

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
1.1 Latar Belakang.....	16
1.2 Identifikasi Masalah.....	18
1.3 Ruang Lingkup.....	18
1.4 Tujuan Tugas Akhir	18
1.5 Manfaat Tugas Akhir	19
1.6 Kerangka Berpikir.....	19
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	20
BAB II LANDASAN TEORI	22
2.1 Sistem Informasi	22
2.2 Katering.....	22
2.3 <i>Website</i>	23
2.4 Metode Analisis <i>PIECES</i>	23
2.5 Metode <i>Waterfall</i>	24
2.6 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	26
2.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	26
2.6.2 <i>Activity Diagram</i>	26

2.7	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	26
2.8	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	27
2.9	<i>Bootstrap</i>	27
BAB III METODOLOGI		28
3.1	Rencana Penelitian.....	28
3.1.1	Observasi.....	28
3.1.2	Studi Literatur	29
3.1.3	Analisis Metode <i>PIECES</i>	29
3.1.4	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.1.5	Pemodelan <i>UML</i>	29
3.1.6	Pengkodean Program.....	30
3.1.7	Pengujian Sistem.....	30
3.1.8	Penulisan Laporan	30
3.1.9	Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.2	Objek Penelitian.....	31
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4	Metode Waterfall	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Data Hasil Penelitian.....	34
4.1.1	Activity Diagram Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan	34
4.1.2	Analisis Masalah Menggunakan Metode <i>PIECES</i>	35
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem	37
4.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	37
4.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	37
4.3	Rancangan Pemodelan Sistem Usulan.....	38
4.3.1	Use Case Diagram.....	38
4.3.2	Activity Diagram Register	41
4.3.3	Activity Diagram Login	42
4.3.4	Activity Diagram Pemesanan.....	43
4.4	Implementasi Sistem.....	44

4.4.1	Halaman Utama User	44
4.4.2	Halaman Login	45
4.4.3	Halaman Register	45
4.4.4	Halaman Login Admin	46
4.4.5	Halaman Utama Admin	46
4.4.6	Halaman Semua Menu	47
4.4.7	Halaman Keranjang	47
4.4.8	Halaman Data Pesanan	48
4.4.9	Halaman Pesanan User	49
4.4.10	Halaman Pesanan Admin	49
4.4.11	Halaman Pembayaran	49
4.4.12	Halaman Verifikasi Pembayaran	50
4.4.13	Halaman Riwayat Pemesanan	51
4.5	Pengujian Sistem	51
4.5.1	Pengujian Black Box User	52
4.5.2	Pengujian Black Box Admin	54
4.6	Pendukung Dan Pemeliharaan	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		60

DAFTAR TABEL

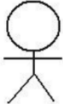
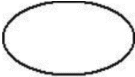

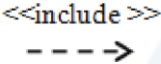
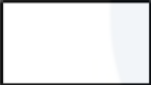
Tabel 3. 1 <i>Gantt Chart</i> Perencanaan	31
Tabel 4. 1 Analisis Masalah Menggunakan Metode PIECES.....	35
Tabel 4. 2 Use Case Deskripsi	39
Tabel 4. 3 Pengujian Black Box User	52
Tabel 4. 4 Pengujian Black Box Admin.....	54

DAFTAR GAMBAR




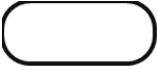
Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir	19
Gambar 2. 1 Metode <i>Waterfall</i>	25
Gambar 3. 1 Rencana Tahapan Penelitian	28
Gambar 4. 1 Activity Diagram Berjalan	34
Gambar 4. 2 <i>Use Case</i> Diagram.....	39
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Register.....	42
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Login.....	42
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	43
Gambar 4. 6 Halaman Utama User	44
Gambar 4. 7 Halaman Login.....	45
Gambar 4. 8 Halaman Register	45
Gambar 4. 9 Halaman Login Admin.....	46
Gambar 4. 10 Halaman Utama Admin.....	46
Gambar 4. 11 Halaman Semua Menu	47
Gambar 4. 12 Halaman Keranjang.....	48
Gambar 4. 13 Halaman Data Pesanan.....	48
Gambar 4. 14 Halaman Pesanan User.....	49
Gambar 4. 15 Halaman Pesanan Admin	49
Gambar 4. 16 Halaman Pembayaran.....	50
Gambar 4. 17 Halaman Verifikasi Pembayaran.....	50
Gambar 4. 18 Halaman Riwayat Pemesanan	51



DAFTAR SIMBOL

A. Simbol *Use Case Diagram* (Pratama et al., 2018)

<i>Simbol Use Case Diagram</i>	
	Aktor > Pengguna/pemakai system. Aktor selalu berada diluar boundaries.
	Use case > menggambarkan apa yang sedang dikerjakan.
	Hubungan Asosiasi > garis yang menghubungkan antara use case dengan aktor.
	Hubungan include > garis yang menghubungkan use case atas dengan use case bawah.
	Boundaries > tempat dimana use case dirancang. Batas ude case dengan aktor.

B. Simbol *activity diagram* (Pratama et al., 2018)

<i>Simbol Activity Diagram</i>	
	Start point > menggambarkan permulaan dari system yang akan dikerjakan.
	End point > menggambarkan akhir dari sebuah system.
	Association > menggambarkan hubungan antara initial node activities fork, decision point, dan activity final node dalam sebuah system.
	Activity > menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada system.

	Decision point > menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point.
	Swimlane > menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan aktivitas.