

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir	4
1.4 Manfaat Tugas Akhir	4
1.5 Lingkup Tugas Akhir	4
1.6 Kerangka Berpikir	5
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Perancangan	7
2.2 Aplikasi	7
2.3 <i>Electronic Menu</i>	7
2.4 Restoran.....	8
2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	8
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.5.2 <i>Activity Diagram</i>	9
2.5.3 <i>Class Diagram</i>	10
2.6 <i>User Experience</i>	11
2.7 Bahasa Pemrograman.....	11
2.7.1 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>).....	11
2.7.2 CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>).....	12
2.7.3 ReactJs.....	12
2.7.4 MongoDB.....	12

2.7.5	<i>Blackbox Testing</i>	13
2.7.6	<i>Payment Gateway</i>	13
2.8	Definisi Website.....	14
2.8.1	<i>Website</i>	14
2.8.2	<i>Web-Mobile</i>	14
2.9	Metode Prototype.....	15
BAB 3 METODE PENELITIAN		18
3.1	Rencana Penelitian	18
3.1.1	Tahapan Penelitian	18
3.1.2	Pengumpulan Data	18
3.1.3	Identifikasi Kebutuhan	19
3.1.4	Perancangan Aplikasi.....	19
3.1.5	Implementasi	19
3.2	Obyek Penelitian	20
3.3	Struktur Organisasi.....	20
3.4	Metode Pengumpulan Data	21
3.5	Metode Analisis Fishbone.....	31
3.6	Metode Pengembangan Sistem	32
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Hasil Pengumpulan Data.....	34
4.1.1	Hasil Wawancara.....	34
4.2	Alur Proses Bisnis	34
4.3	Analisis Data	36
4.3.1	Analisa Kebutuhan Sistem (Fungsional dan Non-Fungsional).....	37
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	38
4.4.1	Communication	38
4.4.2	<i>Quick Plan</i>	42
4.4.3	<i>Modelling Quick Design</i>	46
4.4.3.1	Tampilan Awal Aplikasi.....	47
4.4.3.2	Tampilan Sisi Pelanggan	48
4.4.3.3	Tampilan Sisi Admin	48
4.4.4	<i>Construction Of Type</i>	48
4.4.4.1	Coding atau Pengkodean	49
4.4.5	<i>Deployment Delivery & Feedback</i>	50

4.4.5.1	Tampilan Login and Register Screen.....	51
4.4.5.2	Tampilan Edit Profile Customer	51
4.4.5.3	Tampilan Menu Screen	52
4.4.5.4	Tampilan Detail Menu Screen	53
4.4.5.5	Tampilan Orders & Checkout Menu Screen.....	54
4.4.5.6	Tampilan Payment	55
4.4.5.7	Tampilan Edit Profile.....	55
4.4.5.8	Tampilan Dashboard Admin.....	55
4.4.5.9	Tampilan Edit and Update Product Admin.....	56
4.4.5.10	Tampilan <i>List Order Admin</i>	57
4.4.5.11	Tampilan Users Account	57
4.5	Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	57
4.6	Pengujian <i>User Acceptance Test</i> dan Efektifitas Aplikasi.....	59
4.7	Perbedaan Sebelum dan Sesudah Menggunakan E-menu	62
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		65
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....		69
Lampiran 2 Hasil Wawancara dengan Pemilik Usaha.....		70
Lampiran 3 Hasil Wawancara dengan Pelanggan.....		71
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara dengan Owner / Manager		72
Lampiran 5 Surat Permohonan Izin Untuk Penelitian		73
Lampiran 6 Surat Balasan Permohonan izin Untuk Penelitian.....		74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tahapan Rencana penelitian	18
Tabel 3.2 Acuan Penelitian Terdahulu	30
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional Admin dan User	37
Tabel 4.2 Kebutuhan Non-Fungsional	38
Tabel 4.3 Wawancara Pemilik Usaha	40
Tabel 4.4 Wawancara Pelanggan Restoran Hosit Bangka Kuliner	42
Tabel 4.5 Hasil pengujian sistem dengan <i>Blackbox Testing</i>	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	5
Gambar 2.1 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	9
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i>	10
Gambar 2.3 Contoh <i>Class Diagram</i>	11
Gambar 2. 4 Tahapan Metode Prototype	16
Gambar 3.1 Restoran Hosit-Hosit Bangka Kuliner.....	20
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Restoran Hosit-Hosit Bangka Kuliner	21
Gambar 3.3 Analisis Masalah Dengan <i>Fishbone Diagram</i>	32
Gambar 4.1 Alur Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan	35
Gambar 4.2 Alur Proses Bisnis Yang Diusulkan	36
Gambar 4.3 <i>UseCase Diagram</i> E-menu Hosit Bangka kuliner	42
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Admin</i>	44
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Pelanggan</i>	45
Gambar 4.6 <i>Class Diagram</i> E-menu Restoran Hosit Bangka Kuliner.....	46
Gambar 4.7 Rancangan tampilan desain awal untuk <i>login</i> dan registrasi.....	47
Gambar 4.8 Rancangan tampilan desain awal dari sisi <i>customer</i>	48
Gambar 4.9 Rancangan tampilan desain awal dari sisi <i>admin</i>	48
Gambar 4.10 Pengkodean dengan menggunakan VScode pada ReactJs.....	50
Gambar 4.11 Tampilan <i>Login</i> dan <i>Register</i>	51
Gambar 4.12 Tampilan <i>Edit Profile Customer</i>	51
Gambar 4.13 Tampilan Menu Hosit-Hosit Bangka Kuliner	52
Gambar 4.14 Tampilan <i>Detail Menu</i>	53
Gambar 4.15 Tampilan <i>Checkout Order</i>	54
Gambar 4.16 Tampilan <i>Place Order</i>	54
Gambar 4.17 Tampilan Daftar Metode Pembayaran	55
Gambar 4.18 Tampilan <i>Login Admin</i>	55
Gambar 4.19 Tampilan Edit Produk atau Layanan pada Admin	56
Gambar 4.20 Tampilan Edit Produk atau Layanan pada Admin (2).....	56
Gambar 4.21 Tampilan <i>List Order Admin</i>	57
Gambar 4.22 Tampilan Data Pengguna E-menu.....	57

Gambar 4.23 Diagram pendapat <i>customer</i> tampilan <i>website</i>	60
Gambar 4. 24 Diagram pendapat <i>customer</i> tampilan layout komponen.....	60
Gambar 4.25 Diagram pendapat <i>customer</i> tampilan penulisan	61
Gambar 4.26 Diagram pendapat <i>customer</i> kemudahan pengoperasian	61
Gambar 4.27 Diagram pendapat <i>customer</i> fungsionalitas aplikasi.....	62