

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RUMAH MAKAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Oleh:

M. Sayid Irsyad

1620240102

Program Studi Sistem Informasi



STMIK GI MDP

**STMIK GI MDP
Palembang
2020**

STMIK GI MDP

Program Studi Sistem Informasi
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Gasal Tahun 2019/2020

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RUMAH MAKAN BERBASIS ANDROID

M. Sayid Irsyad

1620240102

Abstrak

Rumah makan adalah tempat yang menjual berbagai macam menu makanan dan minuman dengan harga yang bervariasi. Salah satu hal yang menyulitkan pelanggan adalah kepastian apakah tersedia tempat dan makanan yang diinginkan saat datang ke rumah makan. Pada beberapa momen seperti bulan ramadhan atau hari besar agama, pelanggan kesulitan untuk mendapatkan informasi tempat dan makanan. Karena kapasitas tempat dan makanan yang terbatas. Dari permasalahan yang ada, salah satu solusi yang dapat diperoleh yaitu berupa perancangan sistem aplikasi reservasi untuk rumah makan, *reservasi* tempat makan, *reservasi* menu makanan, dan mengatur jadwal pemesanan. Dalam pembuatan penelitian ini digunakan metodologi RUP (*Relational Unified Process*). Pada tahap analisis digunakan *PIECES* dan *Usecase Diagram*. Pada tahap perancangan menggunakan *Class diagram* dan *Sequence Diagram*. Hasilnya aplikasi ini dapat mempermudah pelanggan dalam menemukan tempat makan, dan membantu pelanggan dalam menghemat waktu, biaya, tenaga yang dilakukan untuk reservasi.

Kata Kunci: Aplikasi Rumah Makan, Reservasi, RUP, Android, dan MySQL.



STMIK GI
MDP

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi sangat mempengaruhi dalam kegiatan sehari-hari, dengan menggunakan teknologi kita dapat mempersingkat pekerjaan secara cepat dan efisien. Melihat peluang ini banyak orang yang mengambil kesempatan ini untuk *startup* dengan mengembangkan berbagai macam aplikasi.

Startup sendiri adalah perusahaan baru yang berada pada tahap pengembangan dan penelitian untuk mencari mangsa pasar sendiri. Karena itu banyak pengembang baru bermunculan dari segi transportasi, kuliner, dll dengan bermacam keunggulan dan pasar mereka sendiri.

Tempat makan merupakan tempat yang menyediakan makanan dan minuman dengan berbagai macam keunikan yang terdapat pada rumah makan membuat beberapa tempat makan memiliki pelanggan yang begitu ramai bahkan rela mengantri. Terutama pada saat hari-hari besar seperti ramadan, natal, imlek membuat pelanggan harus memesan tempat dari jauh hari untuk berbuka puasa bersama keluarga atau teman.

Proses pemesanan merupakan salah satu proses yang dapat dikembangkan demi meningkatkan pelayanan supaya pelanggan puas. Biasanya beberapa rumah

makan masih menggunakan cara manual untuk memesan tempat dan makanan. Cara manual untuk memesan tempat yang dimaksud adalah datang langsung ke rumah makan atau melalui telpon. Dan cara manual untuk memesan makanan yang dimaksud adalah pelayan yang datang dan mencatat pesanan pelanggan yang kemudian di serahkan kepada bagian dapur. Apabila pemesanan tempat atau makanan tidak tersedia maka pelayan harus kembali menginformasikan kepada pelanggan bahwa tempat dan makan yang dipesan tidak tersedia.

Peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena melihat rumah makan berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari masyarakat. Peneliti berharap perancangan informasi berbasis android ini dapat membantu pelanggan dalam proses pemesanan & memberikan informasi kepada pelanggan mengenai informasi ketersediaan pada suatu rumah makan. Dari masalah yang telah dijelaskan, maka judul yang sesuai dari permasalahan ini adalah **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RUMAH MAKAN BERBASIS ANDROID”** yang akan mempermudah pengguna dalam memesan tempat di sebuah tempat makan sehingga pelanggan sebuah tempat makan tidak perlu mengantri bahkan tidak perlu datang ke tempat makan hanya untuk memesan tempat.

1.1. Permasalahan

Dari latar belakang tersebut di dapatlah beberapa masalah yaitu:

1. Pelanggan sulit menemukan tempat makan.

2. Pelanggan membutuhkan waktu, biaya dan tenaga untuk melakukan reservasi
3. Pelanggan mengeluarkan waktu, biaya dan tenaga extra dalam mencari tempat makan lain ketika rumah makan yang diinginkan penuh

1.2. Ruang Lingkup

Agar skripsi ini menjadi terarah dan permasalahan tidak luas dan sesuai dengan tujuan skripsi, maka dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut:

Membangun sebuah sistem berbasis android yang dapat:

1. Memberikan informasi yang di butuhkan pelanggan seputar tempat makan.
2. Pelanggan dapat melakukan pemesanan tempat, makanan, dan tanggal tanpa harus datang ke tempat makan.
3. Memberikan rincian pesanan pada pelanggan
4. Melakukan proses pembayaran melalui aplikasi

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan dilaksanakannya skripsi adalah:

- Membuat sebuah sistem yang dapat membantu pelanggan dalam proses pemesanan di sebuah tempat makan.
- Membuat sebuah sistem agar pelanggan dapat mengetahui ketersediaan tempat di tempat makan.

1.4.2. Manfaat

Manfaat dilaksanakannya skripsi adalah:

- Sistem yang dibuat diharapkan akan membantu pelanggan dalam menghemat waktu, tenaga dan biaya.
- Sistem yang dibuat diharapkan akan mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi seputar tempat makan yang diinginkan.
- Sistem yang dibuat diharapkan akan meningkatkan mobilitas pelanggan karena tidak perlu repot-repot datang ke sebuah tempat makan untuk menanyakan tempat.

1.4. Metodologi

“Metodologi *Rasional Unified Process* (RUP) merupakan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*). RUP merupakan proses rekayasa perangkat lunak yang baik (*well-structure*) dan penstrukturan yang baik (*well-structure*).”

(Rossa 2013 h: 125). Tahapan RUP adalah sebagai berikut.

1. Inception (Permulaan)
2. Elaboration (Perencanaan / Perluasan)
3. Construction (Konstruksi)
4. Transition (transisi)

1.5. Sistematika Penulisan

Agar pembuatan sistem dapat terurut dan terarah, maka skripsi ini dikelompokkan lengkap dalam lima bab dengan sistematika pembaharuan.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang, permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi, dan sistematika penelitian.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka pada skripsi ini.

BAB 3 ANALISIS SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis masalah dan analisis kebutuhan.

BAB 4 RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang rancangan sistem yang akan dibuat untuk berupa proses, rancangan data dan rancangan program.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini penulis mengambil kesimpulan dan saran yang berguna bagi penulis dan pembaca.



STMIK GI
MDP

DAFTAR PUSTAKA

- Tohari, H 2014, *Astah: Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Jogiyanto 2008, *Sistem Teknologi Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Sutabri, T 2014, *Analisis Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kusrini 2007, *Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Kadir, Abdul 2013, *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Supriyanto, Aji 2005, *Pengantar Teknologi Informasi*, Salemba Infotek, Jakarta.
- Firdaus 2007, *7 Jam Belajar Interaksi PHP dan MySQL dengan Dreamweaver*, Maxikom, Palembang.
- Pohan, Husni I dan Sidik, Betha 2012, *Pemrograman Web dengan HTML*, Informatika, Bandung.
- A.S, Rosa dan Salahuddin, M 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Informatika, Bandung.
- Fatta, HA 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.