

## BAB III

### ANALISIS MASALAH DAN RANCANGAN PROGRAM

#### III.1. Analisis Masalah

Mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang diinginkan untuk dipecahkan. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat dicapai. Oleh karena itu langkah pertama yang harus dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi terlebih dahulu masalah yang terjadi (*identify*). Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di sejumlah restoran, restoran pada umumnya masih menggunakan sistem manual, mulai dari pemesanan menu makanan, serta koordinasi antara pelayan dan juru masak masih dilakukan secara manual. Pemesanan makanan juga terkadang membuat konsumen tidak nyaman (karena pelayan menunggu) ketika konsumen memilih makanan. Belum lagi terjadi kesalahan pemesanan menu makanan oleh konsumen karena pelayan salah dalam mendeskripsikan menu. Hal ini membuat pihak restoran harus membuat ide-ide kreatif untuk memajukan usahanya tersebut.

Dari kasus yang ditemukan, penulis akan merancang program aplikasi pemesanan menu makanan berbasis *client server*, yang diharapkan dapat membantu restoran untuk mengembangkan usahanya dengan menggunakan teknologi komputer dan untuk kepuasan konsumen dalam pemesanan menu makanan maupun hal-hal lainnya dalam teknologi aplikasi pemesanan menu

makanan berbasis *client server*, sehingga dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas restoran tersebut.

Aplikasi atau software yang akan dirancang menggunakan bahasa pemrograman java menggunakan software Netbeans dan *database* My SQL. Adapun spesifikasi komputer yang digunakan sebaiknya mempunyai kemampuan yang tinggi seperti Processor Core 2 Duo 2.5 GHz dan memory 2 GB. Aplikasi ini dapat dijalankan di beberapa sistem operasi contohnya Windows XP, Windows 7. Karena aplikasi ini menggunakan dua buah atau lebih komputer/laptop yang berjalan didalam jaringan tipe *ad-hoc*, maka disarankan lebih mengutamakan menggunakan sistem operasi yang sama.

## **III.2. Perancangan Sistem**

### **III.2.1. Tujuan Perancangan**

Proses perancangan sistem dilakukan setelah tahapan analisis sistem berjalan selesai dikerjakan. Pada bagian perancangan ini analisis sistem menentukan beberapa gambaran secara terukur mengenai apa-apa saja yang harus dikerjakan.

Pada dasarnya tahap perancangan ini bertujuan untuk :

1. Untuk memberikan sistematika rancangan aplikasi kepada pemakai sistem.
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemogram *computer* dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlihat.

### **III.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan**

Perancangan perangkat lunak pemesanan menu makanan ini menggunakan bahasa pemodelan UML ( Unified Modeling language ). Mulai dari pembuatan rancangan *use case* nya hingga *activity diagram*nya. Secara umum, proses tersebut dimulai dari penentuan arsitektur utama dari sistem yang ingin dirancang dan dibuat diagram alir proses pemesanan menu makanan. Disini admin (administrator/operator) berperan memberikan serta mengevaluasi informasi tentang daftar makanan tersebut ke konsumen serta mengkonfirmasi pesanan konsumen tersebut. Konsumen dan Admin disini adalah sebagai *actor*.

#### **III.2.2.1. Rancangan Alur Akses *User* ke *Server***

Perancangan ini, difungsikan sebagai model koneksi alur akses antar *User* ke *Server*. Prosesnya dimulai dari akses *client* (konsumen) dengan membuka aplikasi pemesanan menu makanan, kemudian melakukan pesanan dari *client* tersebut dikirim ke *server* (admin) yang berisikan daftar pesanan *client*. Setelah itu *server* merespon/mengkonfirmasi segera permintaan dari *client* oleh *server* tadi. Daftar pesanan *client* secara otomatis saat dikirim akan tersimpan ke *server database*. Setelah menerima respon dari server, *client* menunggu pesanan tersebut.

Dalam hal ini, koneksi antar user ke server menggunakan jaringan wireless. Jaringan wireless merupakan teknologi jaringan komunikasi yang tidak memerlukan kabel, yang saat ini banyak digunakan untuk membuat jaringan kecil hingga besar. Selain menggunakan WiFi, media yang dapat digunakan pada jaringan wireless ini diantaranya adalah *Bluetooth*, *Infrared Data Association*

(IrDA) dan *HomeRF*. Untuk aplikasi sistem pemesanan menu makanan ini, penulis menggunakan jaringan WiFi Ad hoc.

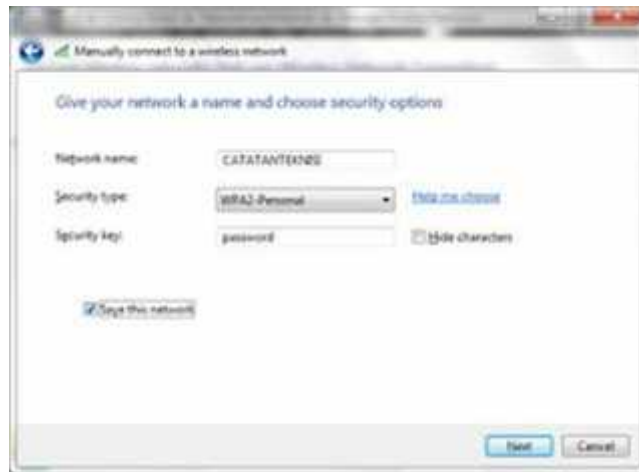
Jaringan WiFi Ad hoc adalah jaringan WiFi yang memungkinkan dua atau lebih *device* (komputer atau *router*) untuk saling berkomunikasi satu sama lain secara langsung (dikenal dengan istilah *peer to peer*) tanpa melalui *Central Wireless Router* atau *Access Point* (AP). Sedangkan jaringan WiFi yang menggunakan *Access Point Router* untuk menghubungkan antara semua *client* dengan sumber daya jaringan lainnya disebut jaringan WiFi mode *Infrastructure*. Dalam kesempatan ini penulis akan mencoba membuat sebuah jaringan WiFi Ad hoc pada laptop yang menggunakan sistem operasi Windows 7. Berikut ini langkah-langkahnya :

1. Aktifkan terlebih dahulu WLAN pada Laptop.
2. Klik tombol *Windows Start* pada kolom *Search Programs and files* ketik: **adhoc** kemudian enter.
3. Jendela *Setup Ad hoc Network* akan terbuka, klik *Next* untuk melanjutkan



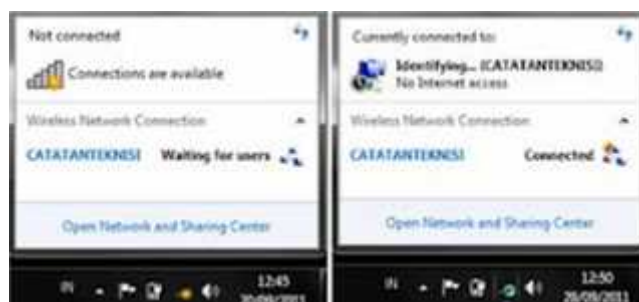
**Gambar III.1. Jendela *Setup Ad hoc Network***

4. Pada kolom Network name isi dengan nama yang akan kita gunakan sebagai nama WiFi, contohnya : Catatanteknisi, pilih mode security: WEP, WPA2-Personal atau Open. Kita memilih mode open agar tidak menggunakan password.



**Gambar III.2. Jendela *Network and Security Option***

5. Setelah muncul jendela *Catatanteknisi network is ready to use*, klik Close.
6. Cek koneksi WiFi dengan mengklik *icon wireless* pada *taskbar* sebelah kanan, akan terlihat status *catatanteknisi-waiting for users*.



**Gambar III.3. Jendela *Catatanteknisi Network***

7. Setting jaringan WiFi Ad hoc di *Windows 7* sudah selesai, selanjutnya kita dapat menggunakan laptop lain atau komputer dengan usb wireless agar terkoneksi dengan jaringan “*catatanteknisi*” yang telah dibuat.

### III.2.2.2. Rancang Bangun Perangkat Lunak Pemesanan Menu

Untuk alur kerja sistem informasi pemesanan menu makanan ini sama halnya seperti pada rancangan alur kerja antara *user* ke *server* hanya saja pada rancang-bangun ini lebih detail, dan visualisainya terhadap siapa saja yang menggunakan sistem informasi pemesanan menu makanan ini dan siapa saja yang berperan didalam menjalankan sistem tersebut. Pada prakteknya, *actor* yang mengakses aplikasinya.

1. Dengan membuka aplikasi pemesanan menu makanan misal Pesan.jar
2. Kemudian aplikasi akan terbuka yang terhubung dengan *server*, begitu juga dengan *admin*, namun yang berbeda adalah admin ini memiliki akses bebas pada aplikasi tersebut dan masing-masing mereka ada yang mempunyai *username* dan *password* untuk mengakses aplikasi tersebut.

Hal ini demi menjaga keamanan dari sistem yang dijalankan.

### III.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

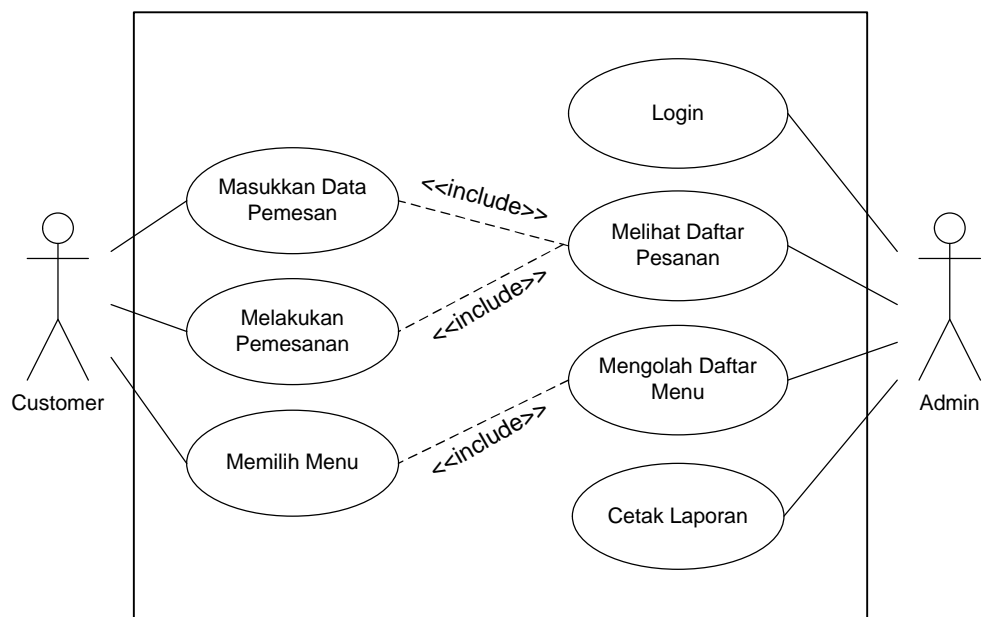
Perancangan sistem yang digunakan untuk membangun aplikasi pemesanan menu makanan berbasis *client server* adalah dengan UML (*Unified Modelling Language*). UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan desain berorientasi objek. Artifak dalam UML didefinisikan sebagai informasi dalam berbagai bentuk yang digunakan atau dihasilkan dalam proses pengembangan perangkat lunak. UML memungkinkan *developer* melakukan pemodelan secara visual, yaitu pada penggambaran, bukan didominasi oleh narasi. Pemodelan visual membantu untuk menangkap struktur dan kelakuan dari objek, mempermudah

penggambaran interaksi antara elemen dalam sistem dan mempertahankan konsistensi antara desain dan implementasi dalam program.

### III.2.3.1. Rancangan Sistem Yang Akan Dibangun (*Use Case*)

#### III.2.3.1.1. Diagram *Use Case*

*Use Case Diagram* (UCD) menjelaskan apa yang dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. Dan tujuan utama dari sebuah diagram *Use Case* adalah untuk menunjukkan apa yang dilakukan fungsi sistem aktor. *Use Case Diagram* memberikan gambaran statis dari sistem yang akan dibangun dan merupakan artifact dari proses analisis.



**Gambar III.4. *Use Case Diagram* Sistem Pemesanan Menu Makanan**

Gambar diatas merupakan *Use Case Diagram* sistem informasi pemesanan menu makanan. Dalam *use case* diagram tersebut menggambarkan dimana *admin* diwajibkan melakukan “*login*” terlebih dahulu untuk mengecek dan mengolah data pesanan dan lainnya, begitu juga dengan konsumen yang harus melakukan

pengisian data pembeli agar dapat melakukan proses pemesanan menu makanan, serta melihat menu-menu lainnya.

### III.2.3.1.2. Use Case Skenario

Untuk setiap *Use Case* harus dibuatkan sebuah skenario dimana skenario tersebut harus menyebutkan prekondisi (kondisi *actor* dan sistem sebelum melakukan aksi) postkondisi (kondisi *actor* dan sistem setelah sistem melakukan aksi).

**Tabel III.1 Skenario Use Case Login**

<b>No</b> : U1	
<b>Nama</b>	<b>Login</b>
<b>Deskripsi Singkat</b>	Admin harus login untuk dapat melakukan update informasi, entry daftar menu, konfirmasi pesanan dan lain-lain
<b>Aktor</b>	<b>Admin</b>
<b>Kondisi Awal</b>	<b>Admin memiliki username dan password</b>
<b>Tindakan Utama</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masuk ke halaman login Admin</li> <li>2. Memasukkan <i>Username</i> dan <i>password</i></li> <li>3. Masuk ke Menu admin.</li> </ol>

**Tabel III.2. Skenario Use Case Daftar Pesanan**

<b>No</b> : U2	
<b>Nama</b>	<b>Daftar Pesanan</b>
<b>Deskripsi Singkat</b>	Admin dapat melihat seluruh daftar pesanan konsumen

<b>Aktor</b>	<b>Admin</b>
<b>Tindakan Utama</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Admin melihat daftar pesanan konsumen</li> <li>2. Konfirmasi pesanan</li> </ol>

**Tabel III.3. Skenario *Use Case* Daftar Menu**

<b>No</b>	<b>: U3</b>
<b>Nama</b>	<b>Daftar Menu Makanan</b>
<b>Deskripsi Singkat</b>	Admin dapat mengolah daftar menu yang terdapat pada aplikasi pemesanan menu makanan
<b>Aktor</b>	<b>Admin</b>
<b>Tindakan Utama</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengubah daftar menu makanan</li> <li>2. Memasukkan daftar makanan</li> <li>3. Menghapus daftar menu makanan</li> </ol>

**Tabel III.4. Skenario *Use Case* Laporan**

<b>No</b>	<b>: U4</b>
<b>Nama</b>	<b>Laporan</b>
<b>Deskripsi Singkat</b>	Admin dapat mencetak laporan semua data pemesanan maupun perseorangan
<b>Aktor</b>	<b>Admin</b>
<b>Tindakan Utama</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencetak laporan semua data pemesanan</li> <li>2. Mencetak laporan data pemesanan perseorangan</li> </ol>

**Tabel III.5. Skenario *Use Case* Data Pemesan**

<b>No</b>	<b>: U5</b>
<b>Nama</b>	<b>Data Pemesan</b>

<b>Deskripsi Singkat</b>	Konsumen harus mengisi form data pemesan untuk masuk ke menu utama
<b>Aktor</b>	<b>Customer</b>
<b>Tindakan Utama</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsumen menjalankan aplikasi</li> <li>2. Konsumen harus memasukkan data identitas</li> <li>3. Konsumen dapat melihat menu utama</li> </ol>

**Tabel III.6. Skenario Use Case Pemesanan**

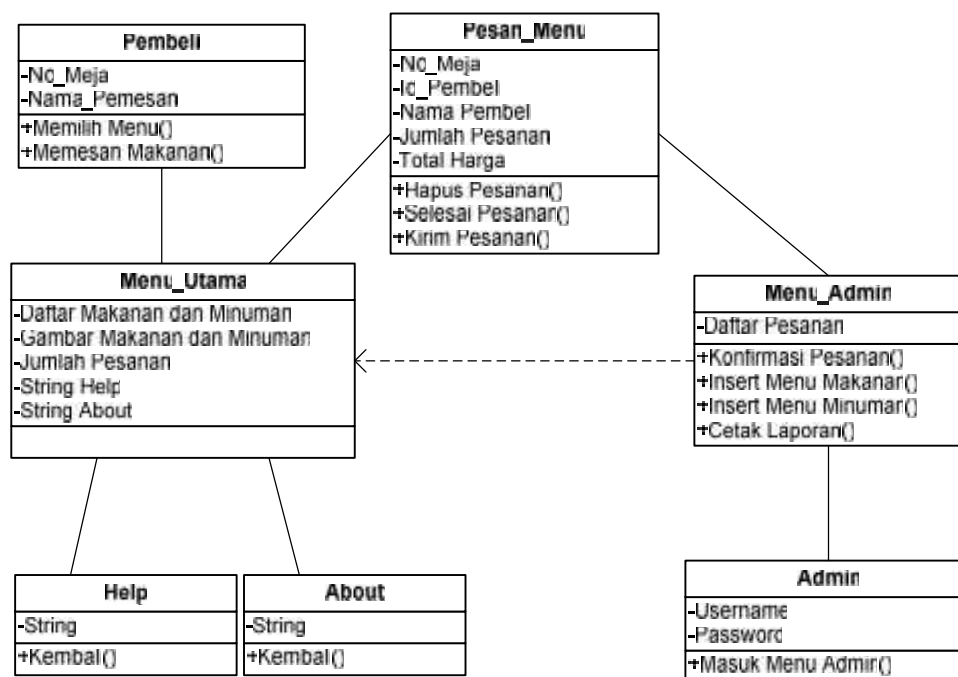
<b>No</b>	<b>: U6</b>
<b>Nama</b>	<b>Pemesanan</b>
<b>Deskripsi Singkat</b>	Konsumen melakukan pemesanan menu makanan
<b>Aktor</b>	<b>Customer</b>
<b>Tindakan Utama</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsumen memilih menu makanan</li> <li>2. Konsumen melakukan pemesanan</li> </ol>

**Tabel III.7. Skenario Use Case Pilih Menu**

<b>No</b>	<b>: U7</b>
<b>Nama</b>	<b>Pilih Menu</b>
<b>Deskripsi Singkat</b>	Konsumen dapat memilih menu lainnya yang terdapat di aplikasi tersebut
<b>Aktor</b>	<b>Customer</b>
<b>Tindakan Utama</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsumen melihat menu utama</li> <li>2. Konsumen dapat memilih menu about</li> <li>3. Konsumen dapat memilih menu help</li> </ol>

### III.2.3.2. Rancangan Objek (*Class Diagram*)

*Class Diagram* merupakan diagram yang selalu ada dipermodelan sistem berorientasi objek. *Class diagram* membantu dalam visualisasi struktur dan memperlihatkan hubungan antar kelas serta penjelasan detail tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem. *Class Diagram* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). Berikut adalah rancangan class diagram dari aplikasi pemesanan menu makanan berbasis *client server*.



Gambar III.5. *Class Diagram*

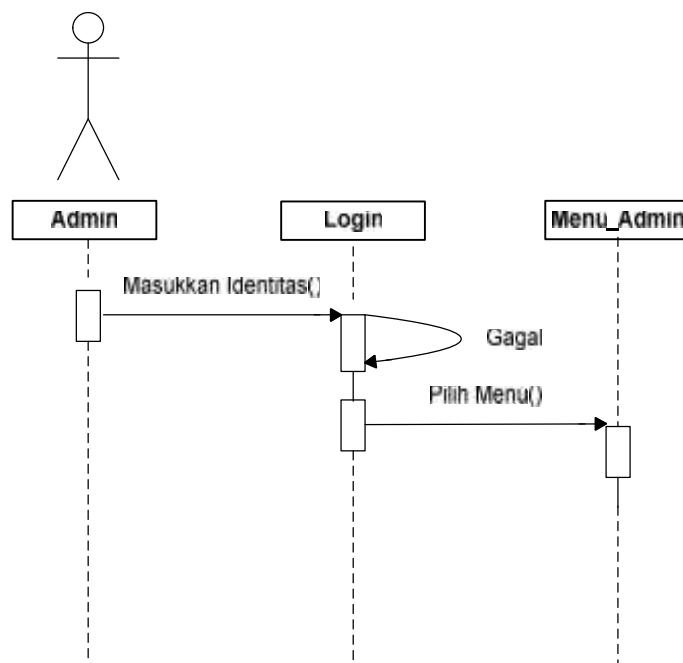
### III.2.3.3. Rancangan Interaksi Antar Objek (*Sequence Diagram*)

*Sequence Diagram* adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut. *Sequence Diagram* menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan

waktu. Sequence diagram memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam *Use Case Diagram*.

### III.2.3.3.1. *Sequence Diagram Login*

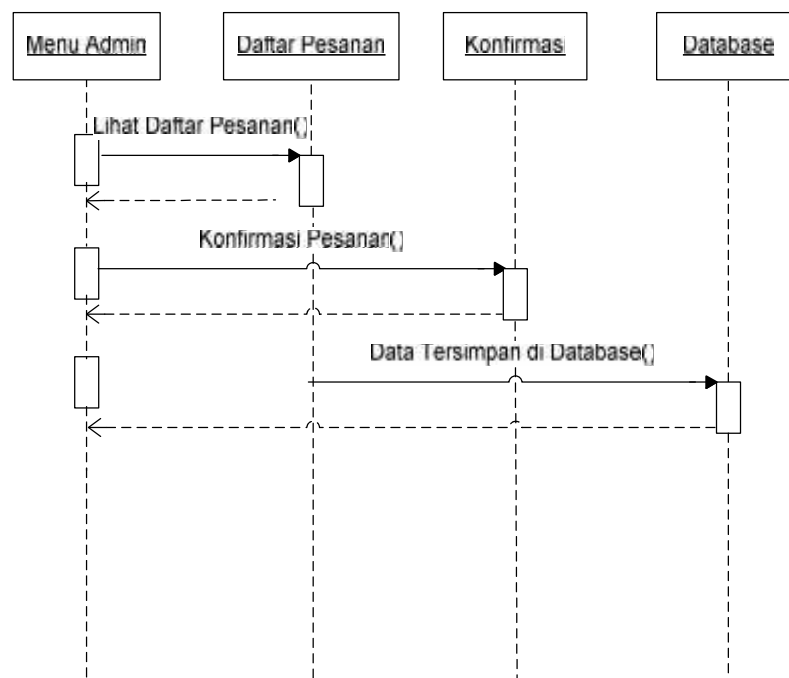
*Sequence diagram login* admin menggambarkan proses yang sedang terjadi dalam *login* admin. Prosesnya dimulai dengan admin menjalankan aplikasi dan langsung masuk kedalam *form login* terlebih dahulu, kemudian admin dapat melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke dalam menu admin. Proses *login* itu sendiri diikuti juga validasi yang dilakukan oleh sistem dimana terdapat proses verifikasi *Username* dan *password* apakah sesuai atau tidak. Jika berhasil admin tersebut dapat masuk dan menggunakan sistem. Di bawah ini gambar *sequence diagram login* :



**Gambar III.6. *Sequence Diagram Login***

### III.2.3.3.2. *Sequence Diagram* Daftar Pesanan

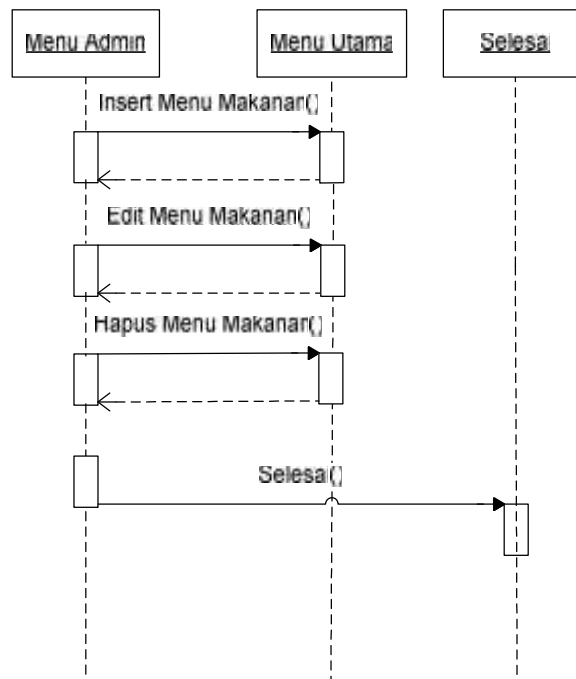
*Sequence diagram* daftar pesanan menggambarkan proses yang sedang terjadi jika admin ingin melihat daftar pesanan. Admin berada di menu admin, dari menu tersebut admin dapat melihat daftar pesanan konsumen dan siapa saja yang telah melakukan pesanan. Secara otomatis data akan tersimpan pada *server database*. Di bawah ini gambar *sequence diagram* daftar pesanan :



**Gambar III.7. *Sequence Diagram* Daftar Pesanan**

### III.2.3.3.3. *Sequence Diagram* Daftar Menu

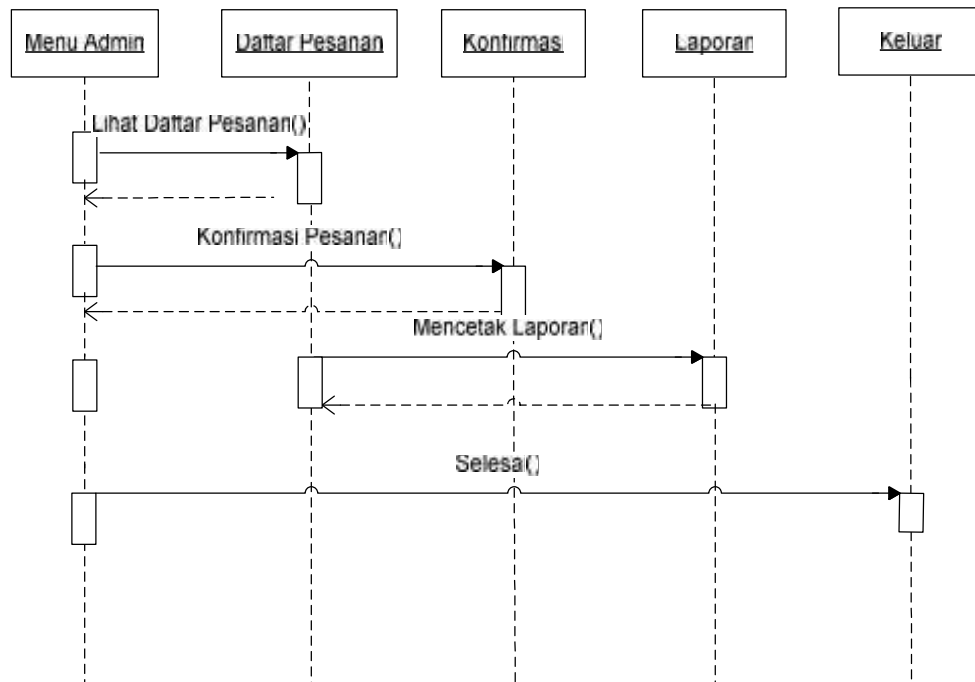
*Sequence diagram* daftar menu menggambarkan proses yang sedang terjadi, admin dapat mengolah informasi yang terdapat di menu utama konsumen seperti memasukkan daftar menu baru, mengubah daftar menu, menghapus daftar menu dan lain sebagainya. Di bawah ini gambar *sequence diagram* daftar menu:



**Gambar III.8. Sequence Diagram Daftar Menu**

#### III.2.3.3.4. Sequence Diagram Laporan

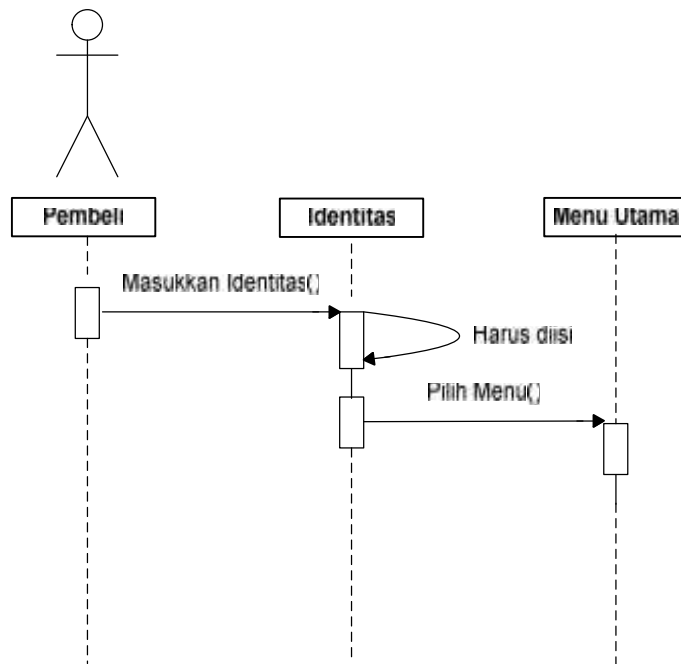
*Sequence diagram* laporan menggambarkan proses yang sedang terjadi jika admin ingin melihat maupun mencetak laporan. Admin berada di menu admin, dari menu tersebut admin dapat melihat daftar pesanan konsumen dan siapa saja yang telah melakukan pesanan. Dari daftar pesanan tersebut, admin dapat membuat atau mencetak laporan semua data konsumen maupun perseorangan. Di bawah ini gambar *sequence diagram* laporan :



**Gambar III.9. Sequence Diagram Laporan**

#### III.2.3.3.5. Sequence Diagram Data Pemesan

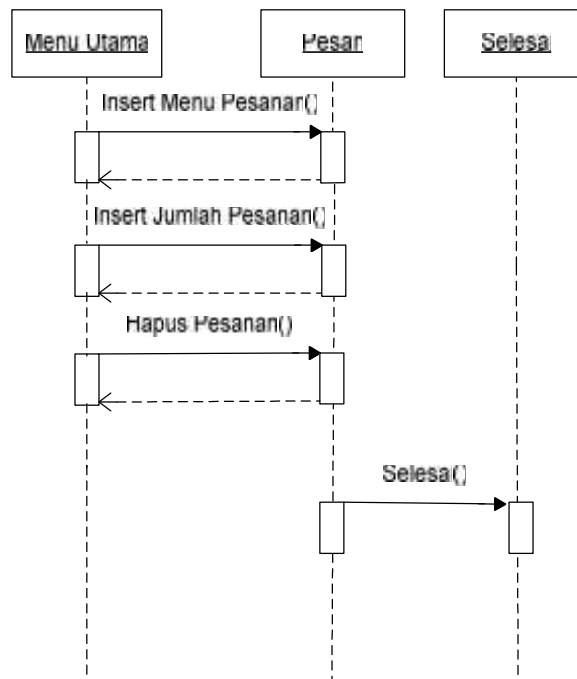
*Sequence diagram* data pemesan menggambarkan proses yang sedang terjadi dalam memasukkan identitas pembeli. Prosesnya dimulai dengan pembeli menjalankan aplikasi dan langsung masuk kedalam *form* identitas terlebih dahulu, kemudian pembeli harus memasukkan nomor meja dan nama pemesan untuk masuk ke dalam menu utama. Jika pembeli tidak melakukan pengisian identitas tersebut, pembeli tidak dapat mengakses menu utama. Di bawah ini gambar *sequence diagram* data pemesan :



**Gambar III.10. Sequence Diagram Data Pemesan**

### III.2.3.3.6. Squence Diagram Pemesanan

*Sequence diagram* pemesanan menggambarkan proses yang sedang terjadi jika pembeli ingin melihat maupun melakukan pemesanan menu makanan. Pembeli berada di menu utama, dari menu tersebut pembeli dapat melihat daftar menu makanan yang disajikan. Dari daftar menu makanan tersebut, pembeli dapat melakukan pemesanan. Di bawah ini gambar *sequence diagram* pemesanan :



**Gambar III.11. Sequence Diagram Pemesanan**

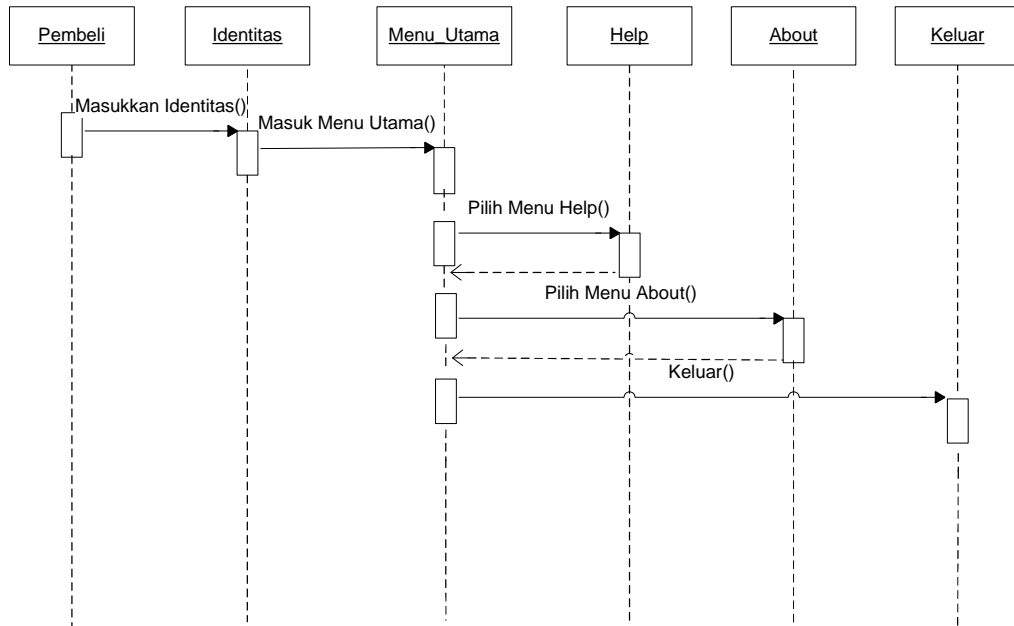
#### III.2.3.3.7. Sequence Diagram Pilih Menu

*Sequence diagram* pilih menu menjelaskan alur sistem dari menu utama dengan pilihan menu :

1. Daftar Makanan
2. Daftar Minuman
3. Form Help
4. Form About

Dari menu utama, pembeli dapat melihat daftar menu yang ditampilkan serta memilih makanan dan minuman yang ingin dipesan. Jika client mendapat kendala dalam hal pemesanan menu makanan, client dapat masuk ke menu bantuan/*help*. Di menu tersebut akan dijelaskan tata cara pemesanan yang baik

dan benar. Pada menu utama juga terdapat menu about dimana menu ini hanya berisi seputar informasi tentang restoran.



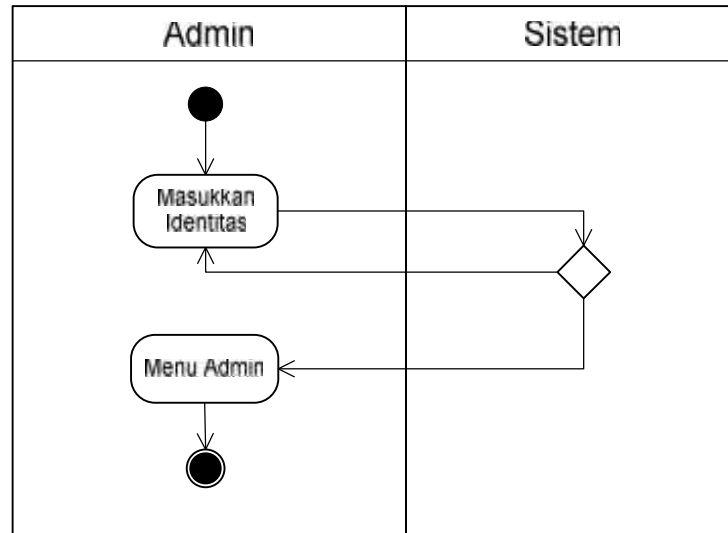
**Gambar III.12. Sequence Diagram Pilih Menu**

#### III.2.3.4. Rancangan Alur Kerja (*Activity Diagram*)

Activity Diagram memodelkan alur sebuah proses kerja sistem dan urutan aktifitas dalam suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan sebuah flowchart karena kita dapat memodelkan sebuah alur kerja dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya. Berikut adalah rancangan Activity Diagram yang terdapat pada aplikasi pemesanan menu makanan berbasis client server.

##### III.2.3.4.1. Activity Diagram Login

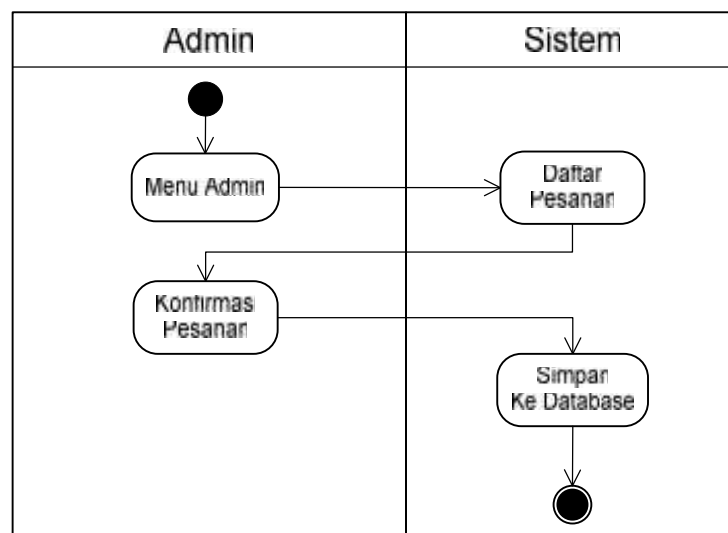
*Activity diagram login* memperlihatkan aktifitas yang dilakukan oleh actor yang berada didalam sistem pemesanan menu makanan, dalam aktivitas ini actor yang berperan adalah admin. Berikut adalah perancangan activity login :



**Gambar III.13. Activity Diagram Login**

#### III.2.3.4.2. Activity Diagram Daftar Pesanan

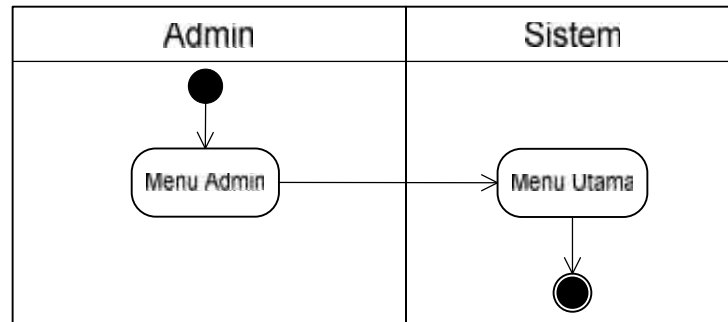
*Activity diagram* daftar pesanan memperlihatkan aktifitas yang dilakukan *actor* untuk melihat daftar pesanan. Dalam aktivitas ini *actor* yang berperan adalah *admin*. Berikut adalah perancangan *activity* daftar pesannya :



**Gambar III.14. Activity Diagram Daftar Pesanan**

### III.2.3.4.3. Activity Diagram Daftar Menu

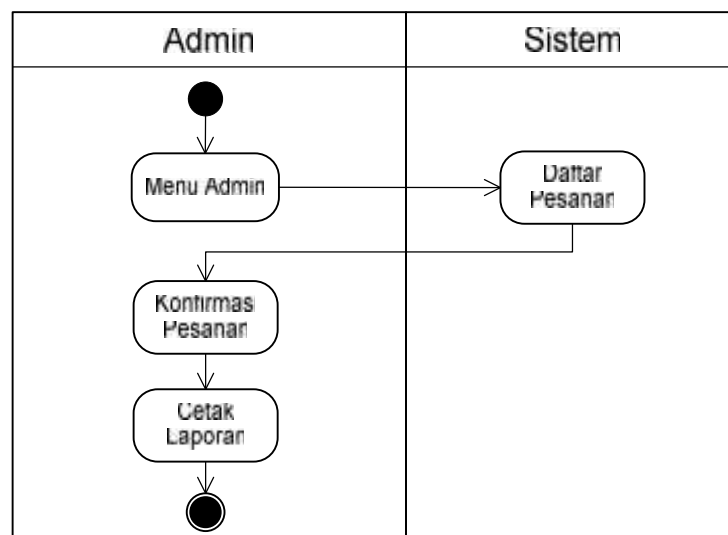
*Activity diagram* daftar menu memperlihatkan aktifitas yang dilakukan *actor* untuk mengolah daftar menu utama. Dalam aktivitas ini *actor* yang berperan adalah *admin*. Berikut adalah perancangan *activity* daftar menu :



**Gambar III.15. Activity Diagram Daftar Menu**

### III.2.3.4.4. Activity Diagram Laporan

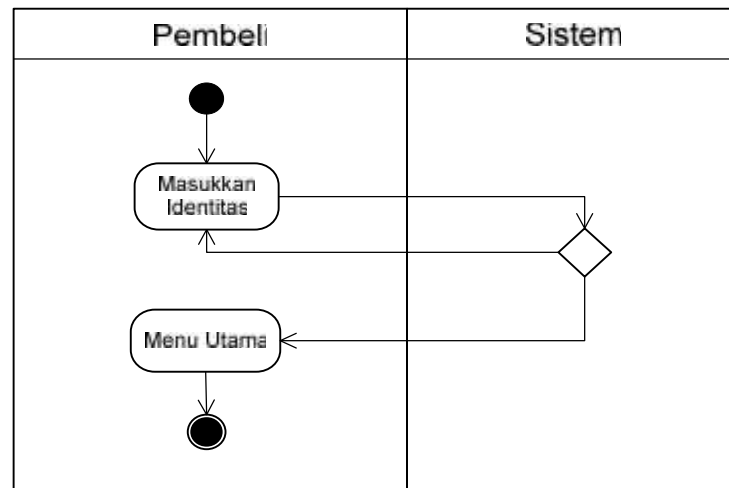
*Activity diagram* laporan memperlihatkan aktifitas yang dilakukan *actor* untuk melihat serta mencetak data laporan. Dalam aktivitas ini *actor* yang berperan adalah *admin*. Berikut adalah perancangan *activity* daftar pesannya :



**Gambar III.16. Activity Diagram Laporan**

### III.2.3.4.5. Activity Diagram Data Pemesan

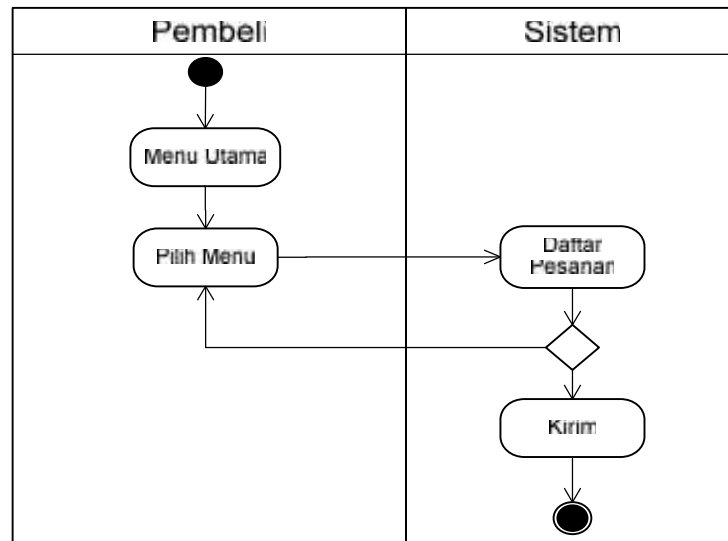
*Activity diagram* data pemesan memperlihatkan aktifitas yang dilakukan *actor* untuk masuk ke menu utama. Dalam aktivitas ini *actor* yang berperan adalah pembeli. Berikut adalah perancangan *activity* data pemesannya :



**Gambar III.17. Activity Diagram Data Pemesan**

### III.2.3.4.6. Activity Diagram Pemesanan

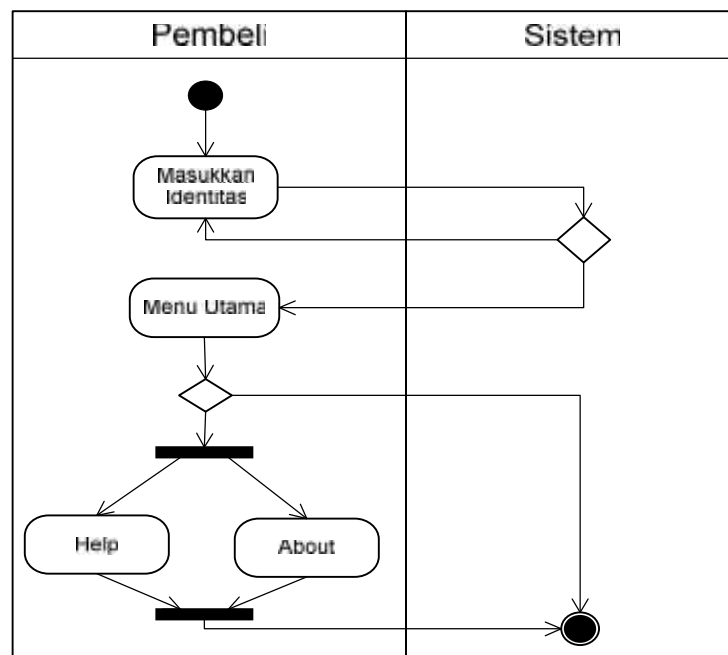
*Activity diagram* pemesanan memperlihatkan aktifitas yang dilakukan *actor* untuk melakukan pemesanan menu makanan. Dalam aktivitas ini *actor* yang berperan adalah pembeli. Berikut adalah perancangan *activity* pemesanannya :



**Gambar III.18. Activity Diagram Pemesanan**

#### III.2.3.4.7. Activity Diagram Pilih Menu

*Activity diagram* pilih menu memperlihatkan aktifitas yang dilakukan *actor* untuk memilih menu yang diinginkan. Dalam aktivitas ini *actor* yang berperan adalah pembeli. Berikut adalah perancangan *activity* pilih menu :



**Gambar III.19. Activity Diagram Pilih Menu**

### III.2.3.5. Basis Data (*Database*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Dalam hal ini, penulis juga menggunakan *database* pada aplikasi pemesanan menu makanan untuk menyimpan seluruh data yang ada di dalam perangkat lunak. Database yang digunakan ialah *My SQL*, dan nama *database*-nya ialah *rumah\_makan*. Di dalam perancangan perangkat lunak ini digunakan beberapa tabel, di bawah ini table-table yang ada di dalam aplikasi :

1. Tabel Admin. Digunakan untuk menampung data admin.

**Tabel III.8. Format Tabel Admin**

Field	Jenis	Panjang
Username	Varchar	200
Password	Varchar	200

Primary key: Username

2. Tabel Makanan. Digunakan untuk menampung data daftar makanan.

**Tabel III.9. Format Tabel Makanan**

Field	Jenis	Panjang
Kode_Makanan	Int	11
Nama_Makanan	Varchar	100
Harga	Int	11
Foto	Varchar	255
Status	Varchar	20

Primary key: Kode\_Makanan

3. Tabel Minuman. Digunakan untuk menampung data daftar minuman.

**Tabel III.10. Format Tabel Minuman**

Field	Jenis	Panjang
Kode_Minuman	Int	11
Nama_Minuman	Varchar	100
Harga	Int	11
Foto	Varchar	255
Status	Varchar	20

Primary key: Kode\_Minuman

4. Tabel Pembeli. Digunakan untuk menampung data pembeli.

**Tabel III.11. Format Tabel Pembeli**

Field	Jenis	Panjang
ID_Pembeli	Varchar	11
Nama_Pembeli	Varchar	100
No_Meja	Int	11
Status	Varchar	10

Primary key: ID\_Pembeli

5. Tabel Pesanan. Digunakan untuk menampung data daftar pesanan.

**Tabel III.12. Format Tabel Pesanan**

Field	Jenis	Panjang
ID_Pemesan	Int	11
ID_Pembeli	Varchar	11
Pesanan	Varchar	100
Harga	Int	11
Jumlah	Int	11
Total	Int	11

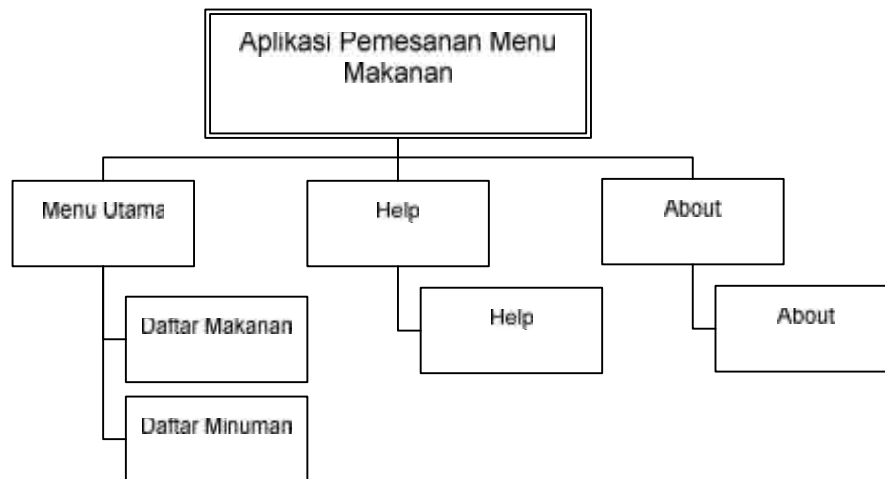
Status	Varchar	20
--------	---------	----

Primary key: ID\_Pemesan

### III.3. Struktur Menu

Perancangan menu digunakan untuk memudahkan dalam penelusuran program yang dibuat.

#### III.3.1. Struktur Menu Aplikasi



**Gambar III.20. Struktur Menu Aplikasi**

### III.3.2. Perancangan Menu Utama (Konsumen)

Menu Utama

Daftar Makanan	Gambar Makanan	Daftar Pesanan
		No Meja : Id Pembeli : Nama Pemesan :
Jumlah : <input type="text"/>	<input type="button" value="Pesanan"/>	Daftar Pesanan Konsumen
Daftar Minuman	Gambar Minuman	Total Harga :
		<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Selesai"/>
Jumlah : <input type="text"/>	<input type="button" value="Pesanan"/>	<input type="button" value="Help"/> <input type="button" value="About"/>

Gambar III.21. Tampilan Menu Pembeli

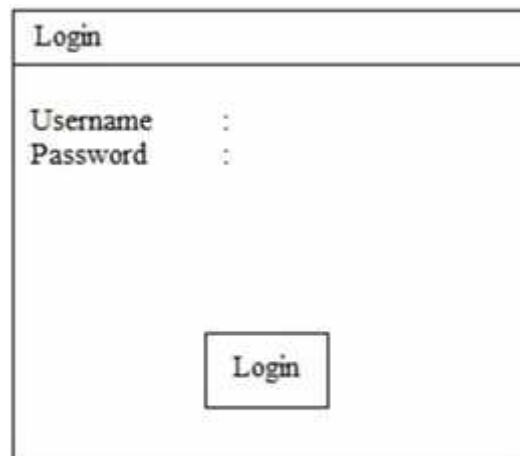
### III.3.3. Perancangan Menu Admin

Menu Server

<input type="button" value="Input Data Makanan"/>	Data Pembelian								
<input type="button" value="Input Data Minuman"/>									
<input type="button" value="Cetak Laporan"/>									
Tanggal 03/03/2013	<table border="1"> <thead> <tr> <th>ID Pembeli</th> <th>Nama Pembeli</th> <th>No Meja</th> <th>Status</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>	ID Pembeli	Nama Pembeli	No Meja	Status				
ID Pembeli	Nama Pembeli	No Meja	Status						
Waktu 03:03:13	<input type="button" value="Lihat"/>								

Gambar III.22. Tampilan Menu Admin

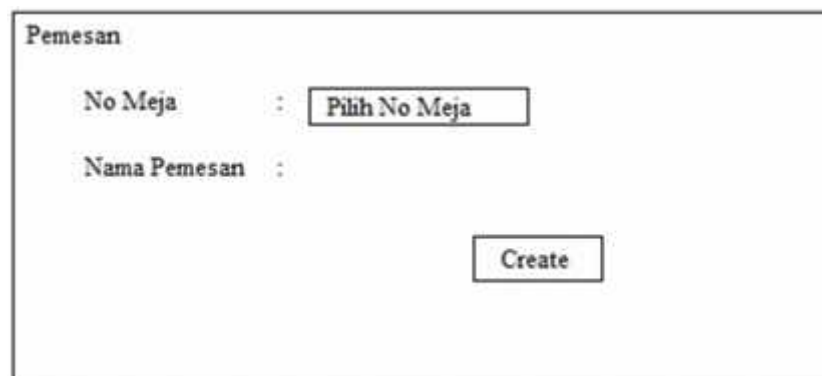
### III.3.4. Perancangan Login Admin



The screenshot shows a window titled "Login". Inside the window, there are two labels: "Username" and "Password", each followed by a colon and a blank space for input. Below these input fields is a rectangular button labeled "Login".

**Gambar III.23. Tampilan Antarmuka Admin**

### III.3.5. Perancangan Identitas Pembeli



The screenshot shows a form titled "Pemesan". It contains two labels: "No Meja" and "Nama Pemesan", each followed by a colon and a blank space for input. The "No Meja" input field contains the text "Pilih No Meja". Below these input fields is a rectangular button labeled "Create".

**Gambar III.24. Tampilan Antarmuka Data Pembeli**

### III.3.6. Perancangan Input Makanan

Input Data Makanan	
Kode Makanan :	
Nama Makanan :	
Harga :	
Foto :	<input type="button" value="Telusuri"/>
<input type="button" value="Tambah"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Bersih"/>
<input type="button" value="Kembali"/>	
Daftar Makanan	

Gambar III.25. Tampilan Input Data Makanan

### III.3.7. Perancangan Input Minuman

Input Data Minuman	
Kode Minuman :	
Nama Minuman :	
Harga :	
Foto :	<input type="button" value="Telusuri"/>
<input type="button" value="Tambah"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Bersih"/>
<input type="button" value="Kembali"/>	
Daftar Makanan	

Gambar III.26. Tampilan Input Data Minuman

### III.3.8. Perancangan Laporan

LAPORAN DATA PEMESANAN								
Id Pembeli	Tanggal Pemesanan	Nama Pemesan	No Meja	Daftar Pesanan	Waktu	Harga	Jumlah	Total
XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX	XX	XX
XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX	XX	XX
XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXXXXXXXX	XXXX	XXXX	XX	XX

Gambar III.27. Tampilan Laporan Data Pemesanan