

SKRIPSI

APLIKASI PEMESANAN MEJA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI

BOOTSTRAP

STUDY KASUS : LIQUID CAFE YOGYAKARTA

TABLE BOOKING APPLICATIONS USING BOOTSTRAP TECHNOLOGY

CASE STUDY: LIQUID CAFE YOGYAKARTA



DEDI SETIAWAN

155610118

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AKAKOM

YOGYAKARTA

2021

SKRIPSI
APLIKASI PEMESANAN MEJA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI
BOOTSTRAP
STUDY KASUS : LIQUID CAFE YOGYAKARTA

TABLE BOOKING APPLICATIONS USING BOOTSTRAP TECHNOLOGY

CASE STUDY: LIQUID CAFE YOGYAKARTA

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang

Strata Satu (S1)

Program Studi Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AKAKOM

Yogyakarta

Disusun Oleh

DEDI SETIAWAN

155610118

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA
2021

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

APLIKASI PEMESANAN MEJA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI
BOOTSTRAP

STUDY KASUS : LIQUID CAFE YOGYAKARTA

Telah dipersiapkan dan disusun oleh
DEDI SETIAWAN

155610118

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal

Yogyakarta, 29 JANUARI 2021

Susunan Tim Penguji

Pembimbing/Penguji



Endang Wahyuningsih, S.Kom., M.Cs
NIP/NPP. 991125

Ketua Penguji



Edi Faizal, S.T., M.CS
NIP/NPP. 161207

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
Memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal.....

Ketua Program Studi Sistem Informasi



25 FEB 2021

Pulut Suryati, S. Kom., M.Cs.
NIP/NPP. 197803152005012002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atas pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diaacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,



Dedi Setiawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ku panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa merberikan ridho dan mengabulkan segala do'a serta sholawat dan salam aku sampaikan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Dengan rasa syukur dan bahagia karya tulis ini ku persembahkan untuk:

Orang tuaku, Bapak ku tercinta Suharno, Ibuku sayang Sutarti yang telah memberikan dukungan moril maupun materi, kasih sayang, semangat, serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku.

Yang Terhormat Endang Wahyuningsih,S.Kom.,M.Cs. Selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas semangat, bimbingan dan ilmu yang selalu Ibu berikan kepada saya.

Kakaku ku Harmayanti dan Agusmayanti yang selalu bilang “Sekolah yang pintar, jangan lupa bahagiakan orang tua, semangat biar cepat wisuda” terima kasih buat segala bentuk semangat, dukungan dan doanya.

Orang yang sudah banyak menolong saya saat skripsi ini dibuat, Aldismi larasati terimakasih telah memberikan dukungan baik moral maupun yang lainnya pada saat saya ada di kondisi buruk dengan selalu bilang “cepat wisuda, cepat cari uang sendiri dan segala sesuatu cepat di lakuin jangan lelet jadi orang”.

Terima kasih untuk teman - teman saya yang selalu saya repotkan, ,menggosipkan, dan suka memberi moral positif serta hiburan. Untuk sahabat – sahabat

saya “Kontrakan” Temon, Jp , Krisna, Didut, Boy, Kome, Sapri Adi, Akhid, Tegar, Nyong, Adi Anjis, serta tak lupa teman-teman main saya, Trisno, Sintia, Jo, Arfan, Aldi, Sipit, Imeng, dan Bowok.

MOTTO

“Gimana caranya kamu mau nyelametin orang, sedangkan dirimu sendiri masih sampah”

REZA ARAP

“If you really want to do it, you do it. There are no excuses”

(“Jika Anda benar-benar ingin melakukannya, Anda melakukannya. Tidak ada alasan”)

Bruce Nauman

“Selama kamu masih hidup dari orang tua dapat duit dari orang tua, nurut dulu sambil belajar, kalau misalnya sudah keluar dari orang tua, baru kamu bisa survive”

REZA ARAP

“Seberapa kerasnya hidup dan perjuangan mu, jangan pernah berhenti mencoba memenuhinya dengan keindahan”

JRX (Superman Is Dead)

“Jika kau menungguku untuk menyerah, kau akan menungguku selamanya”

Uzumaki Naruto

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
1.6.1. BAB 1 PENDAHULUAN	4
1.6.2. BAB 2 TINJAUAN PUSATAKA DAN DASAR TEORI	5
1.6.3. BAB 3 METODE PENELITIAN	5
1.6.4. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	5
1.6.5. BAB V PENUTUP	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
1.1 Tinjauan Pustaka	6
Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	8
1.2 Landasan Teori	9

1.2.1	Pengertian Sistem Pemesanan di Internet.....	9
1.2.2	Liquid cafe yogyakarta	10
1.2.3	Bootstrap.....	11
BAB III. METODE PENELITIAN.....		13
3.1	Bahan/Data.....	13
3.1.1	Kebutuhan Input	13
3.1.2	Kebutuhan Output.....	13
3.2	Peralatan.....	13
3.3	Prosedur dan Pengumpulan Data.....	14
1.	Wawancara	14
2.	Kepustakaan	15
3.	Observasi.....	15
3.4	Analisis Dan Rancangan Sistem.....	15
3.4.1.	Diagram Konteks.....	16
3.4.2.	Diagram level 1.....	17
3.4.3.	Perancangan Basis Data.....	18
3.4.4.	Relasi Tabel.....	23
3.4.5	Pernacangan Antar Muka.....	24
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM		33
4.1	Implementasi Sistem.....	33
4.1.1	Teknologi Bootstrap.....	33
4.1.2	Input Data meja	35
4.1.3	Input Data Paket	37
4.1.4	Input data Admin.....	39
4.1.5	Daftar user pelanggan.....	41
4.1.6	Input data bank.....	42
4.1.7	Laporan pendapatan.....	43
4.1.8	Dasboard	45
4.1.9	Input data mamber.....	47
4.1.10	Form daftar meja	48

4.1.11	Pilih tanggal pesan.....	50
4.1.12	Lihat lokasi meja	51
4.1.13	Pilih paket.....	51
4.1.14	Keranjang belanja.....	53
4.1.15	Daftar Pesanan.....	56
4.1.16	Bukti pembayaran.....	58
BAB V. PENUTUP	60
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 3.1 Diagram Konteks	16
Gambar 3.2 Diagram level 1 pada Aplikasi Pemesanan meja	17
Gambar 3.3 Relasi tabel pada Aplikasi Pemesanan meja.....	23
Gambar 3.4 Rancangan hasil pemilihan meja	24
Gambar 3.5 Rancangan hasil pemesanan	25
Gambar 3.6 Rancangan hasil inputan data produk meja	25
Gambar 3.7 Rancangan hasil inputan data produk paket	26
Gambar 3.8 Rancangan hasil inputan data admin.....	26
Gambar 3.9 Rancangan hasil inputan data user/pelanggan	27
Gambar 3.10 Rancangan hasil inputan Home	27
Gambar 3.11 Rancangan hasil inputan form login	28
Gambar 3.12 Rancangan hasil inputan form member.....	28
Gambar 3.13 Rancangan hasil inputan pemilihan meja lantai 1	29
Gambar 3.14 Rancangan hasil inputan pemilihan meja lantai 2.....	30
Gambar 3.15 Rancangan hasil keranjang	30
Gambar 3.16 Rancangan hasil pembayaran	31
Gambar 3.17 Rancangan hasil Nota	32
Gambar 4.1 Meta viewport.....	33
Gambar 4.2. Meta viewport Berhasil.....	34
Gambar 4.3. Tanpa Meta viewport	35
Gambar 4.4 Form tambah meja	35
Gambar 4.5 Menambahkan data meja.....	36
Gambar 4.6 Tampilan input data meja.....	36
Gambar 4.7 Daftar meja.....	37
Gambar 4.8 Form penambahan meja dan paket.....	37
Gambar 4.9 Menambahkan data paket.....	38

Gambar 4.10 Daftar paket.....	39
Gambar 4.11 Daftar user admin	39
Gambar 4.12 Penambahan user admin	40
Gambar 4.13 Hasil penambahan user admin.....	40
Gambar 4.14 Daftar user pelanggan.....	41
Gambar 4.15 Data user pelanggan.....	41
Gambar 4.16 Input data bank	42
Gambar 4.17 Form tambah bank	42
Gambar 4.18 Daftar bank.....	43
Gambar 4.19 Laporan pendapatan.....	43
Gambar 4.20 Laporan penghasilan	44
Gambar 4.21 Dashboard.	45
Gambar 4.22 Potongan program dashboard.....	45
Gambar 4.23 Daftar pesanan.....	46
Gambar 4.24 Pengisian form daftar member	47
Gambar 4.25 Input daftar member	47
Gambar 4.26 Hasil inputan data pelanggan	48
Gambar 4.27 Pilih meja	48
Gambar 4.28 Proses pemilihan meja	49
Gambar 4.29 Proses pemilihan tanggal pesan.....	50
Gambar 4.30 Proses potongan program pemilihan tanggal pesan.....	50
Gambar 4.31 Melihat lokasi meja	51
Gambar 4.32 Pilih paket.....	51
Gambar 4.33 Potongan program pilih paket	52
Gambar 4.34 Detail paket.....	52
Gambar 4.35 Keranjang belanja.....	53
Gambar 4.36 Potongan program keranjang belanja.....	53
Gambar 4.37 Pilih metode pembayaran.....	54
Gambar 4.38 Proses pembayaran	54

Gambar 4.39 Potongan program konfirmasi pembayaran.....	55
Gambar 4.40 Proses daftar pesan	56
Gambar 4.41 Potongan program daftar pesan	56
Gambar 4.42 Proses upload nota pembayaran	57
Gambar 4.43 Proses setelah upload nota pembayaran.....	57
Gambar 4.44 Bukti pembayaran	58
Gambar 4.45 Potongan program bukti pembayaran	59

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Perbandingan tinjauan pustaka.....	8
Tabel 3.1 Meja	18
Tabel 3.2 User.....	19
Tabel 3.3 Pesan.....	19
Tabel 3.4 Bank.....	20
Tabel 3.5 Detail pesan.....	20
Tabel 3.6 Paket	21
Tabel 3.6 Keranjang	21
Tabel 3.6 Event	22

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “APLIKASI PEMESANAN MEJA MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *BOOTSTRAP* STUDY KASUS LIQUID CAFE YOGYAKARTA”. Untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibu dan Ayah yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan Keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada penulis. Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Orang tua dan keluarga yang telah mendoakan dan memberikan dukungan baik secara moral maupun materi.
3. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T, selaku ketua STMIK AKAKOM Yogyakarta.
4. Ibu Pulut Suryati, S.Kom., M.Cs., selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AKAKOM Yogyakarta.

5. Endang Wahyuningsih, S.Kom., M.Cs, Edi Faizal, S.T., M.Cs, dan Ibu Pulut Suryanti, S.Kom., M.Cs, yang sudah membimbing dalam membuat karya tulis ini.
6. Bapak dan Ibu dosen STMIK AKAKOM Yogyakarta yang sudah mengajar dan memberikan ilmunya baik di dalam maupun di luar kampus.
7. Sahabat permainan selama dijogja terutama digrub Paseduluran ringin Temon, Krisna, Akhid, Didha, Boy, Kholik, Sapriadi, Bimantara, Tegar, Bubu, dan digrub Tugas akhir, Adis, Cunok, Cece, Aldi, Arfan, Imeng, Bowok, Jo, Sipit, Ndas, Ojan, JP. yang telah meluangkan waktu untuk berbagi wawasan dan ilmunya.

Disadari bahwa dalam karya tulis ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari segala pihak sangat dibutuhkan. Semoga karya tulis ini bermanfaat dan dapat memberi inspirasi terhadap pembaca.

Yogyakarta, Januari 2021

Dedi Setiawan

ABSTRAK

Liquid cafe sebagai salah satu perusahaan dagang yang memiliki sejumlah pelanggan yang cukup banyak Serta Menyediakan meja/tempat kepada pengunjung untuk bersantai dan Menikmati minuman, selama ini, proses pemesanan meja dan minuman yang masih manual, yaitu pelanggan harus antri di loket untuk pemesanan meja, mendapati kendala dalam hal ini tidak optimalnya layanan pemesanan menimbulkan permasalahan seperti, pelayanan yang tidak memuaskan dan pengunjung juga tidak dapat mengetahui persediaan meja yang masih tersedia.

Berdasarkan permasalahan yang ada, Penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Informasi Pemesanan meja secara online. Dengan mengimplementasikan sistem baru yang berbasis web menggunakan teknologi *Bootstrap*. Maka dibuatnya sebuah Aplikasi untuk pemesanan meja pada *liquid cafe*, Aplikasi ini dapat melakukan pemesanan secara online dengan metode pembayaran MOBILE BANKING, OVO, ataupun GOPAY.

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi sistem informasi pemesanan meja menggunakan teknologi bootstrap yang dapat di akses secara secara online. Dan aplikasi ini dapat di jalankan pada berbagai macam platform.

Kata Kunci : Botstrap, pemesanan meja.

ABSTRACT

Liquid cafe as a trading company that has quite a number of customers and provides a table / place for visitors to relax and enjoy drinks, so far, the process of ordering tables and drinks is still manual, namely customers have to queue at the counter to order a table, find The problem in this case is that the ordering service is not optimal, causing problems such as unsatisfactory service and visitors also cannot find out the table supplies that are still available.

Based on the existing problems, this study aims to create an online table reservation information system. By implementing a new web-based system using Bootstrap technology. So an application is made for ordering tables at the liquid cafe. This application can make online orders with the MOBILE BANKING, OVO, or GOPAY payment methods.

The result of this research is a table ordering information system application using bootstrap technology which can be accessed online. And this application can be run on various platforms.

Keywords: Botstrap, table reservations.