

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi di Indonesia saat ini sangat pesat, hampir semua lapisan masyarakat telah mengenal bahkan memiliki alat berbasis komputer dan informasi. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan dan penggunaan teknologi yang ada untuk membantu usaha di bidang rumah makan yang akan membantu layanan pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah serta memberikan pelayanan yang sangat memuaskan bagi pelanggan. Rumah makan telah menerapkan sistem pemesanan makanan *Delivery* atau pesan antar kebanyakan orang juga menginginkan makanan yang bersifat *fastfood* atau makanan cepat saji. Dengan demikian seseorang kasir harus menulis pesanan makan apa saja yang dipesan oleh pengunjung yang berkunjung ke wisata yang ada di Pasir Pengaraian, kebanyakan pengunjung yang berwisata di Pasir Pengaraian memesan makanan dengan datang langsung ke rumah makan. Jumlah menu yang banyak dan keterbatasan bagi pemilik rumah makan memungkinkan terjadinya kesalahan pemasukan dan pelaporan data [1].

Kemudahan yang ditawarkan dari Aplikasi ini, yaitu pelanggan tidak perlu lagi mengantri untuk melakukan pemesanan makanan. Cukup dengan melakukan pemesanan makanan melalui Online yang dapat diakses dari mana saja. Yang mana aplikasi ini menyediakan jasa antar makanan, memudahkan pengguna untuk memesan makanan tanpa harus datang untuk mencari rumah makan yang ingin

dikunjungi. Sistem ini sangat membantu dalam meminimalisir jumlah antrian pelanggan yang melakukan pemesanan makanan di rumah makan, dan meningkatkan pelayanan rumah makan karena dapat memperkirakan kapan harus menyiapkan pesanan makanan pelanggan agar pelanggan tidak perlu menunggu terlalu lama pesanannya [2].

Maraknya bisnis kuliner didukung dengan fakta bahwa Pasir Pengaraian juga memiliki makanan khasnya, Mesjid Islamic Center, dan Hutan Kota yang menjadi tempat wisata bagi masyarakat dan pendatang yang berkunjung di Pasir Pengaraian. Faktor lain adalah bahwa bisnis kuliner menjanjikan keuntungan yang tidak kecil, jumlah bisnis kuliner yang bertumbuh pesat dapat memberikan pelayanan terbaik untuk dapat bersaing dan mengambil hati pelanggan [3].

Dengan adanya aplikasi pemesanan makan ini, diharapkan sistem yang ada tidak hanya melayani pemesanan makanan saja, namun mampu memberikan sesuatu yang menarik untuk lebih mudah mendapatkan pelanggan, menjalin hubungan erat dengan pelanggan dan tentu saja mempertahankan pelanggan [4].

Aplikasi ini dapat membantu pemilik rumah makan mencari solusi untuk masalah tersebut dan pemesanan makanan bisa lebih mudah sehingga pemesanan tidak lagi terlambat maupun pelaporan dapat dilakukan dengan lebih cepat dalam sistem. Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis mengangkat masalah tersebut sebagai objek dalam penulisan tugas akhir, dengan judul : **“Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Online Di Pasir Pengaraian”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mencoba untuk membuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana menganalisa dan merancang aplikasi pemesanan makan agar membantu dalam menampilkan berbagai menu makanan?
2. Bagaimana meningkatkan pelayanan pada pemesanan makanan bagi pengunjung yang berwisata di Pasir Pengaraian?
3. Bagaimana menyediakan aplikasi pemesanan makanan berbasis online yang akan memudahkan pengunjung untuk pemesanan tanpa harus berkunjung ke rumah makan?

1.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Dalam penelitian ini penulis memberikan ruang lingkup permasalahan agar tidak menyimpang dari masalah yang ada. Adapun ruang lingkup permasalahan tersebut antara lain:

1. Penelitian dilakukan di rumah makan yang ada Pasir Pengaraian.
2. Aplikasi ini melayani pemesanan makanan hanya sekitar pasir pengaraian.
3. Sistem yang dibuat adalah aplikasi pemesanan makanan berbasis online di Pasir Pengaraian.
4. Aplikasi ini menggunakan sistem pembayaran Transfer.
5. Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP dan *MYSQL*.
6. Aplikasi ini tidak membahas transaksi penjualan yang terjadi di rumah makan, hanya dalam hal cara pemesanannya saja.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang akan dicapai dari penelitian yang akan dibuat adalah :

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Memenuhi persyaratan kelulusan mata kuliah Tugas Akhir di Universitas Pasir Pengaraian, Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi.
2. Untuk membantu meningkatkan sistem penjualan pada rumah makan.
3. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang ada pada sistem survei yang sedang berjalan saat ini.
4. Untuk mengembangkan aplikasi pemesanan makan berbasis online di Pasir Pengaraian.
5. Untuk mempermudah pemesanan agar tidak harus datang langsung ke rumah makan yang ada di Pasir Pengaraian.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pemilik Rumah Makan
 - a. Hasil aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini dapat diterapkan sebagai aplikasi pemesanan berbasis online di Pasir Pengaraian. Dengan diterapkan aplikasi ini dapat memberikan kemudahan dalam menjalankan aktivitas rumah makan yang lebih cepat, dan menghemat waktu.
 - b. Dapat membantu pemilik rumah makan dalam penjualan untuk memperoleh kepuasan pelanggan.

c. Diharapkan dapat membantu pemilik rumah makan untuk digunakan sebagai bahan perbandingan, pertimbangan dan menentukan langkah-langkah selanjutnya, sehingga dapat diharapkan dapat lebih meningkatkan penjualan dimasa yang akan datang.

2. Bagi Masyarakat Dan Pengunjung

1. Membantu masyarakat dan pengunjung dalam proses pemesanan makanan, tanpa harus datang langsung ke rumah makan untuk melakukan pemesanan.
2. Adanya aplikasi berbasis online ini akan mempermudah masyarakat dan pengunjung untuk pemesanan karena masyarakat hanya perlu menggunakan gadget untuk pemesanan tanpa perlu mengantri.
3. Aplikasi ini dapat melengkapi bahkan menggantikan media telepon sebagai salah satu sarana pemesanan makanan.
4. User dapat melihat nama rumah makan yang diinginkan untuk melakukan pemesanan makanan dengan menu-menu yang tersedia diaplikasi pemesanan makanan tanpa harus mengambil browser dari suatu rumah makan.
5. User tidak terlalu menghabiskan banyak waktu untuk melakukan pemesanan makanan.

3. Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh selama belajar di Universitas Pasir Pengaraian melalui objek penelitiannya.
2. Menambah pengetahuan penulis tentang kajian-kajian yang diperoleh diluar lingkungan akademik untuk mendukung penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Menambah pengalaman mahasiswa untuk menerapkan keterampilan dan keahlian dalam menghadapi masalah-masalah yang ada di lapangan sesuai dengan bidangnya.
4. Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian lain yang sejenis.
5. Meningkatkan hasil belajar dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan mengembangkan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah.

1.5 Metode Pengumpulan data

Metode yang dilakukan untuk pengumpulan data-data dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi adalah suatu metode mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung pada objek yang diteliti. Metode ini bertujuan untuk dapat mengetahui langsung bagaimana alur kerja yang terjadi pada objek yang diteliti.

2. Wawancara (*Interview*) .

Tahap wawancara ini dilakukan dengan konsultasi dan tanya jawab langsung kepada rumah makan di Pasir Pengaraian dengan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pemesanan makanan.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan teori serta konsep yang mendukung dalam penelitian dan berkaitan dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Hal dipelajari dalam studi pustaka antara lain definisi aplikasi atau sistem informasi berbasis online dengan membaca buku-buku, jurnal-jurnal, artikel-artikel dan referensi yang terkait sehingga memudahkan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika penulisan untuk penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Landasan teori dalam penelitian berisi tentang defenisi dan komponen pembangun yang ada pada aplikasi pemesanan makan berbasis online di Pasir Pengaraian.

BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti menguraikan tentang metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pemesanan makanan.

BAB 4 : ANALISAN DAN PERANCANGAN

Analisa sistem lama dan usulan rancangan sistem yang baru digambarkan pada bab ini. Dimulai dari aliran sistem informasi (ASI), *data flow diagram* (DFD), *entity relationship diagram* (ERD), teori yang digunakan sebagai landasan dalam pembuatan aplikasi dan sistem informasi.

BAB 5 : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi bagaimana mengimplementasikan aplikasi/perangkat lunak berdasarkan analisa dan perancangan pada bab sebelumnya. Pada Implementasi membahas tentang bagaimana pengembangan sistem dan penerapan sistem yang dibuat. Sedangkan untuk pengujian membahas mengenai pengujian terhadap sistem yang dibuat menggunakan metode pengujian seperti blacbox dan lain-lain.

BAB 6 : PENUTUP

Dalam bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari pembahasan tentang Aplikasi pemesanan makanan Berbasis Online

Di Pasir Pengaraian. Untuk membantu dan mempermudah Pemesanan Makanan di Pasir Pengaraian.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang rujukan yang digunakan pada laporan Tugas Akhir.

LAMPIRAN

Berisi form wawancara, *script* program yang digunakan pada Tugas Akhir.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

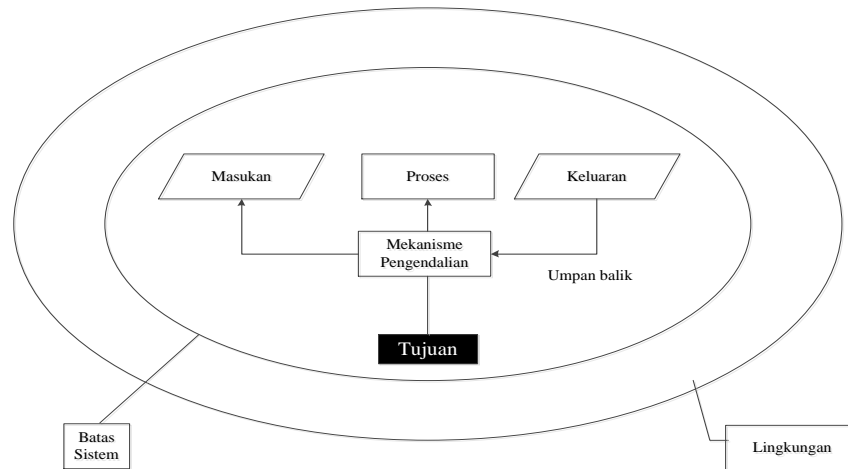
Sistem adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu. Pada dasarnya sistem adalah suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, yang disusun sesuai dengan skema yang menyeluruh untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi utama dari perusahaan yang dihasilkan oleh suatu proses tertentu yang bertujuan untuk menyediakan informasi untuk membantu mengambil keputusan manajemen operasi perusahaan dari hari ke hari. Sistem adalah Sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud untuk mencapai suatu tujuan [5].



Gambar 2.1 Model Dasar Sistem

2.1.1 Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem adalah sistem yang mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini yang merupakan karakteristik sistem.



Gambar 2.2 Karakteristik Sistem

Sebuah sistem mempunyai beberapa karakteristik, yang diantaranya adalah :

a. Komponen atau Elemen (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Adanya batas sistem, maka sistem dapat membentuk suatu kesatuan, karena dengan batas sistem ini, fungsi dan tugas dari subsistem satu dengan yang lainnya berbeda tetapi tetap saling berinteraksi.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi suatu sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem

tersebut. lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem merupakan suatu media (penghubung) antara satu subsistem dengan subsistem lainnya yang membentuk satu kesatuan. *Output* dari satu sub sistem akan menjadi input untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan sub sistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan (*Input*)

Input adalah energi atau sesuatu yang dimasukkan ke dalam suatu sistem yang dapat berupa masukan yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi. Sinyal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

f. Keluaran (*Output*)

Merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklarifikasi menjadi luaran yang berguna, juga menjadi luaran atau tujuan akhir sistem.

g. Pengolah (*Process*)

Suatu sistem mempunyai bagian pengolah yang akan mengubah *input* menjadi *output*.

h. Sasaran (*Objective*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan orang yang menggunakan data tersebut. Berdasarkan beberapa pengertian informasi dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang bernilai bagi penerimanya dan bermanfaat dalam setiap pengambilan keputusan [6].

Untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu untuk dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi yang terdiri dari tahap-tahap sebagai berikut :

1. Pengumpulan data, pada tahap ini dilakukan suatu proses pengumpulan data yang asli dengan cara tertentu seperti *sampling*.
2. *Input*, pada tahap ini merupakan proses pemasukan dan prosedur pengolahan data ke dalam komputer melalui alat *input* seperti *keyboard*.
3. Pengolahan data, pada tahap ini merupakan tahap di mana data diolah sesuai dengan prosedur yang telah dimasukkan.

4. *Output*, pada tahap ini merupakan hasil dari pengolahan data yang akan ditampilkan pada alat *output* seperti *monitor* dan *printer* sebagai informasi.
5. *Distribusi*, setelah proses pengolahan data dilakukan maka informasi yang dihasilkan harus segera didistribusikan.

2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan sistem yang disusun secara sistematis dan teratur dari jaringan-jaringan aliran informasi yang menghubungkan setiap bagian dari suatu sistem, sehingga memungkinkan diadakannya komunikasi antar bagian atau satuan *funksional* [7].

Sistem Informasi adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi antara yang satu dengan yang lain untuk menghasilkan suatu sistem yang berguna [8].

2.3.1 Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi dikembangkan dan dibangun karena memiliki manfaat yang besar bagi komponen sistem. Manfaat tersebut dapat diklasifikasi sebagai berikut :

1. Mengurangi biaya.
2. Mengurangi kesalahan-kesalahan.
3. Meningkatkan kecepatan aktifitas.
4. Meningkatkan perencanaan dan

pengendalian manajemen Manfaat sistem informasi dalam bentuk keuntungan berwujud (*tangible benefits*) dan tidak berwujud (*intangible benefits*) yaitu :

1.Keuntungan berwujud (*tangible benefits*) antara lain :

1. Pengurangan-pengurangan biaya operasi.
2. Pengurangan kesalahan-kesalahan telekomunikasi.

2.Keuntungan tidak berwujud (*intangibilebenefits*) antara lain :

1. Peningkatan pelayanan lebih baik.
2. Peningkatan kepuasan kerja personil.
3. Peningkatan pengambilan keputusan.

2.4 Pengertian Pemesanan Makanan

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik [8]. Pemesanan adalah satu kegiatan penting dalam setiap usaha untuk membantu dan mengawasi kegiatan pembelian, maka diperlukan dukungan sistem informasi yang baik, sehingga dapat mengikuti perkembangan usaha yang sedang tumbuh, dimana jaman sekarang perkembangan komputer sangatlah penting bagi maju dan mundurnya usaha, sehingga peranan komputer dan sistem informasi sangatlah berarti bagi suatu usaha terutama yang bergerak dibidang pembelian seperti rumah makan.

2.5 Pengertian Rumah Makan

Rumah makan adalah kedai tempat makanan (menjual makanan). Tempat dimana orang-orang membanyar untuk duduk dan makan makanannya yang langsung dimasak dan disajikan ditempat itu. Meski pada umumnya rumah makan menyajikan makanan di tempat, tetapi ada juga salah satu bentuk pelayanan



kepada konsumennya. Rumah makan biasanya memiliki spesialisasi dalam jenis makanan yang dihidangkannya.

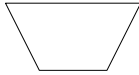

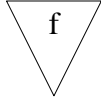
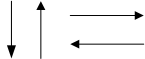
2.6 Aliran Sistem Informasi (ASI)

Aliran sistem informasi sangat berguna untuk mengetahui permasalahan yang ada pada suatu sistem. Dari sini dapat diketahui apakah sistem informasi tersebut masih layak dipakai atau tidak, masih manual atau komputerisasi. Jika sistem informasinya tidak layak lagi maka perlu adanya perubahan dalam pengolahan datanya sehingga menghasilkan informasi yang cepat dan akurat serta keputusan yang lebih baik [14].

Bagan aliran sistem digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol, dimana simbol-simbol yang digunakan dalam menggambarkan aliran sistem informasi dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Aliran Sistem Informasi

Simbol	Nama	Keterangan
	Simbol proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer
	Simbol dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer

	Simbol kegiatan manual	Menunjukkan kegiatan manual
	Simbol penyimpanan di arsip	File yang diarsipkan menurut alphabet atau huruf
	Simbol penyimpanan di arsip	File yang diarsipkan menurut numerik atau angka
	Simbol garis alir	Menunjukkan arus dari proses

2.7 Context Diagram Dan Data Flow Diagram (DFD)

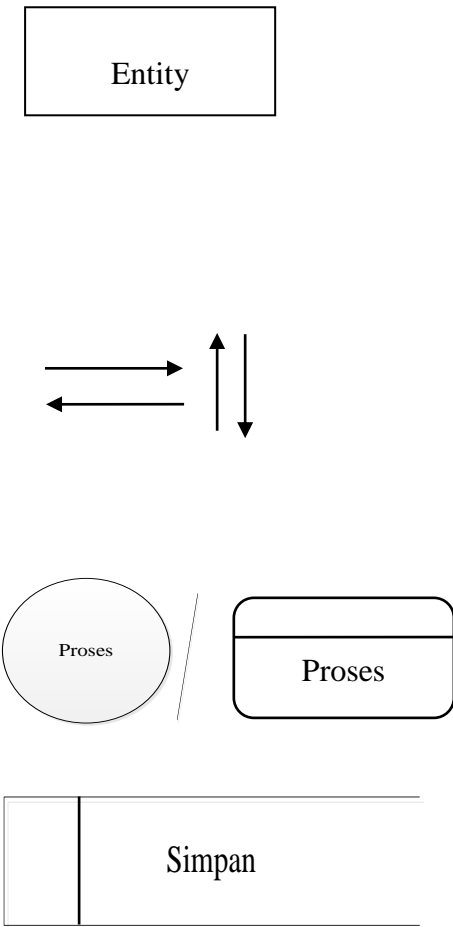
Context Diagram adalah diagram tingkat atas, yaitu diagram secara global dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar dari dalam dan luar entitas eksternal [17].

Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). DFD adalah: suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan: dari mana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan

interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut [12].

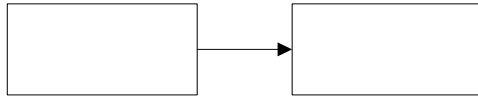
1. **Diagram Konteks** : menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat di dalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.
2. **Diagram Nol (diagram level-1)** : merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran-lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram Konteks ke diagram Nol. di dalam diagram ini memuat penyimpanan data.
3. **Diagram Rinci** : merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram Nol. DFD merupakan alat yang digunakan dalam pengembangan sistem yang terstruktur. DFD juga merupakan alat yang populer digunakan dalam pengembangan sistem karna dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan struktur yang jelas. Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan *context* diagram dan data *flow diagram* adalah sama hanya saja ada tambahan pada data *flow diagram* yaitu simbol simpanan data, dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

Simbol	Keterangan
 <p>The image shows four symbols used in Data Flow Diagrams (DFD):</p> <ul style="list-style-type: none"> Entity: A simple rectangle labeled "Entity". Data Flow: A set of arrows showing data movement: two horizontal arrows pointing in opposite directions, and two vertical arrows pointing in opposite directions. Process: Two symbols representing a process: a circle labeled "Proses" and a rounded rectangle labeled "Proses". Data Store: A horizontal open rectangle labeled "Simpan", representing a data store or file. 	<p>External entity adalah kesatuan (entity) dilingkungan luar sistem yang dapat berupa organisasi atau sistem yang akan memberikan atau menerima input dari sistem.</p> <p>Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.</p> <p>Simbol proses digunakan untuk menggambarkan suatu proses yang terjadi pada sistem.</p> <p>Simbol simpanan data ini menunjukkan file penyimpanan.</p>

Aturan membuat DFD antara lain :

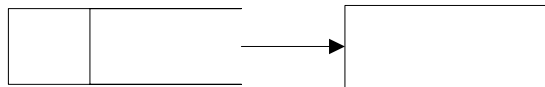
1. Tidak boleh menghubungkan external entity ke external entity secara langsung.



2. Tidak boleh menghubungkan data storage/simpanan data ke data storage lainnya secara langsung.



3. Tidak boleh menghubungkan data storage/simpanan data dengan external entity secara langsung.




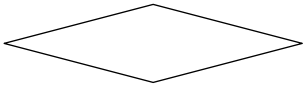

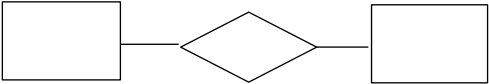


4. Pada setiap proses harus ada data flow masuk dan keluar dan sebaliknya.
5. Tidak boleh ada proses dari arus data tidak memiliki nama (nama harus ada)
6. Tidak boleh ada proses yang tidak memiliki nomor.

2.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan model konseptual yang menggambarkan hubungan antar penyimpanan. *Entity Relationship Diagram* dapat membantu kita dalam mempelajari hubungan antar file database yang kita rancang [13]. Adapun simbol-simbol dalam ERD dapat dilihat pada tabel 2.3


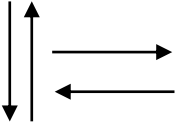




Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Entity Relationship Diagram*

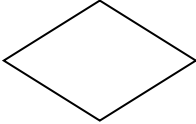
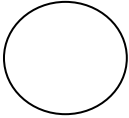
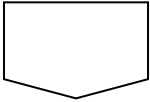
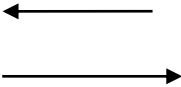
Simbol	Keterangan
	Entity
	Fields atau atribut
	Fields atau atribut dengan key (kunci)
	Relasi atau aktifitas antar entity
	Garis sebagai penghubungan antara relasi dengan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut
	Bergubungan terhadap satu record pada entitas

2.9 Flowchart

Flowchart adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan mepermuda pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang telah terlupakan dalam analisis masalah [15]. Adapun simbo-simbol yang terdapat pada *Flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.4

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	Terminal on	Perulangan/akhir Program.
	Garis Alir	Arah Aliran Perulangan.
	Preparation	Proses idialisasi/ Pemberian nilai awal.
	Proses	Proses perhitungan/ proses pengolahan data.
	Input/ output data	Proses input/ output data, parameter, informasi
	Predefined proces	Perulangan sub program/ proses

	Delesion	menjalankan sub program. Perbandingan pernyataan penyelesaian data yang memberikan pilihan untuk langkah seterusnya.
	On pege conector	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada suatu halaman.
	Off page conector	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda.
	Arah aliran	Menunjukkan arah aliran proses program.

2.10 Pengertian Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis

yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* [9].

2.11 Pengertian *Online*

Online adalah istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial kita, email dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet.

2.12 Pengertian *Database*

Database adalah kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, yang kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah [10].

2.13 Pengertian *Data*

Data adalah sebagai bahan keterangan tentang kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan, atau hal. Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai file dalam basis data. Data di disimpan dengan cara-cara tertentu, sehingga mudah untuk digunakan/atau ditampilkan kembali; dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal [19].

2.14 Pengertian Aplikasi

Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus computer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang di harapkan [18].

2.15 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program *Apache* HTTP Server, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis [11].

2.16 PHP

PHP merupakan bahasa *scripting server-side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, server-lah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang

melakukan permintaan. Seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan sistem *database* di dalam web [8].

2.17 MySQL

MySQL adalah salah satu *database management system* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti *Oracle*, *Ms SQL*, *Postagre SQL*, dan lainnya. *MySQL* berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa *SQL*. *MySQL* bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakan secara gratis [8].

2.18 Pengertian HTML

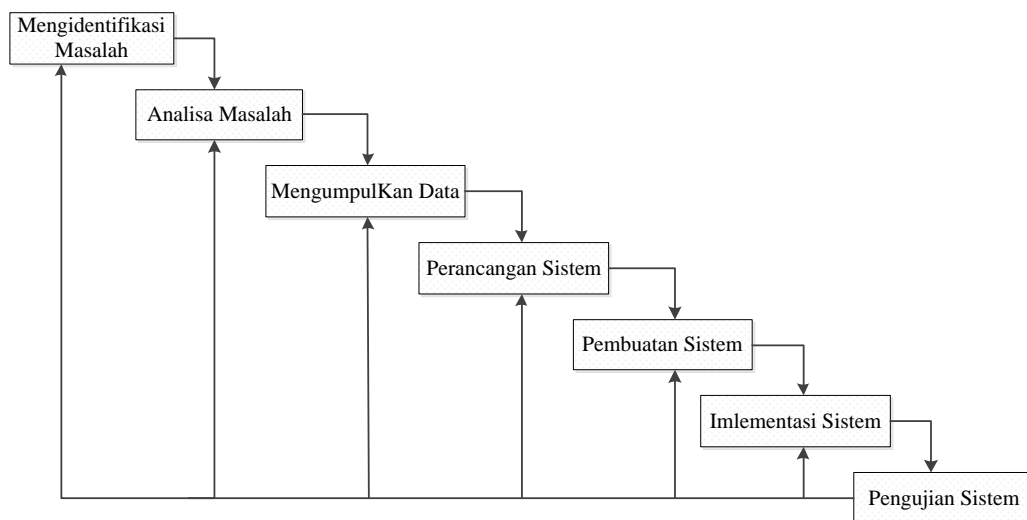
Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan. Markup yang umum digunakan untuk membuat halaman web. Sebenarnya HTML bukanlah sebuah bahasa pemrograman. Apabila di tinjau dari namanya, HTML merupakan bahasa markup atau penandaan terhadap sebuah dokumen teks. Tanda tersebut di gunakan untuk menentukan format atau *style* dari teks yang di tandai [11].

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Uraian kerangka kerja dalam penelitian ini adalah uraian secara rinci terhadap masing-masing kerangka kerja yang telah disusun agar penelitian yang dilakukan dapat terlaksanakan secara terstruktur dan jelas, kerangka kerja dalam penelitian ini dijelaskan pada gambar 3.1 sebagai berikut:



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

3.2 Tahapan Metode Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja pada gambar 3.1 maka masing-masing langkahnya dapat diuraikan seperti berikut ini:

1. Mengidentifikasi Masalah

Pada tahapan mengidentifikasi masalah akan dirumuskan masalah yang dianggap sebagai penelitian dalam tugas akhir ini. Permasalahan-permasalahan yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini didapatkan melalui pengamatan secara langsung terhadap rumah makan di Pasir Pengaraian dan dilakukan dengan maksud agar dapat mengetahui secara jelas permasalahan yang berkaitan dengan sistem yang akan dirancang pada aplikasi pemesanan makanan. Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain, masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian.

2. Menganalisa Masalah

Menganalisa Masalah merupakan langkah analisis masalah untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan pada ruang lingkup permasalahan. Dengan menganalisa masalah yang telah dibuat ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah dapat dipahami dengan baik. Masalah yang terjadi di Rumah Makan adalah proses pemesanan makanannya dengan datang langsung ke rumah makan, atau lewat telepon dan via whatsapp.

3. Mengumpulkan Data

Mengumpulkan data dilakukan untuk mengumpulkan semua data-data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah dengan teknik observasi. Teknik observasi adalah

teknik pengamatan langsung kelapangan dengan mencatat data-data yang diperlukan. Selain teknik observasi penulis juga melakukan wawancara dengan pemilik rumah makan di Pasir Pengaraian.

4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem meliputi rencana bagaimana kegiatan-kegiatan dalam siklus pengembangan sistem dapat diterapkan secara efektif dan efisien sehingga mampu menghasilkan sebuah sistem yang sesuai dengan tujuan. Penulis merancang sistem yang dapat memberikan manfaat terhadap Rumah Makan yang ada di Pasir Pengaraian.

5. Pembuatan Sistem

Setelah tahapan perancangan sistem selesai dilakukan, maka tahapan selanjutnya adalah pembuatan sistem. Pembuatan sistem meliputi bagaimana aplikasi pemesanan makanan berbasis online di Pasir Pengaraian ini yang akan dibuat sehingga menghasilkan sebuah sistem yang sesuai dengan tujuan.

6. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengkajian kembali dari sistem yang telah dirancang dan dibuat, apakah aplikasi pemesanan berbasis online di Pasir Pengaraian tersebut sudah sesuai atau masih perlu dilakukan peninjauan kembali dan penyempurnaan.

7. Pengujian Sistem

Berdasarkan analisis yang telah ditentukan maka dapat diketahui apa saja yang akan menjadi sistem, keluaran sistem, fungsi sistem atau metode yang digunakan oleh sistem, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak serta sistem antarmuka yang akan dibuat, sehingga aplikasi pemesanan makanan berbasis online di Pasir Pengaraian yang dibangun sesuai dengan apa yang diharapkan.