



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI
TEMPAT DAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB DI
RESTORAN D'COST**

SKRIPSI

HERDI ALIP NOVIAN

0910512057

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI
TEMPAT DAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB DI
RESTORAN D'COST**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

HERDI ALIP NOVIAN

0910512057

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Herdi Alip Novian

NRP : 0910512057

Tanggal : 04 Februari 2015

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 04 Februari 2015

Yang Menyatakan,



(Herdi Alip Novian)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Herdi Alip Novian
NRP : 0910512057
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI TEMPAT DAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB DI RESTORAN D’COST

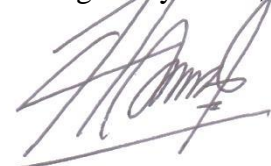
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 04 Februari 2015

Yang Menyatakan,



(Herdi Alip Novian)

PENGESAHAN


Skripsi diajukan Oleh :

Nama : Herdi Alip Novian
NRP : 0910512057
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI
TEMPAT DAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB
DI RESTORAN D'COST


Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.




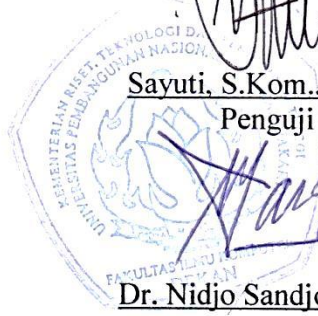
Syarani Bakrie, S.Kom., M.Kom
Ketua Penguji




Sayuti, S.Kom., M.Kom
Penguji I



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan



Anita Muliawati, S.Kom., MTI
Penguji II (Pembimbing)



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI
Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 04 Februari 2015

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI TEMPAT DAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB DI RESTORAN D’COST

Herdi Alip Novian

Abstrak

Tujuan dari penulisan ini adalah merancang sistem informasi reservasi tempat dan menu makanan berbasis web pada Restoran D’cost. Untuk memberikan pelayanan secara efektif dan efisien yang handal sehingga dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan serta membantu pihak restoran dalam meningkatkan produktivitasnya. Metodologi yang digunakan adalah (SDLC) system development life cycle yang merupakan proses pengembangan sistem melalui analisa desain dicoba dan evaluasi implementasi. Hasil penulisan ini mampu membuat proses pemesanan tempat dan menu yang cepat dan akurat serta mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai daftar menu dan memudahkan proses pemesanan makanan, minuman dan reservasi tempat. Kesimpulan yang didapat dari perancangan sistem informasi reservasi tempat dan menu makanan berbasis web di Restoran D’cost adalah dapat meningkatkan efisiensi waktu dalam proses pelayanan reservasi di Restoran D’cost.

Kata Kunci : Sistem Informasi Penjualan, web, reservasi

DESIGN OF INFORMATION SYSTEM OF RESERVATION SITE AND WEB-BASED MEALS IN RESTAURANT D’COST

Herdi Alip Novian

Abstract

The purpose of this paper is to design information systems reservasi place and the food menu based web at Restaurant D'cost. To provide effective and efficient services that are reliable so it can be easier for customers to book the restaurant food as well as help in improving productivity. Methodology used (SDLC) system development life cycle which is the process of developing a system through analysis and evaluation of the implementation tested design. Results of this paper is able to make the ordering process and menu that quickly and accurately and facilitate the public in obtaining information about menus and eases the process of ordering food, drinks and reservation places. Conclusion obtained from a reservation information system design and Web-based food menu Restaurant D'costs, is able to improve the efficiency of time in the process of reservation services in Restoran D'cost

Keywords : Sales Information System, web, reservation

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT atas segala karuniaNya sehingga Skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Januari 2015 ini ialah reservasi restoran, dengan judul **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RESERVASI TEMPAT DAN MENU MAKANAN BERBASIS WEB DI RESTORAN D’COST**. Terima kasih saya ucapkan kepada *) Ibu Anita Muliawati S.Kom., MTI, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran yang sangat bermanfaat. Disamping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ayahanda Mahmudin dan Ibunda Sri Budiarti serta seluruh keluarga yang tidak henti-hentinya memberi saya semangat dan doa. Saya juga sampaikan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Jakarta, 23 Januari 2015

Herdi Alip Novian

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Maksud dan Tujuan	2
I.4 Ruang Lingkup	3
I.5 Manfaat Penelitian	3
I.6 Luaran Yang Diharapkan.....	4
I.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
II.1 Perancangan Sistem Informasi	6
II.2 PHP	8
II.3 Basis Data (Database)	8
II.4 My SQL.....	10
II.5 Unified Modeling Language (UML).....	10
II.6 Metode Pengembangan Sistem	11
II.7 Internet.....	13
II.8 Definisi Restoran	15
II.9 Definisi Reservasi dan Order Menu (Taking Order).....	15
II.10 Pengertian Domain dan Hosting.....	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
III.1 Kerangka Pikir	18
III.2 Tahapan Penelitian	19
III.3 Waktu dan Tempat Penelitian	20
III.4 Tahapan Kegiatan.....	21
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
IV.1 Profil Perusahaan	22
IV.2 Dokumen Berjalan	24

IV.3	Prosedur Sistem Berjalan	25
IV.4	Analisa Berorientasi Objek Sistem Berjalan.....	26
IV.5	Analisa Use Case Yang Berjalan	28
IV.6	Analisa Permasalahan	30
IV.7	Analisa Kebutuhan Informasi	31
IV.8	Perancangan Sistem Usulan	32
IV.9	Sistem Usulan	33
IV.10	Rancangan Fisik.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SERAN		
V.1	Kesimpulan	58
V.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL


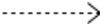






Tabel 1	Tahap Kegiatan	19
Tabel 2	Dokumen Masukan Berjalan.....	22
Tabel 3	Dokumen Keluaran Berjalan.....	23
Table 4	Simpanan data Berjalan	23
Table 5	Identifikasi Objek.....	24
Tabel 6	Identifikasi Class.....	25
Table 7	Hubungan Class dan Objek.....	25
Table 8	Use Case Diagram Melakukan Reservasi	27
Table 9	Use Case Diagram Laporan	28
Tabel 10	Use Case Diagram Skenario Login.....	36
Table 11	Use Case Diagram Skenario Registrasi	37
Table 12	Use Case Diagram Melihat Daftar Menu.....	37
Table 13	Use Case Diagram Skenario Melakukan Reservasi.....	38
Table 14	Use Case Diagram Skenario melakukan Delivery	39
Table 15	Use Case Diagram Skenario Melakukan Pembatalan.....	39
Table 16	Use Case Diagram Skenario Laporan	40
Table 17	Struktur File	51
Table 18	Rancangan Masukan	54
Table 19	Rancangan Keluaran	55
Tabel 20	Spesifikasi Perangkat Keras Server	57
Tabel 21	Spesifikasi Perangkat KerasClient	58
Tabel 22	Spesifikasi Perangkat Lunak	58
Tabel 23	Spesifikasi Perangkat Jaringan.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Flowchart Metodologi Penelitian	17
Gambar 2	Struktur Organisasi.....	21
Gambar 3	Use Case Diagram Sistem Reservasi Tempat dan Menu	27
Gambar 4	Use Case Diagram Usulan	35
Gambar 5	Aktivitas Diagram Registrasi Konsumen.....	41
Gambar 6	Activity Diagram Login	42
Gambar 7	Activity Diagram Lihat Daftar Menu.....	42
Gambar 8	Activity Diagram Reservai Tempat.....	43
Gambar 9	Activity Diagram Kelola Menu.....	44
Gambar 10	Activity Diagram Delivery Order	45
Gambar 11	Activity Diagram Pembatalan Pesanan	46
Gambar 12	Diagram Class	47
Gambar 13	Diagram Sequence Registrasi.....	48
Gambar 14	Diagram Sequence Login	48
Gambar 15	Diagram Sequence Reservasi	49
Gambar 16	Diagram Sequence Kelola Menu	49
Gambar 17	Diagram Sequence Delivery Order	50
Gambar 18	Diagram Sequence Pembayaran.....	50
Gambar 19	Diagram Sequence Pembatalan Pesan	51
Gambar 20	Halaman Menu Utama	56
Gambar 21	Halaman Login Admin.....	56
Gambar 22	Halaman Menu Utama Admin	57



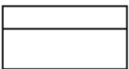


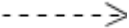

DAFTAR SIMBOL

a. Use Case Diagram

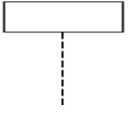

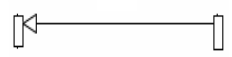
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi







b. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

c. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
A		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

d. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6		<i>Decision Node</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumen Masukan Berjalan
- Lampiran 2 Dokumen Keluaran Berjalan
- Lampiran 3 Struktur Table
- Lampiran 4 Rancangan Masukan
- Lampiran 5 Rancangan Keluaran