



PERANCANGAN APLIKASI *E-CATERING* BERBASIS WEB

Tugas Akhir

Disusun Oleh :

TITIS WUNGKUL MAHENDRA 1510501015

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIII - SISTEM INFORMASI

2019



PERANCANGAN APLIKASI *E-CATERING* BERBASIS WEB

Tugas Akhir

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Ahli Madya Komputer

Disusun Oleh :

TITIS WUNGKUL MAHENDRA 1510501015

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI DIII - SISTEM INFORMASI

2019

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Titis Wungkul Mahendra

NIM : 1510501015

Tanggal : 11 Januari 2019

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

Jakarta, 11 Januari 2019

Yang Menyatakan,



(Titis Wungkul Mahendra)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Titis Wungkul Mahendra

NRP : 1510501015

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : D III - Sistem Informasi

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

PERANCANGAN APLIKASI *E-CATERING* BERBASIS WEB

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola, dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir 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 : 11 Januari 2019

Yang telah menyatakan,



(Titis Wungkul Mahendra)

PENGESAHAN

Tugas Akhir diajukan oleh :

Nama : Titis Wungkul Mahendra
NRP : 1510501015
Program Studi : D III - Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi *E-Catering* Berbasis Web

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



Kraugusteeliana, M.Kom, MM.

Penguji Utama



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.,

Penguji Lembaga



Dr. Ermatita, M.Kom,

Dekan



Tri Rahayu, S.Kom., MM.

Pembimbing



M. Bayu Wibisono, S.Kom., MM.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 11 Januari 2019

PERANCANGAN APLIKASI *E-CATERING* BERBASIS WEB

Titis Wungkul Mahendra

ABSTRAK

Riris *Catering* yang berada di daerah Bekasi yang beralamat di jalan Perumahan Graha Mutiara Blok G16 Kelurahan Pengasinan Kecamatan Rawalumbu Bekasi Timur 17115. Riris *Catering* merupakan salah satu bentuk usaha dibidang penjualan katering. Riris *Catering* ini sudah berdiri sejak tahun 2008. Usaha Riris *Catering* ini sekarang sudah memiliki banyak transaksi dengan konsumen, namun selama ini proses penyampaian informasi juga dalam proses pemesanan tentang Riris *Catering* masih dari mulut kemulut dan pemesanannya masih melalui telepon dimana akan lebih sempit dibandingkan dengan media internet saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan makanan online sehingga penyampaian informasi menjadi cepat, akurat, memiliki jangkauan yang luas, serta dapat memesan makanan secara online. Sistem aplikasi pemesanan ini terdiri dari aplikasi untuk pelanggan dan admin. Aplikasi untuk pelanggan terdiri dari : Home, Profil, Kontak, Menu *Catering*, Tentang dan Info Pembayaran, Login dan Registrasi. Aplikasi pemesanan untuk pelanggan terdiri dari Kategori Menu, Menu *Catering*, dan Keranjang Belanja, Favorit Menu dan Menu Terbaru. Sedangkan aplikasi untuk admin terdiri dari olah data menu utama, transaksi, dan laporan. Untuk transaksi pembayaran dilakukan secara cash kepada bagian pengiriman. Sistem aplikasi ini dibangun dengan menggunakan PHP dan database MySQL. Dengan dibangunnya aplikasi ini, maka pelanggan dengan mudah mendapatkan informasi tentang Riris *Catering* dan dapat melakukan pemesanan makanan dimana saja dan kapan saja, sehingga dapat meningkatkan jumlah pelanggan dan berdampak pada peningkatan profit Riris *Catering* tersebut yang berbasis web.

Kata Kunci : *Catering*, online, berbasis web

DESIGN APPLICATION E-CATERING WEB BASE

Titis Wungkul Mahendra

ABSTRACT

In the current era of information technology, the need for an information menu Riris Catering who is in the Bekasi area having his address at Jalan Graha Mutiara Blok G16 Pengasinan Village, Rawalumbu District, East Bekasi 17115. Riris catering is a form of business in catering sales. This Riris catering has been established since 2008. The Riris catering business now has many transactions with consumers, but so far the process of delivering information also in the order process about Riris catering is still from the mouth and the order is still via telephone which will be narrower than the media internet now. This study aims to build an online food ordering application so that the delivery of information becomes fast, accurate, has a wide range, and can order food online. This ordering application system consists of applications for customers and admin. Applications for customers consist of Home, Profile, Contacts, Catering Menu, About and Payment Info Login and Registration. The ordering application for customers consists of Category Menu, Catering Menu, and Shopping Cart, Favorite Menu and Latest Menu. While the application for admin consists of processing the main menu, transactions, and reports. Payment transactions are made in cash to the shipping department. This application system is built using PHP and MySQL database. With the construction of this application, customers can easily get information about Riris Catering and can order food anywhere and anytime, so they can increase the number of customers and have an impact on increasing the profit of web-based Riris Catering.

Keywords : *Catering, online, web-based*

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala karena berkat rahmat dan anugerahNya penulis dapat menyusun laporan Tugas Akhir ini sampai selesai tepat pada waktunya. Penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Diploma 3 studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI E-CATERING BERBASIS WEB”**.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan rasa hormat kepada semua pihak atas bimbingan dan pengarahan yang telah diberikan kepada penulis selama penyusunan tugas akhir ini. Penulis ingin menyampaikan terima kasih, terutama kepada :

- a. **Dr. Ermatita, M.Kom**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
- b. **M. Bayu Wibisono, S.Kom., MM.**, selaku Ketua Program Studi Diploma Tiga Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
- c. **Tri Rahayu, S.Kom., MM.** selaku dosen pembimbing Tugas Akhir penulis pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
- d. Seluruh pihak yang terlibat dalam kelancaran pembuatan laporan Tugas Akhir ini dan belum dapat disebutkan di atas, Penulis ucapkan terima kasih.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk semua pihak khususnya para mahasiswa/i Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Jakarta, 11 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERANCANGAN APLIKASI <i>E-CATERING</i> BERBASIS WEB.....	v
<i>DESIGN APLICATION E-CATERING WEB BASE</i>	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB 1	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Luaran yang Diharapkan	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2	5
2.1 Katering	5
2.2 Pemesanan	6
2.3 Pembayaran	6
2.4 Sistem Informasi Pemesanan dan Pembayaran	7
2.5 <i>E-Commerce</i>	8
2.6 <i>Database Management System</i>	8
2.7 <i>HTML</i>	8
2.8 <i>Website</i>	9
2.9 <i>PHP</i>	9
2.10 <i>MySQL</i>	9
2.11 <i>System Development Life Cycle</i>	10
2.12 <i>CSS</i>	12
2.13 <i>Unified Model Language (UML)</i>	12
2.14 <i>Unified Model Language (UML)</i>	12
2.15 <i>Use Case Diagram</i>	13

2.16 Activity Diagram	13
2.17 Sequence Diagram.....	13
2.18 Class Diagram	14
2.19 Analisis Sistem.....	14
2.20 Pieces.....	14
2.21 Notepad++	14
2.22 Black Box Testing	14
2.23 Review Penelitian Terdahulu.....	15
BAB 3	20
3.1 Diagram Alur Penelitian.....	20
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	22
3.3 Alat dan Bahan Penelitian	22
3.4 Jadwal Kegiatan.....	23
BAB 4	24
4.1 Profil Perusahaan.....	24
4.1.1 Visi dan Misi.....	24
4.1.2 Struktur Organisasi Riris Catering.....	25
4.1.3 Tugas dan Fungsi	25
4.2 Analisis Sistem Berjalan.....	26
4.2.1 Analisis Dokumen.....	26
4.2.1.1 Dokumen <i>Input</i>	26
4.2.1.2 Dokumen <i>Output</i>	26
4.2.1.3 Dokumen Simpanan.....	26
4.2.2 Analisis Proses Prosedur.....	26
4.2.2.1 Deskripsi Aktor	27
4.2.2.2 Use Case Sistem Berjalan	28
4.2.2.3 Deskripsi Use Case	28
4.2.2.4 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	29
4.2.3 Identifikasi Masalah dengan PIECES	32
4.2.4 Masalah Pokok.....	33
4.2.5 Penyelesaian Masalah	33
4.3 Rancangan Sistem Usulan	34
4.4 Perancangan Sistem Usulan.....	34
4.4.1 Analisis Aliran Data dengan UML	34
4.4.2 Use Case Diagram.....	34
4.4.2.1 Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	35
4.4.2.2 Use Case Diagram Sistem E-Catering	36
4.4.2.3 Deskripsi Narasi Use Case	36

4.4.3	Activity Diagram	38
4.4.3.1	Activity Diagram Registrasi User.....	38
4.4.3.2	Activity Diagram Login.....	39
4.4.3.3	Activity Diagram Pemesanan <i>Catering</i>	40
4.4.3.4	Activity Diagram Pembayaran <i>Catering</i>	41
4.4.3.5	Activity Diagram Laporan	42
4.4.4	Sequence Diagram	43
4.4.4.1	Sequence Diagram Registrasi	43
4.4.4.2	Sequence Diagram Login.....	44
4.4.4.3	Sequence Diagram Pemesanan <i>Catering</i>	45
4.4.4.4	Sequence Diagram Pembayaran <i>Catering</i>	46
4.4.4.5	Sequence Diagram Laporan.....	47
4.4.5	Class Diagram Aplikasi E-Catering.....	48
4.5	Rancangan Kode.....	49
4.6	Rancangan Database.....	50
4.7	Rancangan Jaringan Sistem	53
4.8	Rancangan Interface	54
4.8.1	Form Registrasi	54
4.8.2	Halaman Login.....	55
4.8.3	Halaman Admin	56
4.8.4	Halaman Menu Master Data	57
4.8.5	Halaman Laporan.....	62
4.8.6	Halaman Daftar Pesanan Masuk	63
4.8.7	Halaman Daftar Pembayaran Masuk	64
4.8.8	Halaman Daftar Kontak Masuk	65
4.8.9	Halaman Beranda User	66
4.8.10	Halaman Menu <i>Catering</i>	67
4.8.11	Halaman Form Kontak User	68
4.8.12	Halaman Tentang , Info dan Cara Pemesanan	69
4.8.13	Halaman Pembayaran <i>User</i>	70
4.8.14	Halaman Form Pembayaran <i>User</i>	71
4.8.15	Halaman Profil <i>User</i>	72
4.9	Pengujian Sistem	73
BAB 5		77
5.1	Kesimpulan.....	77
5.2	Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA		79
RIWAYAT HIDUP		

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Review Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Tahapan Penelitian.....	24
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Input</i>	27
Tabel 4.2 Dokumen <i>Output</i>	27
Tabel 4.3 Dokumen Simpanan	27
Tabel 4.4 Deskripsi Aktor	28
Tabel 4.5 Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	36
Tabel 4.6 Tabel Kategori Produk	51
Tabel 4.7 Tabel Produk.....	51
Tabel 4.8 Tabel Detail Pesanan	52
Tabel 4.9 Tabel Tabel Pesanan.....	52
Tabel 5.0 Tabel User.....	53
Tabel 5.1 Tabel Pengujian Sistem.....	74

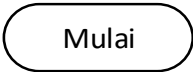
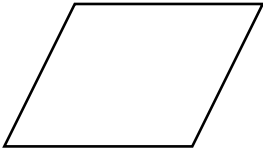
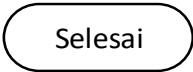
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall.....	10
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	21
Gambar 4.1 Stuktur Organisasi	26
Gambar 4.2 Use Case sistem berjalan.....	29
Gambar 4.3 Activity Diagram Pemesanan <i>Catering</i>	30
Gambar 4.4 Activity Diagram Pembayaran <i>Catering</i>	31
Gambar 4.5 Activity Diagram Laporan Penjualan.....	32
Gambar 4.6 Use Case Diagram Sistem Aplikasi <i>E-Catering</i>	36
Gambar 4.7 Activity Diagram Registrasi.....	39
Gambar 4.8 Activity Diagram Login	40
Gambar 4.9 Activity Diagram Pemesanan <i>Catering</i>	41
Gambar 5.0 Activity Diagram Pembayaran <i>Catering</i>	42
Gambar 5.1 Activity Diagram Laporan	43
Gambar 5.2 Sequence Diagram Registrasi	44
Gambar 5.3 Sequence Diagram Login	45
Gambar 5.4 Sequence Diagram Pemesanan <i>Catering</i>	46
Gambar 5.5 Sequence Diagram Pembayaran <i>Catering</i>	47
Gambar 5.6 Sequence Diagram Laporan.....	48
Gambar 5.7 Class Diagram Sistem Usulan.....	49
Gambar 5.8 Jaringan Sistem.....	54
Gambar 5.9 Form Registrasi	55
Gambar 5.10 Halaman Login Admin.....	56
Gambar 5.11 Halaman Login User	56
Gambar 5.12 Halaman Admin	57
Gambar 5.13 Menu Master Data	58
Gambar 5.14 Form Data User	59
Gambar 5.15 Form Data Produk	60
Gambar 5.16 Form Kategori Produk.....	61

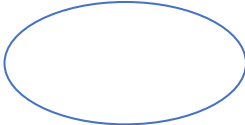
Gambar 5.17 Form Kota dan Ongkir	62
Gambar 5.18 Halaman Laporan	63
Gambar 5.19 Halaman Daftar Pesanan Masuk	64
Gambar 5.20 Halaman Daftar Pembayaran Masuk.....	65
Gambar 5.21 Halaman Daftar Kontak Masuk.....	66
Gambar 5.22 Halaman Beranda User.....	67
Gambar 5.23 Halaman Menu <i>Catering</i>	68
Gambar 5.24 Halaman Form Kontak User	69
Gambar 5.25 Halaman Tentang, Info & Cara Pemesanan	70
Gambar 5.26 Halaman Pembayaran.....	71
Gambar 5.27 Halaman Profil User	72

DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart

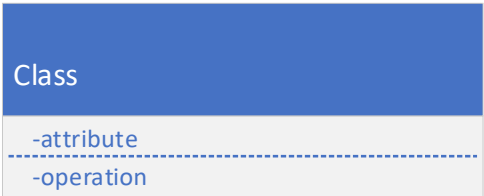
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Terminator	Untuk memulai suatu program
2		Garis Alir	Digambarkan untuk menggambarkan suatu alir data
3		Proses	Suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh computer
4		Input - Output	Untuk memasukkan data ataupun menunjukkan hasil dari suatu proses
5		Terminator	Untuk mengakhiri suatu program

2. Use Case Diagram

No	Notasi	Simbol	Deskripsi
1	Aktor		Aktor menggambarkan orang, sistem atau eksternal entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem
2	Usecase		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Use case berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi dalam sistem

3	Association		<i>Association</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana aktor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara aktor dengan Use Case
---	-------------	--	--

3. Class Diagram

No	Notasi	Simbol	Deskripsi
1	Kelas (Class)		Menunjukkan <i>class – class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya
2	Pesan (Message)		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>