

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1. Analisis Perancangan Sistem

Analisis perancangan sistem adalah proses mengumpulkan dan menguraikan data sesuai dengan objek untuk menemukan masalah. Analisa perancangan sistem penjualan pada Tampe Bako Coffee Shop merupakan hasil dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya dengan melakukan observasi dan wawancara. Dari masalah yang timbul kemudian dibuatkan perbaikan sistem untuk memenuhi kebutuhan yang diidentifikasi sebelumnya.

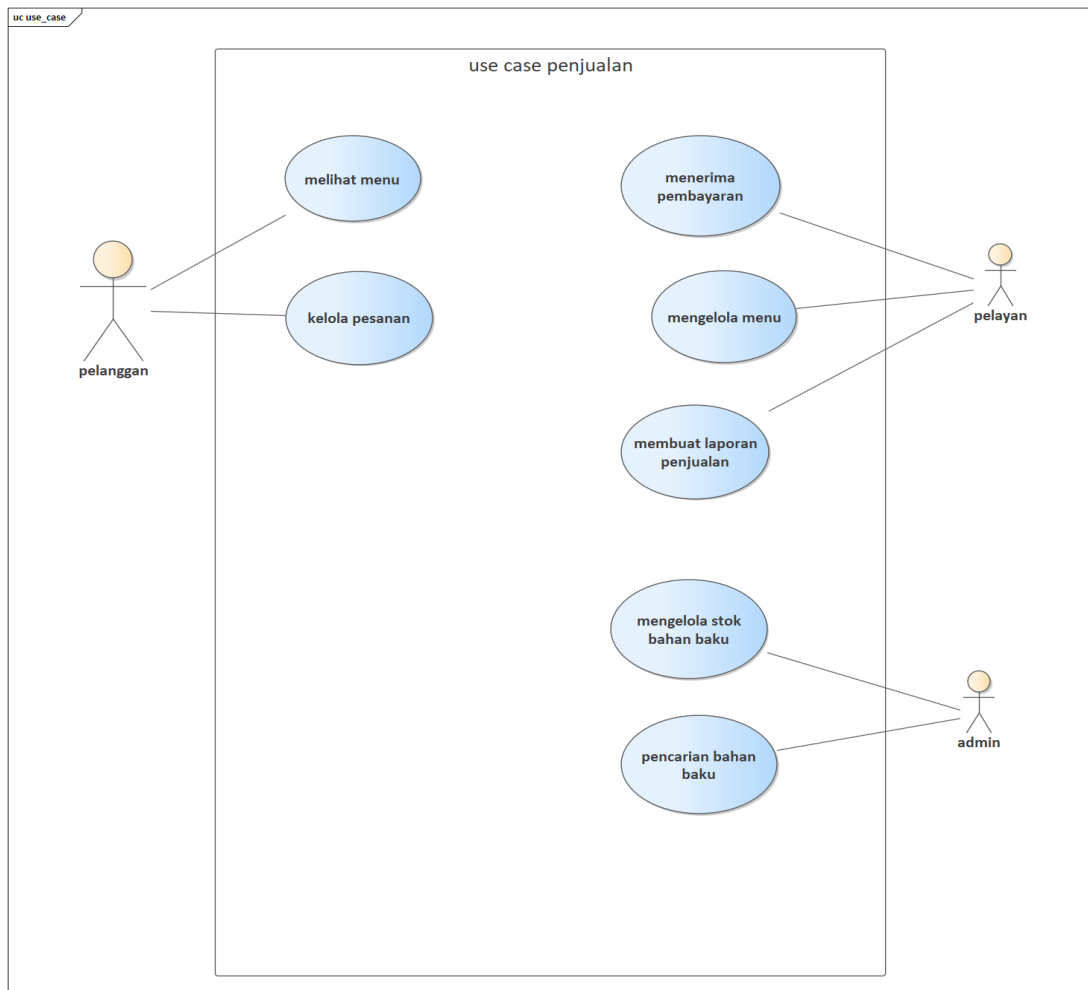
- Untuk merancang sistem penjualan yang sesuai dengan pesyaratan, dibuatkan rancangan alur sistem sebagai ilustrasi dan rancangan antarmuka sesuai dengan sistem penjualan yang akan digunakan.

4.2. Perancangan Diagram Sistem Usulan

Perancangan diagram menggunakan metode SDLC *Waterfall* dengan penggambaran rancangan *Unified Modelling Language* (UML) dalam merancang serta membuat *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, *use case diagram*, spesifikasi *use case*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

4.2.1. Use case diagram

Pada rancangan use case diagram yang telah digambarkan pada **Gambar 4.4** mengenai aktivitas dari setiap aktor terhadap aplikasi dalam proses pemesanan, pencatatan laporan penjualan serta pengelolaan menu dan bahan baku. Terdapat 3 aktor yang dapat mengakses aplikasi yaitu pelanggan, pelayan dan admin. Terdapat juga simbol dan komponen-komponen lain berikut merupakan rancangan use case yang telah dibuat dalam sebagai salah satu proses perancangan sistem, sebagai berikut :



Gambar 4.1 Use Case Diagram
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dari **Gambar 4.4** penjelasan dari kegiatan yang dilakukan oleh aktor terhadap *use case* yang telah dibuat adalah :

- 1) melihat menu, ketika pelanggan masuk kedalam website mereka dapat melihat berbagai macam menu kopi, non kopi serta makanan ringan yang ditawarkan kepada mereka.
- 2) Kelola pesanan, setelah pelanggan memilih menu pelanggan dapat mengubah, menambahkan atau menghapus menu yang mereka pesan sebelum masuk ke pembayaran.

- 3) Menerima pembayaran, setelah semua menu sudah dipesan pelayan menerima pembayaran dari pelanggan agar pesanan dapat segera dibuatkan.
- 4) Mengelola menu, pada menu ini pelayan dapat menambahkan, menghapus atau mengganti menu.
- 5) Membuat laporan penjualan, pelayan dapat memperlihatkan hasil dari penjualan.
- 6) Mengelola bahan baku, admin dapat mengelola bahan baku yang ada pada tampe bako coffee shop.
- 7) Pencarian bahan baku, admin dapat melakukan pencarian pada bahan baku.

4.2.2. Spesifikasi use case

Tabel 4.1 Use Case Spesifikasi Melihat Menu

Use case name	Melihat menu	
Actor	Pelanggan	
Trigger	Masuk kedalam menu home	
PreCondition	Pelanggan melakukan login	
PostCondition	Masuk kedalam menu home	
Succes Scenario	actor	sistem
	1. Pelanggan masuk kedalam aplikasi	2. Menampilkan halaman login
	3. Menginput nama, nomor meja, klik button pesan sekarang	4. Berhasil masuk ke menu <i>home</i>
Alternate flows	-	

Tabel 4.2 Use Case Spesifikasi Kelola Pesanan

Use case name	Kelola pesanan
----------------------	----------------

Actor	Pelanggan	
Trigger	Pesanan dikelola oleh pelanggan	
PreCondition	Pelanggan melakukan login	
PostCondition	Pesanan berhasil dikelola	
Succes Scenario	actor	sistem
	1. Pelanggan klik button tambah	2. Menu masuk kedalam <i>chart</i>
	1a. Pelanggan mengganti kuantiti menu yang dipesan klik button edit untuk mengubah kuantitas	3a. Kuantiti berhasil diubah
	1b. klik button tambah pesanan	2b. menampilkan menu home
	3b. klik tambah pada menu yang diinginkan	4b. Masuk kedalam <i>chart</i>
	1c. klik button <i>delete</i> pada menu	2c. Menghapus menu dari <i>chart</i>
Alternate flows	-	

Tabel 4.3 Use Case Spesifikasi Menerima Pembayaran

Use case name	Menerima pembayaran	
Actor	Pelayan	
Trigger	pembayaran diterima pelayan	
PreCondition	Pelayan melakukan login	
PostCondition	Menu berhasil dikelola	
Succes Scenario	actor	sistem

	1. Pelanggan melakukan pembayaran	2. Menampilkan menu pembayaran
	3. klik bayar	4. Menampilkan Pembayaran berhasil dilakukan
	5. Pelayan melakukan login	6. Berhasil login sebagai pelayan
	7. klik button selesai	8. Pesanan masuk ke tabel selesai
Alternate flows	-	

Tabel 4. 4 Use Case Spesifikasi Mengelola Menu

Use case name	Mengelola Menu	
Actor	Pelayan	
Trigger	Pelayan Mengelola Menu	
PreCondition	Pelayan melakukan Login	
PostCondition	Menu berhasil dikelola	
Succes Scenario	actor	sistem
	1. Pelayan klik button tambah.	2. Menampilkan form tambah menu.
	3. Input gambar, nama masakan, harga, kategori masakan. Klik button tambah	4. berhasil menambahkan Menu baru.
	1a. Pelayan klik button edit	2b. Menampilkan form edit menu
	3b. mengubah data menu(gambar masakan, nama masakan, harga, kategori masakan)	4b. Berhasil mengubah menu

	1c. klik button delete	2c. konfirmasi akan menghapus menu
	3c. klik iya	4c. menu berhasil dihapus
Alternate flows	-	

Tabel 4. 5 Use Case Spesifikasi Membuat Laporan Penjualan

Use case name	Laporan penjualan	
Actor	Pelayan	
Trigger	Rekap Laporan Penjualan	
PreCondition	Pelayan Melakukan Login	
PostCondition	Laporan Penjualan berhasil di cetak	
Succes Scenario	actor	sistem
	1. Pelayan masuk ke menu laporan	2. Menampilkan menu Laporan
	3. Pilih tanggal Penjualan, klik rekap	4.mencetak rekap laporan penjualan
Alternate flows	-	

Tabel 4.6 use case spesifikasi mengelola bahan baku

Use case name	Mengelola bahan baku	
Actor	admin	
Trigger	Admin mengelola bahan baku	
PreCondition	Admin Melakukan Login	
PostCondition	Bahan baku berhasil dikelola	
Succes Scenario	actor	sistem
	1. admin melakukan login	2. Menampilkan halaman admin

	3. klik menu bahan baku	4. Menampilkan menu bahan baku
	5. klik button tambah	6. Menampilkan form tambah bahan baku
	7. Input (gambar bahan baku, quantity) klik submit	8. Berhasil menambahkan bahan baku baru
	1b. ubah jumlah quantity klik button edit	3b. Kuantiti berhasil diubah
	1c. klik button delete	2c. Menampilkan konfirmasi hapus
	3c. Klik iya	4c. Bahan baku berhasil dihapus
Alternate flows	-	

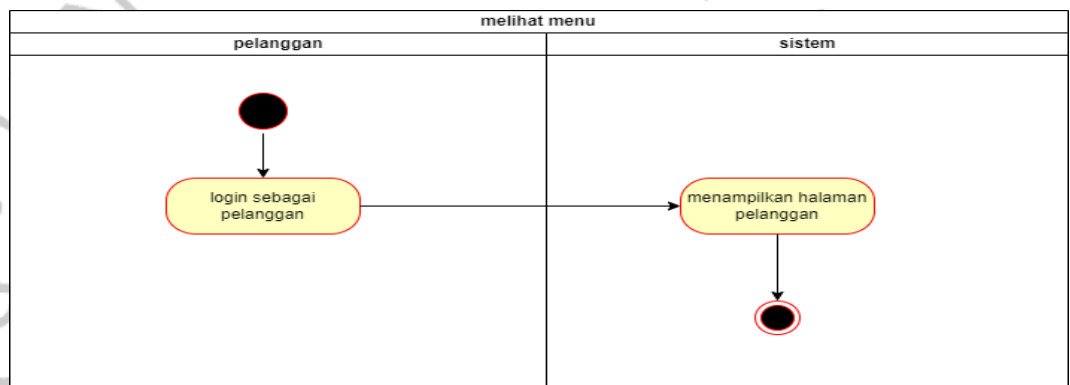
Tabel 4.7 Use Case Spesifikasi Pencarian Bahan Baku

Use case name	Pencarian bahan baku	
Actor	admin	
Trigger	Admin mencari bahan baku	
PreCondition	Admin Melakukan Login	
PostCondition	Bahan baku dicari	
Succes Scenario	actor	sistem
	1. admin melakukan login	2. Menampilkan halaman admin
	3. klik menu bahan baku	4. Menampilkan menu bahan baku
	5. input nama bahan baku pada <i>search bar</i>	6. Berhasil Menampilkan bahan baku
Alternate flows	-	

4.2.3. Activity Diagram

Perancangan *Activity Diagram* dibuat untuk memvisualisasikan alur sebuah sistem apa yang akan dibuat. *Activity diagram* merupakan sebuah diagram yang menunjukkan bagaimana proses-proses aktivitas dilakukan pada sebuah sistem secara beruntun pada aktor. Seperti yang telah digambarkan pada **Gambar 4.2-4.6**.

1. Activity Diagram pemesanan

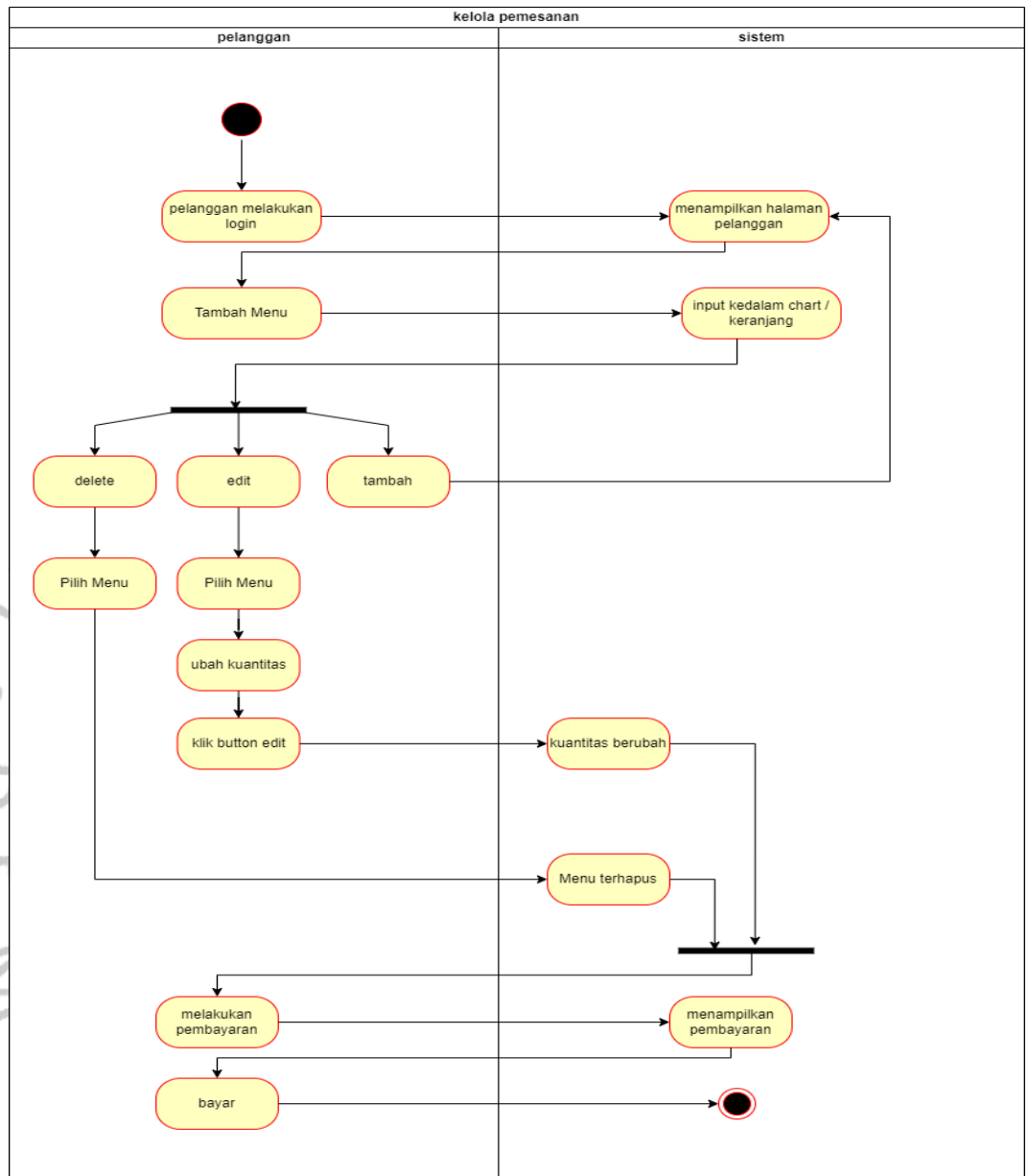


Gambar 4. 2 Activity diagram pemesanan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada activity diagram melihat menu pelanggan melakukan login terlebih dahulu, setelah login pelanggan akan masuk kedalam *home*.

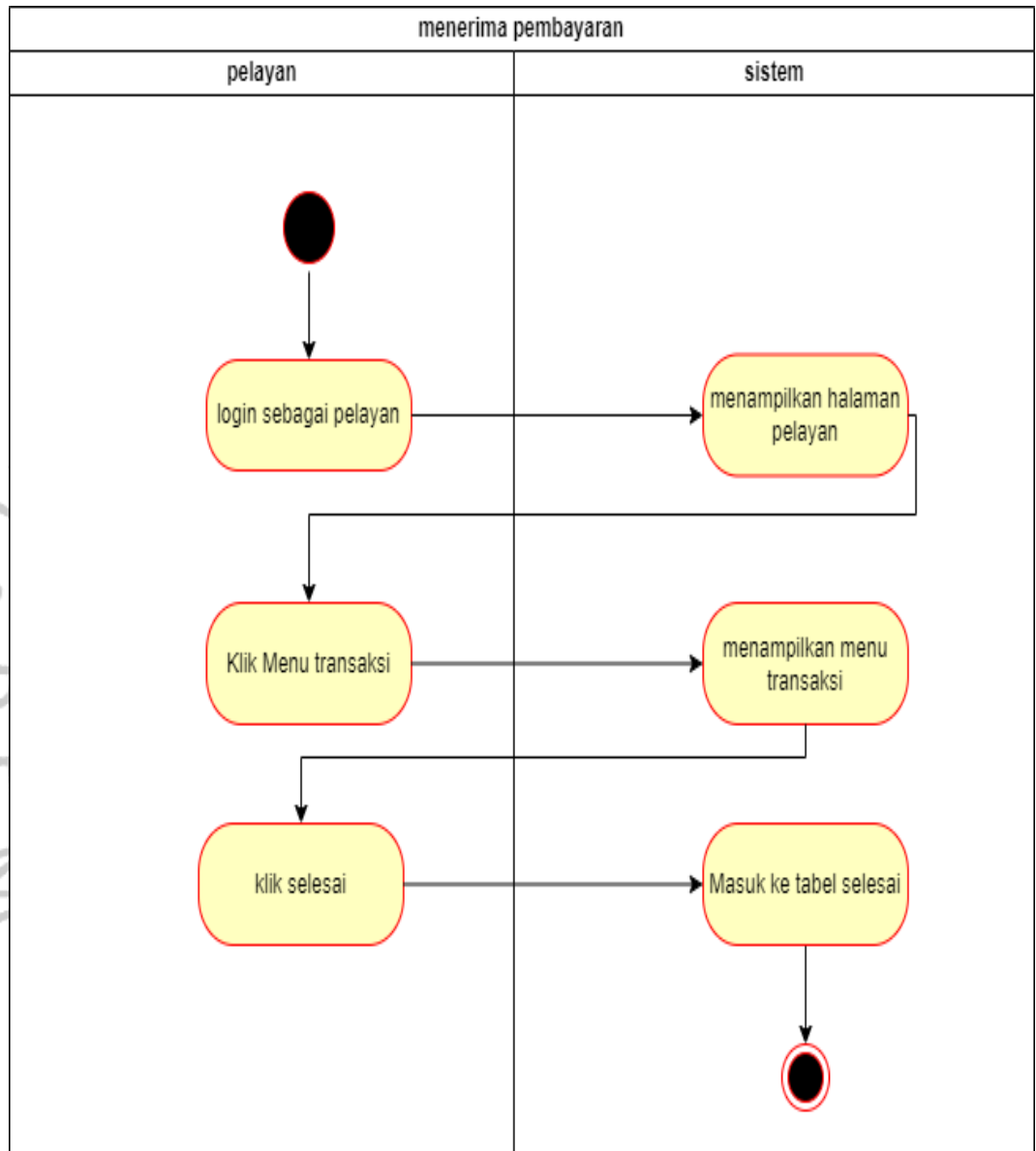
2. Activity diagram Kelola pesanan



Gambar 4. 3 Activity Diagram Kelola Pesanan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada *activity* Kelola pemesanan pelanggan melakukan login terlebih dahulu, setelah berhasil login pelanggan klik button tambah, setelah itu menu akan masuk kedalam *chart*, pelanggan dapat mengelola pesanan dengan mengklik button delete untuk menghapus menu yang dipilih, ubah kuantitas menu yang dipilih kemudian klik button edit, klik button tambah pesanan untuk menambah menu Kembali.

3. Activity diagram menerima pembayaran

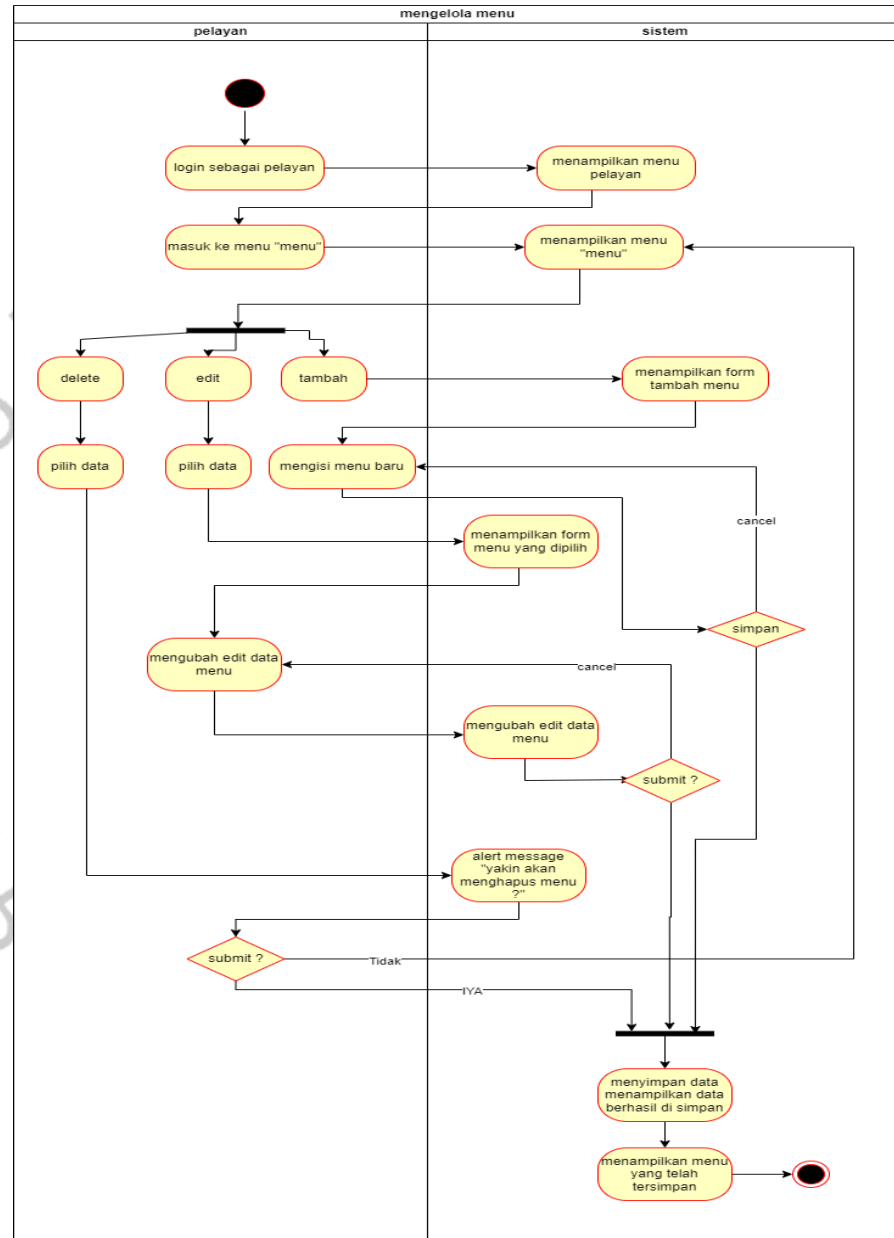


Gambar 4. 4 activity diagram menerima pembayaran

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada *activity* menerima pembayaran pelayan melakukan login, setelah berhasil login akan masuk ke dalam menu pelayan. Pelayan klik menu transaksi kemudian, akan masuk ke dalam menu transaksi. Pelayan mengklik selesai pada tabel yang telah diantar. Pesanan yang telah selesai akan masuk kedalam tabel selesai

4. Activity diagram Kelola menu



Gambar 4. 5 activity diagram Kelola menu

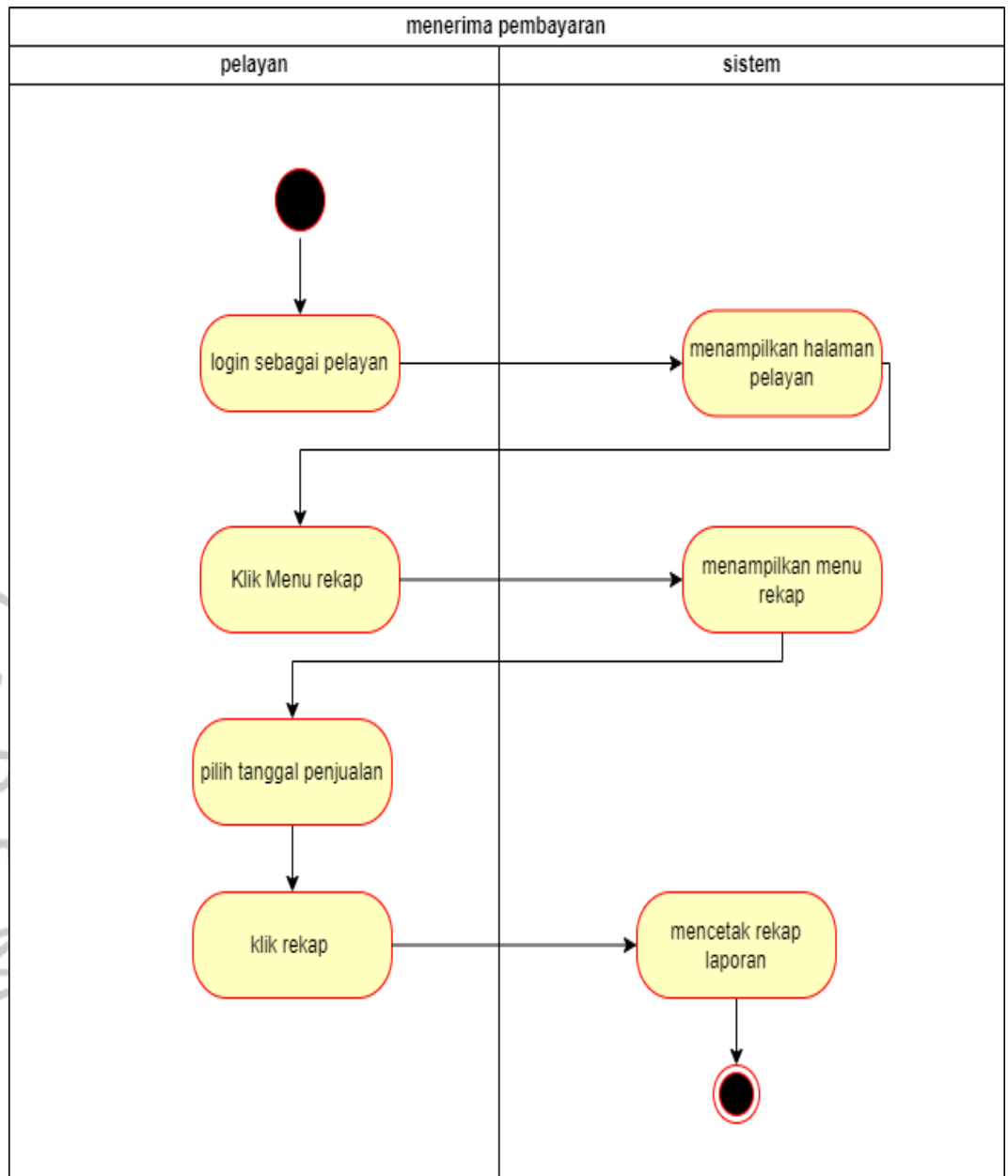
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada *activity* Kelola menu pelayan melakukan login terlebih dahulu, setelah berhasil masuk kedalam menu pelayan, pelayan klik menu “menu” sistem akan

menampilkan menu “menu”. Klik button tambah untuk menambah menu baru, klik edit untuk mengubah menu yang dipilih, klik delete untuk menghapus menu yang dipilih.

5. *Activity diagram* rekap laporan

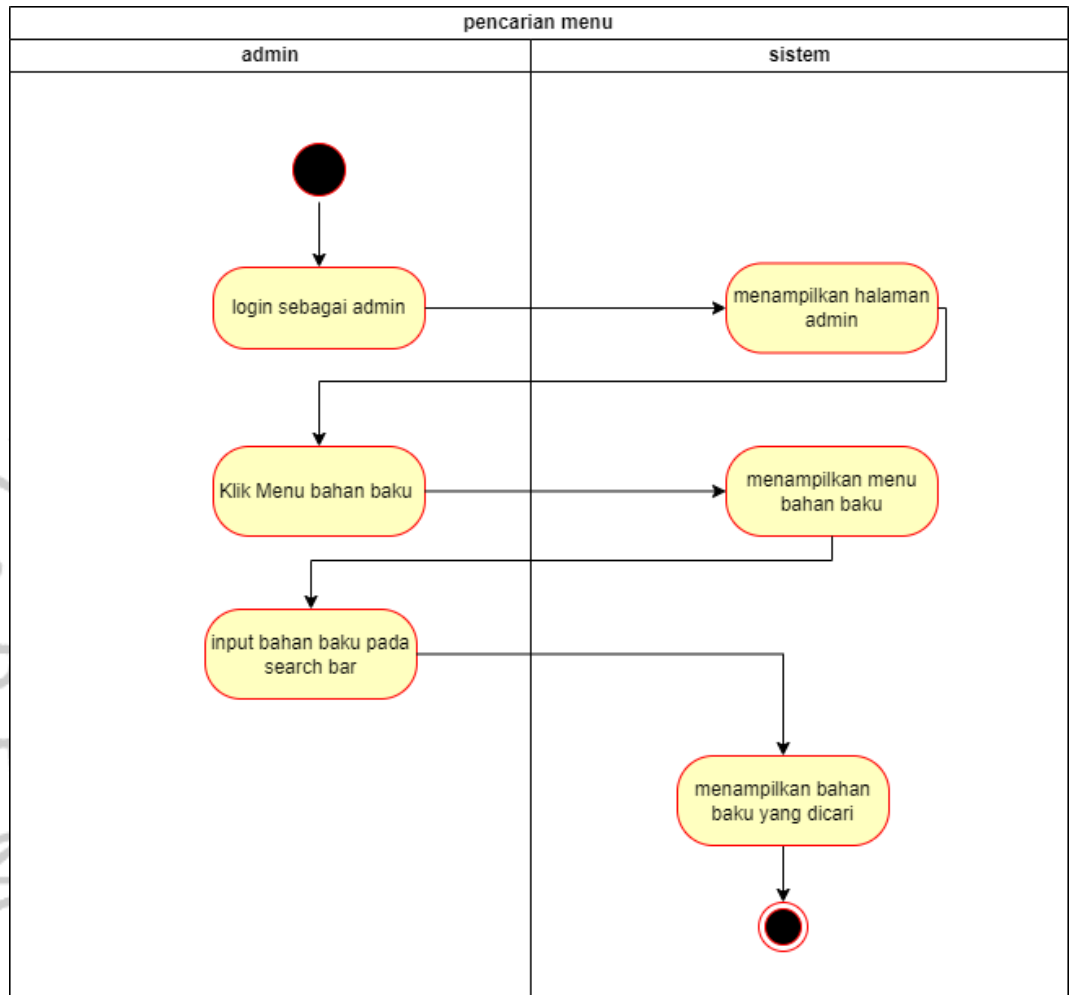




Gambar 4. 6 Activity diagram rekap laporan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada *activity* menerima pembayaran pelayan melakukan login terlebih dahulu, setelah login pelayan klik menu rekap, sistem akan menampilkan menu rekap, pelayan memilih tanggal yang diinginkan kemudian klik rekap, setelah itu sistem akan mencetak laporan penjualan.

6. Activity diagram admin pencarian bahan baku

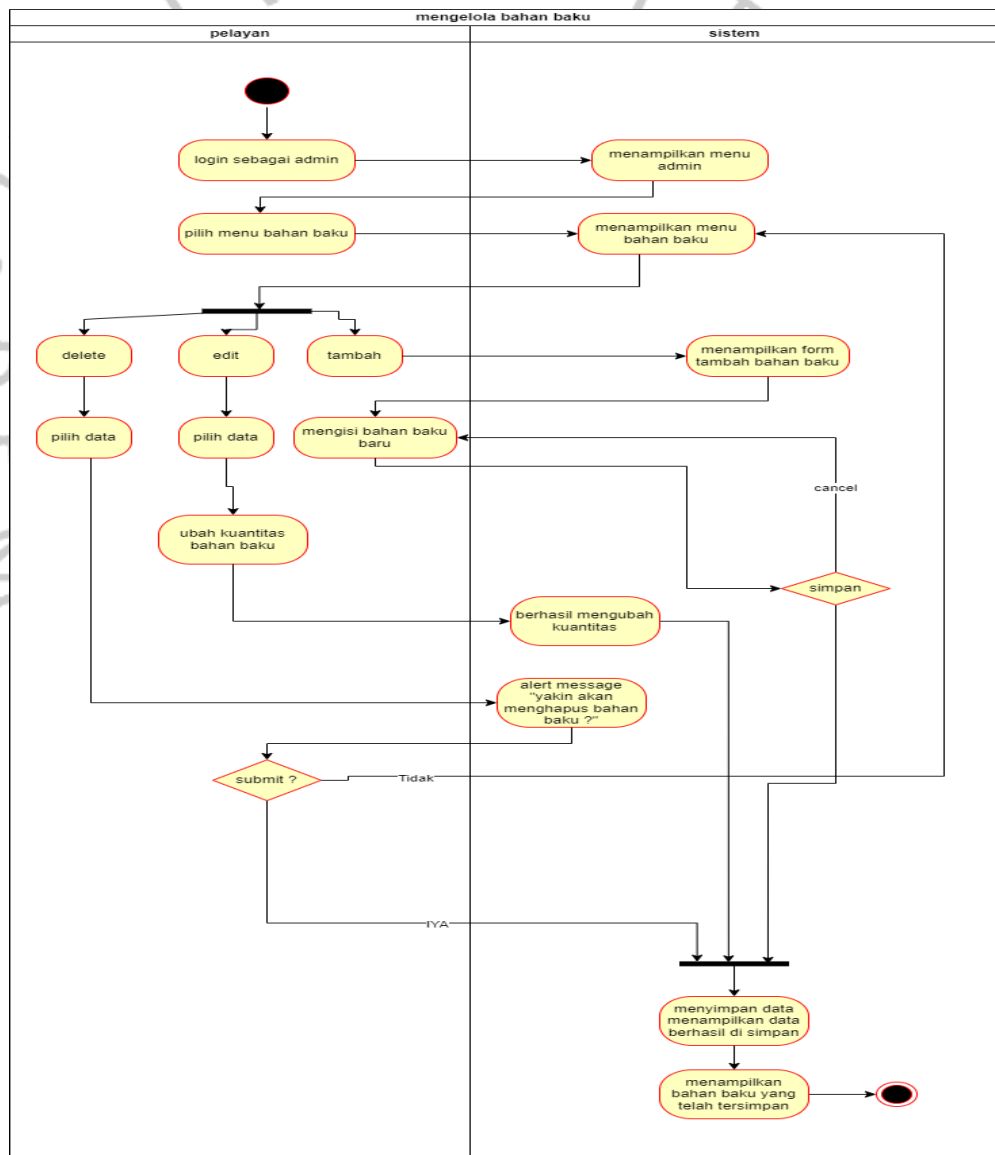


Gambar 4. 7 Activity diagram admin pencarian bahan baku

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada *activity* pencarian bahan baku admin melakukan login sebagai admin terlebih dahulu, setelah masuk dashboard admin klik menu bahan baku, setelah itu admin mencari bahan baku yang dicari. Setelah itu, sistem akan menampilkan menu yang cari oleh admin.

7. Activity diagram Kelola bahan baku



Gambar 4. 8 Activity diagram Kelola bahan baku

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

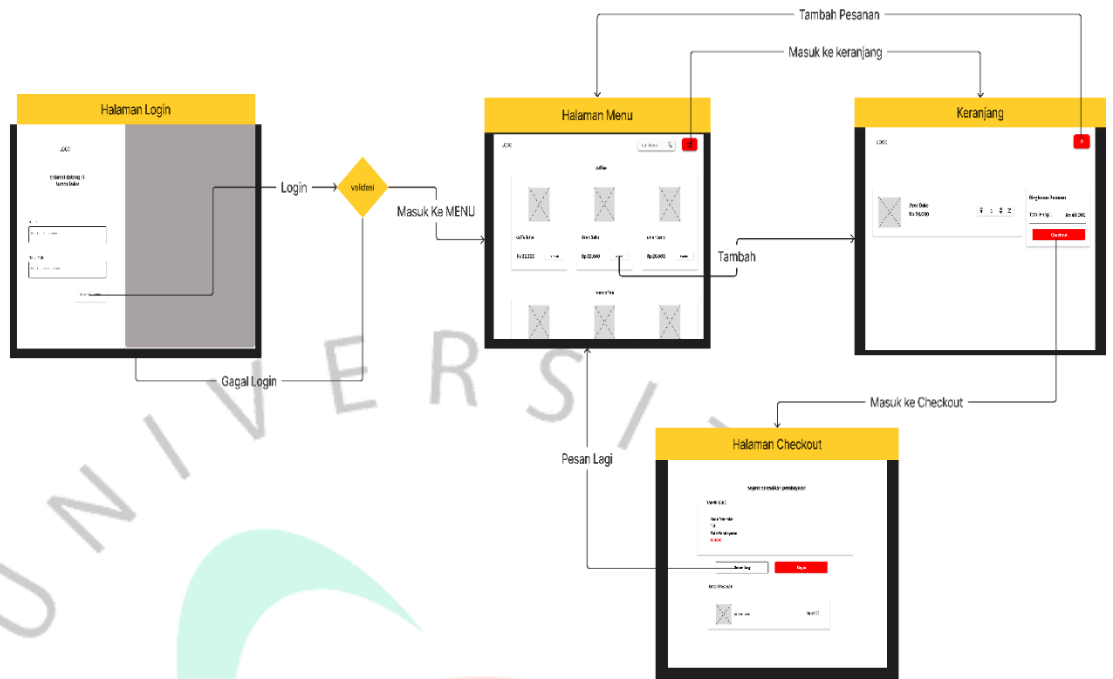
Pada *activity* Kelola bahan baku admin melakukan login sebagai admin terlebih dahulu, setelah berhasil masuk kedalam dashboard admin klik menu bahan baku. Setelah masuk ke menu bahan baku admin klik button tambah untuk menambah bahan baku baru, klik button delete untuk menghapus bahan baku baru, ubah kuantitas bahan baku kemudian klik button edit untuk menyimpan kuantitas bahan baku.

4.2.4. User flow

Perancangan *user flow* dilakukan untuk mengetahui alur atau jalannya aplikasi yang akan dibuat. Tujuan dari pembuatan *user flow* yaitu agar website atau aplikasi mudah dipahami oleh pengguna seperti pada

Gambar 4.9 – 4.12.

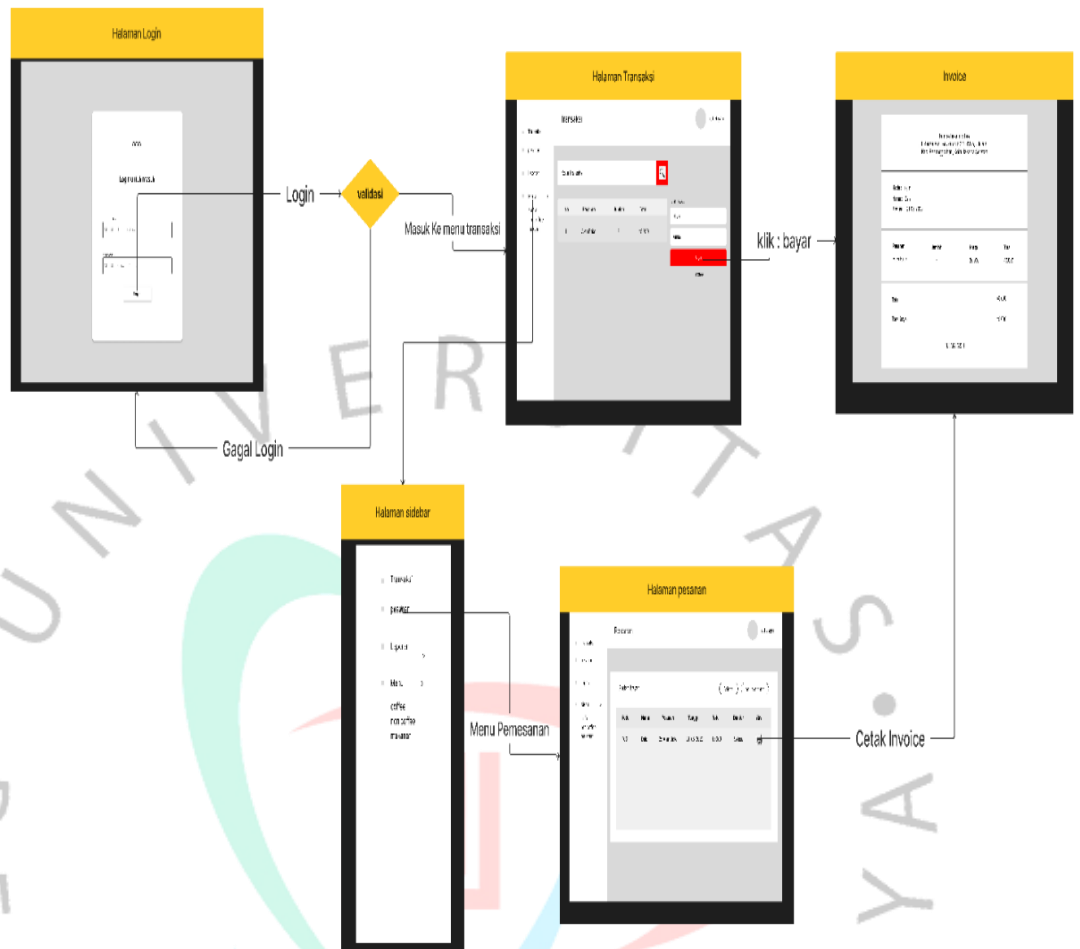
1. User flow pemesanan



Gambar 4.9 *User Flow* Pemesanan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.9** sebelum melakukan pemesanan pelanggan melakukan login terlebih dahulu. Setelah melakukan login pelanggan dapat melakukan pemesanan pada halaman *home* dengan mengklik button tambah yang akan dialihkan ke halaman *cart* setelah itu pelanggan dapat melakukan checkout untuk mengkonfirmasi pembayaran.

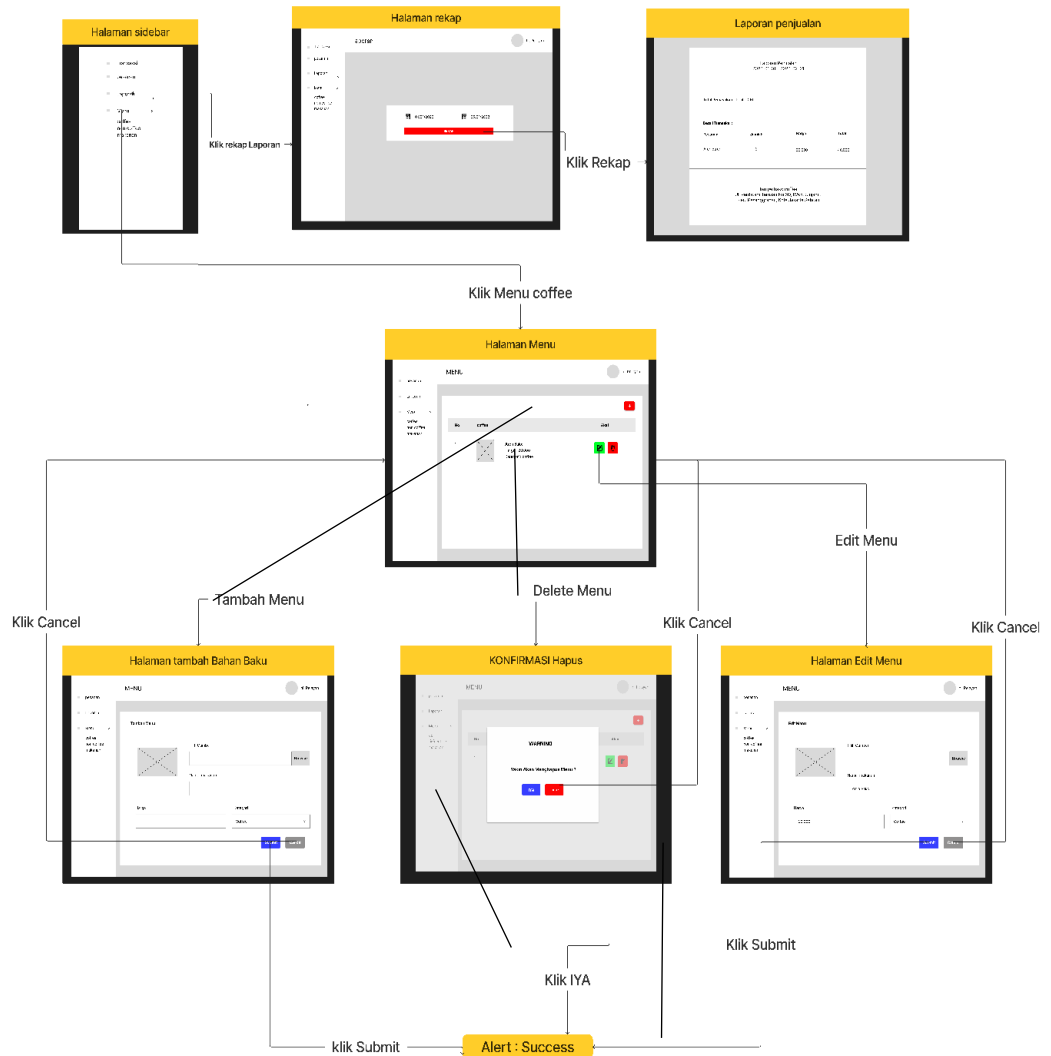
2. User flow pelayan menerima pembayaran



Gambar 4. 10 *User Flow* Menerima Pembayaran
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.10** pelayan melakukan login terlebih dahulu kemudian melakukan masuk ke menu transaksi dan menginput kode pembayaran dari pelanggan. Pelayan input total harga kemudian klik bayar. Setelah itu akan muncul invoice pemesanan.

3. User flow mengelola menu dan rekap laporan

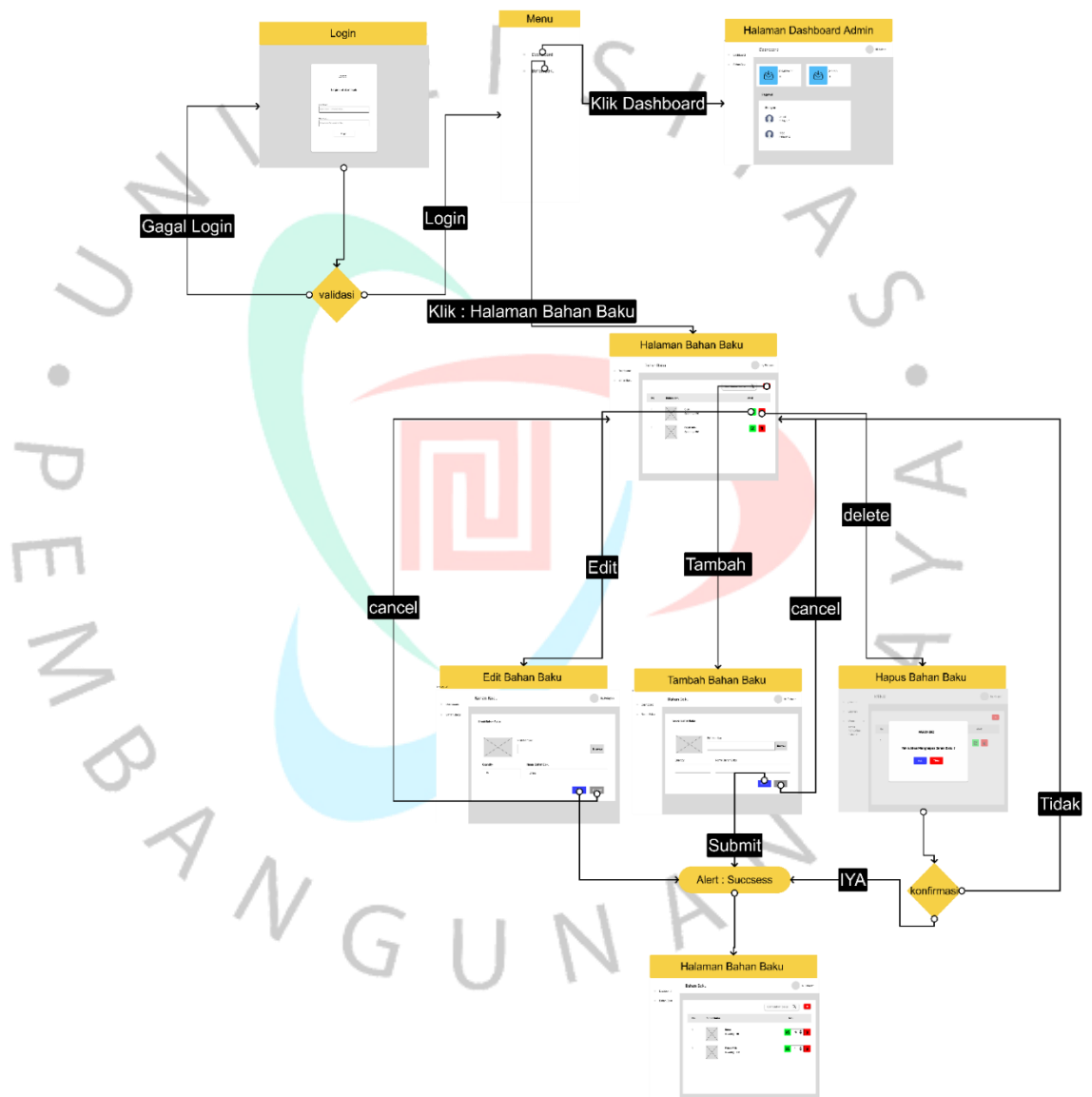


Gambar 4. 11 *User Flow* Mengelola Menu dan Rekap Laporan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.11** pelayan dapat menambahkan menu dengan mengklik button tambah. kemudian, muncul form tambah data menu pelayan dapat menginput nama masakan, harga, gambar masakan dan kategori masakan. Setelah itu pelayan klik submit untuk menyimpan menu baru. Pelayan juga dapat mengubah menu dengan mengklik button edit, dan menghapus menu dengan klik button delete. Selain

mengelola menu pelayan dapat merekap laporan dengan masuk ke menu laporan kemudian, pilih tanggal penjualan dan klik rekap akan muncul laporan penjualan dari tanggal yang telah dipilih oleh pelayan.

4. User flow admin mengelola bahan baku

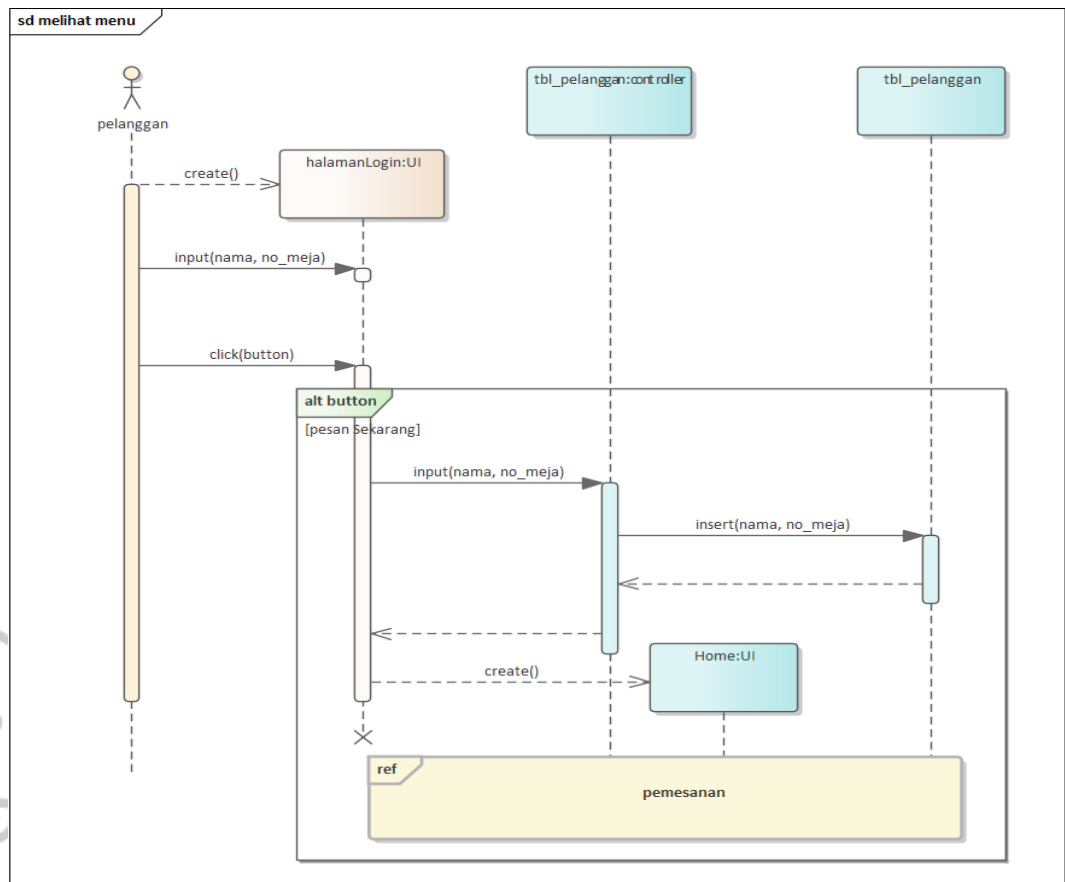


Gambar 4. 12 User Flow Admin Mengelola Bahan Baku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.12** admin melakukan login terlebih dahulu setelah sistem memvalidasi sebagai admin akan di arahkan ke *dashboard* admin. Untuk admin menambahkan bahan baku, admin harus masuk kedalam menu bahan baku kemudian klik tambah yang akan memunculkan form tambah bahan baku, admin menginput gambar bahan baku, nama bahan baku, dan kuantitas bahan baku tersebut. Setelah selesai admin dapat klik submit untuk menyimpan data bahan baku baru. Admin juga dapat mengubah bahan baku dengan klik *button* ubah untuk mengubah dan *button* hapus untuk menghapus.

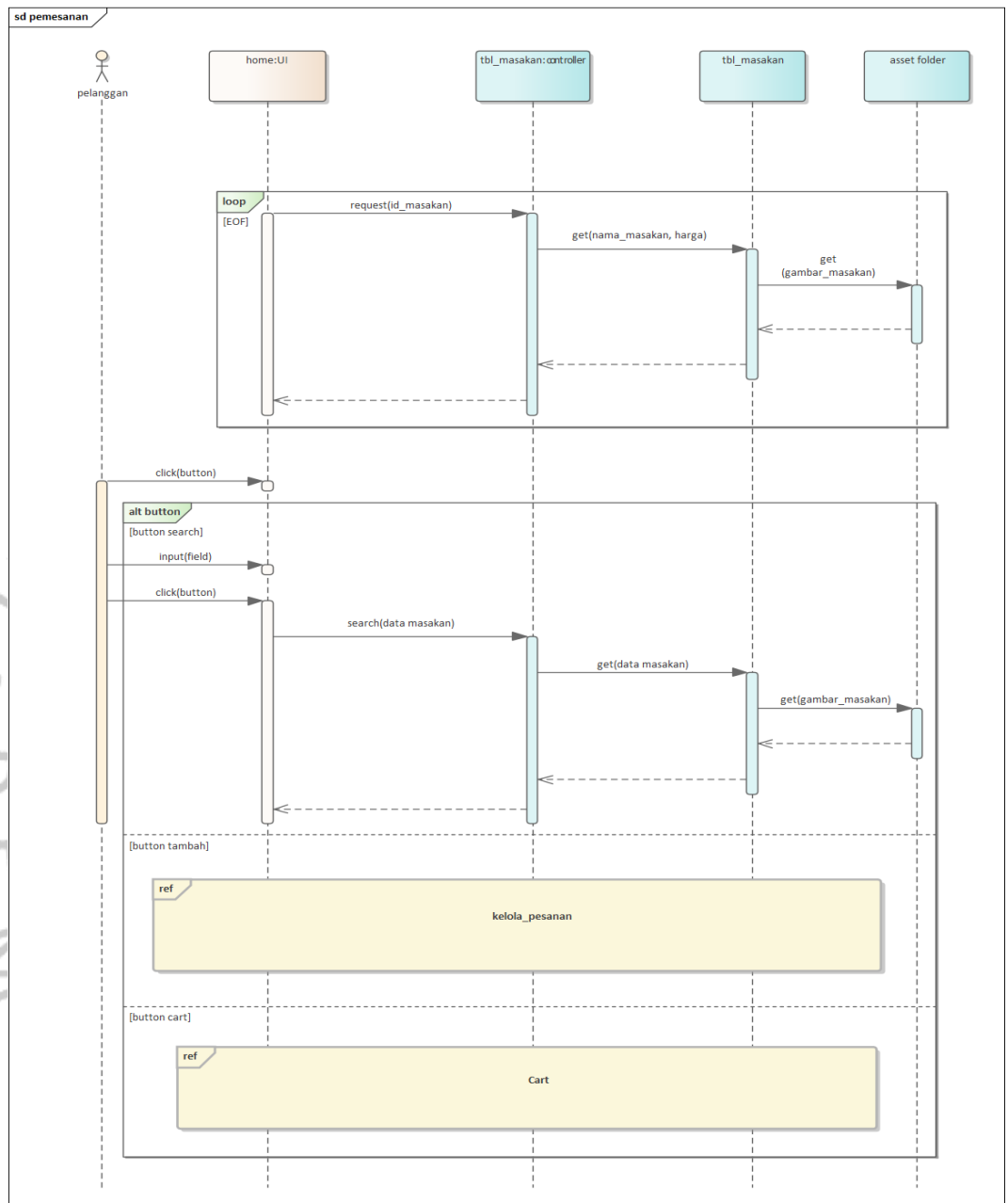
4.2.5. Sequence diagram

sequence diagram merupakan tahapan lanjutan setelah *user flow* dimana pada tahap *sequence diagram* menggambarkan alur dari sistem penjualan secara detail. terdapat beberapa modul dalam *sequence diagram* ini seperti pemesanan dan pengelolaan menu yang dilakukan oleh pelanggan, menerima pembayaran, mengelola menu dan pada pelayan, dan mengelola serta pencarian bahan baku pada admin. Berikut merupakan rancangan sequence diagram yang telah dirancang sebagai berikut :



Gambar 4. 13 *Sequence Diagram* Melihat Menu
 (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

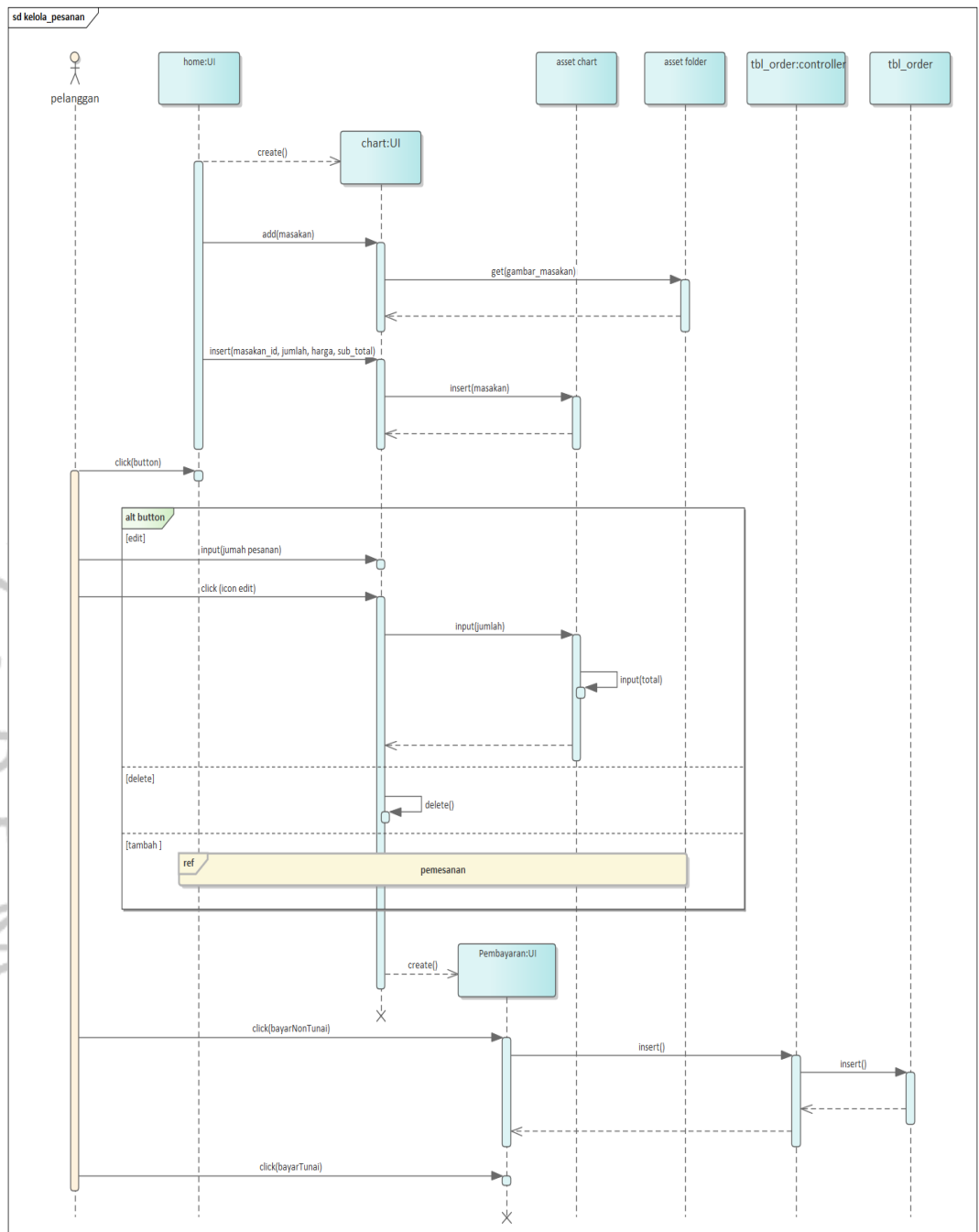
Pada **Gambar 4.13** pelanggan mengisi nama dan nomor meja pada halaman login, kemudian halaman login akan menyimpan data pelanggan yang baru masuk kedalam database kemudian pelanggan akan masuk kedalam menu home untuk dapat melihat menu. Jika pada saat pengisian nomor meja pelanggan salah input tipe menggunakan tulisan bukan angka maka, pelanggan tidak dapat masuk kedalam halaman home.



Gambar 4. 14 *Sequence Diagram* Pemesanan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

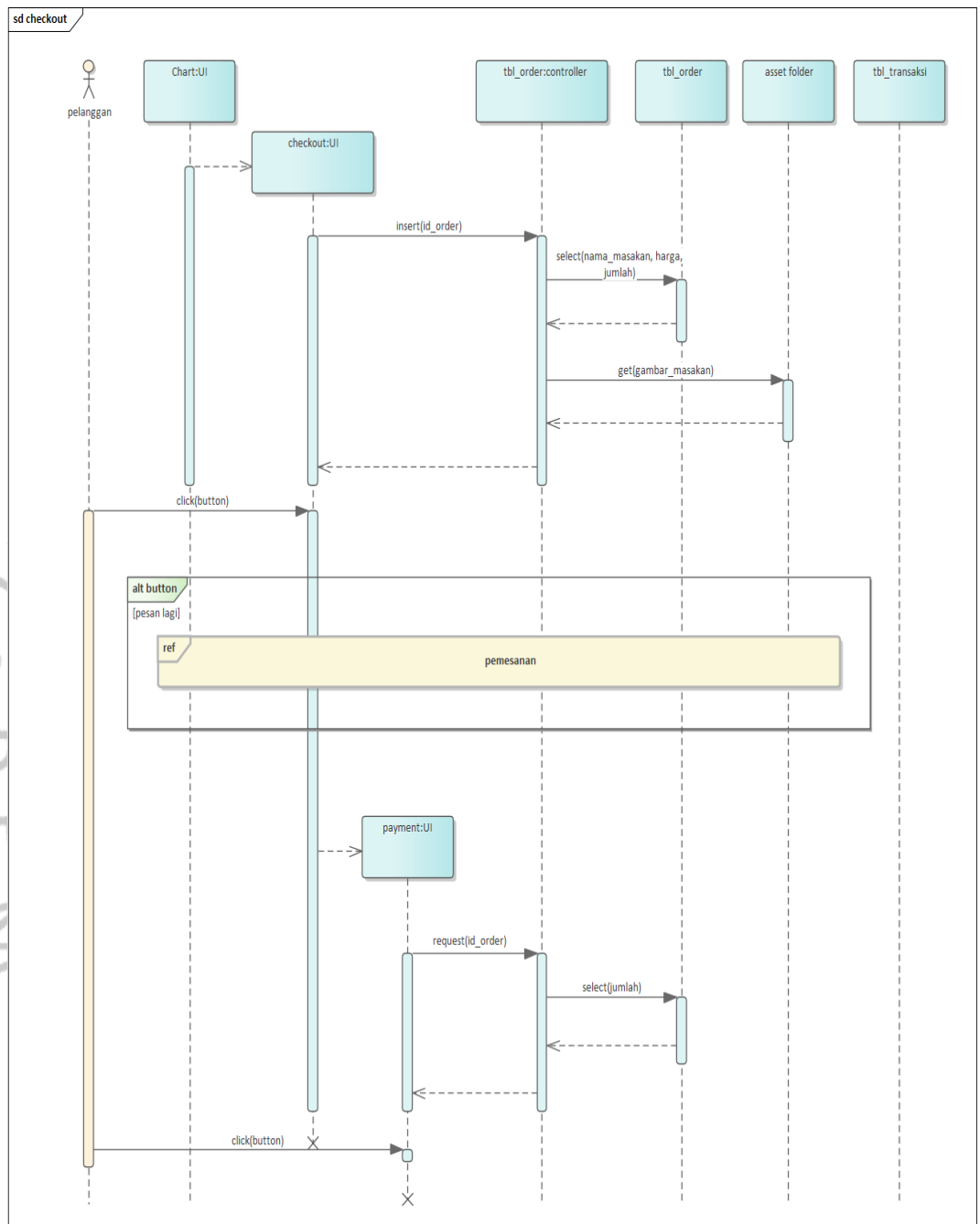
setelah pelanggan berhasil masuk pada **Gambar 4.14** pelanggan akan melihat menu yang ditawarkan pada menu home jika pelanggan ingin mencari menu yang diinginkan masukkan nama menu pada search bar, lalu klik *search*. klik tambah pada menu yang ditawarkan. Ketika sudah klik tambah menu akan masuk kedalam *chart*.



Gambar 4. 15 Sequence Diagram Kelola Pemesanan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

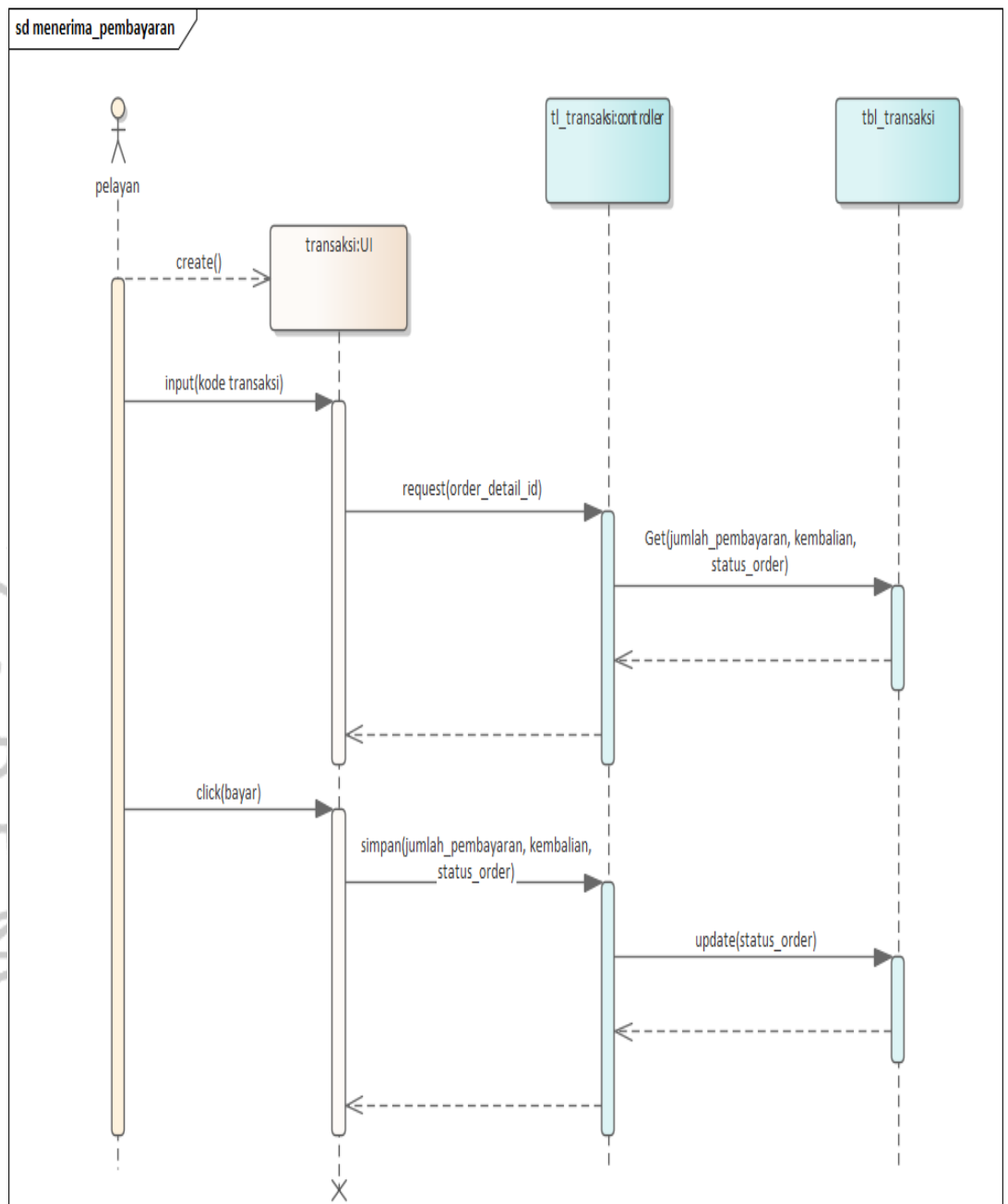
Pada **Gambar 4.15** Untuk mengganti jumlah menu makan pelanggan input menu yang diinginkan kemudian klik button edit. Jika ingin menghapusnya klik button delete. jika ingin menambahkan menu klik tambah pesanan dan akan Kembali ke menu home. Jika sudah selesai pelanggan dapat klik checkout.



Gambar 4. 16 Sequence Diagram Checkout

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

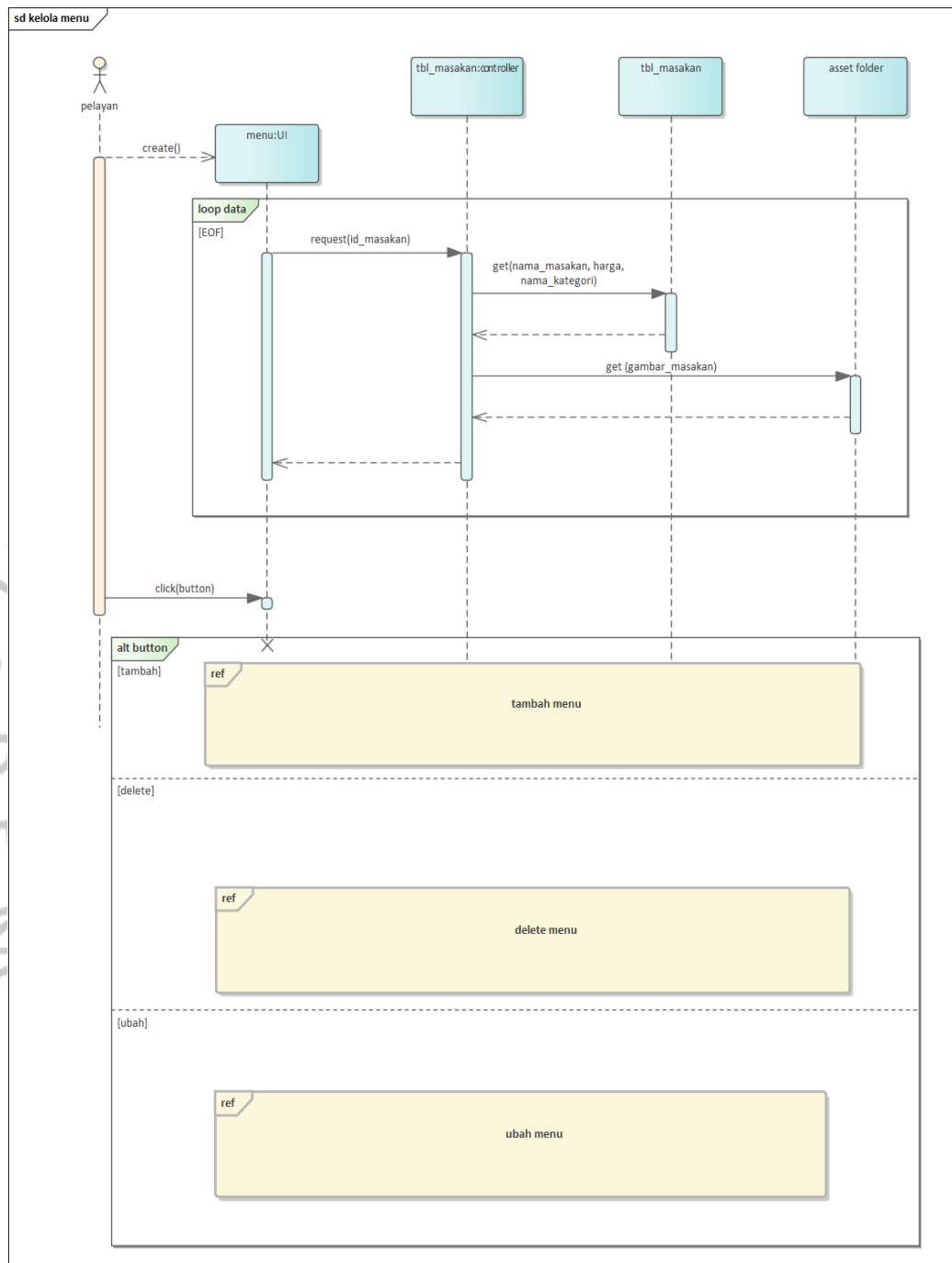
Pada **Gambar 4.16** setelah pelanggan melakukan checkout kemudian sistem akan menampilkan semua pesanan serta total harga pesanan. Jika klik bayar maka akan muncul payment. Jika ingin pesan lagi pelanggan klik pesan lagi dan akan Kembali ke menu home.



Gambar 4. 17 *Sequence Diagram* Menerima Pembayaran

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

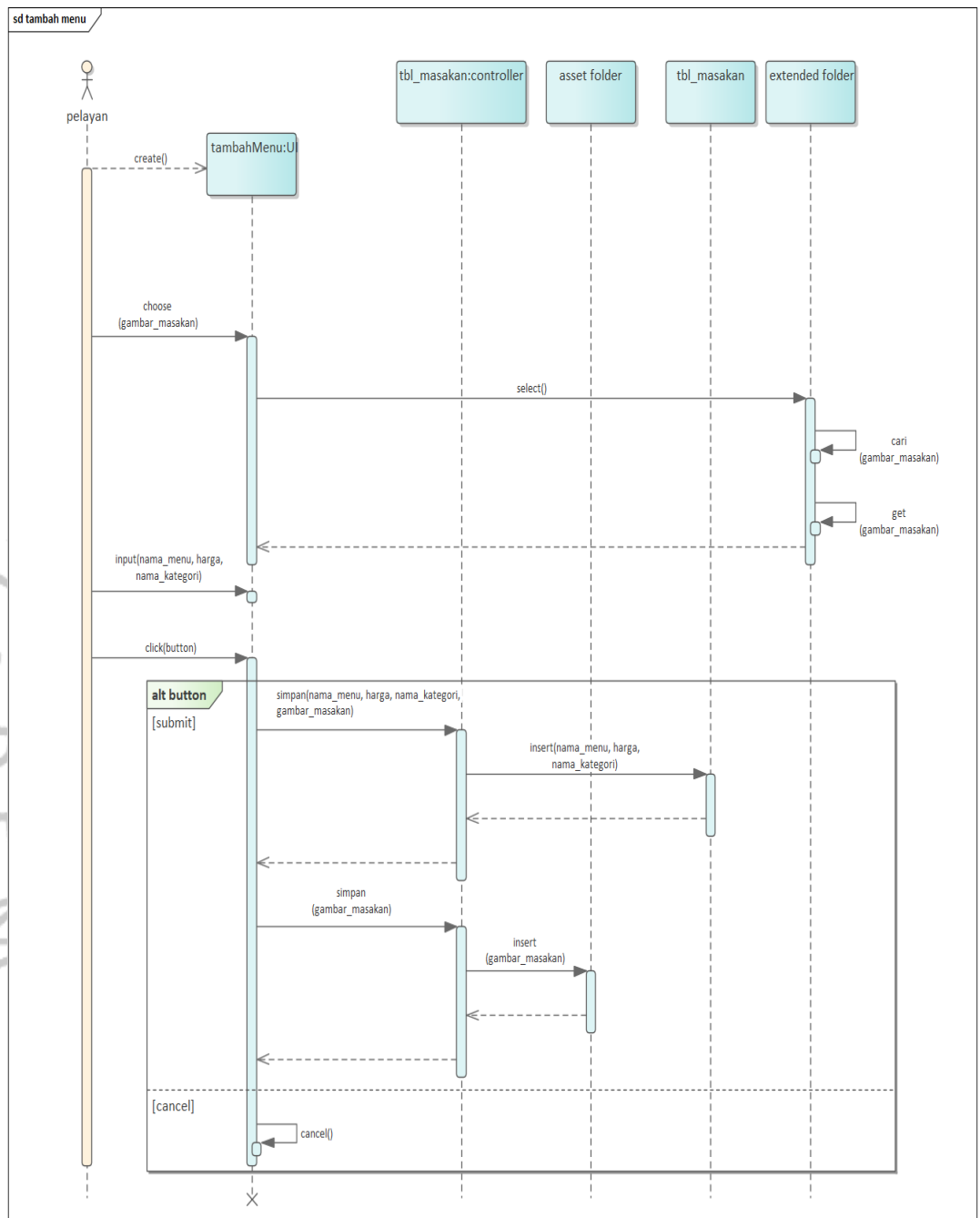
Pada **Gambar 4.17** jika pelanggan bayar secara cash maka pelanggan memberikan kode yang telah diberikan sistem pelayan input kode tersebut dan memasukan jumlah dari pembayaran kemudian, klik bayar maka akan tersimpan pada database transaksi.



Gambar 4. 18 *Sequence Diagram* Kelola Menu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

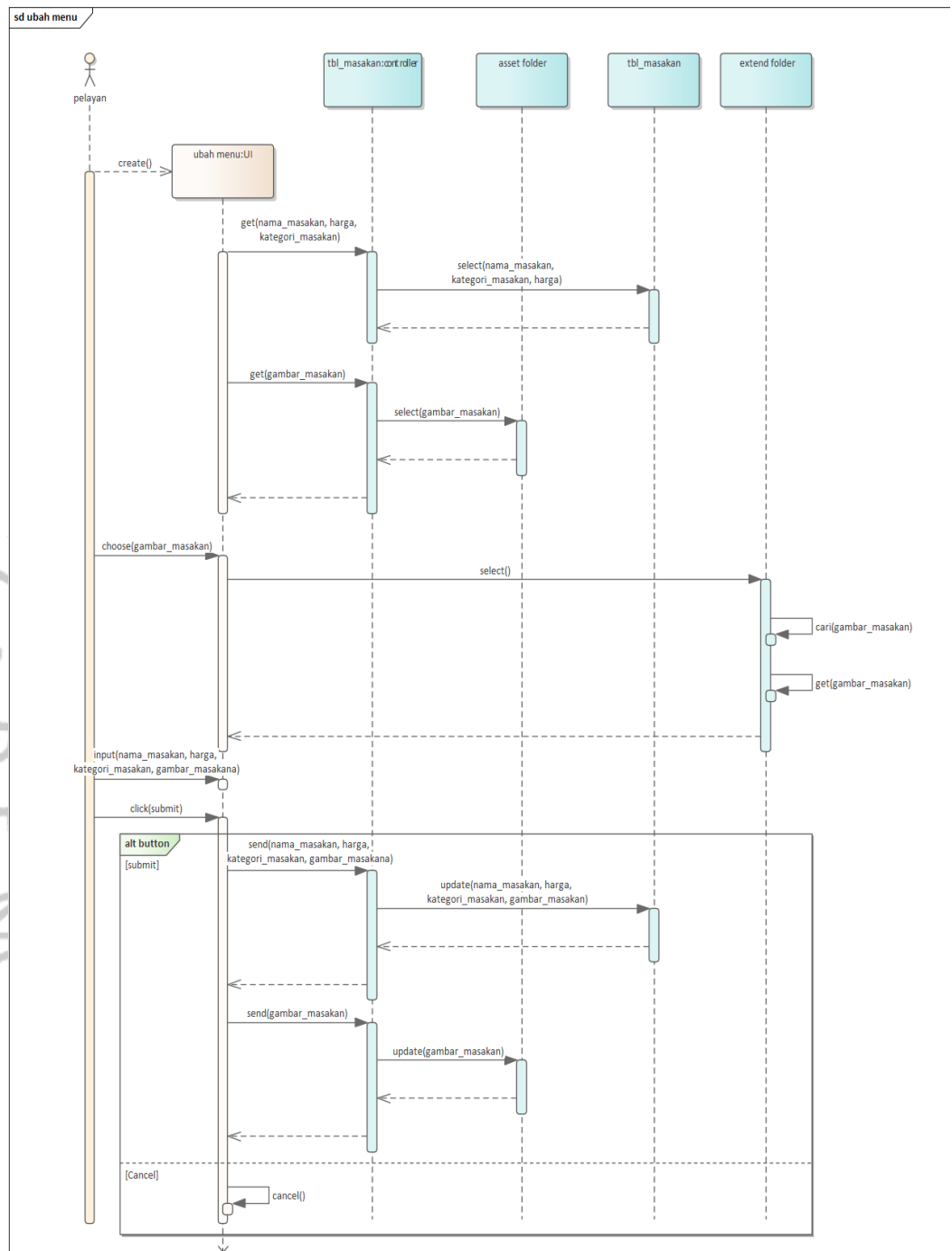
Pada **Gambar 4.18** pelayan masuk kedalam menu menu dalam menu tersebut akan ditampilkan data menu yang ada. Pada sequence Kelola menu terdapat button tambah, ubah dan delete menu.



Gambar 4. 19 Sequence Diagram Tambah Menu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.19** pelayan klik tambah menu kemudian, input gambar masakan, nama masakan, harga masakan dan kategori masakan. Setelah selesai input klik buton submit untuk menyimpan data menu baru. Jika klik cancel maka akan Kembali ke menu menu.

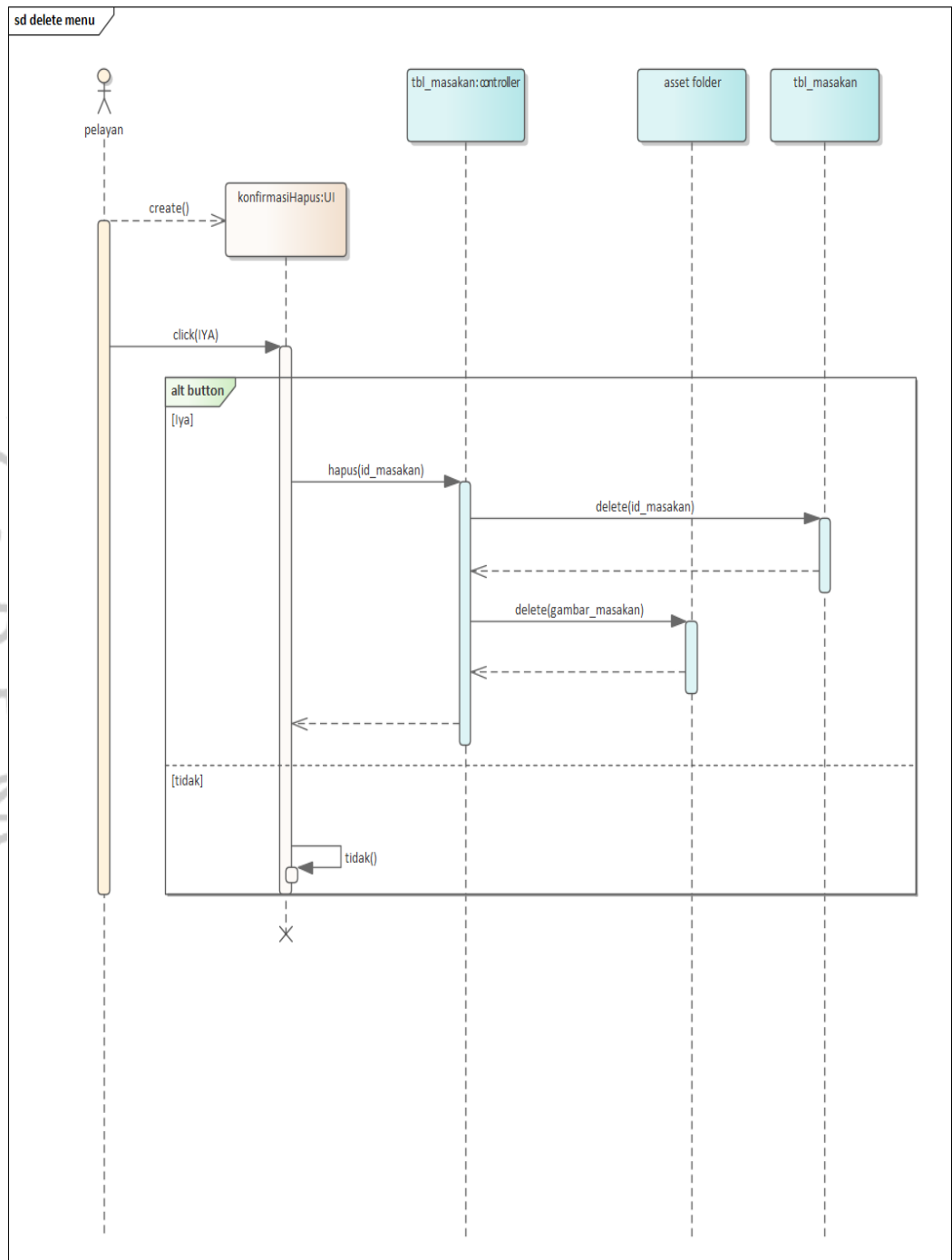


Gambar 4. 20 Sequence Diagram Ubah Menu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.20** pelanggan klik button edit dan masuk kedalam form edit menu input gambar masakan, nama masakan, harga masakan, dan kategori masakan

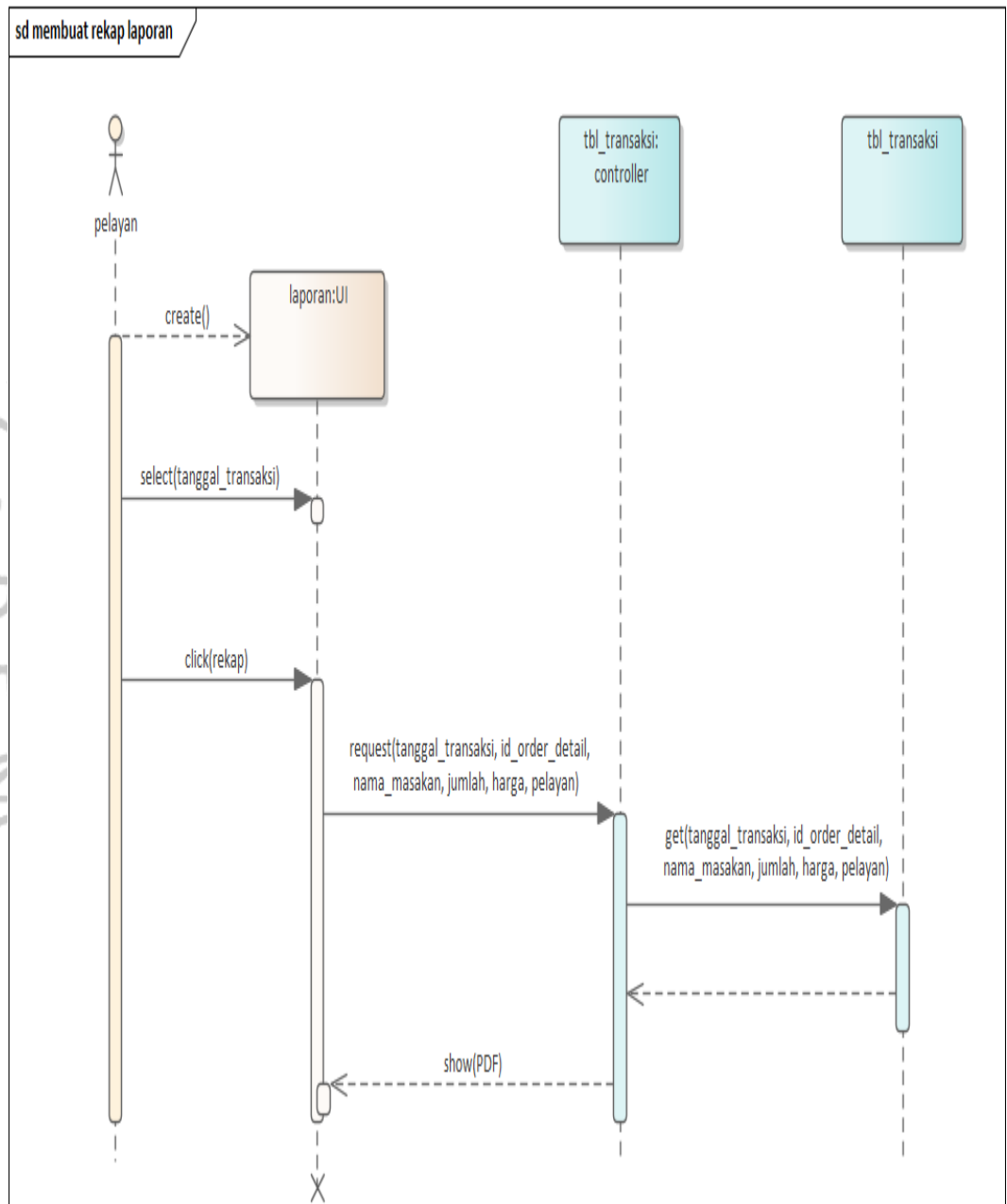
kemudian klik submit untuk menyimpan perubahan. Jika klik cancel maka tidak akan Kembali ke menu menu.



Gambar 4. 21 Sequence Diagram Delete Menu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

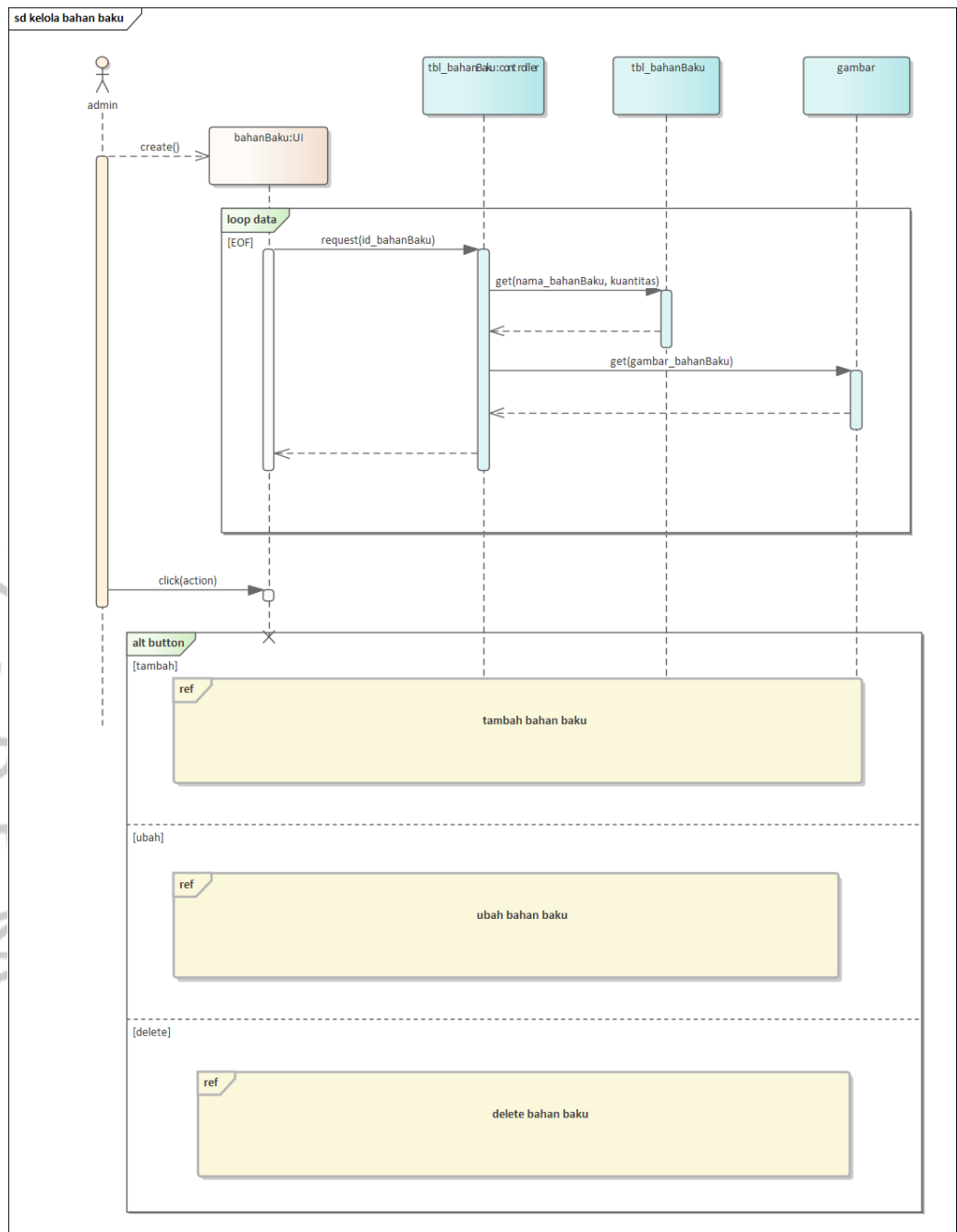
Pada **Gambar 4.21** pelayan klik button delete akan muncul konfirmasi penghapusan kemudian klik IYA untuk menghapus, klik Tidak untuk membatalkan penghapusan.



Gambar 4. 22 Sequence Diagram Rekap Laporan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.22** pelayan masuk ke menu laporan pada menu laporan pelayan memilih tanggal yang diinginkan kemudian klik button rekap, maka akan memunculkan data penjualan sesuai dengan yang dipilih.

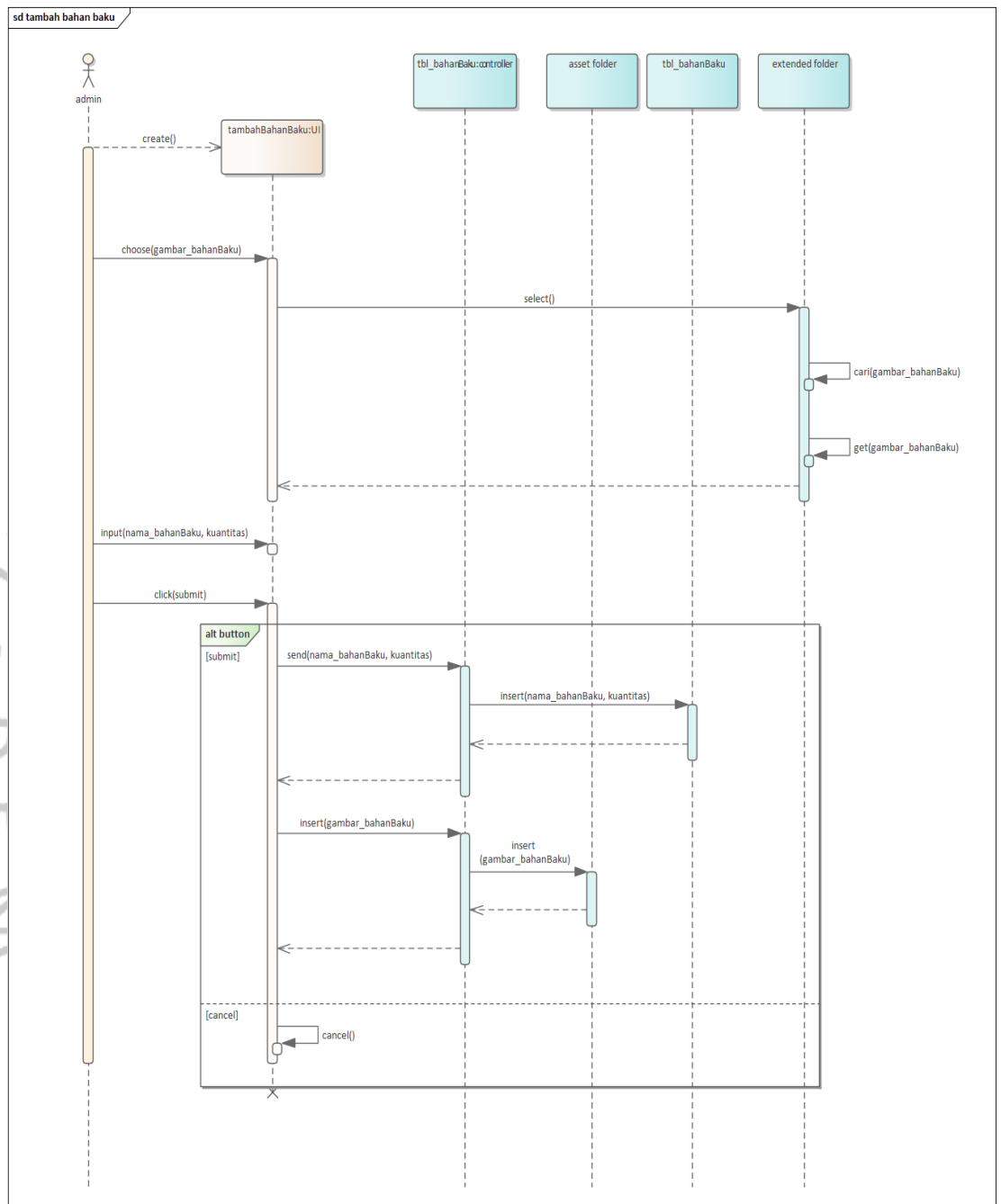




Gambar 4. 23 Sequence Diagram Kelola Bahan Baku

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

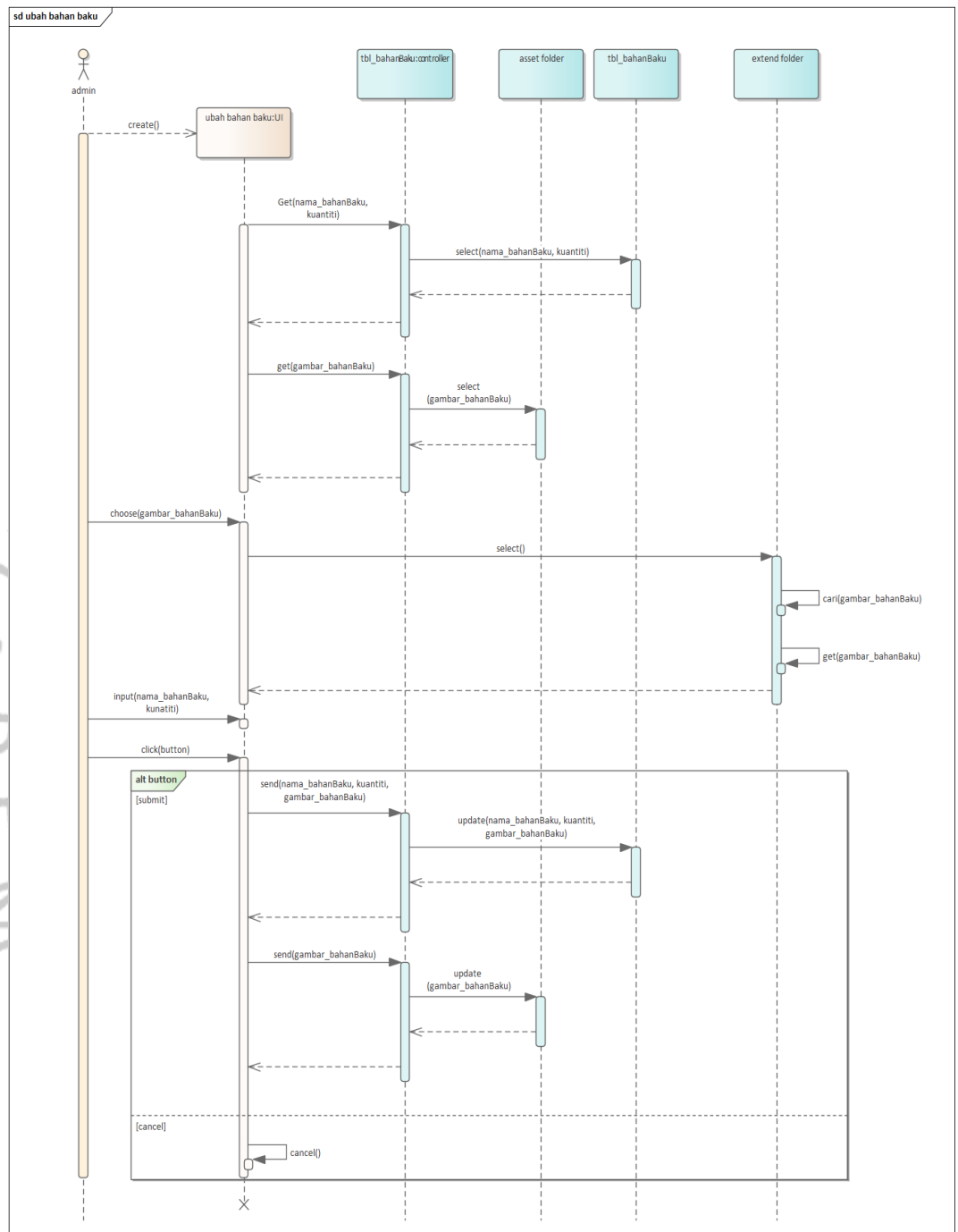
Pada **Gambar 4.23** admin masuk kedalam menu bahan baku pada menu tersebut akan ditampilkan semua bahan baku. Dalam menu tersebut juga ada button tambah, ubah dan hapus bahan baku.



Gambar 4. 24 Sequence Diagram Tambah Bahan Baku

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

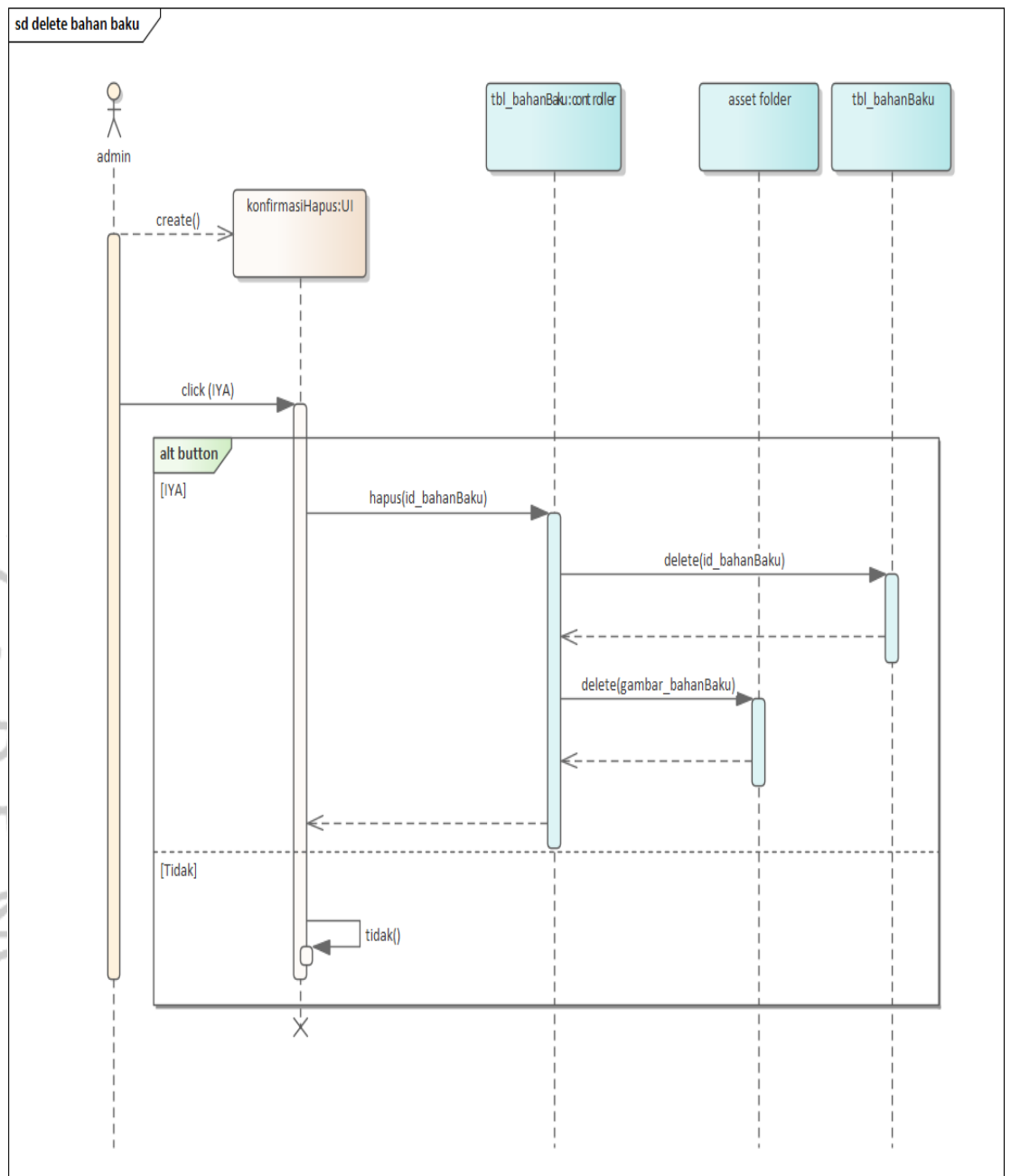
Pada **Gambar 4.24** admin klik button tambah dan akan muncul form tambah bahan baku. Kemudian input gambar bahan baku, nama bahan baku dan *quantity* bahan baku. Klik button submit untuk menyimpan data bahan baku baru, klik cancel untuk membatalkan.



Gambar 4. 25 Sequence Diagram Ubah Bahan Baku

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.25** admin klik ubah dan akan muncul form edit input nama bahan baku, gambar bahan baku, dan *quantity* yang akan diubah. Klik submit untuk menyimpan perubahan klik cancel untuk membatalkan.

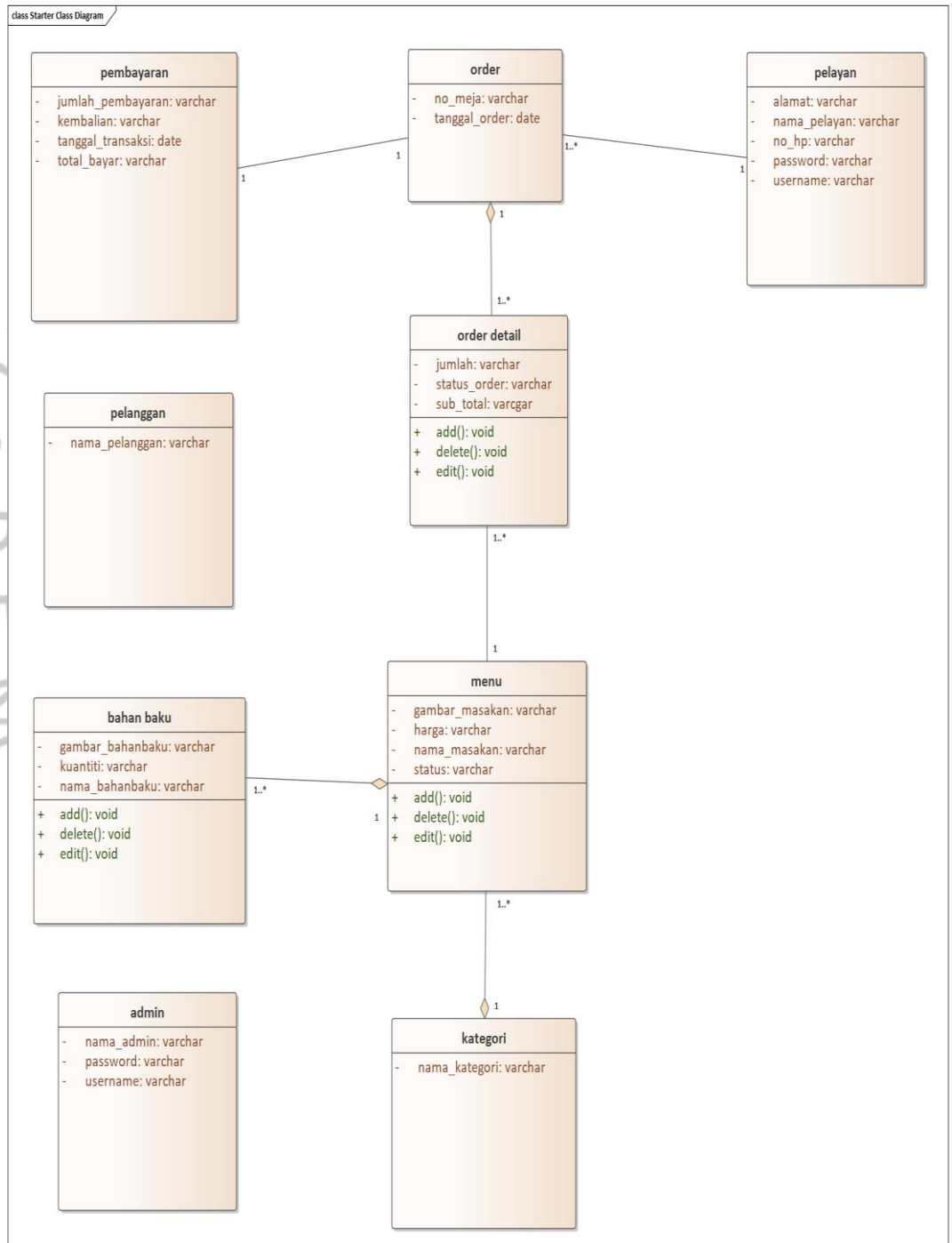


Gambar 4. 26 Sequence Diagram Delete Bahan Baku

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.26** admin klik button delete pada bahan baku yang dipilih akan muncul konfirmasi penghapusan klik IYA untuk menghapus data bahan baku, klik Tidak untuk membatalkan penghapusan.

4.2.6. Class Diagram



Gambar 4. 27 Class Diagram

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Class diagram merupakan rancangan basis data yang dibuat untuk membangun sebuah sistem. Pada **Gambar 4.27** dapat dilihat beberapa komponen yang digunakan serta 7 tabel dalam sistem penjualan Tampe Bako.

4.2.7. *Entity Relationship Diagram*

ERD adalah pemodelan data atau sistem dalam database, dan fungsinya adalah untuk memodelkan struktur dan hubungan antar data yang cukup kompleks. Untuk bisnis yang mengelola data yang mereka miliki, sistem hubungan entitas penting. ERD memiliki simbol dan konektor atau yang sering disebut kardinalitas berbeda yang bertujuan untuk menggambarkan bagaimana entitas satu berhubung dengan entitas lainnya. Seperti yang telah digambarkan pada **Gambar 4.28** :



Gambar 4. 28 Entity Relationship Diagram
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada **Gambar 4.28** merupakan rancangan Entity Relationship Diagram dimana pada ERD memberikan informasi relasi dari setiap tabel yang berkaitan seperti pelanggan dengan transaksi, order dengan pelanggan, menu dengan order, dan pelayan dengan order.

4.2.8. Spesifikasi Tabel Database

Spesifikasi basis data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara detail.

Tabel : order detail
 Primary key : Id_order
 Foreign key : masakan_id, id_pelayan, Id_order_date

Tabel 4. 8 spesifikasi tabel order detail

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
Id_order	INT	4	Id pelanggan
Masakan_id	INT	4	Id masakan
Tanggal_order	DATE		Tanggal order
Status_order	ENUM	30	Diantar / Belum Diantar
jumlah	INT	11	Jumlah
Sub_total	INT	11	Total harga
Id_order_date	INT	4	Id_order_date
Id_pelayan	INT	4	Id pelayan

pada tabel 4.8 merupakan tabel order untuk menyimpan data pesanan.

Tabel : order
 Primary key : Id_order
 Foreign key : -

Tabel 4. 9 Spesifikasi Tabel Order

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
Id_order_date	INT	4	Id order date
Tanggal_order	DATE		Tanggal order

pada tabel 4.3 merupakan tabel order untuk menyimpan data tanggal pesanan.

Tabel : pembayaran

Primary key : id_transaksi

Foreign key : id_pelanggan

Tabel 4. 10 Spesifikasi Tabel Pembayaran

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
Id_transaksi	INT	11	Id transaksi
Tanggal_transaksi	DATE		Tanggal transaksi
Total_bayar	INT	11	Total pembayaran
Jumlah_pembayaran	INT	11	Jumlah pembayaran
Kembalian	INT	11	Kembalian
Id_pelanggan	INT	4	Id pelanggan

Pada tabel 4.10 merupakan tabel transaksi untuk menyimpan data pembayaran.

Tabel : pelayan

Primary key : id_pelayan

Foreign key : -

Tabel 4. 11 Spesifikasi Tabel Pelayan

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
Id_pelayan	INT	4	Id pelayan
Nama_pelayan	VARCHAR	100	Nama pelayan
Alamat	VARCHAR	100	alamat
No_hp	VARCHAR	15	No handphone
Username	VARCHAR	50	Username
Password	VARCHAR	191	password

Pada tabel 4.11 merupakan tabel dari pelayan untuk menyimpan data pelayan.

Tabel : Menu

Primary key : id_masakan

Foreign key :-

Tabel 4. 12 Spesifikasi Tabel Masakan

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
<u>Id_masakan</u>	INT	4	Id <u>masakan</u>
<u>Nama_masakan</u>	VARCHAR	100	Nama <u>masakan</u>
<u>Gambar_masakan</u>	VARCHAR	100	Gambar <u>masakan</u>
<u>Nama_kategori</u>	VARCHAR	30	Kategori <u>masakan</u>
<u>harga</u>	INT	11	Harga <u>masakan</u>

Pada tabel 4.12 merupakan tabel masakan untuk menyimpan menu masakan.

Tabel : kategori

Primary key : id_kategori

Foreign key :-

Tabel 4. 13 Spesifikasi Tabel Masakan

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
<u>Id_kategori</u>	INT	4	Id <u>kategori</u>
<u>Nama_kategori</u>	VARCHAR	50	Nama <u>kategori</u>

Pada tabel 4.13 merupakan tabel masakan untuk menyimpan menu masakan.

Tabel : bahan baku

Primary key : id_bahanBaku

Foreign key :-

Tabel 4. 14 Spesifikasi Tabel Bahan Baku

Pada tabel 4.14 merupakan tabel bahan baku digunakan untuk menyimpan data bahan baku.

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
Id_bahanBaku	INT	4	Id bahan baku
Nama_bahanBaku	VARCHAR	100	Nama bahan baku
Gambar_bahanBaku	VARCHAR	100	Gambar bahan baku
kuantiti	INT	11	Kuantiti bahan baku

Foreign key : -

Tabel 4. 15 Spesifikasi Tabel Admin

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
Id_admin	INT	4	Id admin
Nama_admin	VARCHAR	100	Nama admin
Username	VARCHAR	50	Username admin
password	VARCHAR	191	Password admin

Pada tabel 4.15 merupakan tabel admin digunakan untuk menyimpan data admin.

Tabel : pelanggan
 Primary key : id_pelanggan
 Foreign key : -

Tabel 4. 16 Spesifikasi Tabel Pelanggan

Field Name	Data Type	Size	Deskripsi
Id_pelanggan	INT	4	Id admin
Nama_pelanggan	VARCHAR	50	Nama admin

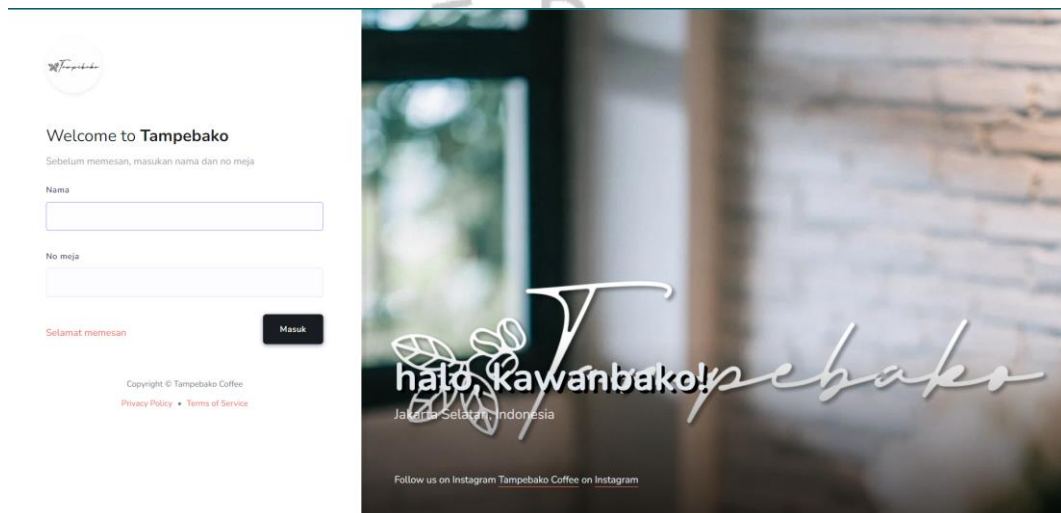
Pada tabel 4.16 merupakan tabel pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan.

4.3.Perancangan Antar muka

Antarmuka atau *interface* merupakan tahap desain pada tampilan aplikasi yang meliputi aktivitas pada sistem berupa *input* dan *output*. Perancangan antarmuka dibuat untuk user sebagai pengguna pada sistem tersebut ketika

menggunakan aplikasi tersebut secara berurutan. Perancangan *interface* dibuat dengan demikian mudah agar mudah dipahami oleh pengguna.

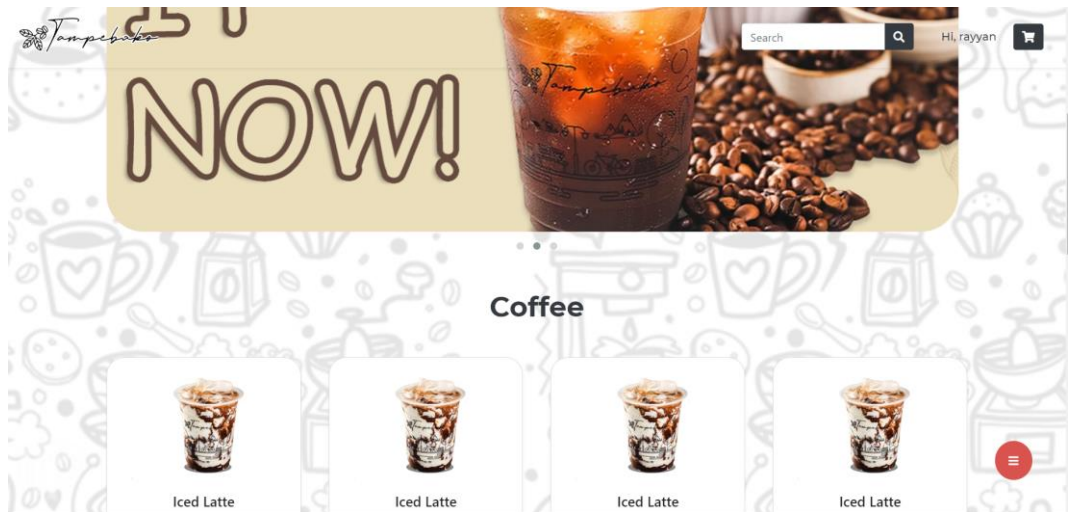
1. Halaman login



Gambar 4. 29 Halaman Login

pada **Gambar 4.29** merupakan tampilan halam login terdapat field nama dan nomor meja dan button pesan sekarang. Pengguna menginput nama dan nomor meja setelah selesai input klik button pesan sekarang untuk masuk kedalam menu home.

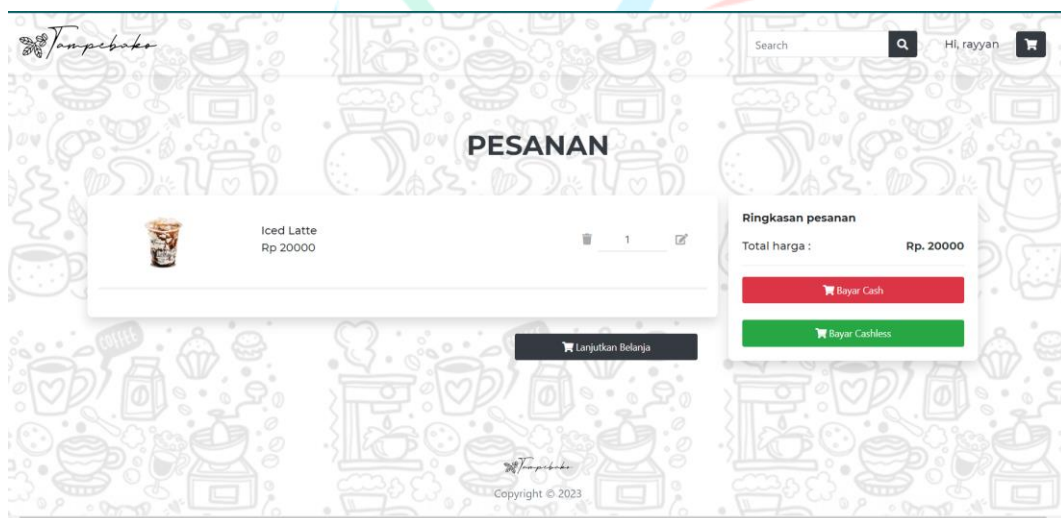
2. Halaman home



Gambar 4. 30 Halaman Home

Pada **Gambar 4.30** merupakan tampilan home pada tampilan home terdapat menu yang ditawarkan serta button tambah, *chart* dan *search bar*. Pelanggan menekan button tambah untuk menambahkan menu ke *chart*. Untuk mencari menu klik *search bar* kemudian input nama menu yang diinginkan setelah itu klik *search*. Maka akan muncul menu yang dicari.

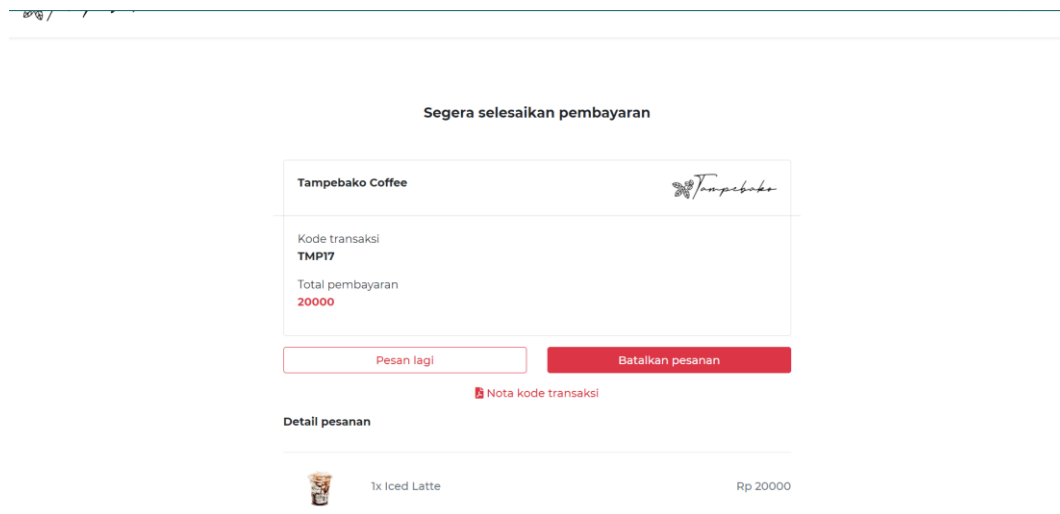
3. Halaman *chart*



Gambar 4. 31 Halaman *Chart*

Pada halaman *chart* terdapat button edit untuk mengubah jumlah pesanan, button delete untuk menghapus dan tambah untuk menambahkan pesanan lain Dan button checkout.

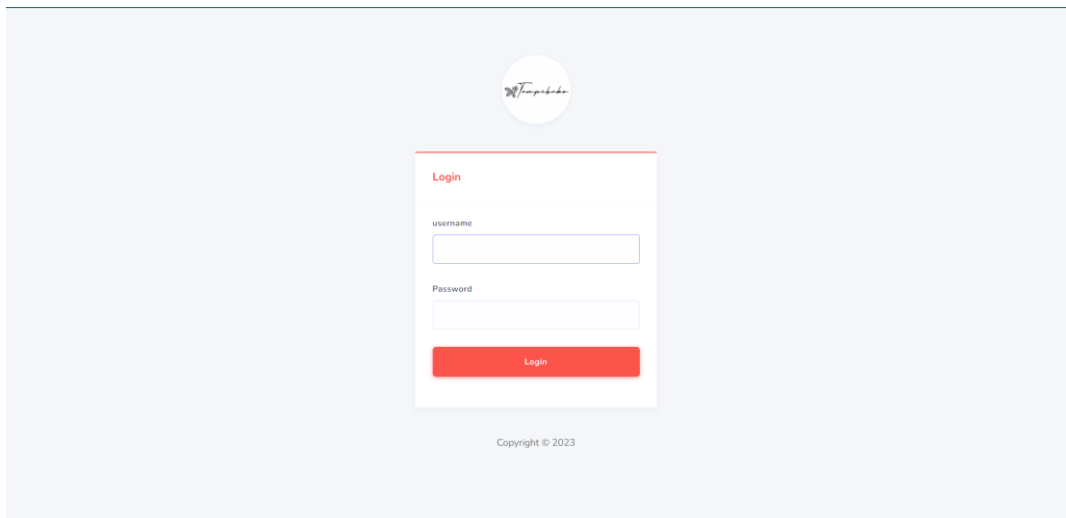
4. Halaman pembayaran



Gambar 4. 32 Halaman pembayaran *cash*

Pada halaman checkout terdapat kode dari pesanan terdapat button pesan lagi dan button bayar.

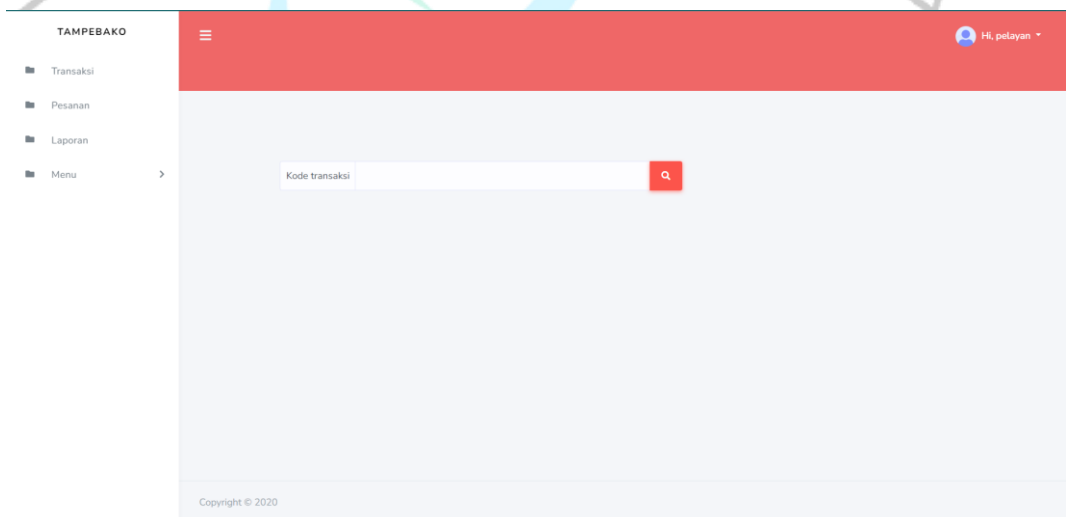
5. Halaman login admin dan pelayan



Gambar 4. 33 Halaman Login Admin dan Pelayan

Pada halaman ini pelayan dan admin input username dan password yang telah didaftarkan kemudian klik button login untuk masuk kedalam menu masing-masing.

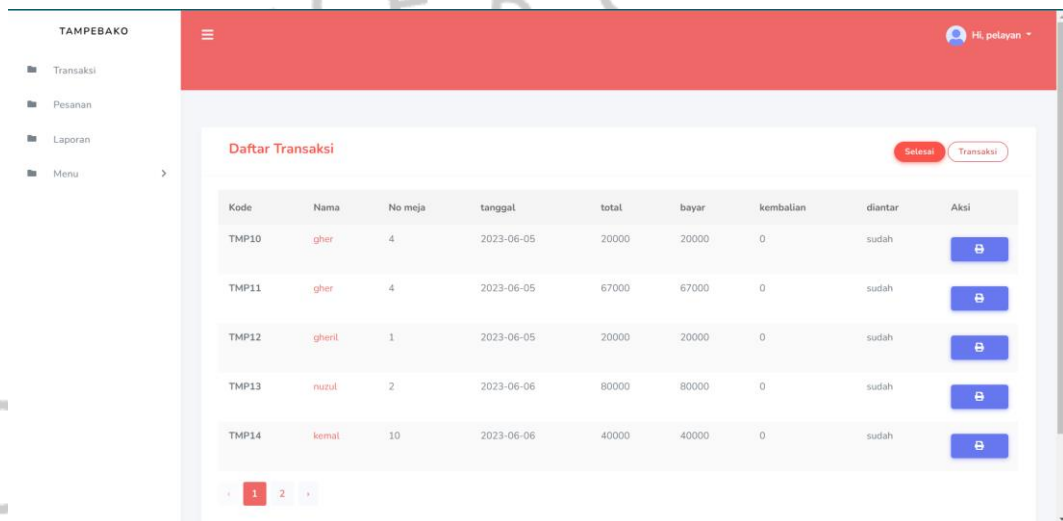
6. Halaman transaksi



Gambar 4. 34 Halaman Transaksi

Pada halaman transaksi pelayan menginput kode pembayaran yang terdapat di menu checkout pelanggan setelah input kode akan muncul pesanan pelanggan. Input jumlah harga kemudian klik bayar. Klik x clear untuk membersihkan.

7. Halaman pesanan



Kode	Nama	No meja	tanggal	total	bayar	kembalian	diantar	Aksi
TMP10	gher	4	2023-06-05	20000	20000	0	sudah	<input type="checkbox"/>
TMP11	gher	4	2023-06-05	67000	67000	0	sudah	<input type="checkbox"/>
TMP12	gherit	1	2023-06-05	20000	20000	0	sudah	<input type="checkbox"/>
TMP13	nuzul	2	2023-06-06	80000	80000	0	sudah	<input type="checkbox"/>
TMP14	kemat	10	2023-06-06	40000	40000	0	sudah	<input type="checkbox"/>

Gambar 4. 35 Halaman Pesanan

Pada halaman pesanan terdapat pesanan yang telah dibayar jika pesanan telah selesai diantar ke pelanggan klik ceklist untuk menyelesaikan pesanan.

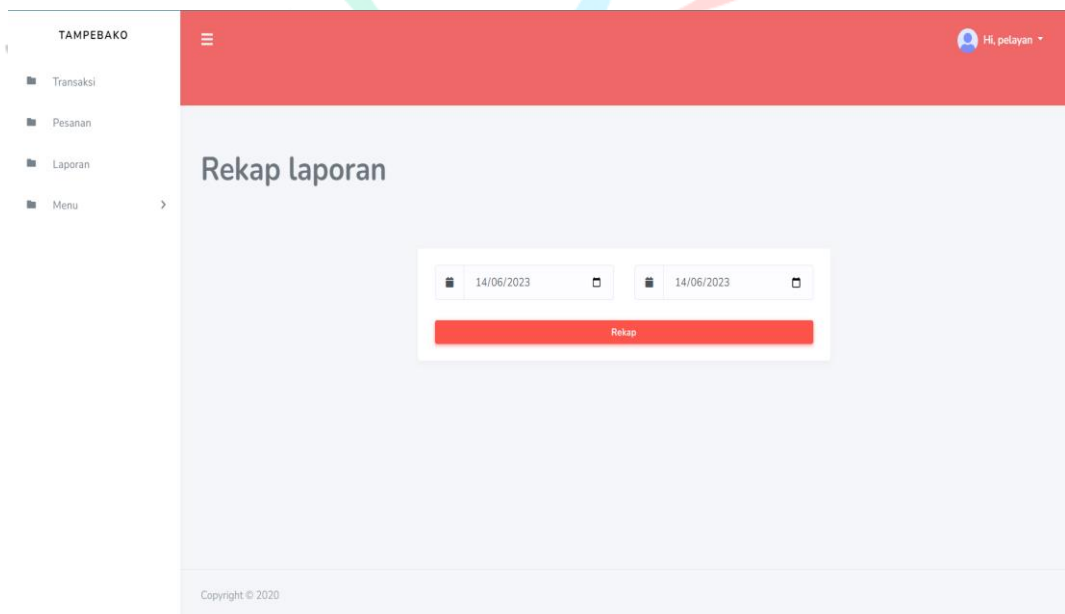
8. Invoice pembelian



Gambar 4. 36 Invoice

Pada invoice didapatkan kan ketika pelayan mengklik bayar pada menu transaksi dan klik aksi print pada menu pesanan.

9. Halaman laporan



Gambar 4. 37 Rekap Laporan

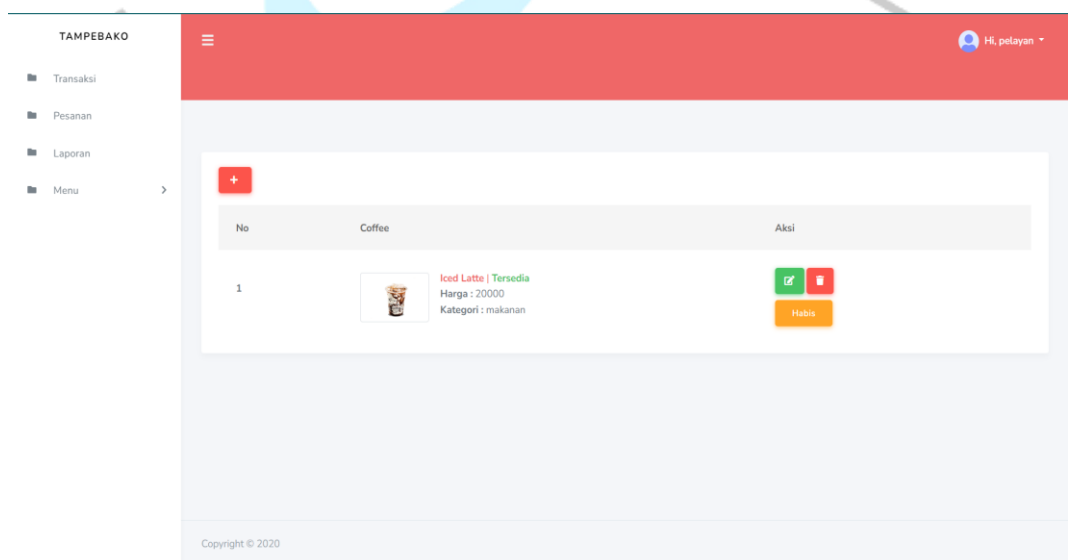
Pada gambar diatas merupakan menu laporan pelayan pilih tanggal penjualan kemudian klik rekap untuk melihat laporan penjualan.

10. Bukti laporan penjualan



Gambar 4. 38 Bukti Laporan

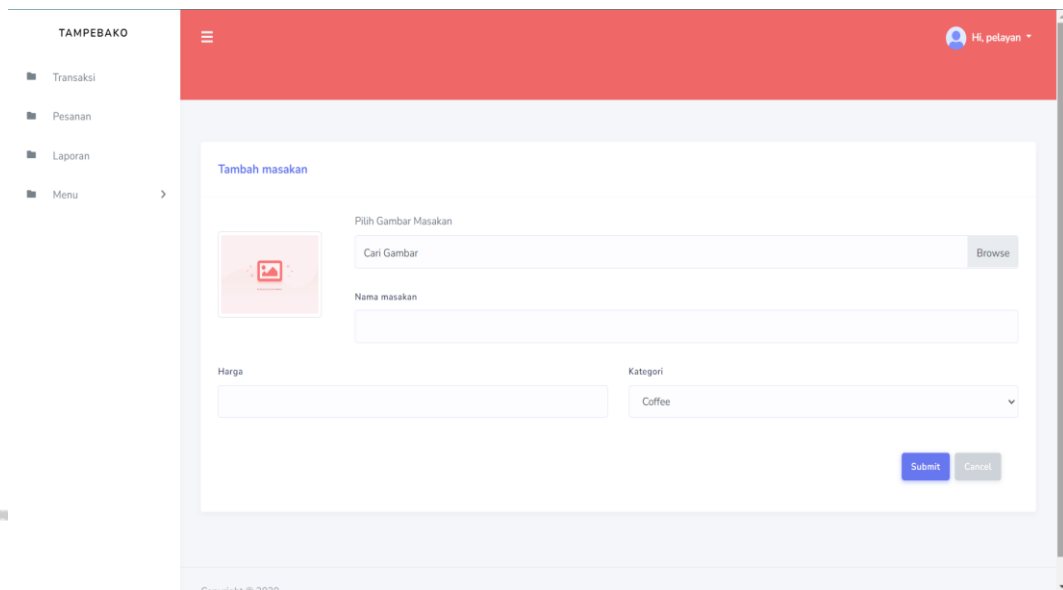
11. Halaman menu



Gambar 4. 39 Halaman Menu

Pada halaman ini terdapat menu kemudian button tambah, edit dan hapus menu. Menu juga mempunyai sub menu yaitu coffee, non coffee dan makanan.

12. Halaman tambah menu



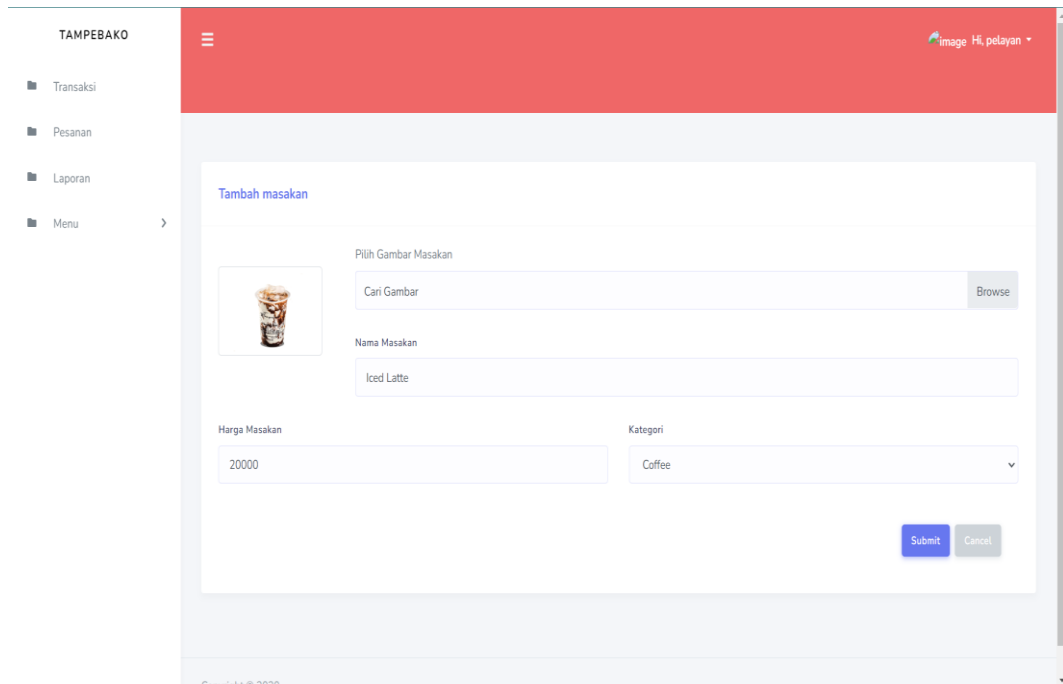
The screenshot shows a web application interface for adding a new menu item. The page title is 'Tambah masakan'. On the left, there is a sidebar menu with options: Transaksi, Pesanan, Laporan, and Menu. The main content area contains a form with the following fields and controls:

- Pilih Gambar Masakan:** A section for selecting an image, featuring a 'Cari Gambar' (Search Image) input field and a 'Browse' button.
- Nama masakan:** A text input field for the dish name.
- Harga:** A text input field for the price.
- Kategori:** A dropdown menu currently set to 'Coffee'.
- Buttons:** 'Submit' and 'Cancel' buttons at the bottom right of the form.

Gambar 4. 40 Halaman Tambah Menu

Pada halaman tambah menu terdapat form yang dapat diisi setelah semua diisi klik submit untuk menyimpan, klik cancel untu membatalkan.

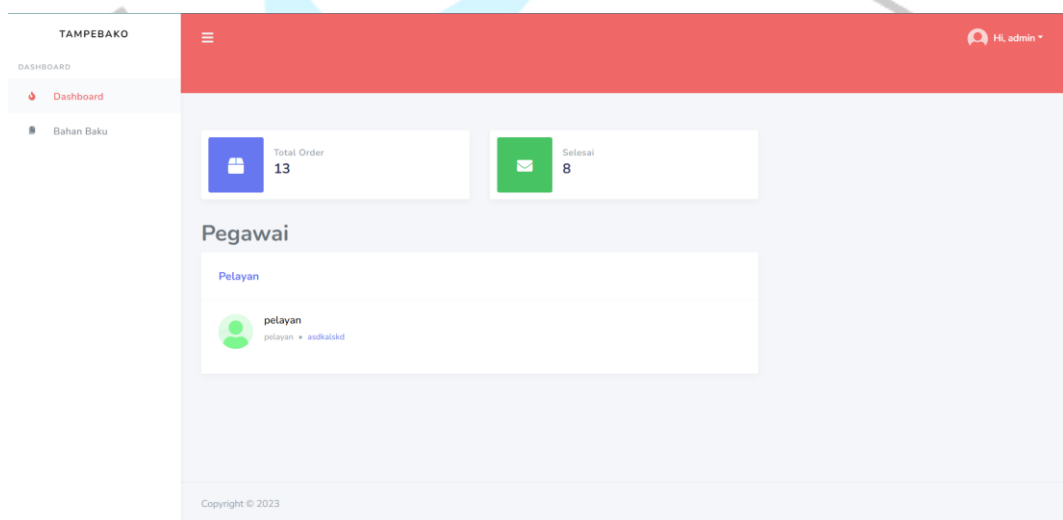
13. Halaman edit menu



Gambar 4. 41 Halaman Edit Menu

Pada halaman edit menu terdapat form dari menu yang dipilih untuk diubah input nama, harga, gambar dan kategori menu yang akan diubah kemudian klik submit untuk menyimpan data yang akan diubah. Klik cancel untuk membatalkan.

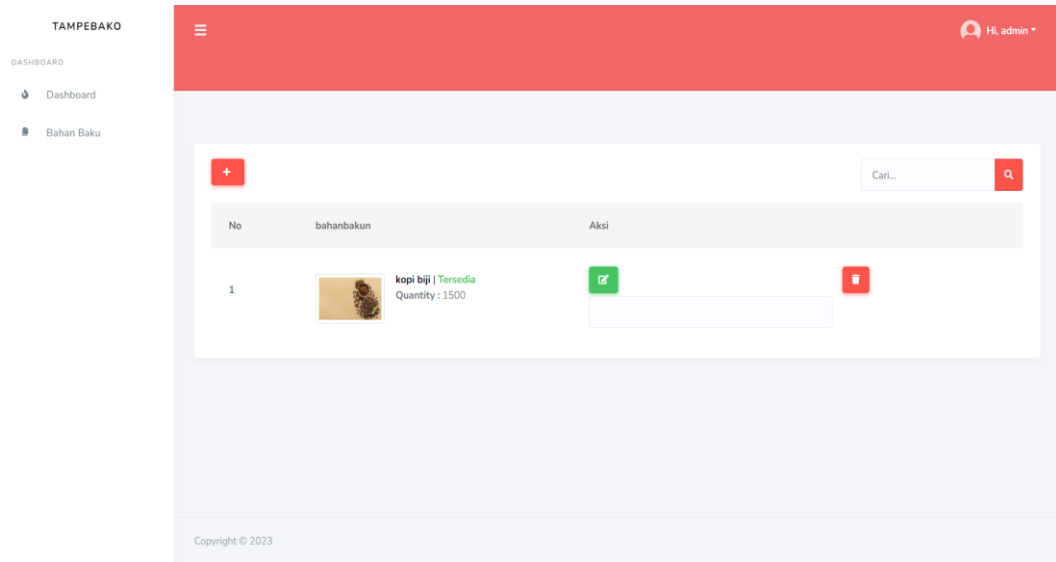
14. Admin dashboard



Gambar 4. 42 Halaman Dashboard Admin

Setelah login menggunakan username dan password admin maka akan masuk kedalam dashboard admin.

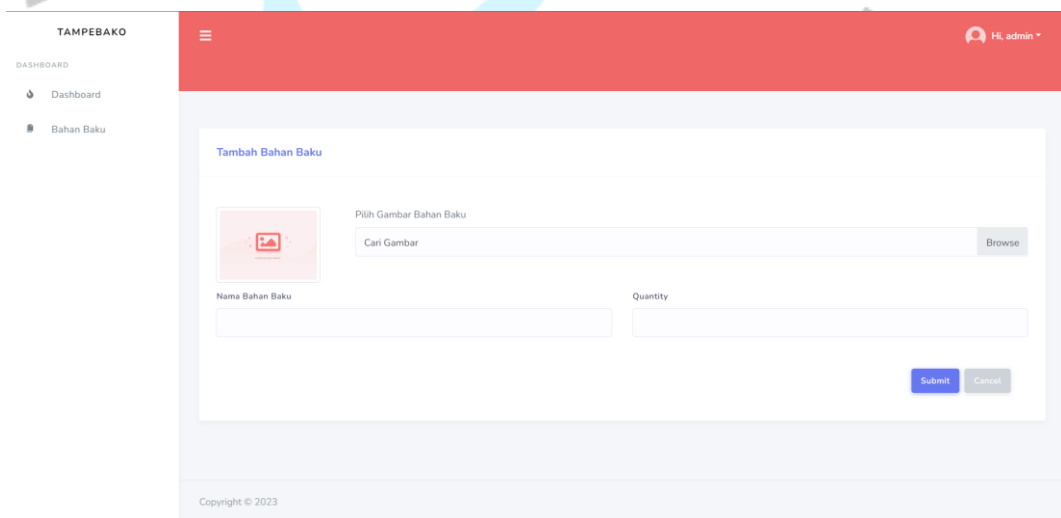
15. Halaman bahan baku



Gambar 4. 43 Halaman Bahan Baku

Pada halaman ini terdapat bahan baku, kemudian terdapat juga button edit delete dan tambah.

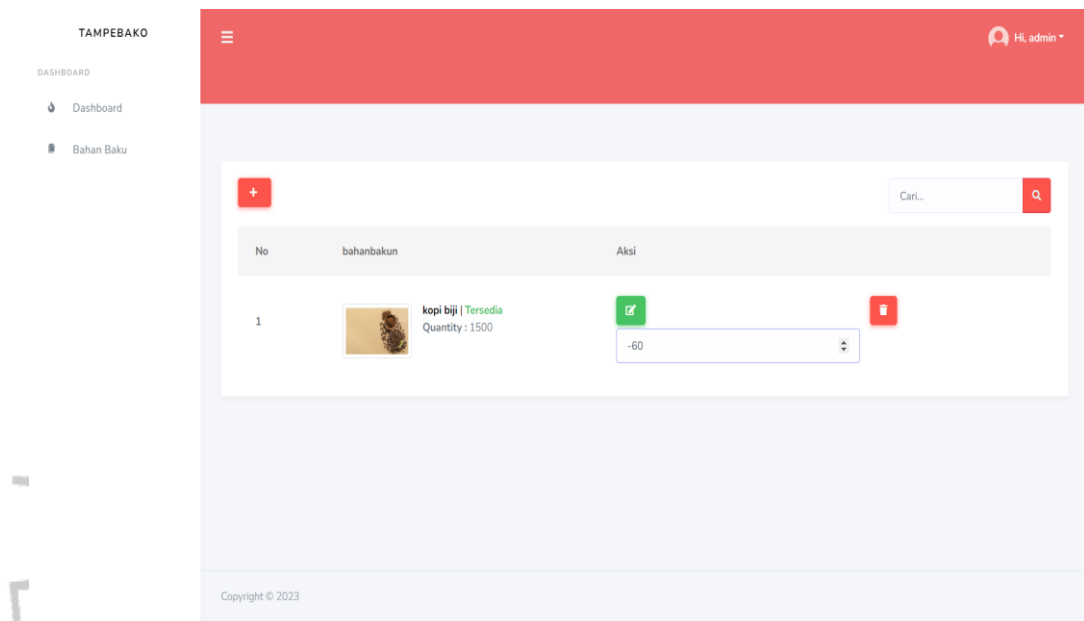
16. Halaman tambah bahan baku



Gambar 4. 44 Halaman Edit Bahan Baku

Pada halaman edit bahan baku terdapat data dari bahan baku yang dipilih input gambar bahan baku, nama bahan baku dan *quantity* bahan baku yang akan diubah klik button submit untuk meynyimpan perubahan. Klik cancel untuk membatalkan.

17. Halaman edit Bahan Baku



Gambar 4. 45 Halaman edit Bahan Baku

Pada halaman tambah bahan baku terdapat form yang dapat diinput seperti gambar bahan baku nama bahan baku dan *quantity*. Klik submit untuk menyimpan bahan baku. Klik cancel untuk membatalkan.

4.4.Perancangan Implementasi

Perancangan implementasi aplikasi dilakukan menggunakan metode *black box testing*. Tujuan dari penggunaan *black box testing* ialah untuk mengetahui kelayakan dari sebuah sistem yang telah dikembangkan dan digunakan oleh pengguna yang ditunjukkan dalam Tabel 4.17.

Tabel 4. 17 Pengujian Sistem Aplikasi

No	Test name	Steps	Results
----	-----------	-------	---------

1	login	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buka aplikasi 2. Input nama dan nomor meja 3. Klik button pesan sekarang 	success
2	pemesanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masuk sebagai pelanggan 2. Klik button tambah pada menu yang diinginkan 3. Masuk ke <i>chart</i> pilih 4. Klik button tambah untuk menambah pesanan 5. Klik button edit untuk mengubah jumlah 6. Klik button delete untuk menghapus 	success
3	checkout	<ol style="list-style-type: none"> 1. Klik button checkout 2. Klik bayar 3. Berikan kode pembayaran ke pada pelayan 	success
4	Menerima pembayaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Input kode dari pelanggan 2. Input jumlah pembayaran 3. Klik bayar 	success
5	Menu tambah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login sebagai pelayan 2. Masuk ke menu Menu 3. Klik button tambah 4. Isi form menu baru 5. Klik submit 	success
6	Menu edit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login sebagai pelayan 2. Masuk ke menu Menu 3. Klik button edit 4. Ubah data menu 5. Klik submit 	success

7	Menu hapus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login sebagai pelayan 2. Masuk ke menu Menu 3. Klik button delete 4. Klik Iya 	success
8	Bahan baku tambah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login sebagai admin 2. Masuk ke menu bahan baku 3. Klik button tambah 4. Isi form tambah bahan baku 5. Klik button submit 	success
9	Bahan baku edit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login sebagai admin 2. Masuk ke menu bahan baku 3. Ubah kuantitas bahan baku 4. Klik edit 	success
10	Bahan baku hapus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login sebagai admin 2. Masuk ke menu bahan baku 3. Klik button hapus 4. Klik Iya pada konfirmasi penghapusan 	success

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)