

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN
PADA MOGELLE CAFE**

SKRIPSI



Oleh:
Nico Bangun Rezkyanto Sianturi
161510057

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN
PADA MOGELLE CAFÉ**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Nico Bangun Rezkyanto Sianturi
161510057**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Nico Bangun Rezkyanto Sianturi
NPM : 161510057
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa "Skripsi" yang saya buat dengan judul:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN PADA MOGELLE CAFÉ

Adalah hasil karya sendiri dan bukan "duplikasi" dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 3 Agustus 2023



Nico Bangun Rezkyanto Sianturi
161510057

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN
PADA MOGELLE CAFÉ**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**

**Oleh
Nico Bangun Rezkyanto Sianturi
161510057**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 3 Agustus 2023



**Tukino, S.Kom., M.SI.
Pembimbing**

ABSTRAK

Perkembangan industri kafe atau industri layanan restoran serupa semakin populer di kalangan konsumen di kota Batam. Upaya untuk meningkatkan layanan yang diberikan kepada semua pelanggan yang datang ke kafe sedang dilakukan, termasuk kafe Mogelle, yang menghadapi masalah dalam digitalisasi layanan manajemen kafe. Para peneliti menggunakan metode pengembangan waterfall untuk mengembangkan sistem informasi layanan di kafe dan menggunakan diagram UML untuk merancang seluruh proses yang terjadi dalam sistem informasi layanan kafe Mogelle. Hasil dari penelitian ini menunjukkan solusi yang diusulkan untuk kafe Mogelle, yang menambah nilai yang dapat dirasakan oleh konsumen dengan meningkatkan layanan melalui sistem informasi layanan kafe Mogelle. Penelitian ini memiliki dampak positif bagi pemilik atau pengelola kafe dan meningkatkan produktivitas atau performa staf dan kasir. Melalui sistem informasi kafe Mogelle ini, proses pembayaran dan pemesanan dapat dilakukan melalui sistem yang dibangun, sehingga meningkatkan efisiensi dalam menyediakan layanan kepada pelanggan.

Kata kunci: kafe, mogele, sistem informasi, uml

ABSTRACT

The development of the café industry or similar restaurant service industries is increasingly popular among consumers in the city of Batam. Efforts to improve the services provided to all customers coming to Café are being carried out, including café mogelle, which is facing issues in the digitalization of café management services. The researchers used the waterfall development method to develop the service information system in the café and used UML diagrams to design the entire process that occurs in the café mogelle service information system. The results of this research show the proposed solution to café mogelle, which adds value that can be felt by consumers by improving services through the café mogelle service information system. This research has a positive impact on café owners or managers and enhances the productivity or performance of staff and cashiers. Through this café mogelle information system, payment and ordering processes can be carried out through the built system, thus increasing efficiency in providing services to customers.

Keyword: Cafe, mogele, information system, uml

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan atas rahmat karunia dan kehadiratNya dengan itu semua penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Masih banyak terdapat kekurangan dari skripsi ini suatu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari skripsi ini terwujud dari beberapa dukungan, bimbingan, nasehat tanpa bantuan dan bantuan dari beberapa pihak. Maka, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Muhammad Rasid Ridho, S.Kom., M.SI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.
3. Bapak Tukino, S.Kom., M.SI. selaku dosen pembimbing skripsi pada program studi sistem informasi dan dosen pembimbing akademik yang telah memberi support kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam.
5. Keluarga dan teman-teman saya yang memberi doa dan semangat.
6. Teman-teman yang telah berkerja sama untuk saling berkerja sama dalam pengerjaan skripsi ini.

Semoga Tuhan yang Maha Esa membalas kebaikan dan kita selalu berada dalam kesehatan, Amin.

Batam, 3 Agustus 2023



Nico Bangun Rezkyanto Sianturi

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah	4
1.4. Perumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.6.1. Aspek Teoritis	6
1.6.2. Aspek Praktis	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Teori Umum	7
2.1.1. Perancangan Sistem	7
2.1.2. Sistem	8
2.1.3. Sistem Informasi	8
2.1.4. Aliran Sistem Informasi	8
2.1.5. Unified Modelling Language	9
2.1.5.1. Use Case Diagram	11
2.1.5.2. <i>Sequence Diagram</i>	12
2.1.5.3. Activity Diagram	14
2.1.5.4. Class Diagram	15
2.2. Teori Khusus	17
2.2.1. Cafe	17
2.2.2. Web	18
2.2.3. Internet	19
2.2.4. PHP	20
2.2.5. HTML	21
2.2.6. Basis Data (Database)	21
2.2.7. Mysql	22
2.2.8. XAMPP	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Desain Penelitian	23
3.2. Objek Penelitian	26
3.3. Struktur Organisasi	26

3.4.	Visi dan Misi.....	27
3.5.	SWOT Pada Sistem Berjalan	27
3.5.	Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan	29
3.6.	Permasalahan yang Sedang Dihadapi	30
3.7.	Usulan Pemecahan Masalah.....	31
BAB VI ANALISA PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI		32
4.1.	Analisis Sistem Informasi Kafe Mogelle	32
4.2.	Use case diagram.....	34
4.3.	Diagram kelas (class diagram).....	36
4.4.	Diagram aktifitas (activity diagram)	37
4.4.1.	Activity Diagram untuk admin login	37
4.4.2.	Activity Diagram Menu utama.....	38
4.4.3.	Activity Diagram meja	39
4.4.4.	Activity Diagram input katagori menu	40
4.4.5.	Activity Diagram input menu.....	41
4.4.6.	Activity Diagram input pesanan.....	42
4.4.7.	Activity Diagram Waitress.....	43
4.4.8.	Diagram Sekuen(<i>Sequence diagram</i>).....	44
4.5.	Desain Rinci	49
4.5.1.	Rancangan layar	49
4.5.2.	Rancangan file.....	55
4.6.	Rencana implementasi	57
4.6.1.	Jadwal implementasi	58
4.6.2.	Pengujian Sistem.....	58
4.7.	Perbandingan sistem.....	60
4.8.	Analisa Produktifitas.....	61
4.8.1.	Segi Efisiensi.....	61
4.8.2.	Segi Efektifitas	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		62
5.1.	Simpulan	62
5.2.	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		64
LAMPIRAN		
Lampiran 1. Pendukung Penelitian		
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup		
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Aliran Sistem Informasi (Silalahi & Saragih, 2021)	9
Gambar 2. 2 Uml Diagram.....	10
Gambar 3.1 Proses atau Tahapan waterfall.....	24
Gambar 3. 2 Cafe Mogelle sebagai Objek Penelitian	26
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi Cafe Mogelle.....	27
Gambar 3. 4 Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan	30
Gambar 3. 5 Aliran Sistem Informasi Kafe Mogelle Saat ini	33
Gambar 4. 1 Diagram Use Case Kafe Mogelle.....	35
Gambar 4. 2 Diagram Kelas Kafe Mogelle.....	37
Gambar 4. 3 Activity Diagram login di Sistem Informasi Kafe	38
Gambar 4. 4 <i>Activity</i> diagram dashboard	39
Gambar 4. 5 Diagram Input Meja	40
Gambar 4. 6 Kategori Menu.....	41
Gambar 4. 7 Diagram aktifitas Input Menu	42
Gambar 4. 8 Diagram aktifitas Input Pesanan	43
Gambar 4. 9 Diagram aktifitas admin	44
Gambar 4. 10 Login Admin	45
Gambar 4. 11 Sekuens diagram Dashboardmenu utama	45
Gambar 4. 12 Sequence diagram Meja	46
Gambar 4. 13 Sequence diagram Kategori Menu	47
Gambar 4. 14 Sequence diagram Menu	47
Gambar 4. 15 Sequence diagram pesanan.....	48
Gambar 4. 16 Sekuense Laporan	48
Gambar 4. 17 Diagram sekuensial admin	49
Gambar 4. 18 Rancangan Login.....	50
Gambar 4. 19. Rancangan tampilan Menu utama	50
Gambar 4. 20. Rancangan manajemen Meja	51
Gambar 4. 21. Rancangan Tampilan Kategori.....	51
Gambar 4. 22. Rancangan Tampilan Kategori.....	52
Gambar 4. 23. Rancangan Tampilan Menu	53
Gambar 4. 24. Rancangan tambah menu	53
Gambar 4. 25. Rancangan Tampilan Pesanan.....	54
Gambar 4. 26. Rancangan Tampilan User	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Diagram Use Case	11
Tabel 2. 2 Diagram Sekuen	13
Tabel 2. 3 Activity Diagram	15
Tabel 2. 4 Diagram Class	16
Tabel 4. 1 Keterangan diagram	35
Tabel 4. 2. File user	55
Tabel 4. 3 File Pesanan.....	55
Tabel 4. 4. File staf.....	56
Tabel 4. 5. File Meja	56
Tabel 4. 6. File Kategori.....	57
Tabel 4. 7. File Menu	57
Tabel 4. 8 Jadwal Implementasi	58
Tabel 4. 9 Hasil pengujian aplikasi web.....	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Budaya sehari-hari telah diubah oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang telah menghasilkan transparansi dan keterbukaan di segala bidang, khususnya pada bidang TI (*technology information*). Jenis informasi yang mengalir dengan kecepatan disertai presisi hal dasar kebutuhan pengguna, termasuk di dunia bisnis. Layanan informasi di kantin adalah salah satu contoh penggunaan teknologi untuk meningkatkan persaingan bisnis. Indonesia saat ini mengalami kemajuan teknologi yang sangat cepat di era globalisasi saat ini, terutama dalam hal teknologi digital ataupun teknologi komputasi. Seluruh pengguna di tengah masyarakat mengenal komputer dan cenderung telah mempunyai perlengkapan komputer yang siap dalam menghasilkan informasi. Dengan hal tersebut, maka wajar banyak usaha seperti bisnis kafe mulai mengembangkan sistem berbasis digital. Diyakini hal tersebut membuat pemesanan layanan lebih cepat dan mudah, dan pelanggan akan menerima layanan yang sangat memuaskan (Rahmawita & Wiratama, 2021).

Bisnis dan organisasi sangat bergantung pada sistem informasi (SI), kemudian terjadi dependensi pada teknologi informasi untuk membantu para pengusaha dalam menjalankan bisnis organisasi perusahaan. Peluangnya sangat besar untuk memperluas pangsa pasar. Pengembangan sebuah komputerisasi tersistem untuk menghasilkan keunggulan strategis dalam kompetisi usaha yang ramai dengan persaingan ketat. Satu Sistem memungkinkan sebuah organisasi membentuk sebuah proses ataupun aktifitas yang ada serta mampu memungkinkan

proses kerja atau aktivitas yang ada dan meningkatkan kualitas layanan mereka, seperti pengolahan data, memperluas pangsa pasar, membantu pengambilan keputusan, dan memprediksi.

Kehadiran kafe dan tempat lain semakin marak akhir-akhir ini. Akibatnya, meningkatkan daya saing di antara kedai kopi. Salah satunya adalah pelayanan; sebagian besar kedai kopi menggunakan pramusaji untuk memberikan informasi tentang pelayanan makanan dan menuliskan pesanan di atas kertas. Pemilik kafe harus membagi jumlah karyawannya dengan jumlah meja yang tersedia agar mereka dapat memberikan layanan terbaik dan mengungguli kafe lain. Namun, jumlah server tidak sebanding dengan tabel server, sehingga pelayanan tidak optimal.

Mogelle Cafe menyediakan kopi dan makanan yang kompetitif dengan fitur unik yang melayani semua pelanggan di Batam, baik itu mahasiswa, mahasiswa, atau karyawan. Mogelle Cafe buka setiap hari mulai pukul 09:00 hingga 21:00, tetapi jumlah pelanggan yang datang tergantung pada jam yang tidak menentu dan tidak dapat diprediksi, yang menghambat pelayanan. Sebagian besar server Mogelle Cafe tidak menginginkan informasi layanan yang rumit. Mereka lebih suka menunggu layanan mereka. Pelayan ingin memesan menu dengan mudah, sehingga tidak perlu mengantri atau menunggu server lain sibuk. Mengingat kebiasaan Mogelle Cafe untuk menggunakan kertas sebagai media pemesanan, laporan bulanan yang dibuat secara manual dan kesalahan yang dibuat oleh penulis dapat menyebabkan data yang tidak diinginkan. Selain itu, para pramusaji di Mogelle Café ingin meluangkan waktu untuk menerima pesanan bila diperlukan agar

mereka tidak terganggu oleh pelanggan yang menunggu pesanan mereka. Warnet memerlukan sebuah sistem informasi dibidang informasi pelayanan untuk mengurangi masalah kesalahan informasi pelayanan dan duplikasi data dalam proses transaksi di warnet. Ini akan membuat statement data transaksi lebih efisien dan fleksibel karena masalah ini. Manajemen merasa perlu untuk memenuhi kebutuhan server dengan kapasitas server Mogelle Cafe.

Dalam reaksi terhadap persaingan yang semakin ketat di semua bisnis, muncul gagasan untuk mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam operasi perusahaan. Berbagai teknologi informasi, prosedur, dan praktik yang terlibat dalam transaksi bisnis dijelaskan melalui pesanan web tanpa menggunakan alat perdagangan manual. Selain itu, ketika permintaan pesanan dicatat secara manual di atas kertas, petugas pelayanan juga mengalami kesulitan. Meskipun menulis perintah menu secara manual memakan waktu lebih lama dan sering terjadi kesalahan saat melakukan pemesanan, kemajuan dan penggunaan teknologi untuk mengelola informasi layanan web dapat mengurangi masalah ini. Untuk memastikan sistem kedai kopi beroperasi dengan baik, pemilik kedai kopi telah dipaksa untuk menggunakan sistem komputerisasi seiring kemajuan teknologi. sangat efektif dan membutuhkan waktu sedikit. Dan dengan sistem yang terkomputerisasi, maka akan lebih mudah dalam menginput data administrasi dan mengurangi duplikasi data.

Penelitian diusulkan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan ketersediaan teknologi dan tingkat kebutuhan sistem informasi pelayanan untuk kecepatan,

efisiensi, dan kepraktisan. dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN PADA MOGELLE CAFE”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Langkah pertama dalam mempersiapkan artikel ini adalah mendefinisikan masalahnya. Identifikasi masalah yang dapat terbentuk pada penelitian yang dilakukan :

1. Belum tersedianya sistem informasi untuk memberikan informasi dan detail mengenai produk yang ditawarkan oleh kedai kopi
2. Belum tersedianya sistem informasi pada Café Bogelle atas pelayanan yang dilakukan dengan cara biasa
3. Pelayan mengantri untuk memesan.
4. Sistem informasi pelayanan masih tertulis di atas kertas.
5. Terjadi kesalahan perintah pada sistem perintah.
6. Kelengkapan data (tidak lengkap).

1.3. Pembatasan Masalah

Dalam proses mempelajari bahan untuk tugas akhir ini, masalah masih memiliki keterbatasan, hal ini diperlukan untuk penelitian lebih lanjut, batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Sistem layanan Informasi transaksi pesanan dan pembayaran akan dirancang.
2. Sistem berbasis yang dibangun adalah hanya berbasis web.

3. Sistem informasi layanan database akan dirancang untuk mengidentifikasi kebutuhan database Bogelle Cafe.

1.4. Perumusan Masalah

Penelitian ini akan dikerjakan dengan tahapan atau melalui proses penelitian yang baik, salah satunya adalah merumuskan masalah penelitian. Masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana Merancang sebuah sistem informasi pelayanan di Bogelle Cafe?
2. Bagaimana merancang database sistem informasi pelayanan Bogelle cafe?
3. Bagaimana merancang antarmuka pada sistem berbasis web pada Bogelle Cafe?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni untuk mencapai beberapa hal yang telah ditetapkan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi layanan berbasis web yang mudah digunakan untuk kafe;
2. Membangun sistem dengan data dan informasi terpadu dalam sebuah database layanan
3. Membangun sistem dengan kemampuan memberikan tampilan penagihan biaya pelanggan dengan digital
4. Membangun sebuah aplikasi atau sebuah sistem yang menjadikan layanan yang terkomputerisasi untuk pelaporan penjualan.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Aspek Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu program studi sistem informasi di universitas putera batam atau pada bidng lain untuk mengkaji fenomena lain pada seputar perkembangan pengembangan sistem terpadu yang terkait dengan semua bidang ilmu.

1.6.2. Aspek Praktis

Manfaat praktis dari penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu adalah sebagai berikut:

1. Peneliti akan memperoleh sebuah pengalaman serta wawasan baru karena riset yang dilakukan akan digunakan sebagai bekal untuk penelitian lanjutan. Ada kemungkinan untuk digunakan sebagai referensi dan untuk meningkatkan pengetahuan tentang pemanfaatan sistem informasi berbasis web dalam bidang lain. juga sebagai sumber referensi untuk penelitian terkait.
2. Manfaat Pemilik Bogelle Kafe:
 - a. Memberikan solusi untuk masalah perancangan sistem
 - b. Mengurangi penggunaan sistem konvensional dan memberikan nilai tambah pada bisnis pemilik usaha;
 - c. Mengubah proses menjadi digital dan ter-komputerisasi di kafe mogelle;
 - d. Memperkuat digital sistem di Kafe mogelle.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Teori Umum

2.1.1. Perancangan Sistem

Memilih sebuah sistem yang cocok dan kompatibel pada sebuah objek dilakukan dengan analisa juga harus memiliki penjelasan yang kuat dan secara terpisah dan hal ini banyak disebut dengan istilah desain sistem (Siklus Pengembangan Sistem), dan kemudian diterjemahkan ke dalam rincian teknologi tertentu (Desain Fisik). dari semua desain pemrograman sistem yang memungkinkan untuk diselesaikan.

Menurut Roger S. Pressman, dikutip oleh Mesri et al., Perancangan sistem adalah apa yang dilakukan sebagian besar insinyur perangkat lunak. Desain sistem adalah tempat disiplin kreatif, persyaratan pemangku kepentingan, persyaratan bisnis, dan pertimbangan teknis bersatu untuk menciptakan sistem kualitas. Model air terjun kadang-kadang disebut siklus hidup klasik ketika melibatkan pendekatan sistematis dan berurutan untuk proses pembuatan serta mengembangkan sebuah *software* dimulai dengan memenuhi kebutuhan pengguna dan kemudian mengirim sistem ke server. Fase utama dari siklus hidup pengembangan sistem meliputi perencanaan sistem, pemodelan, pembangunan, dan penyampaian sistem ke server atau pengguna (penyebaran). Fase ini berakhir dengan dukungan terus menerus dari produk perangkat lunak sistem lengkap. (Fauzi Ardi Fazar et al., 2022).

2.1.2. Sistem

Sistem bisa ditemukan dalam bentuk yang abstrak atau fisik. Sistem abstrak terdiri dari susunan yang teratur dari idea, rancangan, maupun bagian yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi komponen komputer, misalnya, dimaksudkan dalam akselerasi pengolahan data ataupun mempermudah *data processing*. Beberapa ahli IT menyebut sebuah istilah "Sistim" dengan mengarah pada sebuah jaringan kerja prosedur saling terhubung juga dirancang untuk melakukan suatu kegiatan dalam mencapai suatu tujuan. (Lesmana & Silalahi, 2022)









2.1.3. Sistem Informasi

Sistem informasi, menurut Mesri dari Jogiyanto, adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang menggabungkan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, kegiatan manajerial, dan kegiatan strategis, dan memberikan laporan kepada pihak luar tertentu. (Lesmana & Silalahi, 2022). Sistem di dalam suatu organisasi disebut sistem informasi. Sistem ini menggabungkan kebutuhan untuk pengolahan transaksi harian, membantu operasi, bertanggung jawab atas kegiatan manajemen dan strategi, dan memberikan laporan kepada pihak luar yang diperlukan. (Lesmana & Silalahi, 2022)

2.1.4. Aliran Sistem Informasi

Alur Sistem Informasi (ASI) adalah diagram yang mewakili alur kerja dan sistem secara keseluruhan. Tabel ini menjelaskan urutan prosedur dalam sistem

Simbol-simbol yang dapat digunakan dalam alur sistem informasi (ASI) adalah sebagai berikut:

	Proses komputer	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	Dokumen	Menunjukkan dokumen yang digunakan untuk input dan output, baik secara manual, mekanik atau menggunakan komputer.
	penghubung	Digunakan untuk penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.
	Disket	Input/output menggunakan Disket.
	Terminal	Input menggunakan keyboard.
	Manual Proses	Menunjukkan pekerjaan yang dikerjakan secara manual.
	File storage	Menggambarakan penyimpanan data baik alam bentuk arsip atau file komputer.
	Garis alur	Menunjukkan alir dari proses.

Gambar 2. 1 Aliran Sistem Informasi

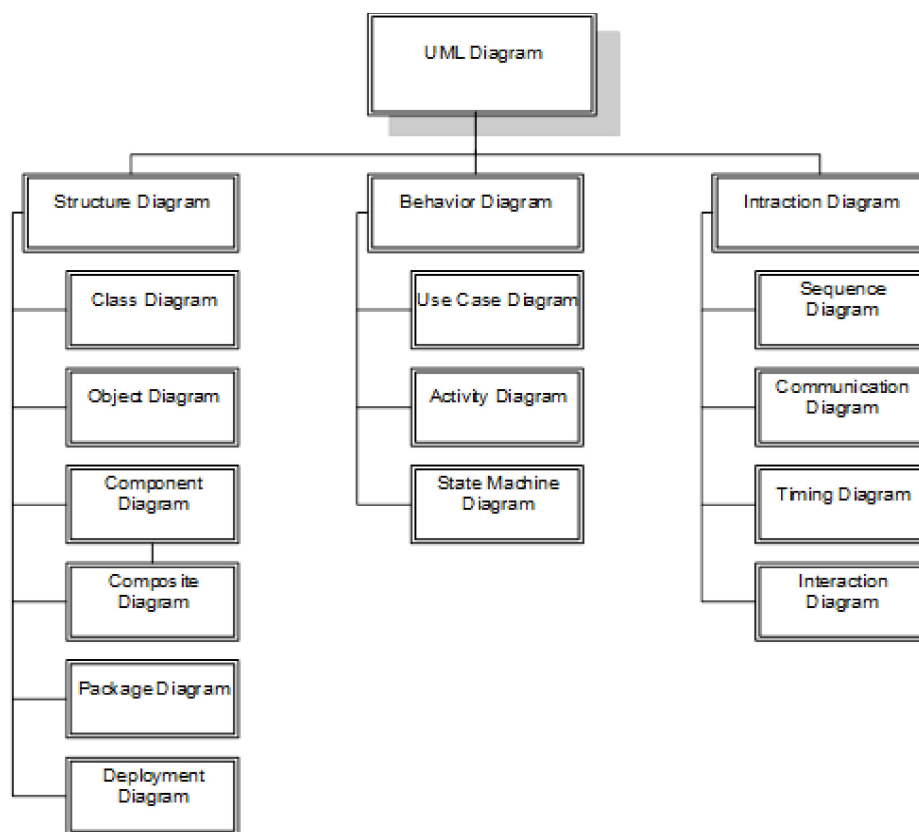
Sumber: (Silalahi & Saragih, 2021)

2.1.5. Unified Modelling Language

Bahasa Unified Modeling Language (UML) digunakan untuk merancang, visualisasi, dan mendokumentasikan perangkat lunak yang telah dibuat. UML bisa diberdayakan ketika proses *modelling* untuk banyak bahkan seluruh jenis *software* didalam proses komunikasi, dimana ada beberapa jenis yaitu proses analisis, antara lain dengan menggunakan diagram (use case, class, sequence dan lainnya (Tukino, 2019, 2020).

UML adalah sebuah bahasa yang banyak digunakan untuk membentuk model berorientasi objek, yang menggunakan notasi grafis dengan standar). Munwar menyebut Setidaknya ada tiga karakter penting yang terkait dengan UML, yaitu sketsa, cetak biru, dan bahasa pemrograman. Sebagai sketsa, UML dapat bertindak

sebagai jembatan dengan mengkomunikasikan beberapa aspek dari sistem. UML juga bisa berperan sebagai blueprint karena sangat lengkap dan detail. Dengan cetak biru ini, informasi detail tentang program yang akan dikodekan (direct engineering) akan diketahui atau bahkan dibaca programnya dan diinterpretasikan dalam diagram (reverse engineering). Sebagai bahasa pemrograman, UML dapat menerjemahkan diagram UML menjadi kode program yang siap dijalankan.



Gambar 2. 2 Uml Diagram

2.1.5.1. Use Case Diagram






Use case diagram adalah teknik atau urutan yang dikelompokkan dan dihubungkan satu sama lain untuk membentuk organisasi atau pengaturan jaringan yang lebih memiliki aturan. Dua tipe use case yang diketahui yaitu *diagram* dan *story*. *Usecase diagram* secara grafis memberi sebuah gambaran dimana hubungan antara sebuah aktor dengan aktor yang lain pada use case lain yang memiliki perbedaan sedangkan use case story membuat sebuah gambaran dimana tahapan interaksi antara sebuah agen dengan use case dijelaskan pada format lengkap.

Menurut buku Rosa A.S. M. Salahuddin (2013), use case diagram adalah model kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibangun. Sebuah contoh interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun disebut use case. Secara umum, use case digunakan untuk menentukan fungsi sistem informasi apa yang ada dan siapa yang berhak menggunakannya.

Nama harus dibuat semudah mungkin dan mudah dipahami untuk setiap kasus. Pendefinisian "aktor" dan penggunaan "aktor" adalah dua elemen penting dalam use case.

1. Agen adalah orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dihasilkan, jadi meskipun ikon agen adalah gambar seseorang, aktor belum tentu orang .
2. Use case adalah fungsi-fungsi yang disediakan oleh sistem sebagai unit untuk bertukar pesan antar unit atau aktor.

Tabel 2. 1 Diagam Use Case

	Fungsi ontologis yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, diryatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya diryatakan dengan kata benda di awal frase nama aktor.
	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan melakukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.
	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang dapat ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa use case tambahan itu.




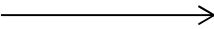
(Sumber: Peneliti, 2023)


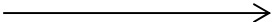

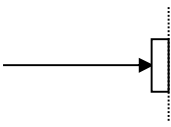
2.1.5.2. Sequence Diagram

Dengan menunjukkan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima, diagram sekuen menunjukkan kelakuan objek pada use case. Oleh karena itu, sebelum dapat menggambar diagram sekuen, harus mengetahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case serta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek tersebut. Melihat sebuah skenario *usecase* disarankan juga untuk menggambar diagram sekuen (Wijaya & Amrizal, 2021).

Semakin banyak use case yang telah didefinisikan, semakin banyak diagram sekuen yang harus dibuat. Ini karena setiap use case yang memiliki proses sendiri atau, lebih penting lagi, semua use case yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah termasuk dalam diagram sekuen. Dibawah merupakan simbol yang digunakan untuk diagram sekuen:

Tabel 2. 2 Bentuk Diagram Sekuensial

Bentuk/Symbol	Penjelasan Simbol
Actor  Nama actor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri. Oleh karena itu, meskipun simbol aktor adalah gambar orang, aktor belum tentu merupakan orang; biasanya, kata benda digunakan di awal frasa nama aktor.
<i>lifeline</i> 	Garis hidup sebuah objek.
Objek Namaobjek: namakelas <div style="border: 2px solid black; padding: 2px; display: inline-block;"> Nama objek: nama kelas </div>	Interaksi pesan.
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan.
pesan tipe create 	Dengan menyatakan suatu objek, arah panah mengarah ke objek yang dibuat.

Bentuk/Symbol	Penjelasan Simbol
Pesan tipe call l : nama_metode() 	Untuk menunjukkan ketika satu objek memanggil sebuah operasi atau metode pada objek lain maupun diri sendiri, panah tertuju pada arah objek yang memiliki operasi atau metode.
 Pesan tipe send	Untuk menunjukkan bahwa suatu objek mengirimkan data, masukan, atau informasi ke objek lain, arah panah mengarah ke objek yang dikirim.
Pesan tipe <i>return</i> 	Setelah suatu objek menjalankan suatu operasi atau metode, arah panah mengarah ke objek yang menerima kembalian.
Pesan tipe <i>destroy</i> 	Untuk menunjukkan bahwa suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri; idealnya, jika ada membuat, maka ada menghancurkan.

2.1.5.3. Activity Diagram

Untuk menjelaskan apa yang terjadi pada sebuah proses maka digunakan sebuah diagram yang disebut dengan diagram aktivitas (*activity diagram*) dimana hal ini bertujuan memberi gambaran sebuah *workflow* atau aktivitas sistem maupun proses dalam bisnis pada sebuah *software* (perangkat lunak). Diagram aktifitas

menggambarkan aktivitas sistem adalah kegiatan yang dilakukan aktor, jadi aktivitas menunjukkan yang dapat dilakukan oleh sistem. (Tukino, 2018)






Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

Desain pada sebuah usaha yang digambarkan dari proses dengan dijelaskan oleh urutan banyak aktivitas adalah sebagai berikut.

1. *user interface* dianggap memiliki sebuah desain antarmuka pada tampilan perangkat lunak yang akan dihasilkan
2. Untuk memastikan kualitas makan pengujian aktivitas akan memerlukan pengujian yang sangat baik juga
3. Desain sebuah sistem informasi akan ditampilkan.

Dibawah bisa dilihat simbol diagram aktifitas yang dikenal yakni:

Tabel 2. 3 Activity Diagram

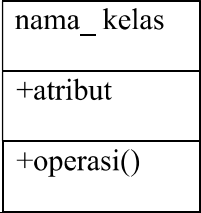



	Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal.
	Aktifitas yang dilakukan sistem, aktifitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktifitas digabungkan menjadi satu
	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status akhir

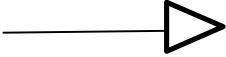

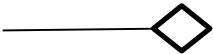
(Sumber : Peneliti, 2023)

2.1.5.4. Class Diagram

Untuk menggambarkan struktur sistem, diagram kelas, atau diagram kelas, digunakan untuk mendefinisikan kelas-kelas yang akan digunakan untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut metode atau operasi (Pernando & Tukino, 2021). Atribut adalah variable-variabel kelas. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi kelas.

Tabel 2. 4 Diagram Class

Simbol Dan Nama	Deskripsi
Kelas 	Kelas sistem
Antarmuka/ <i>interface</i>  Nama_ <i>interface</i>	interface pada pemrograman berorientasi objek
Asosiasi / <i>association</i> 	Dalam hubungan kelas-makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan banyaknya.
Asosiasi berarah/ Directed <i>association</i> 	Ada hubungan antara kelas dengan makna kelas yang digunakan oleh kelas lain, dan hubungan ini biasanya disertai dengan multiplicity.

Simbol Dan Nama	Deskripsi
Generalisasi / <i>generalization</i> 	hubungan antara kelas dan arti generalisasi Spesialisasi
Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antara kelas dengan arti "seluruh"
Agregasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi kelas terkait dengan kebergantungan kelas

(Sumber: Peneliti, 2023)

2.2. Teori Khusus

Untuk mendukung penelitian lebih dalam maka berikut tinjauan teori khusus/spesifik yang digunakan dalam penelitian ini:

2.2.1. Cafe

Kata "Cafe" berasal dari bahasa Perancis, yaitu "café" yang berarti kopi atau rumah kopi. Di Indonesia, istilah ini dikenal sebagai kedai kopi atau coffee house, Dikenal sejak abad 18 di negara Inggris. kata Cafe awalnya dikenal di kota Konstantinopel Turki 1555. Dua orang imigran dari negara Turki pertama kali membuka Cafe, dan menjadi toko yang menyediakan kopi di distrik Tahtakale. Tahun 1669 Perkembangan kopi di Eropa dimulai pasca utusan dari Sultan Mohammed ke-4 datang ke Paris dan membawa kopi (biji kopi) yang sampai saat

ini disebut dengan “coffee”. Kopi tersebar di Eropa dengan adanya jalur dagang sehingga di Italia disebutlah dengan “Caffe” Dimana panulism saja yang berbeda. Pada 1839, istilah "cafeteria" muncul dalam bahasa Amerika Inggris, berasal dari bahasa Spanyol Meksiko, yang mengacu pada warung kopi. Pada waktu awal, Cafe hanya memiliki fungsi sebagai sebuah warung atau kedai namun dengan berkembangnya waktu dan teknologi serta bisnis perkembangan Cafe mengadopsi tema dan konsep untuk menyediakan layanan serta hidangan makan. (Nurul Ramadhani, n.d.; Rahmawita & Wiratama, 2021)

2.2.2. Web

Situs web adalah halaman informasi yang tersedia melalui Internet yang dapat diakses di seluruh dunia, selama terhubung ke Internet. Secara umum, website dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori (Alexander & Husufa, 2020; Asmara, 2019; Farlinda & Wahab, 2020; Rahmawita & Wiratama, 2021):

1. Situs web dinamis Halaman web terstruktur yang bertujuan untuk diperbarui dengan frekuensi perubahan tinggi. Secara umum *main menu* bisa diakses pengguna umum, namun disediakan juga sebuah halaman utama dalam perubahan fitur atau menu.
2. Situs web statis Ini adalah halaman web yang orientasi halamannya tidak berubah. Untuk mengubah halaman, dilakukan secara manual dengan mengedit kode yang membentuk struktur situs.
3. Website interaktif Ini adalah website yang meledak sebagai blog dan forum.
4. Penjelajahan web atau Peramban web yaitu aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan teks, gambar, video,

permainan, dan informasi lain yang terdapat pada situs web di World Wide Web (www) atau jaringan area lokal (LAN)".

5. Web server Menurut Computer Forums, "Mengatakan" bahwa web server adalah perangkat lunak pada server yang berfungsi sebagai penerima permintaan (request) berupa halaman web dan client serta mengembalikan respon dari hasilnya. Hasilnya diperlukan dalam tanda kurung sebagai halaman web."

Website atau halaman web dapat dipahami sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data tekstual, data gambar statis atau dinamis, data animasi, audio, video, atau kombinasi dari semuanya, kecuali statis dan dinamis, membentuk rantai bangunan yang saling bergantung. di mana masing-masing ditautkan ke halaman web (*hyperlink*). Statis jika isi informasi website tetap, sedikit perubahan dan isi informasi hanya satu arah dari pemilik website. Dinamis jika isi informasi website berubah terus menerus dan isi informasi bersifat interaktif dua arah, berasal dari pemilik dan pengguna website (Yanto & Saragih, 2022)

2.2.3. Internet

Internet adalah fasilitas atau jaringan yang menghubungkan satu komputer dengan komputer lain di dunia melalui saluran dan server. Perkembangan internet berawal dari proyek penelitian Departemen Pertahanan Amerika Serikat yang disebut dengan Department of Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA). Tujuannya untuk menyambung komunikasi di daerah terpencil yang sulit dijangkau alat komunikasi yang ada. Awalnya, Internet digunakan di lembaga penelitian, universitas, dan penemuan baru ini menarik perhatian perusahaan

telekomunikasi. Internet adalah jaringan yang menghubungkan banyak komputer di seluruh dunia menjadi satu jaringan, baik komputer pribadi maupun perusahaan. Terjadinya komunikasi data antara komputer dalam jaringan internet, yang terdiri dari sejumlah komputer yang terhubung satu sama lain, dimungkinkan. Karena tidak ada yang mengatur atau memiliki jaringan ini, tidak ada organisasi atau otoritas yang memilikinya. Komunikasi melalui internet menggunakan protokol yang telah disepakati. (Arnomo et al., 2023) Protokol standar disebut TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Dengan kata lain, ketika sebuah komputer terhubung ke Internet, ia harus menggunakan standar komunikasi yang disepakati untuk mengirim dan menerima data. Standar protokol untuk keseragaman dalam pengiriman dan penerimaan data di seluruh dunia agar tidak terjadi kekacauan di dunia internet.

2.2.4. PHP

Bahasa pemrograman PHP atau ekstensi dari hypertext preprocessor adalah bahasa pemrograman sumber terbuka (*open-source*) yang cocok atau spesifik untuk pengembangan web dan dapat diintegrasikan ke dalam disertasi HTML. Bisa dikatakan bahwa bahasa PHP menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, Java, Perl dan sangat mudah untuk dipelajari. PHP adalah bahasa skrip sisi server di mana pemrosesan data dilakukan di sisi server. Sederhananya, server itu sendiri akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya dikirim ke klien yang membuat permintaan. PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, yaitu bahasa pemrograman berbasis script yang digunakan untuk

mengolah data dan mengembalikannya ke web browser dalam bentuk kode HTML. (Silalahi & Saragih, 2021)

2.2.5. HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa scripting yang sangat bermanfaat dalam pembuatan halaman web. Berbagai platform, seperti Windows, Linux, dan Macintosh, dapat membaca HTML. Pada HTML, kata "Markup Language" menunjukkan kemampuan berupa tanda-tanda pada script HTML yang memungkinkan kita untuk mendefinisikan header, garis, tabel, gambar, dll. menggunakan instruksi yang ada dalam elemen HTML. Setiap pengembangan pada tingkat HTML harus diuji dan disetujui oleh W3C, karena HTML sendiri dirilis oleh W3C. HTML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan dokumen web, yang dapat dilakukan dengan HTML adalah mengontrol tampilan situs web dan kontennya, Mempublikasikan dokumen secara online sehingga mereka dapat diakses di mana saja di dunia, Membuat formulir online yang dapat digunakan untuk mengelola langganan, transaksi online, Menambahkan objek seperti gambar, suara, dan bahkan applet java dalam HTML.

2.2.6. Basis Data (Database)

Perancangan basis data konseptual, basis data merupakan kumpulan file yang memiliki hubungan satu sama lain, hubungan ini biasanya direpresentasikan dengan kunci dari setiap file yang ada. Database menampilkan satu set data yang digunakan dalam lingkup informasi. Di dalam file yang sama terdapat record-record dengan jenis yang sama, ukuran yang sama, bentuk yang sama, membentuk kumpulan kesatuan yang utuh. Sebuah record terdiri dari field/record yang

dihubungkan bersama untuk menunjukkan bahwa field tersebut memiliki arti yang lengkap dan dicatat dalam satu record. Sistem manajemen basis data berisi satu set data terkait dan satu set program untuk mengakses data. Dengan demikian, sistem manajemen database dan satu set program manajemen untuk menambahkan data, menghapus data, mengambil data, dan membaca data. (Liem & Amrizal, 2021)

2.2.7. Mysql

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang disebarkan dengan gratis dibawah perlindungan hak GPL (General Public License). MySQL berasal dari konsep penting basis data yang telah ada sejak lama, SQL (Structured Query Language). SQL adalah konsep operasi basis data, terutama untuk memilih dan memasukkan data, membuat operasi pada data mudah dan otomatis. MySQL unggul dalam melakukan query data dibandingkan server database lainnya. Hal ini sudah dibuktikan untuk single user query, query ini bisa lebih cepat sebanyak 10x dari PostgreSQL dan 5x lebih cepat dari Interbase (Tukino, 2019)

2.2.8. XAMPP

XAMPP adalah paket PHP sumber terbuka. Informasi tersedia di situs web resmi apachefriends.com. XAMPP menyediakan kemudahan untuk pengembang dalam mengembangkan aplikasi berbasis PHP. XAMPP menggabungkan banyak paket perangkat lunak yang berbeda menjadi satu paket. Lisensi untuk setiap paket perangkat lunak terletak di folder `\xampp\licence`. XAMPP menyediakan antarmuka panel kontrolnya sendiri yang dapat digunakan untuk menjalankan layanan apa pun (paket dukungan) yang telah diinstal (Silalahi & Saragih, 2022).

BAB III

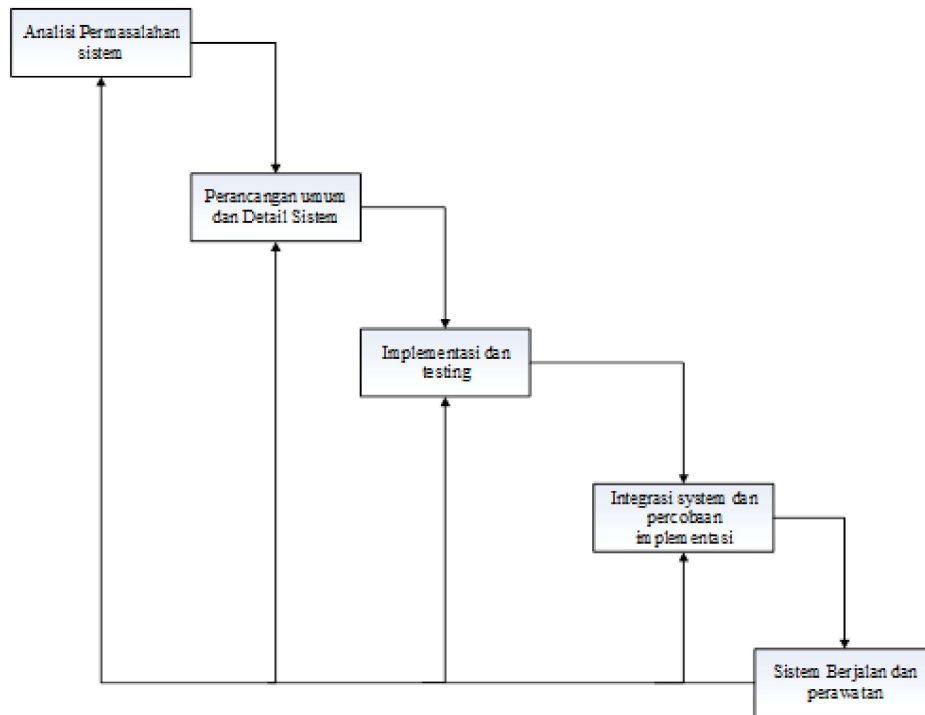
METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Untuk mengembangkan sebuah sistem maka Pengembangan sistem dengan menggunakan model merupakan kegiatan pengembangan standar yang harus dilakukan agar implementasi pengembangan dapat diselesaikan sesuai dengan rencana yang telah disusun berdasarkan proses model pengembangan. Model yang umum digunakan dalam pengembangan sistem informasi adalah model air terjun. Model air terjun memberikan pendekatan siklus hidup perangkat lunak langkah demi langkah atau berurutan dari fase analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan dukungan.

Pada model ini dilakukan pada awal penyebaran yaitu terdapat kegiatan pengembangan dasar yang dibagi menjadi 5 fase. Model air terjun memiliki 5 fase, yaitu analisis dan definisi kebutuhan, desain sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, pengujian dan integrasi sistem, serta operasi dan pemeliharaan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode waterfall karena memberikan pendekatan sekuensial terhadap alur kehidupan mulai dari analisis permasalahan, rancangan, praktik implemetasi, menguji coba dan perbaikan/pemeliharaan sistem. Dengan hal itu, tidak ada proses yang tumpang tindih di antara mereka. Setiap proses memiliki spesifikasinya sendiri, yang memungkinkan pengembangan sistem sesuai keinginan. sehingga, sangat cocok untuk peneliti karena peneliti akan merancang sistem dari awal sampai akhir

(berurutan). Seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini, analisis sistem umumnya menggunakan metode ini:



Gambar 3. 1 Proses *waterfall*
(Sumber: peneliti, 2023)

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada keterangan tahapan tersebut dibawah berikut ini:

1. Analisa Masalah

Pada tahap ini penulis melakukan *supervisory interview* terhadap kafe Mogelle untuk mengetahui kebutuhan pengguna sehingga penulis dapat mendapat rincian terkait bagaimana perangkat yang dibutuhkan dan mendapatkan gambaran untuk membuat layanan saat ini yang digunakan dalam proses memesan oleh langganan secara manual yang tadinya melalui server serta untuk mengetahui seluruh tawaran yang masuk ke server .

2. Perancangan

Fase ini dimana arsitektur sistem akan dibentuk sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan. Selain itu, mendefinisikan dan menjelaskan struktur dasar sistem perangkat lunak serta hubungannya satu sama lain. Penulis membuat desain berorientasi objek dengan menggunakan bahasa pemodelan UML.

3. Pengkodean

Tahap ini hasil rancangan perangkat lunak akan diwujudkan dalam bentuk sekumpulan program atau unit program. Setiap unit akan diuji untuk melihat apakah memenuhi spesifikasi. Pada tahap ini, hasil desain perangkat lunak akan direalisasikan menjadi sekumpulan program dimana program yang terbagi dalam unit diuji untuk melihat pemenuhan spesifikasi yang ditentukan. .

4. Integrasi sistem

Pada tahap ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa sistem tersebut memenuhi kebutuhan yang ada. Kemudian sistem akan mengirimkannya ke pengguna sistem.

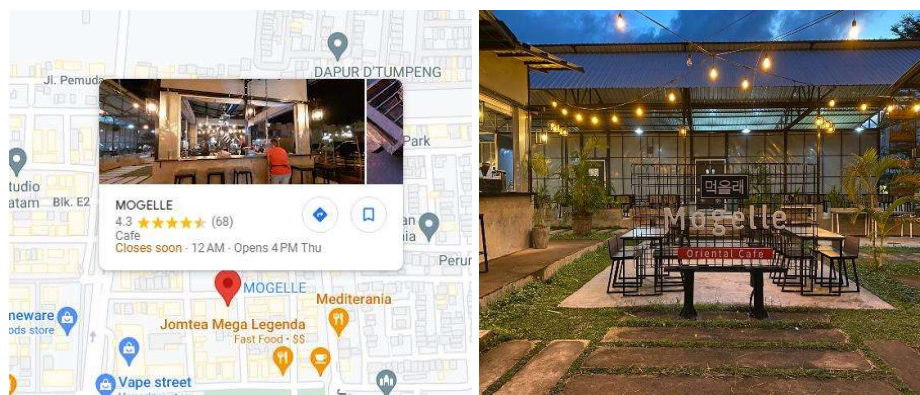
5. Penggunaan dan *Maintenance*

Pada titik ini, sistem diinstal dan diaktifkan untuk digunakan. Selain itu, memperbaiki kesalahan yang terjadi pada tahap pembuatan. Pada tahap ini, pengembangan sistem juga dilakukan, seperti penambahan fitur dan fungsi baru. Proses ini yaitu disebut tahapan terlama pada seluruh tahapan *waterfall*, karena sistem sudah siap untuk digunakan. *Maintenance* mencakup memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan sebelumnya, sehingga sistem

informasi manajemen kafe dapat berjalan dengan yang diinginkan semua pihak, dan meningkatkan layanan sistem secara berkala untuk memenuhi kebutuhan baru, sehingga sistem mampu dipertahankan.

3.2. Objek Penelitian

Mogelle Cafe adalah restoran yang memiliki konsep yang ditujukan untuk semua umur. Cafe Mogelle menawarkan beragam makanan dan minuman dengan ciri khas nusantara. Cafe Mogelle terletak di pusat Batam, Blok G3 No. 1-7, Ega Legenda 2.



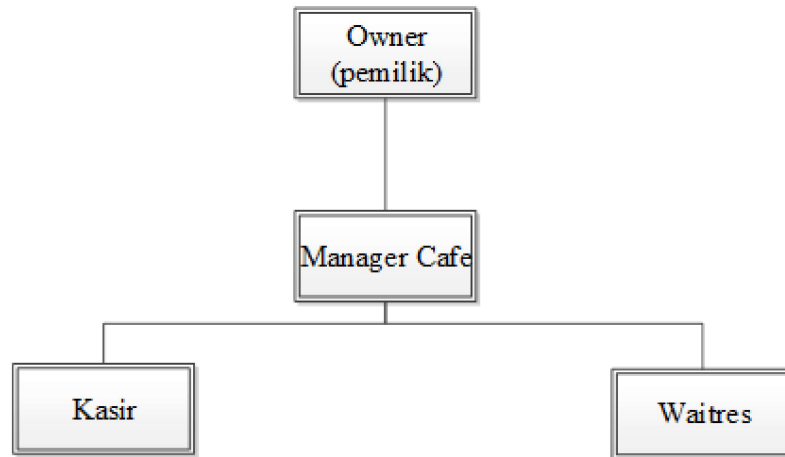
Gambar 3.2 Cafe Mogelle sebagai Objek Penelitian

(Sumber: Peneliti, 2023)

3.3. Struktur Organisasi

Sebuah struktur organisasi sederhana dan teratur memungkinkan adanya pembagian tugas, tanggung jawab, dan wewenang yang jelas di setiap bagian cafe Mogeller, sehingga diharapkan ada tata kerja yang baik, teratur, dan rapi. Agar tidak ada tumpang tindih pekerjaan, proses pembagian kerja harus diterapkan dalam organisasi. Pembagian kerja harus dilihat dari keuntungan dari spesialisasi dan penempatan orang yang tepat.

Struktur Organisasi Cafe Mogelle



Gambar 3. 3 Struktur Organisasi Cafe Mogelle

(Sumber: Peneliti, 2023)

3.4. Visi dan Misi

Dalam industri layanan kafe Batam, Cafe Mogelle adalah sebuah organisasi yang memiliki visi dan misi berikut:

1. Visi Kafe Mogelle adalah menjadi penyaji kopi juga makanan melalui cara unik dan terbaik dibarengi dengan kepuasan pelanggan yang datang di kafe mogelle.
2. Misi Kafe Mogelle adalah memastikan pelanggan merasakan pengalaman meminum kopi dan mendapatkan hidangan makanan dengan cara termudah yang pernah dirasakan.

3.5. SWOT Pada Sistem Berjalan

SWOT diperuntukkan dalam mengenali bermacam faktor untuk menentukan strategi yang akan diterapkan oleh perusahaan dengan cara sistematis.

Setelah mengidentifikasi faktor internal dan eksternal, analisis SWOT biasanya digunakan untuk menjelaskan bagaimana perusahaan dapat mengubah peluang dan ancaman dengan menggabungkan kekuatan dan kelemahannya. Matriks ini menghasilkan empat opsi strategis yang berbeda.

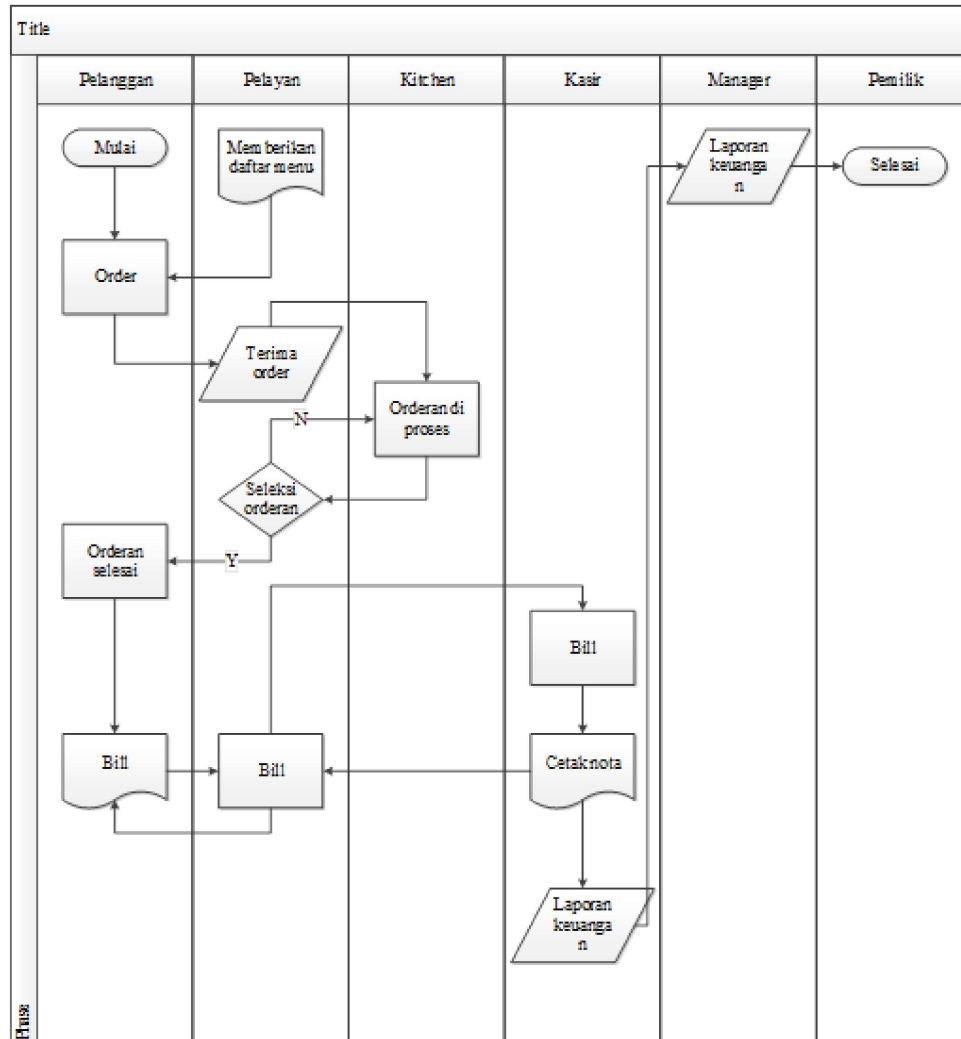
1. Kekuatan
 - a. Harga bersaing.
 - b. Kemudahan dalam bekerja
 - c. Menanggulangi pembatalan dengan cepat
 - d. Pelayanan yang optimal.
2. Weakness (Kelemahan)
 - a. Adanya antrian.
 - b. Laporan tercatat tidak sempurna.
 - c. Mengenali pesaing yang muncul semakin berkurang.
 - d. Pelanggan tidak bisa melihat harga
3. Kesempatan
 - a. Adanya sebuah rasa puas pada interaksi oleh pelayan.
 - b. Mudah melakukan pemesanan akan menjadi nilai saing kepada kafe mogelle.
4. Threats (Ancaman)
 - a. Perkembangan teknologi yang digunakan oleh pesaing
 - b. Kemungkinan adanya manipulasi laporan.
 - c. Jika ada permasalahan pada jaringan internet

3.5. Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan

Sistem informasi manajemen yang saat ini ada pada Cafe mogele terdiri dari beberapa proses atau tahapan. pada aliran sistem di bawah penulis menggambarkan bagaimana proses atau tahapan tersebut berjalan prosedur dan tahapan pada sistem mogele saat ini bisa dilihat sebagai berikut:

1. Konsumen datang ke Café Mogelle untuk bersantap dan memesan menu.
2. Jika konsumen memesan, server mendaftarkan pesanan dan meminta untuk menunggu pesanan
3. Server memberikan slip pesanan ke bagian produksi. Setelah itu, bagian produksi langsung memproduksi pesanan sesuai permintaan konsumen, dan bagian produksi melaporkan ke server apakah pesanan sudah selesai dalam waktu yang ditentukan atau belum.
4. Pesanan dari server siap diantar ke server.
5. Jika terjadi kesalahan pesanan, server menginstruksikan bagian produksi untuk melakukan pemesanan sesuai pesanan server. Pelayan bersedia mencicipi makanan yang telah disajikan dan melakukan transaksi.
6. Server akan meneruskan invoice ke server.
7. Pelayan membayar transaksi dan pelayan memberikan tagihan kepada kasir.
8. Kasir membuat nota pembayaran dari server dan server mentransfer nota tersebut ke server dan sisa jumlah transaksi dari server.
9. Kasir menyiapkan laporan keuangan harian untuk akuntansi keuangan bagi manajer. Manajer memverifikasi laporan keuangan dan melaporkan kepada pemilik.

10. Pemilik terima dan selesai.



Gambar 3. 4 Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan

(Sumber: Peneliti, 2023)

3.6. Permasalahan yang Sedang Dihadapi

Melihat latar belakang dan analisis mendalam yang dilakukan makan masalah yang dihadapi Café Mogelle saat ini adalah:

1. Bgaimana membuat sistem pemesanan di warnet online.

2. Bagaimana merancang menu perintah database web.
3. Bagaimaimana caranya membuat sistem yang dapat menampilkan nota struk pesanan pelanggan dengan komputer.
4. Bagaimana mengembangkan sebuah sistem pemesanan terkomputerisasi dan digital.

3.7. Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka peneliti ingin mengusulkan solusi yang akan digunakan dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh objek penelitian sebagai berikut:

1. Membangun sistem informasi manajemen Untuk membantu manajemen dalam mengelola pemesanan pelanggan di cafe mogele.
2. Merancang atau mendesain sistem basis data untuk Cafe mogele
3. Membangun sebuah sistem informasi yang membantu manajemen dalam mengelola laporan Cafe
4. Membangun sistem informasi Cafe untuk digitalisasi Cafe.