DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR……...i

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR……...ii

KATA PENGANTAR……...iii

ABSTRAK……..v

ABSTRACT……...vi

DAFTAR ISI…….vii

DAFTAR TABEL…….…...xiv

DAFTAR GAMBAR……...xv

DAFTAR LAMPIRAN……...……xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah……..….…1

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 2

1.2.1 Rumusan Masalah 2

1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian 2

1.3.1 Manfaat Penelitian 3

1.3.2 Manfaat Praktis 3

1.3.3 Manfaat Akademis 3

1.4 Batasan Masalah 3

1.5 Kerangka Berpikir..... 4

1.5.1 Problem 5

1.5.2 Opportunity 5

1.5.3 Approach..... 6

1.5.4 Software Development..... 6

1.5.5 Software Implementation..... 6

1.5.6 Software Measurement 7

1.5.7 Result 7

1.6 The State Of The Art 7

1.7 Metode Penelitian 9

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data 9

1.7.2 Tahap Pengembangan Sistem 9

1.8 Sistematika Penulisan 10

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem 11

2.1.1 Bentuk Umum Sistem 11

2.1.2 Elemen Sistem 12

2.1.3 Karakterisik Sistem... ..... ……..12

2.1.4 Komponen Sistem 13

2.1.5 Batasan Sistem 14

2.1.6 Klasifikasi Sistem 14
2.2 Konsep Dasar Informasi 14
2.2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi 15
2.2.2 Definisi Sistem informasi 16
2.3 Pemesanan 17
2.2.1 Tujuan Pemesanan 17
2.4 Pengertian Prototype 18
2.4 Perancangan Sistem 19
2.5 UML 20
2.5.1 Use Case Diagram 21
2.5.2 Class Diagram 22
2.5.3. Activity Diagram 23
2.6 Pemograman PHP 25
2.6.1 XAMPP 25
2.6.2 CSS 26
2.7 Balsamiq 26
2.8 Bootstap 26
2.9 Pengujian 27
2.9.1 Tiga Sasaran Pengujian 27
2.9.2 Manfaat Pengujian 28
2.10 World Wide Web (Website) 28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem 29

3.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan 29

3.2.1 Spesifikasi Sistem Yang Sedang Berjalan 31

3.2.2 Sistem Yang Diharapkan 32

3.2.3 Evaluasi Kelayakan 32

3.2.4. Tools Yang Digunakan 33

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem 33

3.3.1 Usecase Diagram 33

3.3.2 Skenario Usecase Diagram 35

3.3.2.1 Skenario Usecase Mendaftar 35

3.3.2.2 Skenario Usecase Pemesanan 36

3.3.2.3 Skenario Usecase Pembayaran 36

3.3.2.4 Skenario Usecase Login 37

3.3.2.5 Skenario Usecase Mengelola Pengguna 37

3.3.2.8 Skenario Usecase Mengelola Order 39

3.3.2.9 Skenario Usecase Mengelola Konfirmasi 39

3.3.2.10 Skenario Usecase Mengelola Gallery 40

3.4 Activity Diagram 40

3.4.1 Activity Diagram Daftar 41

3.4.1.2 Activity Diagram Pemesanan 42

3.4.1.3 Activity Pembayaran 43
3.4.1.4 Activity login 44
3.4.1.5 Activity Mengelola Pengguna 45
3.4.1.6 Activity Mengelola Menu 46
3.4.1.7 Activity Mengelola Pelanggan 46
3.4.1.8 Activity Mengelola Order 47
3.4.1.9 Activity Mengelola Konfirmasi 48
3.4.1.10 Activity Mengelola Gallery 49
3.5 Class Diagaram 50
3.6 Perancangan Databases 51
3.7 Perancangan Antar Muka 51
3.7.1 Interface Login 52
3.7.2 Interface Login Untuk Admin 52
3.7.3 Interface Keranjang Belanja Pelanggan 53
3.7.4 Interface Makanan 53
3.7.5 Interface Favorite 54
3.7.6 Interface Hot Promo 54
3.7.7 Interface Tracker 55
3.7.8 Interface Mendaftar 55
3.7.9 Interface Galery 56
3.7.10 Interface Konfirmasi 56
3.7.11 Interface My Food 57

3.7.12 Interface Bars 57
3.7.13 Interface Admin 58
3.7.14 Interface Pengguna 58
3.7.15 Interface Daftar Menu 59
3.7.16 Interface Daftar Pelanggan 59
3.7.17 Interface Order 60
3.7.18 Interface Rekening 60
3.7.19 Interface Konfirmasi 61
3.7.20 Interface Gallery Admin 61
3.7.21 Interface Pengaturan 62

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 63
4.1 Implementasi 63
4.1.1 Implementasi Perangkat Lunak 63
4.1.2 Implementasi Perangkat Keras 63
4.1.3 Implementasi Instalisasi Program 64
4.1.4 Implementasi Antar Muka 69
4.2 Pengujian 81
4.2.1 Kasus Dan Hasil Pengujian 81
4.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian 85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 86

5.2 Saran 86

DAFTAR PUSTAKA……....87