama menu, jumlah pesanan yang sudah selesai dibuat, dan jumlah yang sudah diantar ke meja *customer*. Jumlah pesanan yang sudah selesai dibuat akan bertambah ketika koki sudah menyelesaikan pesanan. Dan jumlah pesanan yang sudah diantar akan bertambah ketika *waitress* sudah mengantarkan pesanan ke meja *customer*.



Gambar 3.17. *Activity Diagram Kitchen*

Desain tampilan halaman kitchen terdapat pada Gambar 3.18. Terdapat detail menu pesanan *customer*, nomor orderan, tanggal, waktu, nomor meja, nama menu, jumlah pesanan yang sudah selesai dibuat, dan jumlah yang sudah diantar ke meja *customer*.

Detail Pesanan	Nomor Orderan	Tanggal	Waktu	Nomor Meja
Nama Menu	Jumlah Selesai	<input type="text"/>	Jumlah Diantar	<input type="text"/>

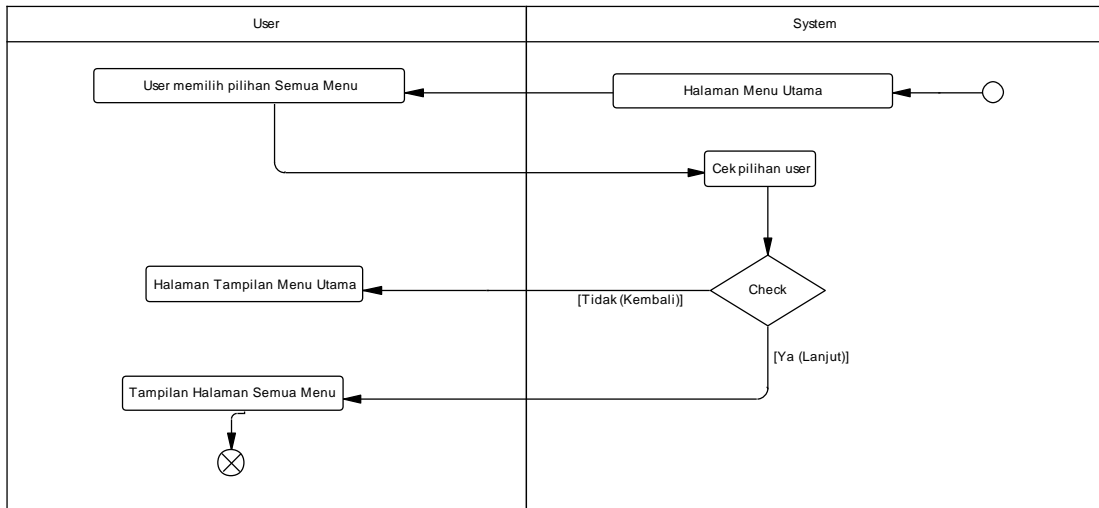
  

<input type="button" value="Simpan Pesanan"/>	<input type="button" value="Batalkan Pesanan"/>
---	---

Gambar 3.18. Desain Tampilan *Kitchen*

### 3.5.8. Semua Menu

*Activity Diagram* Semua Menu dapat dilihat pada Gambar 3.19. Pada menu utama juga terdapat *button* semua menu. Yang jika dipilih akan menampilkan daftar semua menu yang tersedia baik makanan, minuman, *snack*, maupun *dessert*. Di semua menu ini akan terdapat info menu apa yang terfavorit, menu yang sedang diskon, dan menu baru.



Gambar 3.19. Activity Diagram Semua Menu

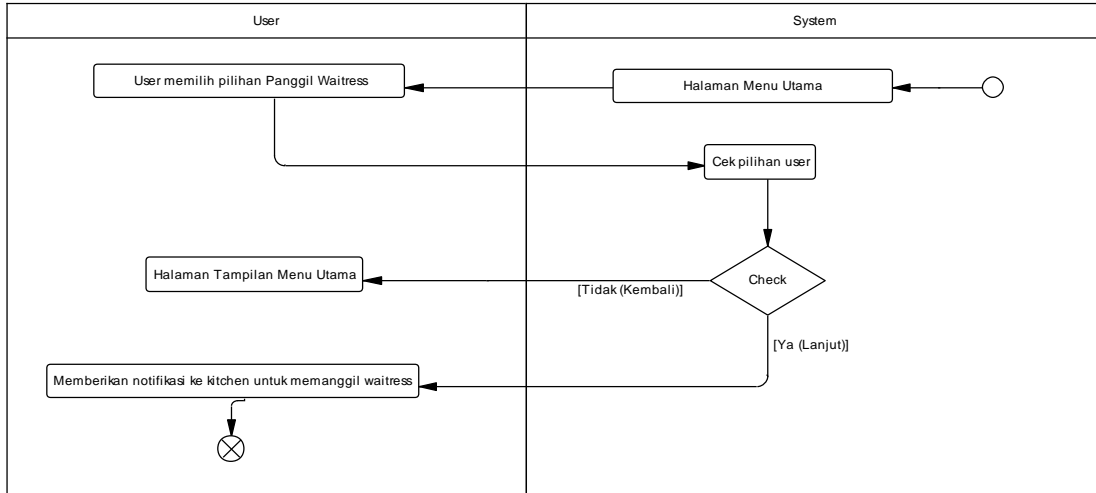
Desain halaman tampilan semua menu terdapat pada Gambar 3.20. Tampilan semua menu akan menampilkan daftar semua menu yang tersedia baik makanan, minuman, snack, maupun dessert juga terdapat info menu apa yang terfavorit, menu yang sedang diskon, dan menu baru.



Gambar 3.20. Desain Tampilan Semua Menu

### 3.5.9. Panggil Waitress

*Activity Diagram Panggil Waitress* dapat dilihat pada Gambar 3.21. Pada menu utama juga terdapat *button* panggil waitress. Yang jika dipilih akan memberikan notifikasi ke dapur bahwa meja *customer* memanggil *waitress*.



Gambar 3.21. *Activity Diagram Panggil Waitress*

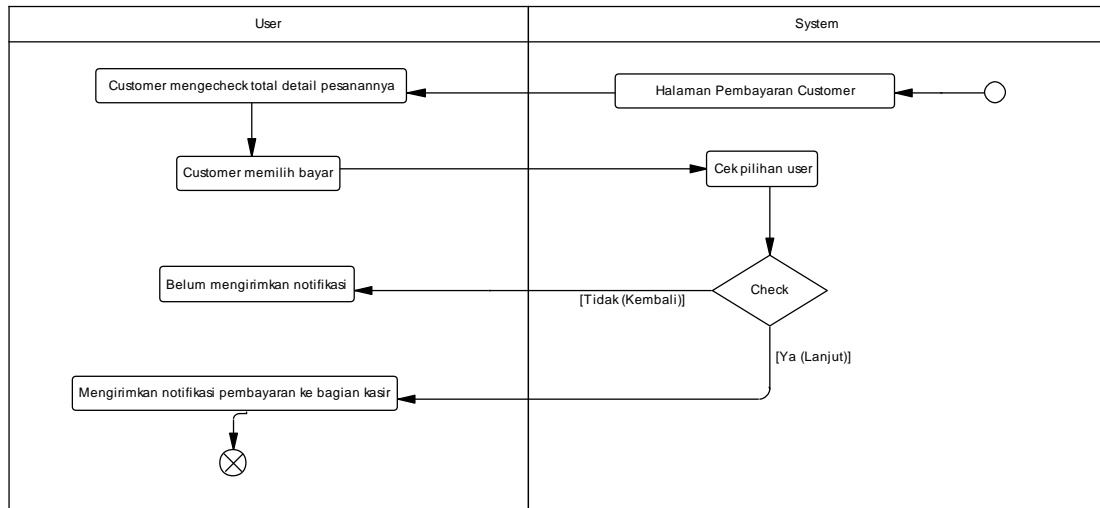
Desain halaman tampilan panggil waitress terdapat pada Gambar 3.22. *Button* panggil waitress yang dipilih akan memberikan notifikasi ke dapur bahwa meja *customer* memanggil waitress.



Gambar 3.22. Desain Tampilan Panggil Waitress

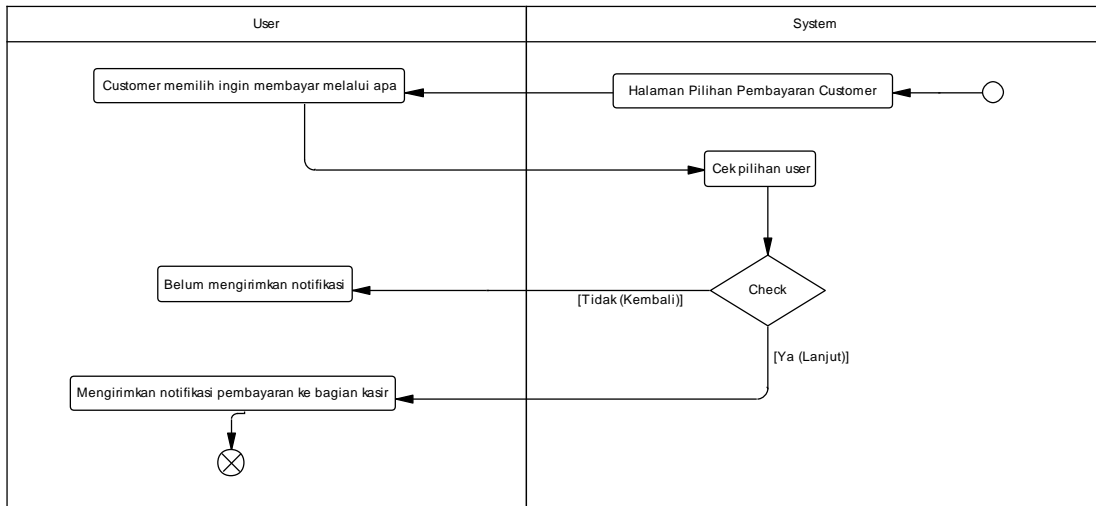
### 3.5.10. Lihat Yang Sudah Dipesan

*Activity Diagram* Lihat Yang Sudah Dipesan dapat dilihat pada Gambar 3.23. Pada menu utama terdapat juga *button* lihat yang sudah dipesan. Yang berisi daftar semua pesanan yang sudah diinput oleh customer. Baik itu pesanan baru maupun pesanan yang sudah dikirim ke dapur. Setelah customer selesai makan dan ingin membayar, maka *customer* tinggal menekan *button* bayar yang akan langsung mengirimkan notifikasi ke kasir. Setelah itu akan muncul rincian pembayaran meliputi nomor meja, nomor pembayaran, jenis pembayaran, jenis belanja, total, diskon jika ada, dan grand total.



Gambar 3.23. *Activity Diagram* Lihat Yang Sudah Dipesan





Gambar 3.25. *Activity Diagram Pilihan Pembayaran Customer*

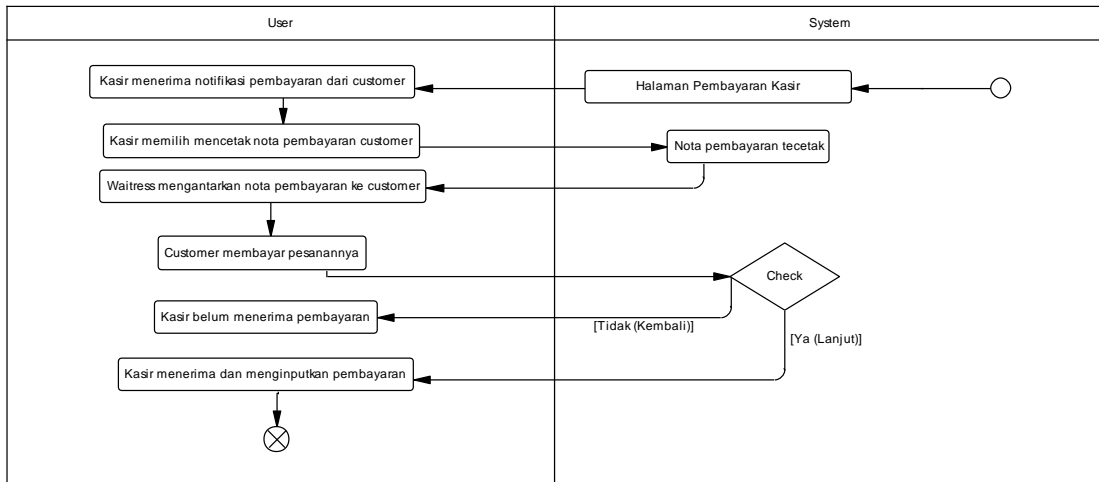
Desain halaman tampilan pilihan pembayaran *customer* terdapat pada Gambar 3.26. Terdapat pilihan melalui *cash*, *debit card*, atau *credit card*.



Gambar 3.26. Desain Tampilan Pilihan Pembayaran *Customer*

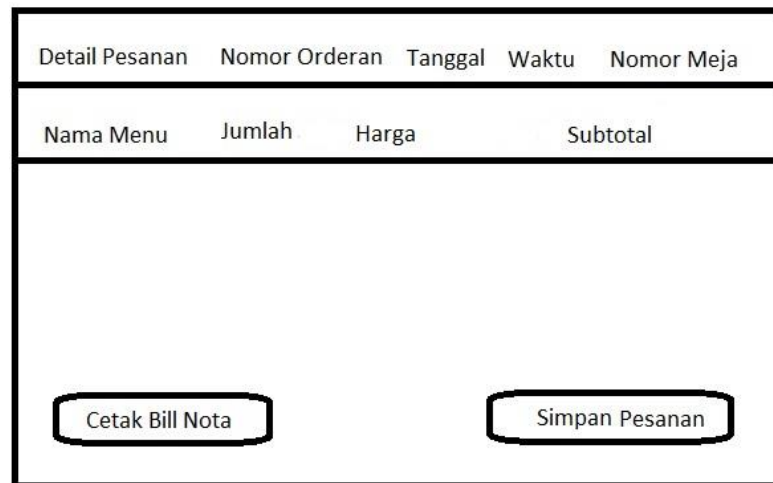
### 3.5.12. *Pembayaran Kasir*

*Activity Diagram* Pembayaran Kasir dapat dilihat pada Gambar 3.27. Pada bagian pembayaran kasir aplikasi ini terdapat *button* untuk mencetak nota *bill* pesanan *customer*. Pada nota *bill* terdapat detail pesanan, nomor orderan, tanggal, waktu, nomor meja, nama menu, jumlah, harga, dan subtotal.



Gambar 3.27. Activity Diagram Pembayaran Kasir

Desain halaman tampilan pembayaran kasir terdapat pada Gambar 3.28. Terdapat nota bill yang berisi detail pesanan, nomor orderan, tanggal, waktu, nomor meja, nama menu, jumlah, harga, dan subtotal.

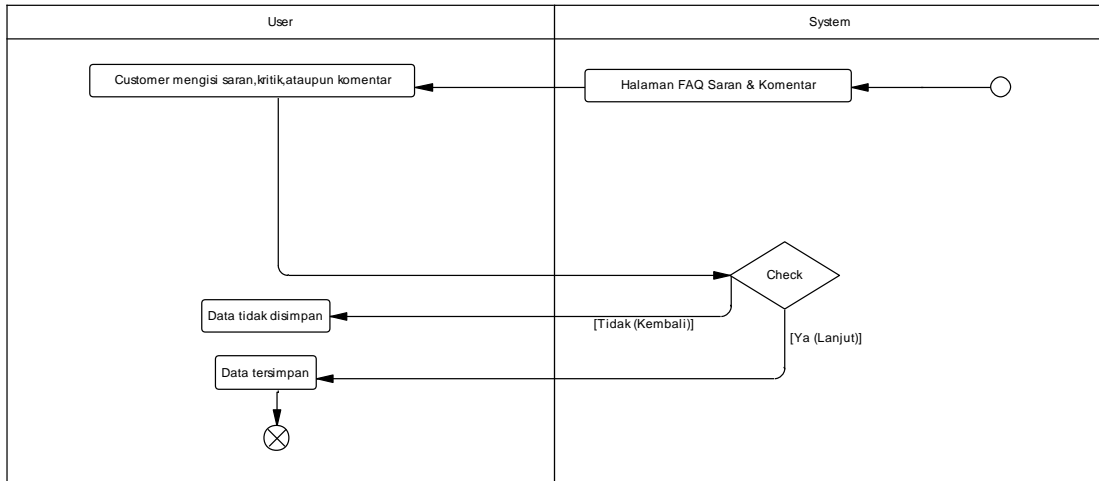


Gambar 3.28. Desain Tampilan Pembayaran Kasir

### 3.5.13. FAQ Saran dan Komentar

Activity Diagram FAQ Saran dan Komentar dapat dilihat pada Gambar 3.29. Pada bagian ini customer dapat memberikan saran dan juga komentar terhadap Rumah Makan “X”. Baik itu kritik, saran maupun komentar yang bersifat membangun untuk

kemajuan dan pengembangan Rumah Makan “X” selanjutnya. Setelah selesai mengisi, customer dapat menekan *button submit* untuk menyimpan hasil saran, kritik, atau komentarnya.



Gambar 3.29. Activity Diagram FAQ Saran dan Komentar

Desain halaman tampilan FAQ saran dan komentar terdapat pada Gambar 3.30. Customer dapat memberikan masukan berupa kritik, saran maupun komentar terhadap Rumah Makan “X”.

**Terima kasih atas kunjungan anda**

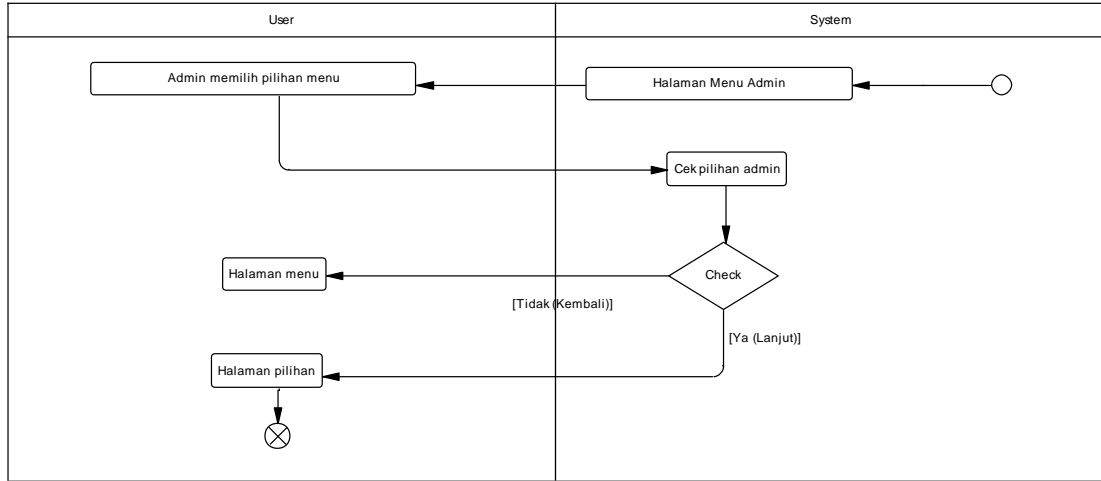
**Silahkan memberi saran dan juga komentar terhadap kami**

Submit

Gambar 3.30. Desain Tampilan FAQ Saran dan Komentar

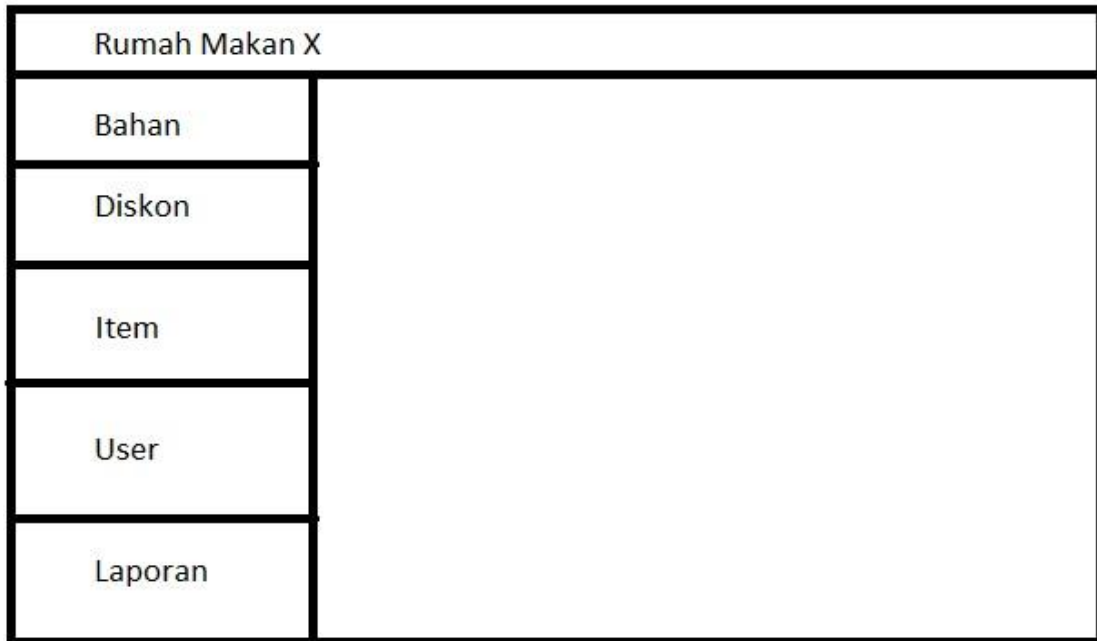
### 3.5.14. Menu Admin

Activity Diagram Menu Admin dapat dilihat pada Gambar 3.31. Pada bagian ini admin dapat memilih antara bahan, laporan, diskon, item dan user.



Gambar 3.31. Activity Diagram Menu Admin

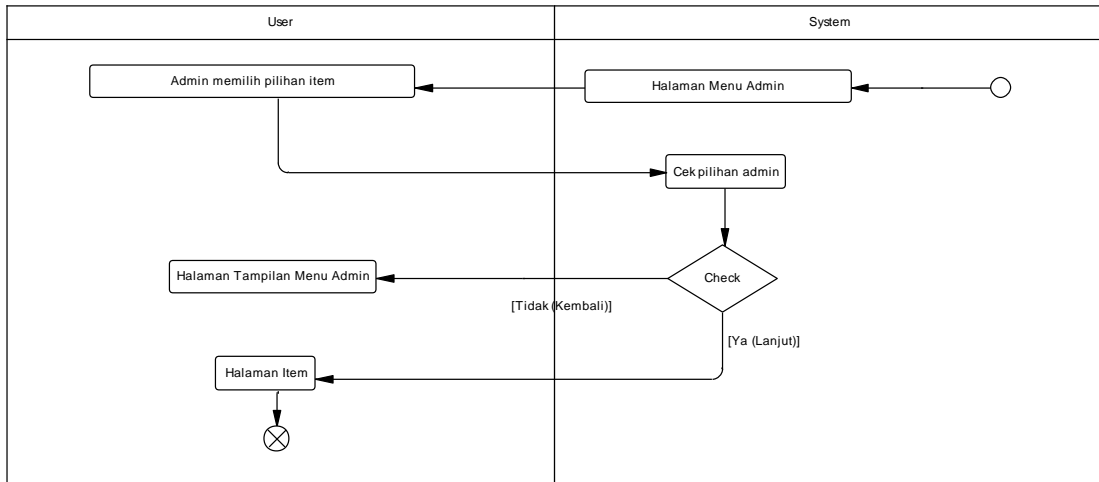
Desain halaman tampilan menu admin terdapat pada Gambar 3.32. Admin dapat memilih antara bahan, laporan, diskon, item dan user.



Gambar 3.32. Desain Tampilan Menu Admin

### 3.5.15. Menu Item Admin

*Activity Diagram* Menu Item Admin dapat dilihat pada Gambar 3.33. Di bagian item admin dapat melihat menu item apa saja yang ada di Rumah Makan X. Admin juga dapat mengurutkan itemnya berdasarkan nama, harga, gambar, kategori, lama waktu *serving*, dan diskon. Admin juga dapat mencari item yang ingin dilihat berdasarkan dari namanya



Gambar 3.33. *Activity Diagram* Menu Item Admin

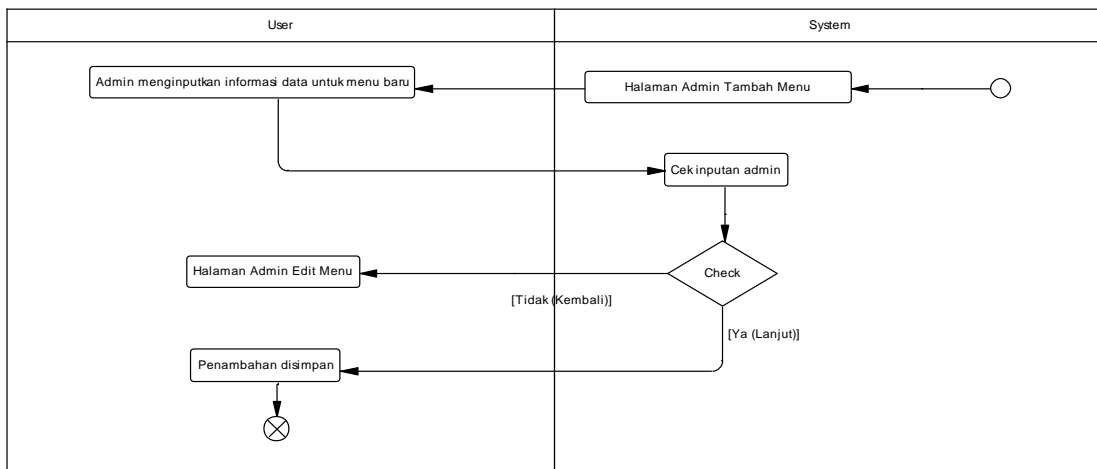
Desain halaman tampilan menu item admin terdapat pada Gambar 3.34. Admin dapat menambah, menghapus, mengubah, dan mencari data item yang diinginkan.

New		Delete		
Cari	Daftar Menu			
<input type="text"/>	Kode	Nama	Harga	Kategori
<input type="button" value="Cari"/>	10101	Ayam Penyet	Rp25000	Makanan
	10102	Gurame Bakar	Rp32000	Makanan
	10103	Es Jeruk	Rp8000	Minuman
	10104	Kerupuk Udang	Rp4000	Snack
	10105	Es Kelapa Muda	Rp12000	Dessert
	10106	Otak - otak	Rp3500	Snack
	10107	Bebek Goreng	Rp24000	Makanan
	10108	Gado - gado	Rp18000	Makanan
	10109	Es Teh Manis	Rp4000	Minuman
	10110	Nasi Putih	Rp3000	Makanan

Gambar 3.34. Desain Tampilan Menu Item Admin

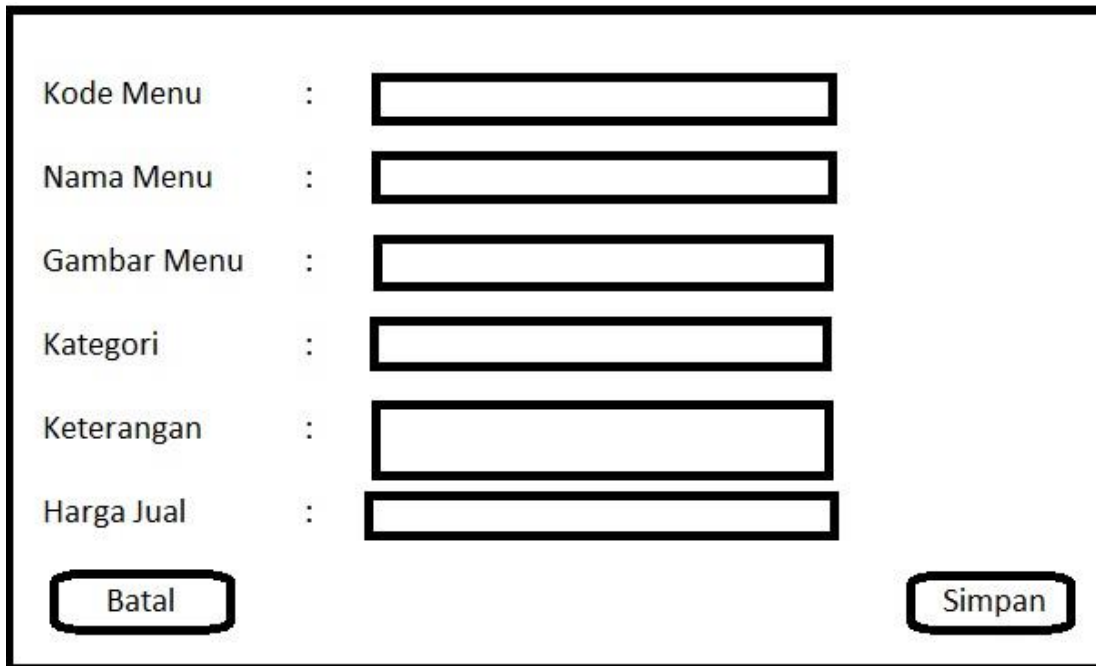
### 3.5.16. Admin Tambah Item

*Activity Diagram* Admin Tambah Item dapat dilihat pada Gambar 3.35. Pada bagian ini admin menambah data item dari Rumah Makan X dengan cara menginputkan nama, harga, lama waktu *serving*, gambar, dan kategori untuk item baru tersebut. Setelah itu admin menekan *button* simpan untuk menyimpan data item baru tersebut.



Gambar 3.35. Activity Diagram Admin Tambah Item

Desain halaman tampilan admin tambah item terdapat pada Gambar 3.36. Admin memasukkan nama, harga, lama waktu *serving*, gambar, dan kategori.



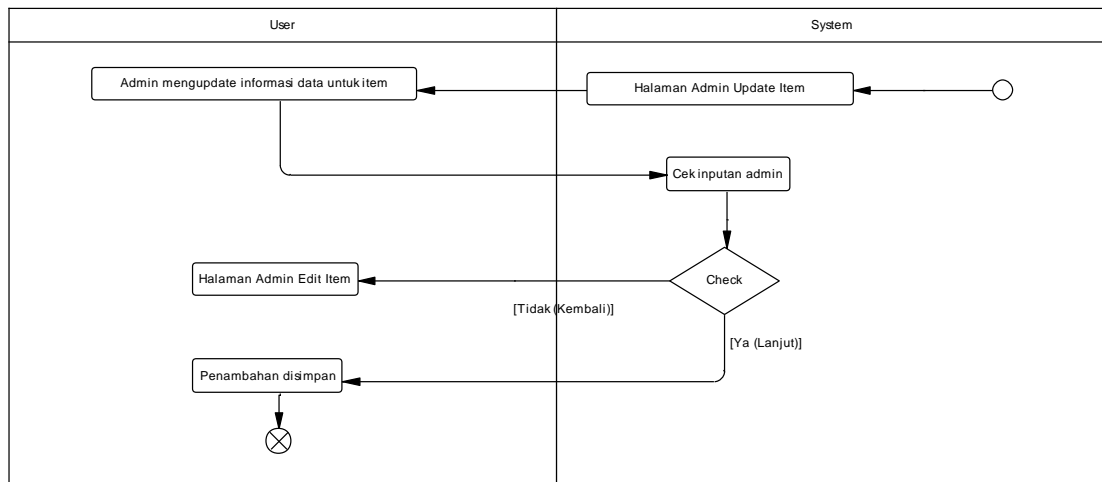
The image shows a web form for adding a menu item. It consists of the following elements:

- Kode Menu :** A single-line text input field.
- Nama Menu :** A single-line text input field.
- Gambar Menu :** A single-line text input field.
- Kategori :** A single-line text input field.
- Keterangan :** A single-line text input field.
- Harga Jual :** A single-line text input field.
- Batal :** A button with rounded corners, located at the bottom left.
- Simpan :** A button with rounded corners, located at the bottom right.

Gambar 3.36. Desain Tampilan Admin Tambah Item

### 3.5.17. Admin Update Item

*Activity Diagram* Admin Update Item dapat dilihat pada Gambar 3.37. Pada bagian ini admin mengganti data item dari Rumah Makan X dengan cara merubah nama, harga, lama waktu *serving*, gambar, dan kategori untuk item tersebut. Setelah itu admin menekan *button* simpan untuk menyimpan data item tersebut.



Gambar 3.37. *Activity Diagram Admin Update Item*

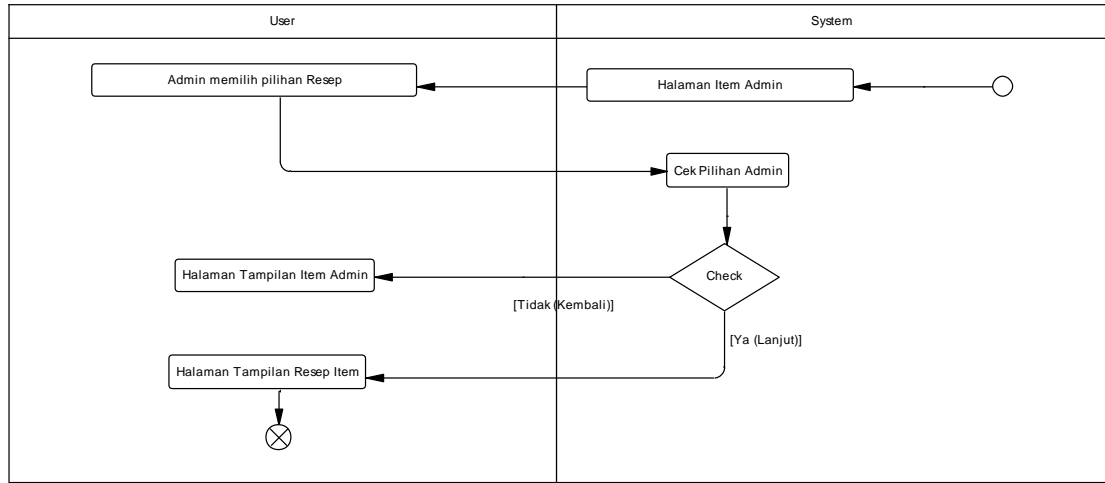
Desain halaman tampilan admin update item terdapat pada Gambar 3.38. Admin mengubah nama, harga, lama waktu serving, gambar, dan kategori.

Kode Menu	:	<input type="text"/>
Nama Menu	:	<input type="text"/>
Gambar Menu	:	<input type="text"/>
Kategori	:	<input type="text"/>
Keterangan	:	<input type="text"/>
Harga Jual	:	<input type="text"/>
<input type="button" value="Batal"/>		<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar 3.38. Desain Tampilan Admin Update Item

### 3.5.18. Resep Item Admin

Activity Diagram Resep Item Admin dapat dilihat pada Gambar 3.39. Item menu yang sudah ada di Rumah Makan X memiliki resep pembuatan. Resepnya ini dapat diedit dengan menambahkan bahan baku yang diperlukan dalam pembuatan itemnya.



Gambar 3.39. Activity Diagram Resep Item Admin

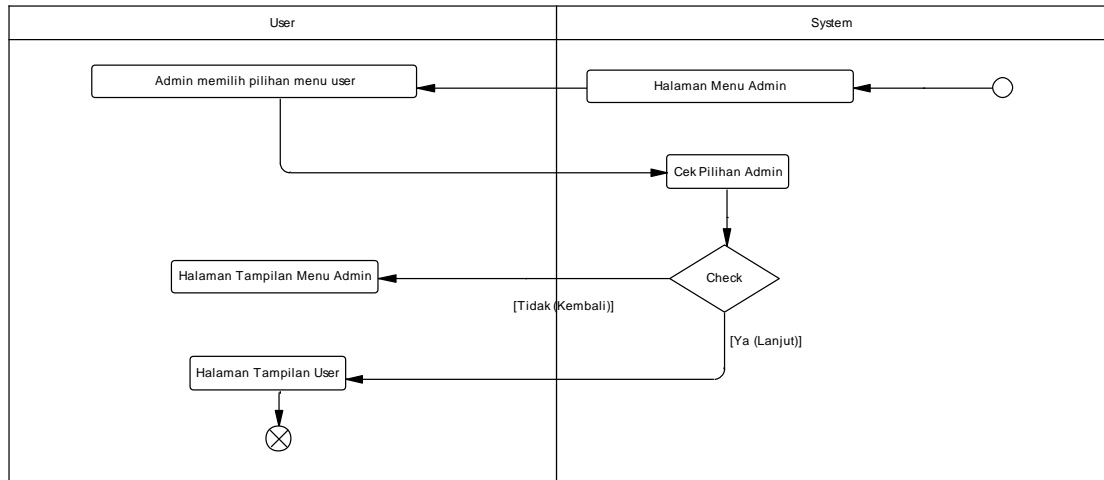
Desain halaman tampilan resep item admin terdapat pada Gambar 3.40. Resep item ini dapat diedit dengan menambahkan bahan baku yang diperlukan dalam pembuatan itemnya.

Resep	
Nama Item	
Harga Item	
Resep Bahan Baku	Jumlah Pakai

Gambar 3.40. Desain Tampilan Resep Item Admin

### 3.5.19. Menu User Admin

Activity Diagram Menu User Admin dapat dilihat pada Gambar 3.41. Di bagian *user* dapat dilihat siapa saja *user* yang didaftarkan untuk bisa mengakses aplikasi dari Rumah Makan X



Gambar 3.41. Activity Diagram Menu User Admin

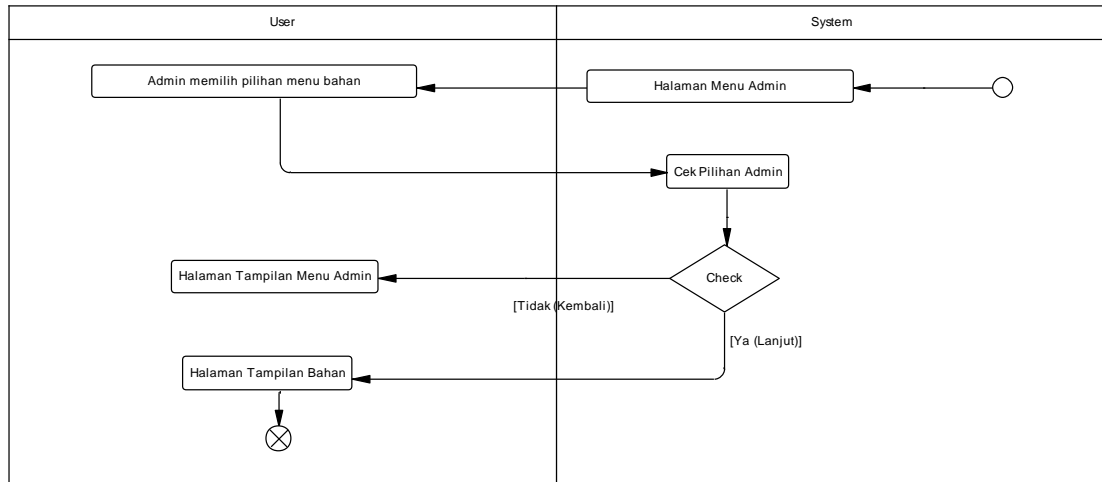
Desain halaman tampilan menu *user* admin terdapat pada Gambar 3.42. Di bagian *user* dapat dilihat siapa saja *user* yang didaftarkan untuk bisa mengakses aplikasi dari Rumah Makan X.

User		
Username	Level	Nomor Meja

Gambar 3.42. Desain Tampilan Menu User Admin

**3.5.20. Menu Bahan Admin**

*Activity Diagram* Menu Bahan Admin dapat dilihat pada Gambar 3.43. Di bagian menu bahan item, admin dapat melihat bahan baku apa saja yang dibutuhkan untuk membuat item di Rumah Makan X. Admin dapat mengurutkan bahan bakunya berdasarkan nama dan jumlah stock. Admin juga dapat mencari bahan baku yang ingin dilihat berdasarkan dari nama atau jumlah stocknya.



Gambar 3.43. *Activity Diagram* Menu Bahan Admin

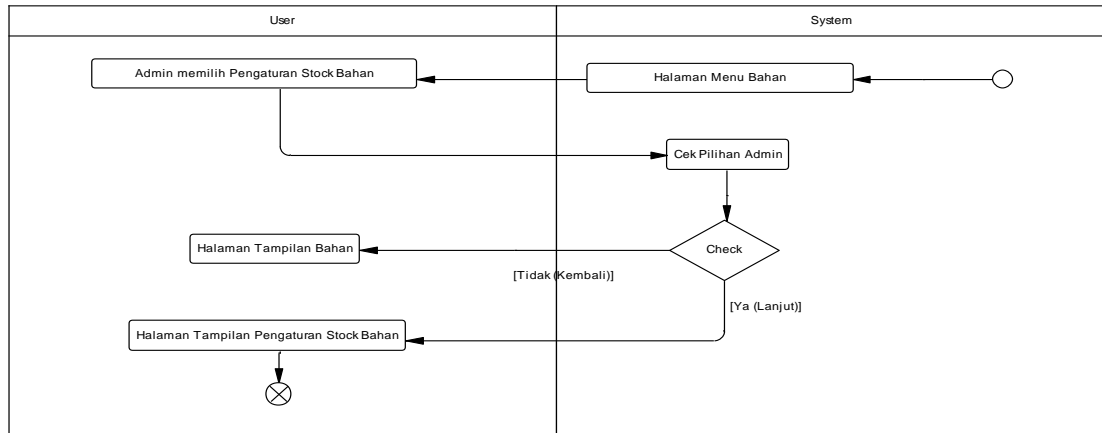
Desain halaman tampilan menu bahan admin terdapat pada Gambar 3.44. admin dapat melihat bahan baku apa saja yang dibutuhkan untuk membuat item.

Bahan		
Nama Bahan Baku	Stock	Pengaturan

Gambar 3.44. Desain Tampilan Menu Bahan Admin

### 3.5.21. Pengaturan Stock Bahan

*Activity Diagram* Pengaturan Stock Bahan dapat dilihat pada Gambar 3.45. Di bagian ini admin dapat mengatur jumlah stock untuk suatu bahan baku. Admin juga dapat melihat stok masuk, stok keluar, dan stok akhir dari bahan baku tersebut berdasarkan keterangan pemakaian dan tanggalnya. Admin juga dapat melihat dengan mencari berdasarkan tanggal, keterangan, stok masuk, stok keluar, dan stok akhir.



Gambar 3.45. *Activity Diagram* Pengaturan Stock Bahan

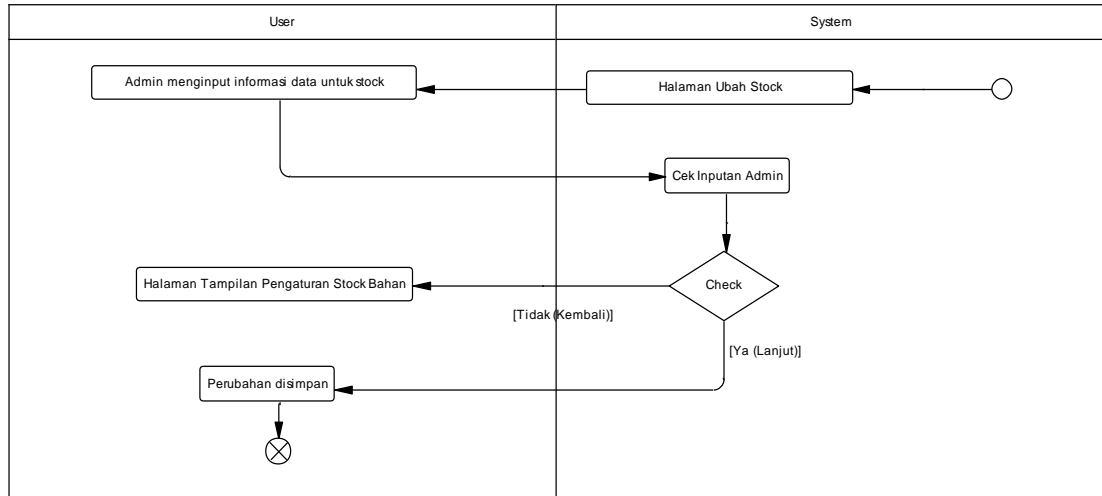
Desain halaman tampilan pengaturan stock bahan terdapat pada Gambar 3.46. Admin dapat melihat stock masuk, stok keluar, dan stok akhir dari bahan baku tersebut berdasarkan keterangan pemakaian dan tanggalnya.

Pengaturan Stock Bahan Baku				
Tanggal	Keterangan	Stock Masuk	Stock Keluar	Stock Akhir

Gambar 3.46. Desain Tampilan Pengaturan Stock Bahan

### 3.5.22. Ubah Stock

*Activity Diagram* Ubah Stock dapat dilihat pada Gambar 3.47. Stock bahan baku yang ada di Rumah Makan X dapat diubah dengan cara memasukkan stock sebelum, tipe perubahan apakah penambahan atau pengurangan, jumlah, dan keterangan.



Gambar 3.47. *Activity Diagram* Ubah Stock

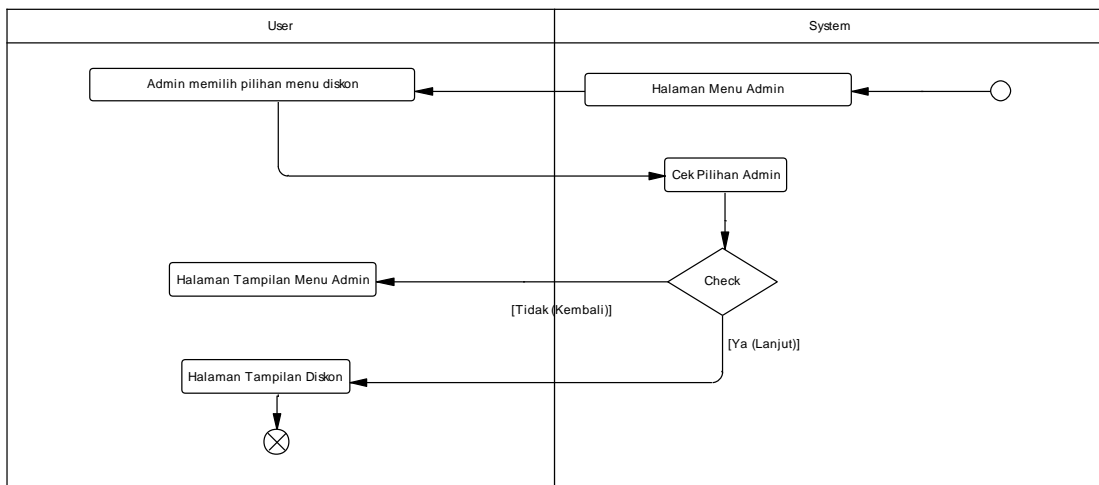
Desain halaman tampilan ubah stock terdapat pada Gambar 3.48. Stock bahan baku dapat diubah dengan cara memasukkan stock sebelum, tipe perubahan apakah penambahan atau pengurangan, jumlah, dan keterangan.

Nama Bahan Baku :	<input type="text"/>
Stock Sebelum :	<input type="text"/>
Tipe Perubahan :	<input type="text"/>
Jumlah :	<input type="text"/>
Keterangan :	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar 3.48. Desain Tampilan Ubah Stock

### 3.5.23. Menu Diskon Admin

*Activity Diagram* Menu Diskon Admin dapat dilihat pada Gambar 3.49. Di bagian diskon, admin dapat mengatur diskon apa saja yang akan diberlakukan bagi customer yang bertransaksi di Rumah Makan X. Admin dapat mengurutkan data yang ingin dilihat berdasarkan dari tanggal mulai, tanggal selesai, jenis pembayaran, kategori, jenis pembelanjaan, dan potongan. Admin juga dapat mencari data yang ingin dilihat berdasarkan dari tanggal mulai, tanggal selesai, jenis pembayaran, kategori, jenis pembelanjaan, dan potongannya.



Gambar 3.49. *Activity Diagram* Menu Diskon Admin

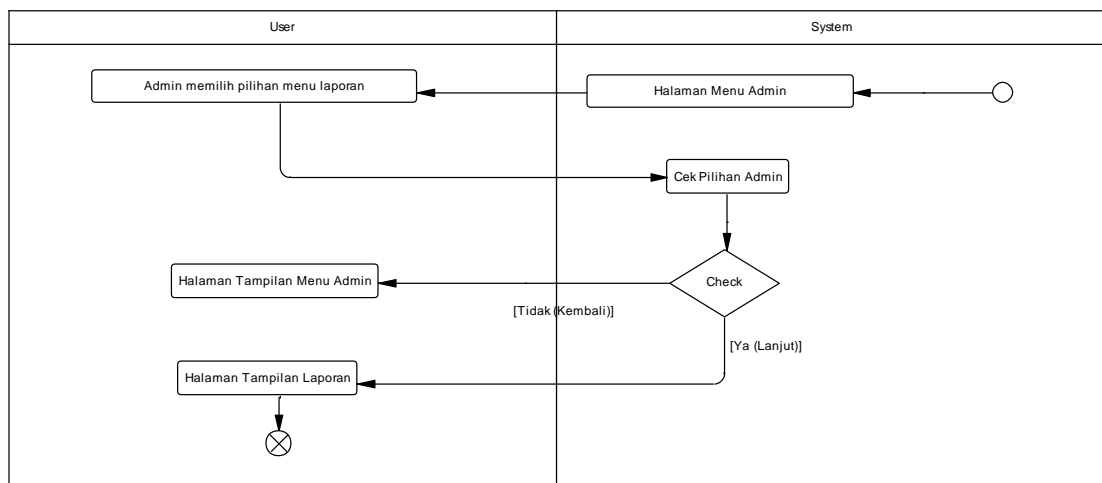
Desain halaman tampilan menu diskon admin terdapat pada Gambar 3.50. Di bagian diskon, admin dapat mengatur diskon apa saja yang akan diberlakukan bagi customer yang bertransaksi di Rumah Makan X.

Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Jenis Pembayaran	Kategori	Jenis Pembelanjaan	Potongan

Gambar 3.50. Desain Tampilan Menu Diskon Admin

### 3.5.24. Menu Laporan Admin

*Activity Diagram* Menu Laporan Admin dapat dilihat pada Gambar 3.51. Di bagian laporan, admin dapat melihat laporan transaksi pesanan di Rumah Makan X berdasarkan dari nomor pesanan, tanggal, dan nomor mejanya.



Gambar 3.51. *Activity Diagram* Menu Laporan Admin

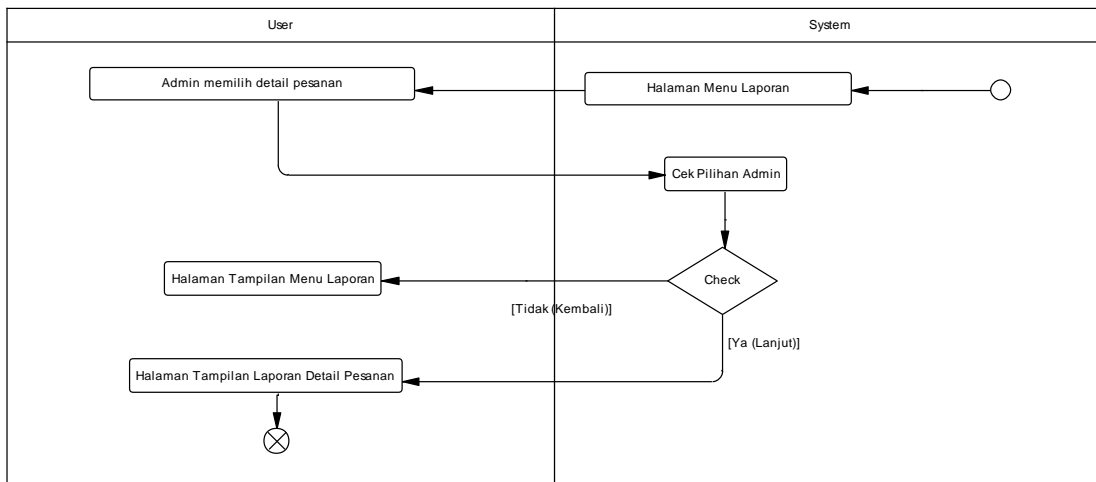
Desain halaman tampilan menu laporan admin terdapat pada Gambar 3.52. Admin dapat melihat laporan transaksi pesanan di Rumah Makan X berdasarkan dari nomor pesanan, tanggal, dan nomor mejanya.

Laporan			
Nomor Pesanan	Tanggal	Nomor Meja	Detail

Gambar 3.52. Desain Tampilan Menu Laporan Admin

### 3.5.25. Laporan Detail Pesanan

*Activity Diagram* Laporan Detail Pesanan dapat dilihat pada Gambar 3.53. Di bagian laporan detail pesanan, admin dapat melihat dengan lebih jelas detail dari laporan transaksi pesanan yang sudah terjadi di Rumah Makan X. Ada nomor pesanan, nomor meja, item, jumlah, harga, dan subtotal dari pesanan tersebut.



Gambar 3.53. Activity Diagram Laporan Detail Pesanan

Desain halaman tampilan laporan detail pesanan terdapat pada Gambar 3.54. Admin dapat melihat dengan lebih jelas detail dari laporan transaksi pesanan yang sudah terjadi ada nomor pesanan, nomor meja, item, jumlah, harga, dan subtotal dari pesanan tersebut.

No	Kode	Lantai	Jam	Pelanggan	SubTotal	Diskon	Serv.	Pajak	Tot.Menu
Jumlah	Nama Menu	Harga@	SubTotal@	Diskon@	Total@	Total			
1	010117	Lt.2	10:27-11:00	Rudy	126.000	0	6.000	13.000	145.0000
2	Gado-gado	18.000	36.000	0	36.000	36.000			
3	Bebek Goreng	24.000	72.000	0	72.000	72.000			
2	Es Kelapa Muda	9.000	18.000	0	18.000	18.000			
2	010118	Lt.1	10:30-12:00	Budi	52.000	0	2.600	5.200	59.800
1	Ayam Penyet	21.000	21.000	0	21.000	21.000			
1	Nasi Putih	4.000	4.000	0	4.000	4.000			
1	Es Teh Manis	4.000	4.000	0	4.000	4.000			
1	Es Putar	13.000	13.000	10%	1.300	11.700			
1	Es Cendol	14.000	14.000	5%	700	13.300			

Gambar 3.54. Desain Tampilan Laporan Detail Pesanan