

## 4. IMPLEMENTASI SISTEM

Teori-teori dan desain sistem yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya akan diimplementasikan dalam aplikasi yang siap digunakan. Implementasi sistem yang dibahas terdiri dari koneksi *database* dan implementasi program.

Tabel 4.1. Tabel Daftar Hubungan Fitur, Activity Diagram, dan Segmen Program

<b>Nama Fitur</b>	<b>Activity Diagram</b>	<b>Segmen Program</b>
Login ( <i>Android</i> )	Activity Diagram 3.5.	4.1.
Menu Utama	Activity Diagram 3.7.	4.2.
Detail Menu	Activity Diagram 3.9.	4.3.
Cart Order Pesanan	Activity Diagram 3.11.	4.4.
Edit Cart Order Pesanan	Activity Diagram 3.13.	4.5.
Login ( <i>Dekstop</i> )	Activity Diagram 3.15.	4.6.
Kitchen	Activity Diagram 3.17.	4.7.
Semua Menu	Activity Diagram 3.19.	4.8.
Panggil Waitress	Activity Diagram 3.21.	4.9.
Lihat Yang Sudah Dipesan	Activity Diagram 3.23.	4.10.
Pilihan Pembayaran Customer	Activity Diagram 3.25.	4.11.
Pembayaran Kasir	Activity Diagram 3.27.	4.12.
FAQ Saran dan Komentar	Activity Diagram 3.29.	4.13.
Menu Admin	Activity Diagram 3.31.	4.14.
Menu Item Admin	Activity Diagram 3.33.	4.15.
Admin Tambah Item	Activity Diagram 3.35.	4.16.
Admin Update Item	Activity Diagram 3.37.	4.17.
Resep Item Admin	Activity Diagram 3.39.	4.18.
Menu User Admin	Activity Diagram 3.41.	4.19.
Menu Bahan Admin	Activity Diagram 3.43.	4.20.
Pengaturan Stock Bahan	Activity Diagram 3.45.	4.21.
Ubah Stock	Activity Diagram 3.47.	4.22.
Menu Diskon Admin	Activity Diagram 3.49.	4.23.
Menu Laporan Admin	Activity Diagram 3.51.	4.24.
Laporan Detail Pesanan	Activity Diagram 3.53.	4.25.

## 4.1. Koneksi Database

### 4.1.1. Koneksi Database MySQL

Koneksi *database* diperlukan untuk dapat mengakses, menambah, dan mengelola data yang tersimpan. Koneksi *database* menghubungkan antara program dengan database MySQL. Koneksi *database* dibuat pada file “conn.php” dan terdapat juga pada *source code* di beberapa file php. *Source code* koneksi *database* program dapat dilihat pada Segmen Program 4.1.

Segmen Program 4.1. *Source Code* Koneksi Database MySQL

```
<?php
    session_start();
    $conn=mysqli_connect("localhost","root","","test");
```

### 4.1.2. Login User (Customer) di Android

Halaman *login* dibutuhkan untuk melakukan autentikasi terlebih dahulu. Sistem menyediakan halaman *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 dengan menampilkan “informasi pengecekan login”. Jika *username* dan *password* salah, sistem akan menampilkan “*username* atau *password* anda salah”. Jika server mengalami masalah dan tidak terhubung, sistem akan menampilkan “server tidak ditemukan”. Jika benar, sistem akan mengarahkan admin ke tampilan halaman menu awal admin. *Source code* MainActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.2.

Segmen Program 4.2. *Source Code* MainActivity.java

```
public void login(View v)
{
    EditText etPassword=(EditText) findViewById(R.id.etPassword);
    EditText etUsername=(EditText) findViewById(R.id.etUsername);
    try
    {
        LoginTask lg = new LoginTask();
        String username=
URLLEncoder.encode(etUsername.getText().toString(), "utf-8");
        String
password=URLLEncoder.encode(etPassword.getText().toString(), "utf-8");
        String url =
ip+"login.php?username="+username+"&password="+password;
        System.out.println(url);
        lg.execute(url);
    }
}
```

#### Segmen Program 4.2. *Source Code MainActivity.java (lanjutan)*

```
class LoginTask extends AsyncTask<String, Void, String>
{
    ProgressDialog dialog = new ProgressDialog(MainActivity.this);

    private String readStream(InputStream in) {
        StringBuilder sb = new StringBuilder();
        try {
            BufferedReader reader = new BufferedReader(new
InputStreamReader(in));
            String nextLine = "";
            while ((nextLine = reader.readLine()) != null) {
                sb.append(nextLine);
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
        return sb.toString();
    }
}
```

#### 4.1.3. Menu Utama

Di menu utama, *user* dapat memilih kategori menu. Pilihan kategori menyanya berupa makanan, minuman, snack, dan dessert. Di menu utama juga terdapat cart order pesanan untuk melihat pesanan apa saja yang sudah dipesan customer, lihat semua pesanan, lihat semua menu, dan *button* untuk memanggil *waitress*. *Source Code* MenuUtamaActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.3.

#### Segmen Program 4.3. *Source Code MenuUtamaActivity.java*

```
public void loadMenu()
{
    try
    {
        MenuTask lg = new MenuTask();
        String url = MainActivity.ip+"daftarkategori.php";
        System.out.println(url);
        lg.execute(url);
    }
    catch (Exception ex)
    {
    }
}

class MenuTask extends AsyncTask<String, Void, String>
```

Segmen Program 4.3. *Source Code* MenuUtamaActivity.java (lanjutan)

```
{
    ProgressDialog dialog = new
ProgressDialog(MenuUtamaActivity.this);
    private String readStream(InputStream in) {
        StringBuilder sb = new StringBuilder();

        try {
            BufferedReader reader = new BufferedReader(new
InputStreamReader(in));
            String nextLine = "";
            while ((nextLine = reader.readLine()) != null) {
                sb.append(nextLine);
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
        return sb.toString();
    }
    class WaitressTask extends AsyncTask<String, Void, String>
    {
        ProgressDialog dialog = new
ProgressDialog(MenuUtamaActivity.this);
        private String readStream(InputStream in) {
            StringBuilder sb = new StringBuilder();
            try {
                BufferedReader reader = new BufferedReader(new
InputStreamReader(in));
                String nextLine = "";
                while ((nextLine = reader.readLine()) != null) {
                    sb.append(nextLine);
                }
            } catch (Exception e) {
                e.printStackTrace();
            }
            return sb.toString();
        }
    }
}
```

#### 4.1.4. Tampilan Menu

Di tampilan menu pada aplikasi ini terdapat gambar - gambar menu makanan, minuman, snack,dan dessert yang dapat dipesan. Selain gambar terdapat juga harga,sedikit rincian mengenai menu tersebut dan fitur search untuk mencari menu apa yang ingin customer pesan. *Customer* tinggal men-klik pada gambar yang diinginkan dan akan langsung tersimpan pada *cart order* pesanan *customer*.. *Source Code* DetailMenuActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.4.

Segmen Program 4.4. *Source Code* DetailMenuActivity.java

```
public void loadItem()
{
    try
    {
        String keyword=
        URLEncoder.encode(etSearch.getText().toString(), "utf-8");
        ItemTask lg = new ItemTask();

        String url = "";
        if (kt!=null)
        {

url=MainActivity.ip+"daftaritem.php?id="+kt.kategoriID+"&keyword="+keywor
d;
        }
        else {
            url=MainActivity.ip+"daftaritem.php?id=-
1&keyword="+keyword;
        }

//MainActivity.ip+"daftaritem.php?id="+kt.kategoriID+"&keyword="+keyword;
        System.out.println(url);
        lg.execute(url);
    }
    catch (Exception ex)
    {
        ex.printStackTrace();
    }
}

class ItemTask extends AsyncTask<String, Void, String>
{
    ProgressDialog dialog = new
    ProgressDialog(DetailMenuActivity.this);

    private String readStream(InputStream in) {
        StringBuilder sb = new StringBuilder();
        try {
            BufferedReader reader = new BufferedReader(new
            InputStreamReader(in));
            String nextLine = "";
            while ((nextLine = reader.readLine()) != null) {
                sb.append(nextLine);
            }
        } catch (Exception e)
```

#### Segmen Program 4.4. *Source Code* DetailMenuActivity.java (lanjutan)

```
{
    e.printStackTrace();
}
return sb.toString();
catch (Exception ex)
{
    Toast.makeText(getApplicationContext(), "Server tidak
ditemukan", Toast.LENGTH_LONG).show();
    ex.printStackTrace();
}
}
```

#### 4.1.5. Cart Order Pesanan

Pada *cart order pesanan* dapat dilihat pesanan apa saja yang sudah diinput. Pesanan berupa nama menu, harga, jumlah, perkiraan waktu serving, dan subtotal harga dari pesanan tersebut. Subtotal adalah totalan harga dari semua menu pesanan yang sudah diinput.. Setelah itu data pesanan akan dikirim ke dapur. Tapi sebelum dikirim, customer bisa mengedit terlebih dahulu daftar pesanannya untuk memastikan apakah pesanan yang diinputkan sudah betul atau tidak. *Source Code* ViewShoppingCartActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.5.

#### Segmen Program 4.5. *Source Code* ViewShoppingCartActivity.java

```
public void simpanShoppingCart(View v)
{
    try
    {
        JSONArray ja=new JSONArray();
        for (int i=0;i<General.shoppingCart.size();i++)
        {
            JSONObject jo=new JSONObject();

            jo.put("id",General.shoppingCart.get(i).dm.id);
            jo.put("jumlah",General.shoppingCart.get(i).jumlah);
            jo.put("keterangan",General.shoppingCart.get(i).keterangan);
            ja.put(jo);
        }

        String paramBelanja=URLEncoder.encode(ja.toString(),"utf-8");

        SimpanBTask lg = new SimpanBTask();

        String nomeja=MainActivity.user.getString("NoMeja");
        String url =
        MainActivity.ip+"simpanbelanjaan.php?belanja="+paramBelanja+"&noMeja="+no
        meja;

        System.out.println(url);
        lg.execute(url);
    }
    catch (Exception ex)
    {
        ex.printStackTrace();
        int a=1;
    }
}
```

#### 4.1.6. Edit Cart Order Pesanan

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. *Source Code* DetailBelanjaanEditActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.6.

Segmen Program 4.6. *Source Code* DetailBelanjaanEditActivity.java

```
public void hitungSubtotal ()
{
    try {
        int
jumlahBaru=Integer.parseInt(etJumlah.getText().toString());
        db.jumlah=jumlahBaru;
        int subtotal=db.jumlah*db.dm.harga;

        etSubtotal.setText(General.formatAngka(subtotal));
    }
    catch (Exception ex)
    {
        ex.printStackTrace();
    }
}

public void simpan(View v)
{
    result="ok";
    db.keterangan=etKeterangan.getText().toString();
    DetailBelanjaanEditActivity.this.finish();
}

public void batal(View v)
{
    DetailBelanjaanEditActivity.this.finish();
}
}
```

#### 4.1.7. Login User di Dekstop

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. *Source Code* login.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.7.

Segmen Program 4.7. *Source Code* login.php

```
<?php
include "conn.php";
$username=mysqli_real_escape_string($conn,$_GET["username"]);
$password=mysqli_real_escape_string($conn,$_GET["password"]);
$data=array();

$q="SELECT * FROM User WHERE username='$username' AND
password='$password'";
$res=mysqli_query($conn,$q);

if ($row=mysqli_fetch_assoc($res))
{
    $data["found"]="ok";
    $data["user"]=$row;
}
echo json_encode($data);
?>
```

**4.1.8. Kitchen**

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*. *Source Code* detailpesanan.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.8.

Segmen Program 4.8. *Source Code* detailpesanan.php

```
<?php
if (isset($_GET["id"]))
{
    $id=mysqli_real_escape_string($conn,$_GET["id"]);
}
if ($_POST)
{ $id_i=$_POST["id"];
```

Segmen Program 4.8. *Source Code* detailpesanan.php (lanjutan)

```
$jumlah_selesai_i=$_POST["jumlah_selesai"];
for ($i=0;$i<count($id_i);$i++)
{
    $jumlah_s=$jumlah_selesai_i[$i];
    $id_s=$id_i[$i];
    $q="UPDATE detail_belanjaan SET jumlah_selesai=" .
    $jumlah_s . " WHERE id=" . $id_s . " ";
    mysqli_query($conn,$q);
}

$q="SELECT SUM(jumlah_selesai) as j_selesai,SUM(jumlah) as jml
FROM detail_belanjaan WHERE header_id=" . $id . " ";
$res=mysqli_query($conn,$q);
$dataH=mysqli_fetch_assoc($res);
//echo $q;
if ($dataH["j_selesai"]>=$dataH["jml"])
{
    $q="UPDATE belanjaan SET status='3' WHERE id=" . $id . " ";
    mysqli_query($conn,$q);
}
else {
    $q="UPDATE belanjaan SET status='2' WHERE id=" . $id . " ";
    mysqli_query($conn,$q);
}
}
```

#### 4.1.9. Semua Menu

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. *Source Code* MenuUtamaActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.9.

Segmen Program 4.9. *Source Code* MenuUtamaActivity.java

```
public void semuaitem(View v)
{
    DetailMenuActivity.kt=null;
    Intent it=new
Intent(getApplicationContext(),DetailMenuActivity.class);
    startActivityForResult(it,15);
}
```

#### 4.1.10. Panggil Waitress

Pada menu utama juga terdapat *button* panggil *waitress*. Yang jika dipilih akan memberikan notifikasi ke dapur bahwa meja *customer* memanggil *waitress*. *Source Code* MenuUtamaActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.10.

Segmen Program 4.10. *Souce Code* MenuUtamaActivity.java

```
class WaitressTask extends AsyncTask<String, Void, String>
{
    ProgressDialog dialog = new ProgressDialog(MenuUtamaActivity.this);

    @Override
    protected void onPreExecute() {
        dialog.setMessage("Informasi");
        dialog.setTitle("Memanggil waitress");
        dialog.show();
    }
}
```

#### 4.1.11. Lihat Yang Sudah Dipesan

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. *Source Code* MenuUtamaActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.11.

```

public void loadMenu()
{
    try
    {
        MenuTask lg = new MenuTask();
        String url = MainActivity.ip+"daftarkategori.php";
        System.out.println(url);
        lg.execute(url);
    }
    catch (Exception ex)
    {
    }
}

```

#### 4.1.12. Pembayaran Customer

Pada bagian pembayaran customer aplikasi ini, customer dapat melihat terlebih dahulu detail pesanan yang telah mereka lakukan. Detail pesanan berupa nama menu, harga, dan subtotal harga dari pesanan tersebut. Setelah customer mengecek, mereka dapat memilih *button* bayar untuk mengirimkan notifikasi kepada bagian pembayaran kasir jika mereka sudah ingin melakukan pembayaran. Customer dapat memilih akan melakukan pembayaran melalui *cash*, *debit card*, atau *credit card*, dan juga apakah pesannya untuk dine in atau take away. Source Code PembayaranActivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.12.

```

public void bayar(View v)
{
    try
    {
        if (spJenisBelanja.getSelectedItemPosition() >= 0 &&
            spJenisPembayaran.getSelectedItemPosition() >= 0)
        {
            String jenisBelanja =
                URLEncoder.encode(spinnerArray2.get(spJenisBelanja.getSelectedItemPosition()), "utf-8");
            String
                jenisPembayaran = URLEncoder.encode(spinnerArray.get(spJenisPembayaran.getSelectedItemPosition()), "utf-8");
            String
                noMeja = URLEncoder.encode(MainActivity.user.getString("NoMeja"), "utf-8");
            PembayaranTask lg = new PembayaranTask();
            String url =
                MainActivity.ip+"updatepembayaran.php?noMeja="+noMeja+"&jenisPembayaran="+
                jenisPembayaran+"&jenisBelanja="+jenisBelanja+"&diskon="+diskon;
            System.out.println(url);
            lg.execute(url);
        }
    }
}

```

#### Segmen Program 4.12. Source Code PembayaranActivity.java (lanjutan)

```
catch (Exception ex)
{
    ex.printStackTrace();
}

class PembayaranTask extends AsyncTask<String, Void, String>
{
    ProgressDialog dialog = new ProgressDialog(PembayaranActivity.this);
    @Override
    protected void onPreExecute() {
        dialog.setMessage("Informasi");
        dialog.setTitle("Pengiriman data pembayaran");
        dialog.show();
    }

    private String readStream(InputStream in) {
        StringBuilder sb = new StringBuilder();
        try {
            BufferedReader reader = new BufferedReader(new
InputStreamReader(in));
            String nextLine = "";
            while ((nextLine = reader.readLine()) != null) {
                sb.append(nextLine);
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
        return sb.toString();
    }
}
```

#### 4.1.13. Pembayaran Kasir

Pada bagian pembayaran kasir aplikasi ini terdapat *button* bayar untuk mencetak nota bill pesanan *customer*. Pada nota bill terdapat detail pesanan, nomor orderan, tanggal, waktu, nomor meja, nama menu, jumlah, harga, dan subtotal. *Source Code* detailpesanankasir.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.13.

#### Segmen Program 4.13. Source Code detailpesanankasir.php

```
<?php
if (isset($_GET["id"]))
{
    $id=mysqli_real_escape_string($conn,$_GET["id"]);
}
function format(num) {
    num=num*1;
    var p = num.toFixed(2).split(".");
```

Segmen Program 4.13. *Source Code* detailpesanankasir.php (lanjutan)

```

return p[0].split("").reverse().reduce(function(acc, num, i, orig) {
    return num=="-" ? acc : num + (i && !(i % 3) ? ", "
: "") + acc;
    }, "");
}
function ganti(id,jml)
{
$.ajax({url: "service/gantipesanan.php",type: 'GET',data: {
id:id,jml:jml},dataType:'json',success: function(data) {},error: function(e) {}});}
var diskon=0;
var total=<?php echo $jumlah;?>;
function checkDiskon()
{
var noPesanan=$("#no_pesanan").val();
var jenisPembayaran=$("#jenis_pembayaran").val();
var jenisBelanja=$("#jenis_belanja").val();
$.ajax({url: "service/checkdiskon.php",type:
'GET',data: {noPesanan:noPesanan,jenisPembayaran:jenisPembayaran,jenisBelanja:
jenisBelanja},dataType:'json',success: function(data) { diskon=data.potongan;
$("#tdiskon").val(diskon);hitungTotal();},error: function(e) {}});}
function hitungTotal()
{
$("#diskon").html(format(diskon));
var sisa=total-diskon;
$("#gtotal").html(format(sisa));
}
$(document).ready(function()
{
<?php
for ($i=0;$i<count($arrDetail);$i++)

```

Segmen Program 4.13. *Source Code* detailpesanankasir.php (lanjutan)

```
{
$icheck=$arrDetail[$i];
?>
$("#jumlah_selesai<?php echo $icheck;?>").change(function()
{
var jumlah_selesai=$("#jumlah_selesai<?php echo $icheck;?>").val();ganti(<?php
echo $icheck;?>,jumlah_selesai);
//console.log(jumlah_selesai);});
<?php
$("#jenis_belanja").change(function(){checkDiskon();});
$("#jenis_pembayaran").change(function()
{
    checkDiskon();
});
checkDiskon();
});
?>
```

#### 4.1.14. *FAQ* Saran dan Komentar

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* simpan untuk menyimpan hasil saran,kritik,atau komentarnya. *Source Code* faqactivity.java dapat dilihat pada Segmen Program 4.14.

#### Segmenn Program 4.14. *Source Code* faqactivity.java

```
public void simpan(View v)
{
    try
    {
        String saran=etSaran.getText().toString();
        String nama= URLEncoder.encode(etNama.getText().toString(),"utf-8");
        String
alamat=URLEncoder.encode(etAlamat.getText().toString(),"utf-8");
        String
noMeja=URLEncoder.encode(MainActivity.user.getString("NoMeja"),"utf-8");
        SimpanTask lg = new SimpanTask();
        String url =
MainActivity.ip+"simpanfaq.php?nama="+nama+"&saran="+saran+"&alamat="+alamat+"&noMeja="+noMeja;
        System.out.println(url);
        lg.execute(url);
    }
    catch (Exception ex)
    {
        ex.printStackTrace();
    }
}
class SimpanTask extends AsyncTask<String, Void, String>
{
    ProgressDialog dialog = new ProgressDialog(faqactivity.this);
}
```

#### 4.1.15. Menu *Item Admin*

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. *Source Code* item.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.15.

Segmen Program 4.15. *Source Code* item.php

```
<?php
include "../conn.php";
?>
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>

<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
<meta name="description" content="">
```

```

<meta name="author" content="">

<?php
$q="SELECT i.*,k.nama as kategori ".
"FROM item i ".
"INNER JOIN kategori k ON (i.id_kategori=k.id) ";
$res=mysqli_query($conn,$q);
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))

```

#### 4.1.16. Tambah Item Admin

Item menu yang sudah ada di Rumah Makan X dapat ditambahkan lagi..Dengan cara menginputkan nama,harga,lama waktu serving,gambar,dan kategori. *Source Code* tambahitem.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.16.

```

<?php
$q="SELECT * FROM kategori";
$res=mysqli_query($conn,$q);
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))
{
?>
<option value="<?php echo $row["id"];?>">
<?php
echo $row["nama"];
?>
</option>
<?php
}
?>

```

#### 4.1.17. Update Item Admin

Item menu yang sudah ada di Rumah Makan X juga dapat diupdate. Dengan cara mengganti nama,harga,lama waktu serving,gambar,dan kategori. *Source Code* updateitem.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.17.

Segmen Program 4.17. *Source Code* updateitem.php

```
<?php
include "../conn.php";
$Sid="";
if (isset($_GET["id"]))
{
    $Sid=mysqli_real_escape_string($conn,$_GET["id"]);
}
$q="SELECT * FROM item WHERE id='$Sid'";
$res=mysqli_query($conn,$q);
$dataUpdate=mysqli_fetch_assoc($res);
?
```

**4.1.18. Resep *Item Admin***

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. *Source Code* resep.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.18.

Segmen Program 4.18. *Source Code* resep.php

```
<?php
include "../conn.php";
$Sid="";
if (isset($_GET["id"]))
{
    $Sid=mysqli_real_escape_string($conn,$_GET["id"]);
}
$q="SELECT * FROM item WHERE id='$Sid'";

$res=mysqli_query($conn,$q);
$dataItem=mysqli_fetch_assoc($res);

$q="SELECT * ".
"FROM bahan ".
"ORDER BY Nama ASC";
$res=mysqli_query($conn,$q);
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))
{
    $jumlah=0;
    $q="SELECT * FROM detail_item WHERE ItemID='".$dataItem["id"] ."' AND
    BahanID='".$row["BahanID"]."'";
```

Program 4.18. *Source Code* resep.php (lanjutan)

```
//echo $q."<br/>";  
  
$resB=mysqli_query($conn,$q);  
if ($rowB=mysqli_fetch_assoc($resB))  
{  
    $jumlah=$rowB["Jumlah"];  
}  
//echo "Jumlah :".$jumlah."<br/>";  
?>
```

#### 4.1.19. Menu *User Admin*

Di bagian user dapat dilihat siapa saja user yang didaftarkan untuk bisa mengakses aplikasi dari Rumah Makan X. *Source Code* masteruser.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.19.

Segmen Program 4.19. *Source Code* masteruser.php

```
<?php  
$q="SELECT * FROM user";  
$res=mysqli_query($conn,$q);  
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))  
{  
?>  
<tr>  
<td>  
<?php  
echo $row["Username"];  
</td>  
<td>  
<?php  
echo $row["Level"];  
?>  
</td>  
<td>  
<?php  
echo $row["NoMeja"];
```

#### 4.1.20. Menu Bahan *Admin*

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. *Source Code* bahan.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.20.

Segmen Program 4.20.

*Source Code* bahan.php

```
<?php
$q="SELECT * FROM bahan";
$res=mysqli_query($conn,$q);
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))
{
?>
<tr>
<td>
<?php
echo $row["Nama"];
?>
</td>
<td>
<?php
echo $row["Stok"];
?>
```

#### 4.1.21. Pengaturan Stock Bahan

Di bagian ini admin dapat mengatur jumlah stock untuk suatu bahan baku.Admin juga dapat melihat stock masuk,stock keluar,dan stock akhir dari bahan baku tersebut berdasarkan keterangan pemakaian dan tanggalnya. Admin juga dapat melihat dengan mencari berdasarkan tanggal,keterangan,stock masuk,stock keluar,dan stock akhir. *Source Code* aturstok.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.21.

```
<?php
include "../conn.php";
$Sid="";
$dataBahan=array();
if (isset($_GET["id"]))
{
    $Sid=mysqli_real_escape_string($conn,$_GET["id"]);
    $q="SELECT * FROM bahan WHERE BahanID='$Sid'";
    $res=mysqli_query($conn,$q);
    $dataBahan=mysqli_fetch_assoc($res);
}
?>
<?php
$no=1;
$q="SELECT *,DATE_FORMAT(Tanggal,'%d-%M-%Y %h:%i') as tgl FROM
kartu_stok WHERE BahanID='$id' ORDER BY Tanggal DESC";
$res=mysqli_query($conn,$q);
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))
{
?>
<tr>
<td>
<?php
echo $no;
$no++;
?>
</td>
<td>
<?php
echo $row["tgl"];?></td><td>
<?php
```

```

echo $row["Keterangan"];
?></td><td>
<?php
echo $row["StokMasuk"];?></td><td>
<?php
echo $row["StokKeluar"];?></td><td>
<?php
echo $row["StokAkhir"];
?>

```

#### 4.1.22. Ubah Stock Bahan

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. Source Code ubahstok.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.22.

```

<?php
include "../conn.php";
$id="";
$dataBahan=array();
if (isset($_GET["id"]))
{
    $id=mysqli_real_escape_string($conn,$_GET["id"]);
    $q="SELECT * FROM bahan WHERE BahanID='$id'";
    $res=mysqli_query($conn,$q);
    $dataBahan=mysqli_fetch_assoc($res);

    $q="SELECT * FROM kartu_stok WHERE BahanID='$id' ORDER BY
    Tanggal DESC LIMIT 1";
    $res=mysqli_query($conn,$q);
    if ($row=mysqli_fetch_assoc($res))

```

#### 4.1.23. Menu Diskon Admin

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. *Source Code* diskon.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.23.

Segmen Program 4.23.

*Source Code* diskon.php

```
<?php
$q="SELECT *,DATE_FORMAT(tanggalmulai,'%d-%M-%Y') as
tgl_mulai,DATE_FORMAT(tanggalselesai,'%d-%M-%Y') as tgl_selesai FROM
diskon";
$res=mysqli_query($conn,$q);
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))
{?><tr><td>
<?php
echo $row["tgl_mulai"];
?>
</td>
<td style="text-align:right">
<?php
echo $row["tgl_selesai"];
?>
</td>
<td style="text-align:center;">
<?php
echo $row["jenispembayaran"];
?></td><td>
<?php
echo $row["kategori"];
?>
</td><td>
<?php
echo $row["jenispembelanjaan"];
?></td><td>
<?php
echo $row["potongan"];
?>
```

#### 4.1.24. Menu Laporan Admin

Di bagian laporan, admin dapat melihat laporan transaksi pesanan di Rumah Makan X berdasarkan dari nomor pesanan, tanggal, dan nomor mejanya. *Source Code* laporan.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.24.

Segmen Program 4.24. *Source Code* laporan.php

```
<?php
$q="SELECT *,DATE_FORMAT(tanggal,'%d-%M-%Y %h:%i') as wkt FROM
belanjaan ORDER BY tanggal DESC";
$res=mysqli_query($conn,$q);
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))
{
?><tr><td>
<?php
echo $row["id"];
?>
</td><td>
<?php
echo $row["wkt"];
?></td><td>
<?php
echo $row["nomeja"];
?>
```

#### 4.1.25. Laporan Detail Pesanan

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. *Source Code* detailpesananadmin.php dapat dilihat pada Segmen Program 4.25.

Segmen Program 4.25. *Source Code* detailpesananadmin.php

```
<?php
$q="SELECT * ". "FROM belanjaan ". "WHERE id='$id'";
$res=mysqli_query($conn,$q);
$dataBelanjaan=mysqli_fetch_assoc($res);
?>
<?php
$arrDetail=array();
```

Program 4.25. *Source Code* detailpesananadmin.php (lanjutan)

```
$q="SELECTdb.subtotal,db.harga,db.id,i.nama,i.harga,db.jumlah,db.jumlah_seles
    ai,db.jumlah_antar"."FROM detail_belanjaan db"."INNER JOIN item i ON
        (db.item_id=i.id) "."WHERE header_id='$id'";
$res=mysqli_query($conn,$q);
while ($row=mysqli_fetch_assoc($res))
{
array_push($arrDetail,$row["id"]);
?><tr><td>
<?php
echo $row["nama"];
?></td><td>
<?php
echo $row["jumlah"];
?>
</td>
<td style="text-align:right">
<?php
echo number_format($row["harga"]);
?>
</td>
<td style="text-align:right">
<?php
echo number_format($row["subtotal"]);
?>
</td></tr>
<?php
}
?>
```