

DAFTAR ISI


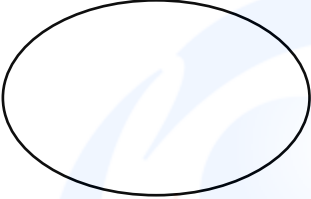
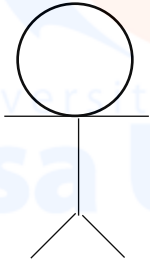


LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR SIMBOL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Batasan Masalah.....	15
1.4 Maksud dan Tujuan	15
1.5 Sistematika Penulisan.....	16
1.6 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan.....	17
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	18
2.1 Pengertian Sistem.....	18
2.2 Pengertian Perancangan	18
2.3 Pengertian Katering.....	19
2.3.1 Klasifikasi Katering	19
2.4 Pengertian Web	20
2.4.1 Jenis-jenis Web	20
2.5 Pengertian AdobeXD	21
2.5.1 Kelebihan dan Kekurangan AdobeXD.....	21
2.2 Pengertian <i>Use case Diagram</i>	23
2.3 Pengertian <i>Activity Diagram</i>	23


2.4	Pengertian <i>Sequence Diagram</i>	23
2.5	Pengertian <i>Class Diagram</i>	23
BAB 3 KEADAAN UMUM PERUSAHAAN		24
3.1	Sejarah CV. Sinar Anugerah Catering	24
3.2	Logo Perusahaan	24
3.3	Visi Misi	25
3.3.1	Visi	25
3.3.2	Misi	25
3.4	Struktur Organisasi	25
3.5	Uraian Pekerjaan	26
3.5.1	Komisaris	26
3.5.2	Direktur	26
3.5.3	Manager Operasional	26
3.5.3	Staf Dapur	26
3.5.4	Staf Marketing	26
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Data Hasil Penelitian	27
4.1.1	Analisis Permasalahan	27
4.1.2	Rancangan Solusi Usulan Sistem	27
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	28
4.2.1	<i>Use case Diagram</i>	28
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	29
4.2.3	<i>Sequence Diagram</i>	30
4.2.4	<i>Class Diagram</i>	33
4.2.5	Perancangan Antarmuka	34
BAB 5		39

KESIMPULAN DAN SARAN.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	39
DAFTAR PUSTAKA.....	40






DAFTAR SIMBOL

Komponen *Use case Diagram*


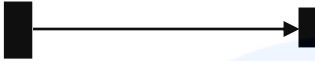
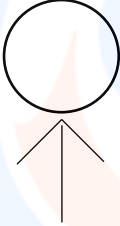



	Membataskan antara sistem dengan aktor
	Symbol <i>use case</i> yang menggambarkan interaksi antara actor dengan software aplikasi tersebut, biasanya diawali dengan frase nama <i>use case</i> .
	Aktor menggambarkan peran dari si pengguna sistem. Aktor dapat berupa manusia atau sistem yang terotomatisasi yang dapat berinteraksi dengan sistem lainnya.
	Menggambarkan hubungan antara <i>use case</i> dengan aktor.
	Merupakan relasi tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan berdiri sendiri walau tanpa adanya <i>use case</i>

<p style="text-align: center;"><code><<extend>></code></p>	<p>tambahan.</p>
<p style="text-align: center;">  </p> <p style="text-align: center;"><code><<include>></code></p>	<p>Merupakan relasi tambahan ke sebuah <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> tersebut untuk menjalankan fungsinya,</p>

Komponen *Activity diagram*

 <p><i>Initial node</i></p>	<p><i>Initial node</i> merupakan awal dimulainya suatu aliran kerja</p>
 <p><i>Action State</i></p>	<p>Merupakan aktivitas yang sedang terjadi pada <i>Activity diagram</i>.</p>
 <p><i>Decision</i></p>	<p>Menggambarkan suatu keputusan / sebuhan tindakan yang harus diambil pada suatu kondisi.</p>
 <p><i>Line Connexion</i></p>	<p>Digunakan untuk menghubungkan satu simbol ke simbol yang lain.</p>
 <p><i>Finish Node</i></p>	<p><i>Final node</i> merupakan akhir dari suatu aliran kerja</p>

Komponen *Sequence diagram*

 <p style="text-align: center;"><i>Life Line</i></p>	<p>Merupakan sebuah objek <i>entity</i>, antar muka yang saling berinteraksi</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Message</i></p>	<p>Sebuah spesifikasi dari komunikasi antar objek dimana memuat sebuah informasi tentang aktivitas yang sedang terjadi.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Actor</i></p>	<p>Aktor menggambarkan peran dari si pengguna sistem. Aktor dapat berupa manusia atau sistem yang terotomatisasi yang dapat berinteraksi dengan sistem lainnya.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Boundary</i></p>	<p>Berupa tepi dari sebuah sistem.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Message return</i></p>	<p>Sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Message to Self</i></p>	<p>Merupakan pesan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Ayam Sambel Ibu Dedeh.....	24
Gambar 3.2 Struktur Organisasi CV. Sinar Anugerah Catering	25
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	28
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesanan.....	29
Gambar 4.3 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	30
Gambar 4.4 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pesanan	30
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Daftar Pesanan.....	31
Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram</i> Update Status Pesanan.....	31
Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Update Pesanan	32
Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Delete Pesanan.....	32
Gambar 4.9 <i>Class Diagram</i> Sistem.....	33
Gambar 4.10 Antarmuka <i>Login</i>	34
Gambar 4.11 Antarmuka Halaman Utama.....	34
Gambar 4.12 Antarmuka untuk Pengguna Dapur.	35
Gambar 4.13 Antarmuka Layar Dapur.....	35
Gambar 4.14 Antarmuka Daftar Pesanan untuk Pengguna Admin.....	36
Gambar 4.15 Antarmuka Daftar Pesanan untuk Pengguna Marketing	37
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman Tambah Pesanan	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	45
Lampiran 2	46
Lampiran 3	47
Lampiran 4	48
Lampiran 5	49
Lampiran 6	50
Lampiran 7	51