

DAFTAR ISI

Lembar Tugas Akhir	i
Surat Pernyataan Tugas Akhir	ii
Lembar Persetujuan Karya Ilmiah Akademis	iii
Lembar Persetujuan Dan Penegasan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir	v
Kata Pengantar	vii
Abstrak	ix
Daftar Simbol	xvi
Daftar Gambar	xviii
Daftar Tabel	xix
Lampiran Lampiran	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Tujuan Dan Manfaat	2
1.3. Metode Penelitian	3
1.4. Ruang lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Konsep Dasar Sistem	6
2.2. Teori Pendukung	14
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	22

3.1.	Tinjauan Perusahaan.....	22
3.1.1.	Sejarah Perusahaan.....	22
3.1.2.	Struktur Organisasi PenantianCoffee.....	22
3.1.3.	Job Deskripsi PenantianCoffee	23
3.1.4.	Visi dan Misi Di Penantiancoffee	24
3.2.	Prosedur sistem berjalan.....	24
3.3.	Spesifikasi Dokumen Masukan	29
3.4.	Spesifikasi Dokumen Keluaran	29
3.5.	Permasalahan Pokok.....	30
3.6.	Pemecahan Masalah	30
BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN		32
4.1.	Tahapan Perancangan Sistem.....	32
4.1.1.	Analisa Kebutuhan.....	32
4.1.2.	Rancangan Diagram Use Case	33
4.1.3.	Rancangan Diagram Aktifitas	33
4.1.4.	Rancangan Dokumen Sistem Susulan.....	36
4.1.5.	Rancangan Prototype	37
4.2.	Perancangan Perangkat Lunak	40
4.2.1.	<i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	40
4.2.2.	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	41
4.2.3.	Spesifikasi File	42

4.2.4.	<i>Clas Model / Class Diagram</i>	47
4.2.5.	<i>Sequence Diagram</i>	48
4.2.6.	Spesifikasi Hardware dan Software	44
4.3.	Jadwal Implementasi	50
BAB V	KESIMPULAN	53
5.1.	Kesimpulan.....	53
5.2.	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		56
SURAT KETERANGAN RISET		57
LAMPIRAN		58

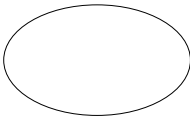
DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Entitas (*entity*)

Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal label pada basis data; biasanya mengacu pada benda yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat. Kumpulan dari obyek yang dapat di identifikasikan secara unik.



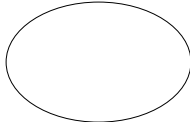
Atribut (*attribute*)

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.



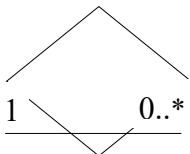
Atribut multivalai (*multivalue attribute*)

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.



Relasi (*relation*)

Relasi yang menghubungkan antarentitas; biasanya diawali dengan kata kerja; biasanya juga mendefinisikan relasi proses antarentitas/benda yang terkait dengan aplikasi.



Asosiasi (*association*)

Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki *multiplicity* kemungkinan jumlah pemakaian.

B. Simbol UML (*Unified Modelling Language*)

a. Simbol *Activity Diagram*



START POINT

Yaitu menandakan suatu titik awal.



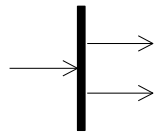
END POINT

Yaitu menandakan suatu titik akhir.



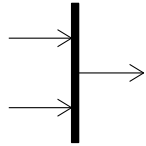
ACTIVITIES

Menyatakan suatu kegiatan yang terjadi.



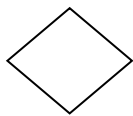
FORK

Percabangan.



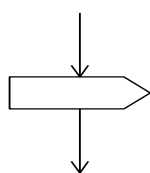
JOIN

Penggabungan.



DECISION

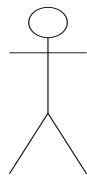
Menunjukkan suatu penyeleksian dalam modul.



SEND

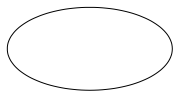
Tanda untuk pengiriman.

b. Simbol *Use Case Diagram*



ACTOR

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.



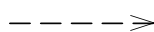
USE CASE

Abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*.

RELATIONSHIP

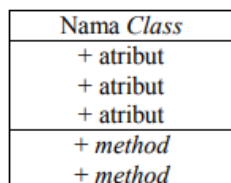


Untuk menghubungkan *actor* dan *usecase* atau *actor*



dengan *actor*.

c. Simbol *Class Diagram*



Class

Class adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah *class* digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari *class*. Bagian tengah mendefinisikan

property/atribut *class*. Bagian akhir mendefinisikan method-method dari sebuah *class*.

L..n Owned by I

Association

Sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 *class* dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 *class*. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe relationship dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah relationship. (Contoh: *One-to-one*, *one-to-many*, *many-to-many*).



Composition

Jika sebuah *class* tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari *class* yang lain, maka *class* tersebut memiliki relasi *Composition* terhadap *class* tempat dia bergantung tersebut. Sebuah *relationship composition* digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.



Dependency

Kadangkala sebuah *class* menggunakan *class* yang lain. Hal ini disebut *dependency*. Umumnya penggunaan *dependency* digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu *class* yang menggunakan *class* yang lain. Sebuah *dependency* dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.



Aggregation

Aggregation mengindikasikan keseluruhan bagian *relationship* dan biasanya disebut sebagai relasi

d. Simbol *Sequence Diagram*



Lifeline

Lifeline mengindikasikan keberadaan sebuah *object* dalam basis waktu. Notasi untuk *Lifeline* adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah *object*.



Activation

Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah *lifeline*. mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.



Message

Message, digambarkan dengan anak panah horizontal antara *Activation Message* mengindikasikan komunikasi antara *object-object*.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1. Struktur Organisasi PenantianCoffee	22
Gambar III.2. Aktiviti Diagram LogIn	26
Gambar III.3. Aktiviti Diagram Pemesanan	27
Gambar III.4. Aktiviti Diagram Pindah Meja	28
Gambar III.5. Aktiviti Diagram Proses Transaksi Dan Laporan	29
Gambar VI.1 Rancangan Use Case Diagram	33
Gambar IV.2. Aktiviti Diagram Login Admin	33
Gambar IV.3. Aktiviti Diagram Data Menu	34
Gambar IV.4. Aktiviti Diagram No Meja	34
Gambar IV.5. Aktiviti Diagram Pemesanan	35
Gambar IV.6. Aktiviti Diagram Menerima Data Pesanan	35
Gambar IV.7. Tampilan Menu LogIn Customer	37
Gambar IV.8. Tampilan Halaman Menu Pemesanan	37
Gambar IV.9. Tampilan Daftar Meja	38
Gambar IV.10. Tampilan Pembayaran	38
Gambar IV.11. Konfirmasi Pembayaran	39
Gambar IV.12. LogIn Admin	39
Gambar IV.13. Data Pemesanan Customer	40
Gambar IV.14. Data Pembayaran Kasir	40
Gambar IV.15. Entity Relation Diagram (ERD)	41

Gambar IV.16. Logical Record Strukture (LRS).	42
Gambar IV.17. Class Model / Class Diagram.....	47
Gambar IV.18. Squence Diagram	44

DAFTAR TABEL

Tabel gambar SDLC Waterfall	12
Tabel simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	17
Table simbol use case.....	19
Tabel Simbol Activity Diagram	20
Tabel IV.1. Spesifikasi File pemesanan	43
Tabel IV.2. Spesifikasi File pemesanan	43
Tabel IV.3. Spesifikasi File Menu	44
Tabel IV.4. Spesifikasi File Meja	45
Tabel IV.5. Spesifikasi File Pembayaran	46
Tabel IV.6. Spesifikasi File Admin	47
Table IV.15. Jadwal Implementasi.....	52

LAMPIRAN LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	56
SURAT KETERANGAN RISET	57
DATA MENU PEMESANAN	58
STRUK PEMBAYARAN.....	59
MENGINPUT DAFTAR NO MEJA	56
MENGINPUT DAFTAR NO MEJA PEMESANAN	60
TAMPILAN PEMBAYARAN	61
KONFIRMASI PEMBAYARAN	62
DATA PEMESANAN CUSTOMER	63