

**SISTEM INFORMASI PELAYANAN RUMAH MAKAN
STUDI KASUS : D'COST JOGJA CITY MALL**

SKRIPSI



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun oleh :

LOUIS GUNAWAN SUTOMO

72120006

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2016

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

SISTEM INFORMASI PELAYAN RUMAH MAKAN

STUDI KASUS: D'COST JOGJA CITY MALL

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi sesuai aturan yang berlaku di Universitas Kristen Duta Wacana.

Yogyakarta, ... Juni 2016




HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN


Judul Skripsi : Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan
Studi Kasus : D'Cost Jogja City Mall
Nama Mahasiswa : LOUIS GUNAWAN SUTOMO
NIM : 72120006
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2015/2016

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 15 Juni 2016

Dosen Pembimbing I


KATON WIDANA, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II


Drs. DJOKI DWIYANA, Akt., M.T.

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PELAYANAN RUMAH MAKAN STUDI KASUS : D'COST JOGJA CITY MALL

Oleh: LOUIS GUNAWAN SUTOMO / 72120006

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
15 Juni 2016

Yogyakarta, 15 Juni 2016
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. DJONI DWIYANA, Akt., M.T.
2. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
3. YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.
4. LUSSY ERNAWATI, S.Kom., M.Ace

Dekan

Ketua Program Studi



(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala penyertaan yang telah diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan Studi Kasus D'Cost Jogja City Mall. Penulisan Skripsi ini bertujuan sebagai pemenuhan satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana. Selain itu juga bertujuan sebagai sarana pembelajaran bagi penulis maupun pembaca.

Dalam proses pembuatan Skripsi ini tidak semata-mata terselesaikan oleh kerja penulis sendiri. Banyak pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dapat melewati setiap proses pembuatan Skripsi hingga terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dapat melewati setiap proses pembuatan Skripsi hingga terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan anugerahNya dan kasihNya sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
2. Ayah, ibu, paman, bibi, adik, dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan doa, semangat, dan menjadi motivasi.
3. Bapak Katon Wijana, S.Kom, M.T. selaku dosen pembimbing I yang banyak membimbing dan memberikan dukungan kepada penulis.
4. Bapak Drs. Djoni Dwiyana, Akt., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan kepada penulis.
5. Teman-teman Sistem Informasi angkatan 2012, 2013, dan 2014 yang selalu membantu, memberi motivasi, dan semangat kepada penulis.
6. Teman-teman organisasi dan PPTPM Universitas Kristen Duta Wacana yang selalu memberi motivasi dan semangat kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis secara langsung atau tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidaklah sempurna, masih banyak kekurangan yang terjadi akibat keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap saran dan kritik yang dapat membangun mengenai laporan Skripsi ini. Dengan demikian, penulis dapat memberikan karya yang lebih baik dan berguna bagi pembaca di masa datang.

Yogyakarta ... Juni 2016

Louis Gunawan S

©UKDW

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PELAYANAN RUMAH MAKAN

STUDI KASUS : D’COST JOGJA CITY MALL

Dalam menjalankan bisnis rumah makan memiliki beberapa kesulitan. Hal ini terjadi dikarenakan proses informasi yang terjadi dalam bisnis rumah makan masih menggunakan proses manual, walaupun terkadang proses manual masih dibutuhkan untuk membantu jalannya informasi yang ada didalam bisnis rumah makan, contohnya seperti pelayan yang mengantarkan menu dan mencatat menu secara manual lalu saat menu sudah dipesan ternyata habis dan pelayan harus kembali ke pelanggan untuk memberitau bahwa menu sudah habis.

Masalah tersebut akhirnya dipecahkan dengan membangun Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan yang lebih fleksibel untuk mengatasi permasalahan daftar menu yang tidak *up to date*. Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan ini berdasarkan data hasil observasi di D’Cost Jogja City Mall.

Hasil dari Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan yang dibangun memiliki kelebihan. Kelebihan tersebut akan membantu kinerja dari pengelola rumah makan di d’cost dalam menjalankan bisnisnya. Adapun kelebihan yang diperoleh dari aplikasi ini adalah pelayan memberikan daftar menu yang selalu diperbaharui setiap saat, sehingga kecil kemungkinan bahwa pelanggan memilih menu yang habis, dan pelayan tidak harus kesana kemari untuk mengantarkan daftar menu beberapa kali.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Hipotesis	3
1.5 Spesifikasi Sistem	3
1.6 Tujuan Penelitian dan Manfaat	4
1.7 Metodologi Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.1.2 Konsep Dasar Informasi.....	6
2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	6
2.2 <i>Database Management System (DBMS)</i>	7
2.2.1 <i>Data Definition Language (DDL)</i>	7
2.2.2 <i>Data Manipulation Language (DML)</i>	7
2.2.3 <i>Query</i>	7
2.3 <i>Activity Diagram</i>	7
2.5 <i>Entity-Relationship Model (ER-Diagram)</i>	8
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	10
3.1 Analisis Data.....	10
3.2. <i>Activity Diagram</i>	11
3.3 <i>Workflow Diagram</i>	15
3.4 <i>ER-Diagram Crow's Foot</i>	15
3.5 Kamus Data.....	17
3.6 <i>Database</i>	19

3.7 Rancangan Hasil Sistem.....	21
3.6.1 Form <i>Login</i>	21
3.6.2 Form Menu Utama.....	21
3.6.3 Form Pengaturan Bahan Makanan.....	23
3.6.4 Form Pengaturan Menu Makanan.....	23
3.6.5 Form Transaksi.....	24
3.6.6 Form Stok Bahan Makanan.....	26
3.6.7 Form Pesanan Dapur.....	26
3.6.8 Daftar Menu.....	27
3.6.9 Daftar Pesanan.....	28
3.6.10 Nota Transaksi.....	28
3.6.11 Laporan Penjualan.....	29
3.6.12 Laporan Stok Bahan Makanan.....	29
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM.....	30
4.1 Implementasi Sistem.....	30
4.1.1 <i>Login</i>	30
4.1.2 Menu Utama.....	30
4.1.3 Pengaturan Bahan Makanan.....	33
4.1.4 Pengaturan Menu Makanan.....	34
4.1.5 Transaksi.....	35
4.1.7 Proses Dapur.....	40
4.1.8 Stok Bahan.....	42
4.1.9 Pembayaran.....	45
4.1.10 Laporan Pendapatan.....	49
4.2 Kelebihan dan Kekurangan Sistem.....	49
4.2.1 Kelebihan.....	49
4.2.1 Kekurangan.....	50
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol – Simbol <i>Activity</i> Diagram	8
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity</i> Diagram.....	8
Gambar 2.3 Komponen Penyusun ERD	9
Gambar 3.1 <i>Activity</i> Diagram Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan : Pemesanan	12
Gambar 3.3 <i>Activity</i> Diagram Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan : Pembayaran.	14
Gambar 3.4 <i>Workflow</i> Diagram	15
Gambar 3.5 ER-Diagram Crow’s Foot Model.....	16
Gambar 3.6 Database Diagram Aplikasi Pelayanan Rumah makan	20
Gambar 3.7 Form Login	21
Gambar 3.8 Form Menu Utama – Pelayan	21
Gambar 3.9 Form Menu Utama – Dapur	22
Gambar 3.10 Form Menu Utama – Kasir	22
Gambar 3.12 Form Pengaturan Bahan Makanan	23
Gambar 3.13 Form Pengaturan Menu Makanan	23
Gambar 3.14 Form Transaksi.....	24
Gambar 3.15 MessageBox pesanan selesai diproses	25
Gambar 3.16 Form Transaksi – Tambah Pesanan	25
Gambar 3.17 Form Stok Bahan Makan	26
Gambar 3.18 Form Pesanan Dapur.....	26
Gambar 3.19 Form Detail Pesanan Dapur	27
Gambar 3.20 Daftar Menu	28
Gambar 3.21 Daftar Pesanan	28
Gambae 3.22 Nota Transaksi	29
Gambar 3.23 Laporan Penjualan.....	29
Gambar 3.24 Laporan Stok Bahan Makanan	29
Gambar 4.1 Form Login.	30
Gambar 4.2 Form Menu Utama – Admin.....	31
Gambar 4.3 Form Menu Utama – Pelayan.....	31
Gambar 4.4 Form Menu Utama – Dapur	31
Gambar 4.5 Form Menu Utama – Kasir	31
Gambar 4.6 Form Bahan Makanan.....	33
Gambar 4.7 Proses Menambahkan bahan baru.....	33
Gambar 4.8 Form Menu Makanan.....	34

Gambar 4.9 Menambahkan menu baru.....	34
Gambar 4.10 Menambahkan Bahan pada menu makanan.....	35
Gambar 4.11 Form Transaksi.....	35
Gambar 4.12 Daftar Menu Makanan.....	36
Gambar 4.13 Informasi Pelanggan.....	36
Gambar 4.14 Pencarian Menu Makanan.....	37
Gambar 4.15 Penyimpanan Pesanan.....	37
Gambar 4.16 Membatalkan Pesanan yang salah.....	37
Gambar 4.17 Simpan Pesanan.....	38
Gambar 4.18 Daftar Pesanan.....	39
Gambar 4.19 Form Transaksi Tambah Pesanan.....	39
Gambar 4.20 Menambah Pesanan dengan nomor meja yang sama.....	39
Gambar 4.21 Pesanan Siap.....	40
Gambar 4.22 Konfirmasi Pesanan.....	40
Gambar 4.23 Form Pesanan Dapur.....	41
Gambar 4.24 Konfirmasi Pesanan.....	41
Gambar 4.25 Proses Pesanan.....	42
Gambar 4.26 Form Stok Bahan baku.....	43
Gambar 4.27 Pencarian Bahan.....	43
Gambar 4.28 Akhiri Proses Stok.....	44
Gambar 4.29 Laporan Stok Bahan Baku (Yang Kurang / habis).....	44
Gambar 4.30 Laporan Stok Bahan Baku (Keseluruhan).....	45
Gambar 4.31 Pilihan Untuk Pembayaran.....	45
Gambar 4.32 Pencarian Nota / Pencarian Pelanggan.....	46
Gambar 4.33 Menyelesaikan Pembayaran.....	46
Gambar 4.34 Laporan Nota Transaksi.....	47
Gambar 4.35 Pembayaran beberapa nota.....	47
Gambar 4.36 Menyelesaikan Pembayaran.....	48
Gambar 4.37 Nota Transaksi.....	48
Gambar 4.38 Laporan Pendapatan.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.5 Kamus Data.....	17
Tabel 4.1 Pengguna Sistem.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Modul Control.....	A1
ClassKoneksi.....	A1
Form Login	A2
Form Bahan Makanan.....	A3
Form Menu Makanan.....	A6
Form Transaksi	A13
Form Pemesanan Dapur	A22
Form Pemesanan Dapur Detail	A23
Form Pembayaran Satu Nota	A26
Form Pembayaran Banyak Nota	A29
Form Stok Bahan	A30
Form Daftar Menu	A33
Form Daftar Pesanan Pelanggan	A34
Form Laporan Stok Bahan Baku.....	A35
Form Nota Transaksi.....	A35
Form Nota Transaksi Banyak Nota.....	A36
Form Laporan Penghasilan	A37
Form Cari Nota Tambah Pesanan	A38
Form Cari Nota Transaksi.....	A39
Form Cari Nota Transaksi Banyak Nota.....	A40

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PELAYANAN RUMAH MAKAN

STUDI KASUS : D’COST JOGJA CITY MALL

Dalam menjalankan bisnis rumah makan memiliki beberapa kesulitan. Hal ini terjadi dikarenakan proses informasi yang terjadi dalam bisnis rumah makan masih menggunakan proses manual, walaupun terkadang proses manual masih dibutuhkan untuk membantu jalannya informasi yang ada didalam bisnis rumah makan, contohnya seperti pelayan yang mengantarkan menu dan mencatat menu secara manual lalu saat menu sudah dipesan ternyata habis dan pelayan harus kembali ke pelanggan untuk memberitau bahwa menu sudah habis.

Masalah tersebut akhirnya dipecahkan dengan membangun Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan yang lebih fleksibel untuk mengatasi permasalahan daftar menu yang tidak *up to date*. Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan ini berdasarkan data hasil observasi di D’Cost Jogja City Mall.

Hasil dari Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan yang dibangun memiliki kelebihan. Kelebihan tersebut akan membantu kinerja dari pengelola rumah makan di d’cost dalam menjalankan bisnisnya. Adapun kelebihan yang diperoleh dari aplikasi ini adalah pelayan memberikan daftar menu yang selalu diperbaharui setiap saat, sehingga kecil kemungkinan bahwa pelanggan memilih menu yang habis, dan pelayan tidak harus kesana kemari untuk mengantarkan daftar menu beberapa kali.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap rumah makan memiliki manajemen dalam melakukan proses pelayanan di rumah makanan. Berbagai macam cara dilakukan oleh pemilik untuk dapat memberikan pelayanan yang terbaik untuk pelanggannya antara lain selalu memastikan bahwa pelanggan mendapatkan daftar menu yang selalu diperbaharui, hingga kemudahan dalam melakukan pemesanan menu.

Pada skripsi ini penulis hendak melakukan penelitian pada manajemen pelayanan rumah makan D'Cost yang berada di Jogja City Mall Jl. Magelang KM 6, Sleman, Yogyakarta. Di D'Cost pelayanan terhadap pelanggan dilakukan dengan cara saat akan masuk ke dalam restoran pelanggan terlebih dahulu memilih menu yang tersedia di bagian depan restoran. Setelah pelanggan menentukan menu yang dipilih pelanggan mengambil kartu yang bergambar makanan yang dipilih. Jika menu yang dipilih sudah habis / tidak tersedia maka dikartu tersebut akan diberi tulisan "Kosong". Setelah pelanggan mengambil kartu, pelanggan langsung duduk dimeja yang di inginkan dan pelayan akan datang untuk mengambil kartu menu yang sudah diambil oleh pelanggan dan mendata pesanan pelanggan kedalam sistem komputer. Setelah data menu yang dipesanan dimasukan kedalam sistem komputer pelayan akan menempelkan kertas yang berisi daftar pesanan ke meja pelanggan dan pesanan diproses didapur. Ketika pesanan datang ke meja pelanggan, pelayan akan menandai dikertas yang sudah ditempelkan sebelumnya bahwa pesanan sudah sampai di meja pelanggan. Ketika pelanggan selesai makan dan akan melakukan pembayaran, pelanggan membawa kertas yang ditempelkan dimeja tersebut ke kasir, dan bagian kasir akan memberitahukan nominal yang harus dibayarkan. Setelah pembayaran diselesaikan pelanggan mendapatkan bukti pembayaran.

Rumah Makan dengan proses pelayanan yang manual dapat membuat kualitas pelayanan terhadap pelanggan menjadi buruk, hal itu bisa menyebabkan masalah

seperti pelanggan yang memesan dahulu tidak dilayani lebih dahulu, pesanan terlalu lama, daftar menu yang tidak real time, antrian pembayaran yang lama, hingga pesanan yang sampai tidak sesuai dengan permintaan pelanggan. Sistem Informasi yang real time dan akurat dapat membantu pekerjaan operasional rumah makan menjadi lebih mudah. Selain itu sistem informasi juga dapat membantu pemilik usaha rumah makan untuk memantau bisnis yang dikelolanya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengatur pesanan sedemikian rupa agar pelanggan yang memesan terlebih dahulu dilayani lebih dahulu?
- b. Bagaimana menyajikan informasi bagi dapur agar dapat membuat masakan secara efektif?
- c. Bagaimana menyajikan informasi bagi pelayan agar pesanan diantarkan ke meja yang sesuai?
- d. Bagaimana sistem pembayaran harus dilakukan agar pelanggan tidak terlalu lama menunggu antrian kasir?

1.3 Batasan Masalah

- a. Sistem Informasi yang dibangun berupa Aplikasi basis Desktop yang digunakan oleh Pelayan, Koki, dan Kasir dan dihubungkan dengan jaringan network.
- b. Makanan dianggap habis jika persediaan salah satu bahannya kurang dari bahan yang dibutuhkan.
- c. Semua bahan makanan didata dengan satuan yang sudah ditentukan. Contoh : Kecap 1 botol = 250 ml, Beras 1 kg = 10 gram
- d. Jenis transaksi yang diijinkan hanya untuk pembelian ditempat, tidak melayani, reservasi, delivery maupun dibawa pulang.
- e. Aplikasi hanya menangani pengelolaan menu Makanan saja, tidak termasuk minuman.

- f. Tidak menangani promo atau diskon yang ada di D'Cost Jogja City Mall.
- g. Tidak menangani permasalahan banyaknya pelanggan dalam satu meja.
- h. Tidak menangani permasalahan banyaknya pesanan dalam satu nota.

1.4 Hipotesis

Sistem Informasi yang dibuat ini diharapkan dapat membantu pelayanan dirumah makan menjadi lebih baik dan efisien.

1.5 Spesifikasi Sistem

1. Kemampuan sistem informasi

- a. Program dapat menampilkan menu yang habis kepada pelayan sebelum daftar menu diberikan kepada pelanggan.
- b. Program dapat menampilkan banyaknya antrian yang sedang terjadi kepada pelayan.
- c. Program dapat menampilkan pesanan pelanggan kepada koki di dapur.
- d. Program dapat menyajikan informasi untuk Pelayan apabila terdapat pesanan yang sudah siap untuk diantar.

2. Spesifikasi perangkat lunak

- a. Sistem Operasi Windows 10 Profesional.
- b. SQL Server Manajement Studio 2014.
- c. Visual Studio 2015 Community.

3. Spesifikasi perangkat keras

- a. Intel Core i5-3210M
- b. RAM 8 GB
- c. Hardisk 500 GB
- d. Kerboard & Mouse
- e. Layar 14"

4. Spesifikasi kecerdasan pengguna aplikasi

- a. Pelayan, Koki, maupun Kasir mampu mengoperasikan komputer dengan sistem operasi windows .

- b. Pelayan, Koki, maupun Kasir mampu menggunakan aplikasi berbasis desktop.

1.6 Tujuan Penelitian dan Manfaat

- a. Membuat suatu program yang akan membantu proses bisnis pelayanan di rumah makan.
- b. Mempermudah pekerja operasional dalam menjalankan bisnis sehari – hari .

1.7 Metodologi Penelitian

- a. Observasi

Melakukan penelitian langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data – data dan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan studi kasus

- b. Studi Pustaka

Mencari bahan – bahan di internet, berupa artikel, tutorial, buku dan bahan – bahan yang mendukung dari internet yang berkaitan dengan sistem informasi manajemen rumah makan.

1.8 Sistematika Penulisan

- a. BAB I merupakan bagian Pendahuluan yang akan menjelaskan secara singkat mengenai isi dari laporan tugas akhir. Pada bagian ini terdapat latar belakang masalah, perumusan masalah, spesifikasi sistem informasi, metode penulisan, tujuan penulisan dan jadwal pelaksana kegiatan
- b. BAB II : Landasan teori, yaitu bab yang menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung objek penelitian ini.
- c. BAB III : Analisis dan Rancangan, yaitu bab yang menguraikan tentang objek penelitian, variabel, metode penelitian, metode pengumpulan data, dan metode analisis data.

- d. BAB IV : Penerapan dan Analisis Sistem, yaitu bab yang menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh.
- e. BAB V : Penutup, yaitu bab yang berisi simpulan hasil dan saran serta hasil penelitian.

©UKDW

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa pada sistem yang dibangun maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Dengan mengurutkan pesanan berdasarkan jam output, dapat menjadi patokan untuk pihak dapur agar lebih efisien dalam melayani pelanggan.
- b. Dengan menampilkan daftar pesanan yang tercetak dapat membantu koki di dapur untuk mengetahui masakan apa saja yang harus di masak.
- c. Dengan menggunakan program aplikasi, dapat membantu pelayan mengkoordinasi pesanan yang sudah selesai di proses di dapur.
- d. Dengan adanya daftar pesanan, dapat membantu bagian kasir untuk mudah mencari data pelanggan.

5.2 Saran

Keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh pembangun, Sistem Informasi Pelayanan Rumah Makan ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Adapun saran untuk pengembangan aplikasi yang dibuat antara lain :

- a. Aplikasi dapat dikembangkan agar dapat mengelola Promo maupun diskon.
- b. Aplikasi dapat menangani banyaknya pesanan dalam satu nota, sehingga pelayanan menjadi lebih efisien.
- c. Aplikasi dapat menangani semua persediaan makanan dan minuman.

DAFTAR PUSTAKA

- Connolly, T., & Begg, C. (2010). *Database System : a practical to design, implementation, and management. 5th Edition*. America: Pearson Education.
- Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2014). *System Analysis and Design*. United States of America: Pearson International Edition.
- Kurniawan, E. (2011). *Cepat Mahir Visual Basic 2010*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Laudon C, K. (2011). *Sistem Informasi Manajemen Mengelola Perusahaan Digital*. Jakarta: Salemba Empat.
- Rudy, T. (2012). *Manajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

©UKDW