

SISTEM INFORMASI PENJUALAN VOUCHER MAKANAN BERBASIS

WEB

Skripsi



oleh

OLIVIA CLARA SHINTA

23100559

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

TAHUN 2015

SISTEM INFORMASI PENJUALAN VOUCHER MAKANAN BERBASIS

WEB

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

OLIVIA CLARA SHINTA

23100559

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA

TAHUN 2015

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

Sistem Informasi Penjualan Voucher Makanan Berbasis Web

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 keserjanaan 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 yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 9 Oktober 2015



OLIVIA CLARA SHINTA
23100559

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Sistem Informasi Penjualan Voucher Makanan Berbasis Web
Nama Mahasiswa : OLIVIA CLARA SHINTA
N I M : 23100559
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Gasal
Tahun Akademik : 2015/2016

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 9 Oktober 2015

Dosen Pembimbing I


BUDI SUTANTO D. U., S.Kom., M.M.

Dosen Pembimbing II


HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., MT

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENJUALAN VOUCHER MAKANAN BERBASIS WEB

Oleh: OLIVIA CLARA SHINTA / 23100559

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
2 Oktober 2015

Yogyakarta, 9 Oktober 2015
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. UMI PRHOYEKTI, S.Kom., M.I.S.
2. HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T.
3. Drs. DJONI DWIYANA, Akt., M.T.

Dekan

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

Ketua Program Studi

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberi penyertaan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir Ini berjudul Sistem Informasi Penjualan Voucher Kuliner Makanan Berbasis Web. Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta wacana. Selain itu bertujuan sebagai sarana pembelajaran bagi penulis dan pembaca.

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

1. Bapak BUDI SUTEDJO D. O., S.Kom., M.M. selaku Dosen Pembimbing I yang membimbing penulis dan memberikan pengetahuan serta masukan yang bermanfaat bagi penulis.
2. Bapak HALIM BUDI SANTOSO, S.Kom., MBA., M.T Dosen Pembimbing II yang membimbing penulis dan memberikan pengetahuan serta masukan yang bermanfaat bagi penulis.
3. Orangtua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, semangat dan kasih sayang kepada penulis dan menjadi motivasi utama dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidaklah sempurna, masih banyak kekurangan karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun mengenai laporan Tugas Akhir ini. Dengan demikian, penulis dapat memberikan karya yang lebih baik dan berguna bagi pembaca di masa mendatang.

Penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan laporan dan pembuatan sistem. Penulis berharap pengetahuan yang didapatkan dari Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak dan pembaca. Akhir kata, semoga karya ini dapat berguna bagi setiap pengguna maupun pihak lain.

Yogyakarta, 9 Oktober 2015

Olivia Clara Shinta

©UKDW

ABSTRAK

Sistem Informasi Penjualan Voucher Makanan Berbasis Web

Kuliner merupakan bisnis yang marak di kota Jogja. Namun para pelaku usaha belum memaksimalkan trik bisnis yang unik dan dapat diakses secara online agar pembeli tidak perlu memilih menu di restoran. Penyebaran brosur tidak efisien karena sebagian orang malas untuk membaca dan bahkan sia-sia karena hanya akan dibuang. Tidak semua pelaku usaha paham terhadap cara penjualan yang tepat agar terlihat lebih menarik banyak pembeli menggunakan teknologi berbasis web.

Dalam penelitian ini dibuat sebuah sistem yang membantu sebagai sarana media penjualan voucher makanan. Sistem mampu melakukan penjualan voucher kepada pelanggan dan mengirimkan notifikasi ke email pelanggan. Dengan adanya sistem penjualan voucher ini, proses penjualan menjadi lebih mudah karena dapat diakses dimanapun.

Hasil akhir berupa sistem informasi rekap data voucher yang telah terjual. Pengelola usaha dapat melihat detail rekap data berdasarkan periode tanggal yang diinginkan. Sehingga hal ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk tiap restoran dalam menentukan jumlah voucher yang dikeluarkan. Dengan adanya sistem ini restoran dapat mengambil keputusan dan mengelola proses bisnisnya sehingga menjadi lebih baik.

Kata Kunci: sistem informasi makanan, penjualan makanan, makanan online, voucher makanan, voucher kuliner

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1: PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Spesifikasi Sistem	2
1.4.1. Spesifikasi aplikasi/program	2
1.4.2. Spesifikasi perangkat lunak.....	2
1.4.3. Spesifikasi perangkat keras	3
1.4.4. Spesifikasi kecerdasan pembangun.....	3
1.4.5. Spesifikasi kecerdasan pengguna aplikasi	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.7. Sistematika Penulisan	4

BAB 2: LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Sistem Informasi	5
2.2. Sistem Informasi Penjualan.....	6
2.3. Sistem Informasi Berbasis Web	7
2.4. Pembangunan Sistem Informasi Berbasis Web	8
BAB 3: ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM.....	11
3.1. Analisis Data	11
3.2. Rancangan Sistem	13
3.2.1. Sistem Informasi Penjualan Voucher Kuliner Restoran	13
3.2.2. Use Case Diagram.....	15
3.2.3. Flow Chart.....	15
3.3. Perancangan Basis Data	19
3.4. Rancangan Hasil Sistem.....	34
3.4.1. Desain Antarmuka Halaman Login.....	34
BAB 4: IMPLEMENTASI dan ANALISIS SISTEM	42
4.1. Implementasi Sistem	42
4.1.1. Implementasi Sistem Proses	42
4.2. Analisis Sistem.....	71
4.2.1. Penghitungan Hasil Kuisisioner Menurut Penilaian Responden	71
4.2.2. Hubungan Jenis Kelamin Responden dengan Desain Tampilan Sistem, Kelengkapan Fitur dan Kemudahan Penggunaan Sistem (<i>User Capability</i>)	77
4.2.3. Lama Waktu Responden Menggunakan Sistem	79
4.3. Kelebihan dan Kekurangan Sistem	80
4.3.1. Kelebihan Sistem	80
4.3.2. Kekurangan Sistem	80

BAB 5: KESIMPULAN dan SARAN	81
5.1. Kesimpulan	81
5.2. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	A-1

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Bisnis Proses Model.....	13
Gambar 3.2. Use Case Diagram.....	15
Gambar 3.3. Daftar simbol-simbol flowchart	17
Gambar 3.4. Flowchart cara kerja agar restoran menjadi partner	17
Gambar 3.5. Flowchart cara kerja pembelian voucher	18
Gambar 3.6. Flowchart cara kerja reload saldo.....	19
Gambar 3.7. Model Data Logika 1.....	20
Gambar 3.8. Model Data Logika 2.....	21
Gambar 3.9. Model Data Logika 3.....	22
Gambar 3.10. Model Data Logika 4	23
Gambar 3.11. Model Data Logika 6	25
Gambar 3.12. Tampilan Form Login	34
Gambar 3.13. Tampilan Form Daftar Member (<i>Regsiter</i>)	35
Gambar 3.14. Tampilan Form Profile Pelanggan/Customer.....	35
Gambar 3.15. Tampilan Form Reload Voucher.....	36
Gambar 3.16. Tampilan Form Menu.....	36
Gambar 3.17. Tampilan Form Order.....	37
Gambar 3.18. Tampilan Form Konfirmasi.....	37
Gambar 3.19. Tampilan Form Order Berhasil	38
Gambar 3.20. Tampilan Form Output.....	38
Gambar 3.21. Tampilan Form Cek Validitas Voucher	39
Gambar 3.22. Tampilan Form Used Voucher.....	39
Gambar 3.23. Tampilan Form Cetak Report.....	40
Gambar 3.24. Tampilan Report Makanan.....	40
Gambar 3.25. Tampilan Report Restoran	41
Gambar 3.26. Tampilan Report Pelanggan	41
Gambar 4.1. Tampilan Antarmuka Halaman Login	43
Gambar 4.2. Tampilan Antarmuka Tambah Data Makanan	46
Gambar 4.3. Tampilan Antarmuka Edit dan Delete Data Makanan	48
Gambar 4.4. Tampilan Antarmuka Payment Reload	57

Gambar 4.5. Tampilan Antarmuka Edit Reload	58
Gambar 4.6. Tampilan Antarmuka Penjualan Voucher	61
Gambar 4.7. Tampilan Transaksi Berhasil.....	61
Gambar 4.8. Tampilan Notifikasi Email	62
Gambar 4.9. Tampilan Antarmuka Halaman Cek Validitas Voucher	62
Gambar 4.10. Tampilan Antarmuka Halaman Cek Validitas Voucher yang Belum Terpakai.....	63
Gambar 4.11. Tampilan Antarmuka Halaman Cek Validitas Voucher yang Sudah Terpakai.....	64
Gambar 4.12. Tampilan Antarmuka Halaman Cek Validitas Voucher yang Expired Date.....	65
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Report Admin Sistem	68
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Report Admin Resto	69
Gambar 4.15. Tampilan Seluruh Laporan.....	69
Gambar 4.16. Tampilan Laporan Voucher Terpakai	70
Gambar 4.17. Tampilan laporan Voucher Belum Dipakai	70
Gambar 4.18. Jumlah responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	72
Gambar 4.19. Jumlah responden berdasarkan Umur	73
Gambar 4.20. Ketertarikan Responden terhadap Sistem	74
Gambar 4.21. Penilaian Responden terhadap Desain Tampilan	74
Gambar 4.22. Penilaian Responden tentang Kelengkapan Fitur.....	75
Gambar 4.23. Penilaian Responden tentang Kemudahan Penggunaan Sistem (<i>User Capability</i>)	76
Gambar 4.24. Penilaian Responden tentang Manfaat Sistem	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Model Data Logika 5	24
Tabel 3.2. Domain Model Data Logika Tabel	33
Tabel 4.1. Rancangan Kuisioner	72
Tabel 4.2. Hubungan antara Jenis Kelamin dengan Desain Tampilan	78
Tabel 4.3. Hubungan antara Jenis Kelamin dengan Kelengkapan Fitur	78
Tabel 4.4. Hubungan antara Jenis Kelamin dengan Kemudahan Penggunaan Sistem (<i>User Capability</i>)	79

©UKDW

DAFTAR LAMPIRAN

Login.php.....	A-1
Coba_proses_login.php.....	A-1
Beli.php.....	A-2
Payment_reload.php.....	A-7
Setupmakanan.php.....	A-10
Setupdetailmakanan.php.....	A-12
Setupkategori.php.....	A-15
Setupkategoriresto.php.....	A-17
Setupresto.php.....	A-19
Setuppengguna.php.....	A-22
Setupreload.php.....	A-24
Setuphistoryvoucher.php.....	A-28
Setupcekvaliditasvoucher.php.....	A-30
Editmakanan.php.....	A-33
Editdetailmakanan.php.....	A-34
Editkategori.php.....	A-36
Editresto.php.....	A-37
Editpengguna.php.....	A-40
Editreload.php.....	A-43
Report.php.....	A-45
Report_cari.php.....	A-48
Report_cari2.php.....	A-48
Report_cari3.php.....	A-49
Report2.php.....	A-50
Reportcr.php.....	A-52
Reportcr2.php.....	A-53
Reportcr3.php.....	A-54

ABSTRAK

Sistem Informasi Penjualan Voucher Makanan Berbasis Web

Kuliner merupakan bisnis yang marak di kota Jogja. Namun para pelaku usaha belum memaksimalkan trik bisnis yang unik dan dapat diakses secara online agar pembeli tidak perlu memilih menu di restoran. Penyebaran brosur tidak efisien karena sebagian orang malas untuk membaca dan bahkan sia-sia karena hanya akan dibuang. Tidak semua pelaku usaha paham terhadap cara penjualan yang tepat agar terlihat lebih menarik banyak pembeli menggunakan teknologi berbasis web.

Dalam penelitian ini dibuat sebuah sistem yang membantu sebagai sarana media penjualan voucher makanan. Sistem mampu melakukan penjualan voucher kepada pelanggan dan mengirimkan notifikasi ke email pelanggan. Dengan adanya sistem penjualan voucher ini, proses penjualan menjadi lebih mudah karena dapat diakses dimanapun.

Hasil akhir berupa sistem informasi rekap data voucher yang telah terjual. Pengelola usaha dapat melihat detail rekap data berdasarkan periode tanggal yang diinginkan. Sehingga hal ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk tiap restoran dalam menentukan jumlah voucher yang dikeluarkan. Dengan adanya sistem ini restoran dapat mengambil keputusan dan mengelola proses bisnisnya sehingga menjadi lebih baik.

Kata Kunci: sistem informasi makanan, penjualan makanan, makanan online, voucher makanan, voucher kuliner

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kuliner merupakan bisnis yang banyak diminati. Kota Jogja menjadi salah satu buktinya karena sudah mulai banyak berdiri restoran dengan berbagai macam konsep dan memiliki keunikan tersendiri. Para pelaku usaha harus pandai dalam menerapkan trik bisnis yang unik dan dapat diakses secara online agar pembeli tidak perlu memilih menu di restoran. Informasi restoran dengan brosur di jaman serba teknologi ini mungkin kurang efektif. Namun tidak semua pelaku usaha kuliner paham cara menjual secara tepat agar menarik pembeli dengan penggunaan teknologi berbasis web.

Melihat kasus bahwa tidak semua pelaku usaha kuliner dapat memberikan informasi dan layanan secara online berbasis web maka perlu ada pihak yang dapat membantu. Hal ini dapat dibantu dengan penyedia layanan penjualan makanan/kuliner secara online yang dapat pula memberikan beberapa fasilitas, termasuk cara order. Pelanggan dapat memilih restoran berdasarkan kategori/jenis makanan dan mendapatkan notifikasi langsung ke email.

Garis besar dalam web penjualan voucher makanan ini adalah calon pembeli harus memiliki akun dan saldo agar dapat digunakan untuk transaksi pembelian. Keuntungan lain melakukan pembelian di web yaitu harga yang terdapat di web lebih murah dibandingkan jika pelanggan datang ke restoran karena pelanggan sudah memesan dan membayar terlebih dahulu.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana agar voucher hanya dapat digunakan sekali saja?
2. Bagaimana mengecek voucher yang sudah expired date agar tidak dapat digunakan?

1.3. Batasan Masalah

Dalam membangun sistem informasi penjualan voucher kuliner restoran berbasis web dilakukan beberapa batasan sebagai berikut:

1. Hanya dapat digunakan di restoran tertentu di wilayah kota Yogyakarta.
2. Satu kode voucher hanya dapat digunakan sekali.
3. Voucher yang belum terpakai namun sudah melebihi expired date maka sudah tidak berlaku dan tidak dapat digunakan.
4. Pengguna harus menjadi member dan memiliki saldo agar dapat melakukan transaksi pembelian.

1.4. Spesifikasi Sistem

1.4.1. Spesifikasi aplikasi/program

- a. Sistem mampu mengirimkan notifikasi ke email pengguna.
- b. Sistem dapat melakukan pencarian dan penyaringan.
- c. Sistem dapat mengatasi agar kode voucher yang sama tidak dapat digunakan kembali dengan adanya fitur cek validitas voucher.
- d. Sistem dapat mengecek voucher yang belum terpakai namun sudah melebihi expired date maka sudah tidak berlaku dan tidak dapat digunakan pada fitur cek validitas voucher.
- e. Sistem memiliki kemampuan dengan memberikan batasan agar voucher yang telah melewati batas *expired date* atau stok habis maka tidak akan ditampilkan pada halaman website.

1.4.2. Spesifikasi perangkat lunak

- a. Sistem operasi Windows 7
- b. Bahasa pemrograman PHP dan database MySQL
- c. XAMPP
- d. Macromedia Dreamweaver 8
- e. Browser Google Chrome
- f. Pencil Project 2.0.5
- g. Minitab 17 Statistical Software

1.4.3 Spesifikasi perangkat keras

- a. Processor Intel i3
- b. RAM 2GB
- c. Harddisk 500MB
- d. VGA NVIDIA Geforce GT520 1GB

1.4.4. Spesifikasi kecerdasan pembangun

- a. Kemampuan dalam penggunaan bahasa pemrograman PHP dan SQL.
- b. Kemampuan menggunakan aplikasi pengolahan data dan kata untuk membuat laporan dan mendukung analisis data.

1.4.5. Spesifikasi kecerdasan pengguna aplikasi

- a. Mampu menggunakan komputer dan mengakses internet.
- b. Mampu menggunakan browser.
- c. Memahami istilah-istilah umum dalam aplikasi web.

1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian pada kasus ini bertujuan untuk:

- a. Membangun dan menghasilkan sebuah sistem berbasis web yang dapat mengelola transaksi penjualan voucher kuliner.
- b. Meneliti apakah sistem informasi iklan penjualan voucher kuliner restoran berbasis web efisien digunakan.

Penelitian pada kasus ini bermanfaat untuk:

- a. Menyediakan media promosi untuk pelaku usaha kuliner(restoran).
- b. Memudahkan dalam mengakses informasi produk/menu makanan.
- c. Mempermudah konsumen atau pelanggan dalam mendapatkan informasi tentang restoran.
- d. Memperluas jangkauan pemasaran.
- e. Menjadikan proses penjualan dan pemesanan lebih mudah dan fleksibel dari segi waktu dan tempat.
- f. Penjualan dan pemesanan dapat dilakukan secara online.

1.6. Metodologi Penelitian

1. Data restoran untuk iklan didapat melalui beberapa referensi yang terdapat dalam website kulineran <http://kulineran.com/> dan website diskon <http://diskon.com/>. Data yang tersedia meliputi data restoran, jenis makanan, harga makanan, lokasi restoran.
2. Data restoran di analisis untuk selanjutnya digunakan dalam program.
3. Pembangunan program dimulai setelah desain disetujui oleh dosen pembimbing.
4. Pengujian program dilakukan dengan menyiapkan beberapa situasi atau skenario tertentu untuk memeriksa apakah hasil program sesuai dengan yang seharusnya atau tidak.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir dibagi menjadi 5 Bab, yaitu Bab 1-Pendahuluan, Bab 2-Landasan Teori, Bab 3-Analisis dan Perancangan Sistem, Bab 4-Penerapan dan Analisis Sistem dan Bab 5-Penutup. Bab 1-Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, spesifikasi sistem, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penelitian. Bab 1-Pendahuluan berisi gambaran umum mengenai sistem yang dilakukan dalam penelitian. Bab 2-Landasan Teori berisi teori dari berbagai sumber terpercaya yang berkaitan dengan penelitian. Bab 3-Analisis dan Perancangan Sistem berisi gambaran awal rancangan sistem yang akan dibuat. Bab 4-Penerapan dan Analisis Sistem berisi hasil pengujian sistem yang ditampilkan dalam bentuk gambar, tabel, diagram atau/ grafik serta hasil analisis yang berupa penjelasan mengenai sistem yang dibuat. Bab 5-Penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan hasil analisis dari penelitian yang telah dibuat. Saran berisi aktivitas atau riset sejenis yang akan dilakukan pada penelitian mendatang dan bertujuan untuk memperbaiki sistem agar penelitian mendatang menjadi lebih baik.

BAB 5

KESIMPULAN dan SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan:

- a. Sistem dapat mengirimkan notifikasi voucher ke email pelanggan.
- b. Sistem dapat mengatasi agar kode voucher yang sama tidak dapat digunakan kembali dengan adanya fitur cek validitas voucher.
- c. Sistem dapat mengecek voucher yang belum terpakai namun sudah melebihi expired date maka sudah tidak berlaku dan tidak dapat digunakan pada fitur cek validitas voucher.
- d. Sistem dapat dengan mudah mencari voucher yang dijual dengan sistem filter dan pencarian.
- e. Sistem dapat menampilkan laporan rekap voucher yang telah terjual pada masing-masing resto dan menampilkan rincian detail voucher serta menyaring berdasarkan periode tertentu.

5.2. Saran

- a. Sistem dapat dikembangkan dengan memperbaiki tampilan antarmuka sehingga lebih menarik.
- b. Penambahan fitur lain untuk menyempurnakan sistem sehingga dapat lebih bermanfaat.
- c. Responden perlu mencoba sistem pada level admin sistem dan admin resto. Analisis kurang akurat karena responden hanya mencoba sistem pada level pelanggan (*member*) saja.

DAFTAR PUSTAKA

Hanson, W. (2000). *Pemasaran Internet*. Jakarta: Salemba 4.

Kotler, P. (1999). *Manajemen Pemasaran, Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Pengendalian (Terjemahan) Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Moekijat. (2000). *Kamus Manajemen*. Bandung: Mandar Maju.

O'Brien, James A. (2005). *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Salemba 4 .

Swastha, B. (1998). *Azas-Azas Marketing*. Yogyakarta: Liberty.

Yuhefizar. (2008). *10 Jam Menguasai Internet: Teknik dan Aplikasinya*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.

©UKDWN