

“ANALISIS DAN PERENCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN *CAFE* BERBASIS *ANDROID* PADA *CAFE KOPI* PEDALAMAN”

*Tom Kurniawan*¹, *Effiyaldi*².

Program Studi Magister Sistem Informasi, Pasca Sarjana STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi
E-mail: tirtajaya023@gmail.com¹, effiyaldi67@stikom-db.ac.id²

Abstract

Order list management is still processe manually which used the note and make some problem and effected the optimal of the cafe management. One of the way to manage and optimize the management in that cafe with using the informastion system. The study research of the cafe management will stresses in order side, stock, transaction and booking the result of the study/research was saw the prototype system who describe the fungsional of order, stock, transaction and booking order in cafe Kopi Pedalaman. The methos of this study/research was use the objective orientation with UML (Unified Modelling Language) and using the case diagram, class diagram and activity diagram. This study/research produce/resulted the prototype might be more implimented until itu could produced the system information of cade management who could implimented to cafe Kopi Pedalaman.

Keywords: System Information Of Management, UML, Prototype.

Abstrak

Pengelolaan data pemesanan masih menggunakan cara manual yaitu menggunakan nota sehingga menimbulkan beberapa masalah yang mengakibatkan manajemen *cafe* belum optimal. Salah satu cara agar pengelolaan dapat lebih optimal adalah dengan penggunaan sistem informasi. Penelitian manajemen *cafe* ini dilakukan pada tahap pemesanan, stok, transaksi dan pembookingan. Penelitian ini menghasilkan *prototype system* yang menggambarkan fungsional pemesanan, stok, transaksi dan pembookingan pada *cafe* Kopi Pedalaman. Metode yang dihgunakan adalah pendekatan berorientasi objek menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yakni *Use case diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram*. Penelitian ini menghasilkan sebuah prototyoe yang dapat diimplementasikan lebih lanjut sehingga menghasilkan sistem informasi manajemen *cafe* yang dapat di implementasikan pada *cafe* Kopi Pedalaman.

Kata Kunci : Sistem Informasi Manajemen, UML, Prototype.

© 2020 Jurnal Manajemen Sistem Informasi

1. Pendahuluan

Pada masa sekarang ini media informasi telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan. Dalam kemajuan teknologi khususnya pada bidang *smarthphone* banyak memberikan keuntungan dan kemudahan informasi. Kebutuhan akan informasi sangatlah penting bagi masyarakat, salah satu media untuk mendapatkan informasi bagi masyarakat yaitu internet, di zaman modern ini internet sangatlah mudah diakses oleh masyarakat salah satunya menggunakan *smartphone*, dan tanpa terkecuali sampai pada *cafe – cafe* yang ingin memanfaatkan teknologi ini demi kepuasan pelanggan dan keuntungan pihak *cafe*. “Sistem informasi manajemen adalah sebuah sistem informasi yang selain melakukan pengolahan transaksi yang sangat berguna untuk kepentingan organisasi, juga banyak memberikan dukungan informasi dan pengolahan untuk fungsi manajemen dalam pengambilan keputusan” [10]. Budaya minum kopi awalnya berupa kopi hitam pekat dan menimbulkan rasa pahit dan panas, akan tetapi meminum kopi saat ini merupakan suatu gaya hidup baru yang muncul di kalangan masyarakat. Namun bagi masyarakat pada umum nya, mengunjungi warung kopi telah menjadi kebutuhan dan kebiasaan. Salah satu contohnya yaitu kebiasaan ngopi pada warung kopi yang menjadi salah kebutuhan bagi sebagian masyarakat yang ingin mengisi waktu luang setelah menjalani rutinitas. *Cafe* Kopi Pedalaman merupakan salah satu tempat ngopi yang ada di Kota Jambi, yang lebih tepatnya berada di Jln. Slamet Riyadi Seberang Kantor Taspen Broni Jambi, masuk lorong

di sebelah Sablon Dhimas. Lokasi *cafe* ini termasuk strategis karena berada ditengah pusat Kota Jambi. *Cafe* yang buka setiap hari pukul 08.00 WIB sampai pukul 00.00 WIB. Selain kopi ada pula menu lain nya, seperti menu untuk sarapan dan menu – menu lainnya. Pada *Cafe* Kopi Pedalaman menggunakan nuansa *vintage*, termasuk interior dan furniture – furniture nya dibuat seperti zaman dahulu. Pada *Cafe* Kopi Pedalaman dalam melakukan pemesanan menu masih secara manual yaitu menggunakan nota. Sehingga menimbulkan beberpa masalah dalam sistem informasi manajemen *cafe*, masalah yang sering terjadi antara lain dapat menyita waktu yang lumayan lama, dan selain itu beberapa masalah yang sering terjadi antara lain ready atau tidak nya menu yang disediakan, proses transaksi pemesanan mengalami kesulitan hingga mengakibatkan kesalahan dalam perhitungan, maupun dalam mengetahui stok barang dan laporan. Sehingga membuat *cafe* Kopi Pedalaman membutuhkan suatu sistem manajemen pemesanan agar tidak terjadi lagi kejadian tersebut.

2. Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

2.1 Landasan Teori

Android adalah sebuah sistem operasi *linux* yang dirancang untuk perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan komputer tablet. *Android* sendiri menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasinya sendiri di dalam perangkat *mobile*. Menurut Alfa Satyaputra dan Eve Maulina Aritonga [22], *Android* adalah sebuah sistem operasi yang bersifat *open source* (sumber terbuka). Disebut *open source* karena *source code* (kode sumber) dari sistem operasi *android* dapat dilihat, di-*download*, dan dimodifikasi secara bebas. Paradigma *open source* ini memudahkan pengembangan teknologi *android*, karena semua pihak yang tertarik dapat memberikan kontribusi, baik pada pengembangan sistem operasi maupun aplikasi.

Menurut Jubilee Enterprise [8], *Android* adalah sistem operasi berbasis *linux* yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Antarmuka pengguna *Android* didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk memanipulasi objek layar.

2.2 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Emsi Prasasti Novia, dkk [18], Warung Kopi Cianjur adalah sebuah konsep baru local *coffe shop*. Warung Kopi Cianjur juga telah melengkapi diri dengan Nirkabel yang dapat di manfaatkan oleh pelanggan selama berada di lingkungan Warung Kopi Cianjur. Warung Kopi Cianjur Berkeinginan untuk memanfaatkan teknologi informasi khususnya teknologi *mobile*. Beberapa masalah sering terjadi pada Warung Kopi Cianjur yaitu belum menggunakannya teknologi informasi seperti dalam pemesanan menu makanan, nota daftar makanan masih diarsangap menjadi dua. Dengan memanfaatkan teknologi *mobile* maka pemesanan menu makanan, nota daftar akan menjadi lebih menghemat waktu, yaitu dengan memanfaatkan. Adapun tujuan menggunakan *mobile smartphone* berbasis *android* yaitu untuk menggantikan nota daftar pesanan, selain itu juga dapat menjadi media *server* sebagai penghubung antara pelayanan dengan *bar/kitchen*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Emsi Prasasti Novia dkk, terdapat persamaan dan perbedaannya yaitu di penelitian ini sama – sama menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) dan dapat menggantikan nota daftar, sedangkan perbedaannya yaitu sudah mencapai tahap implementasi berbasis *mobile* dan berbeda dengan penelitian pada *cafe* Kopi Pedalaman hanya sampai pada tahap *prototype*.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggun Desrivawany, dkk [7]. Bisnis kafe di Indonesia khususnya wilayah Kota Padang sendiri sangat meluas sehingga masyarakat dari berbagai kalangan, seperti pelajar/mahasiswa, pegawai dan lapisan masyarakat lainnya kerap menikmati waktu luang dengan mengunjungi kafe. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan membuat sistem komputerisasi. Dalam hal ini, layanan yang diberikan kepada pelanggan mengunjungi kafe masih dilakukan secara manual, yaitu selama proses *foodordering*, pelayan mencatat pesanan menggunakan media stasioner. Karena banyak masalah yang disebabkan oleh pemesanan makanan secara manual, solusi untuk mengatasi masalah itu diperlukan. Oleh karena itu, aplikasi yang dapat membantu pelayan dalam proses pemesanan makanan diperlukan sehingga dapat memfasilitasi manajemen permintaan pelanggan dan waktu serta efisiensi tenaga kerja. Karena semuanya akan terorganisir dengan baik, pada akhirnya tujuan dari kafe dapat tercapai. Aplikasi ini akan memudahkan pengguna untuk memasukkan pesanan pelanggan. Aplikasi pemesanan makanan ini dirancang dalam bentuk aplikasi berbasis *mobile* yang ditujukan untuk sistem operasi *android mobile*. Persamaannya, bahwa dalam proses pemesanan masih menggunakan cara lama yaitu dengan mencatat pesanan menggunakan kertas sehingga memerlukan waktu sedikit lama dan selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Anggun Desrivawany dkk juga sama – sama menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yakni *use case diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ronald Naibaho [17]. Rumah makan padang merupakan bisnis yang kebal terhadap krisis apabila dikelola dengan dan memilipangsa pasar tersendiri. Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju dalam bidang komputer menjadikan sistem informasi memiliki peranan penting dalam semua sektor manajemen, termasuk didalamnya mengenai proses pengolahan data. Untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan diperlukan sebuah cara yang tepat dan cepat untuk mempermudah cara kerja, meminimalkan tingkat kesalahan dalam transaksi yang terjadi, guna meningkatkan pelayanan dan kepuasan pelanggan rumah makan maka sangat dibutuhkan sebuah perancangan sistem informasi berbasis android. Perancangan sistem informasi tersebut dapat digunakan oleh karyawan dan pemiik dalam penghitungan dan pencatatan nota tagihan serta untuk memperoleh informasi transaksi yang terjadi. Dengan adanya aplikasi sistem informasi ini sehingga kegiatan transaksi yang terjadi bisa menjadi lebih baik, baik itu dalam penghitungan dan pencatatan nota tagihan serta untuk memperoleh transaksi yang terjadi. Perbedaannya, bahwa penelitian ini sudah mencapai tahapan implementasi, sedangkan pada penelitian pada *cafe* Kopi Pedalaman hanya sebatas *prototype sistem*, selain itu juga metode yang digunakan juga berbeda yaitu menggunakan DFD dan sedangkan pada penelitian ini mengguakan UML (*Unified Modelling Language*) yakni *use case diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram*.

3. Metodologi Penelitian

Tahapan – tahapan yang dilakukan dalam melakukan penelitian pada *cafe* Kopi Pedalaman sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada yaitu merumuskan masalah yang akan diteliti. Dengan adanya perumusan masalah, maka penelitian akan menjadi jelas dan terarah dengan baik.

2. Studi Literatur

Pada tahapan ini penulis mencari dan memahami teori – teori yang menjadi pedoman dan referensi dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, serta mempelajari penelitian yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan analisis terhadap rancangan aplikasi yang akan dibuat nantinya.

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan informasi sebagai bahan yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun beberapa metodenya adalah sebagai berikut :

- a. Observasi Lapangan

Merupakan proses melakukan pengamatan langsung ke *cafe* Kopi Pedalaman untuk mengambil data sebagai kelengkapan penelitian ilmiah. Dari hasil observasi lapangan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang digunakan masih manual dan membutuhkan waktu yang lama serta tingkat kesalahan yang besar.

- b. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan pemilik *cafe* Kopi Pedalaman untuk memperoleh data – data yang dibutuhkan oleh penulis. Hal ini dilakukan agar penulis mengetahui kegiatan apa saja yang dilakukan, serta memperoleh data yang lebih akurat dan *relevan* agar dapat menghasilkan suatu rancangan yang sesuai dengan kebutuhan. Kesimpulan wawancara yang di dapat dari owner *cafe* Kopi Pedalaman yaitu membutuhkan suatu sistem manajemen pemesanan untuk mempermudah dalam proses pemesanan, stok dan transaksi.

4. Analisis Sistem

Pada tahapan ini penulis melakukan analisa atau mengidentifikasi masalah sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kendala dan permasalahan yang sedang terjadi.

5. Perancangan Sistem (*Prototyping*)

Membuat rencana *prototype* sistem pendukung keputusan dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan perencanaan awal

Pada tahap ini dibuat perencanaan mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan beserta waktu yang dibutuhkan untuk masing-masing kegiatan.

- b. Melakukan analisis proses bisnis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap proses manajemen sistem informasi yang terjadi pada cafe Kopi Pedalaman.

- c. Memodelkan sistem informasi dengan menggunakan UML
Pada tahap ini dibuat pemodelan kebutuhan sistem manajemen pada cafe Kopi Pedalaman dengan menggunakan diagram UML yaitu *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.
- d. Membangun *prototype* sistem
Pada tahap ini dibuat *prototype* sistem berupa *user interface*.

4. Analisis dan Perancangan Sistem

4.1 Analisis Sistem

4.1.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Menganalisis suatu sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu tahap untuk menganalisis suatu sistem apakah sesuai dengan tujuan utama sistem itu sendiri yaitu mempermudah user sistem. Sebagai berikut :

1. Customer atau pelanggan datang ke *cafe* Kopi Pedalaman.
2. Pelayan datang menghampiri customer atau pelanggan dengan membawa daftar menu makanan atau minuman.
3. Customer atau pelanggan memilih menu makanan dan minuman.
4. Pelayan mencatat pesanan customer atau pelanggan.
5. Pelayan mengecek persediaan stock.
6. Pelayan pergi ke dapur atau bar dengan membawa menu pesanan pelanggan.
7. Koki membuat pesanan yang berdasarkan pesanan dan pelayan.
8. Setelah itu pelayan pergi ke kasir untuk memberikan menu pesanan.
9. Setelah pelanggan menikmati pesanan, kemudian pelanggan melakukan transaksi pembayaran kepada kasir.
10. Kasir memberikan stok pembayaran pada pelanggan.

4.1.2 Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terhadap sistem yang berjalan, maka terdapat beberapa kelemahan sistem yang sedang berjalan diantaranya adalah :

1. Dalam melakukan proses pemesanan masih menggunakan cara manual, sehingga memakan waktu lama.
2. Pelayan harus menghampiri koki, barista, dan kasir dengan membawa menu pesanan customer atau pelanggan.

4.1.3 Solusi Pemecahan Masalah

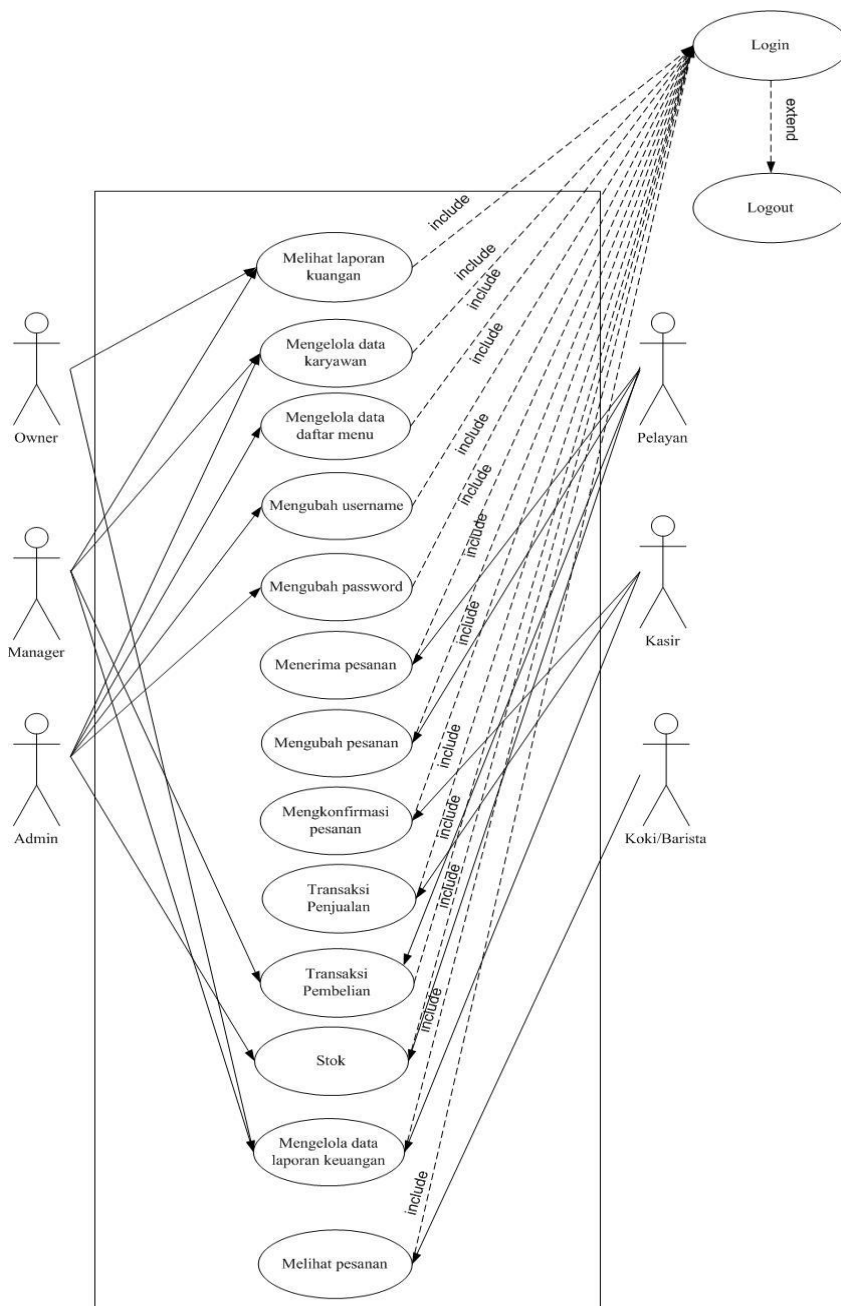
Menganalisis suatu sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu tahap untuk menganalisis suatu sistem apakah sesuai dengan tujuan utama sistem itu sendiri yaitu mempermudah user sistem. Sebagai berikut :

1. Customer atau pelanggan datang ke *cafe* Kopi Pedalaman.
2. Pelayan datang menghampiri customer atau pelanggan dengan membawa daftar menu makanan atau minuman.
3. Customer atau pelanggan memilih menu makanan dan minuman.
4. Pelayan mencatat pesanan customer atau pelanggan.
5. Pelayan mengecek persediaan stock.
6. Pelayan pergi ke dapur atau bar dengan membawa menu pesanan pelanggan.
7. Koki membuat pesanan yang berdasarkan pesanan dan pelayan.
8. Setelah itu pelayan pergi ke kasir untuk memberikan menu pesanan.
9. Setelah pelanggan menikmati pesanan, kemudian pelanggan melakukan transaksi pembayaran kepada kasir.
10. Kasir memberikan stok pembayaran pada pelanggan.

4.2 Perancangan Sistem

4.2.1 Usecase Diagram

Pada gambar 1 merupakan *use case* diagram dari *prototype* sistem informasi manajemen *cafe* pada Kopi Pedalaman Diagram *use case* menjelaskan interaksi antara aktor dengan sistem dan mengetahui fungsionalitas dari setiap aktor.



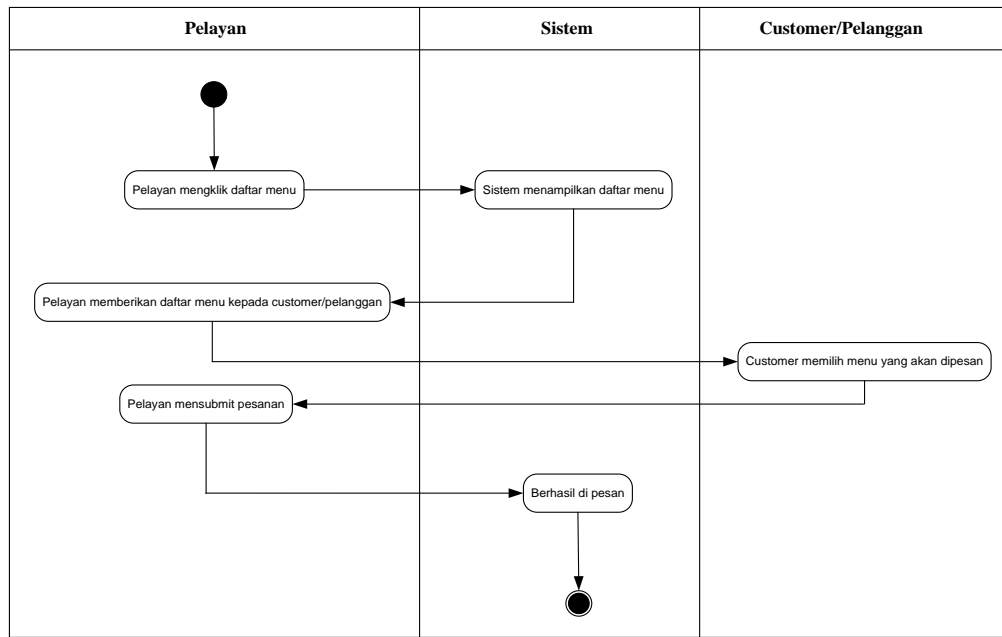
Gambar 1. Use Case Diagram

4.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah sebuah cara untuk menggambarkan *workflow* (aliran kerja) yang dilakukan oleh aktor pada sistem. Diagram ini mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Berikut ini merupakan *activity diagram* yang diperlukan dalam penelitian ini :

1. *Activity Diagram* Menerima Pesanan

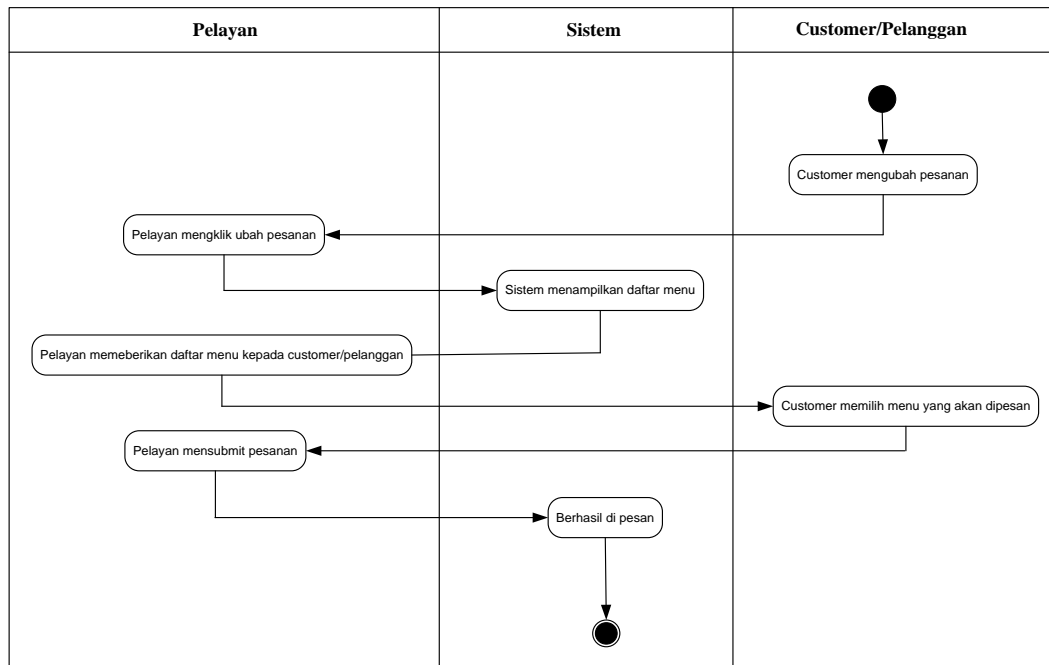
Proses dari *activity diagram* menerima pesanan adalah aktor mengklik menu daftar menu, sistem akan menampilkan daftar menu, selanjutnya aktor akan memberikan kepada customer atau pelanggan. Customer atau pelanggan memilih menu yang tersedia, setelah customer atau pelanggan memilih menu yang akan dipesan, maka aktor akan mensubmit pesanan kedalam sistem.



Gambar 2. Activity Diagram Menerima Pesanan

2. Activity Diagram Mengubah Pesanan

Proses dari *activity diagram* mengubah pesanan adalah customer atau pelanggan merubah pesanan yang telah dipesan sebelumnya. Selanjutnya aktor akan memilih tombol ubah dan sistem akan menampilkan menu yang di pesan sebelumnya yang akan diteruskan oleh customer atau pelanggan dengan pilihan menu baru. Setelah customer atau pelnanggan memilih, maka aktor akan mensubmit pesanan.

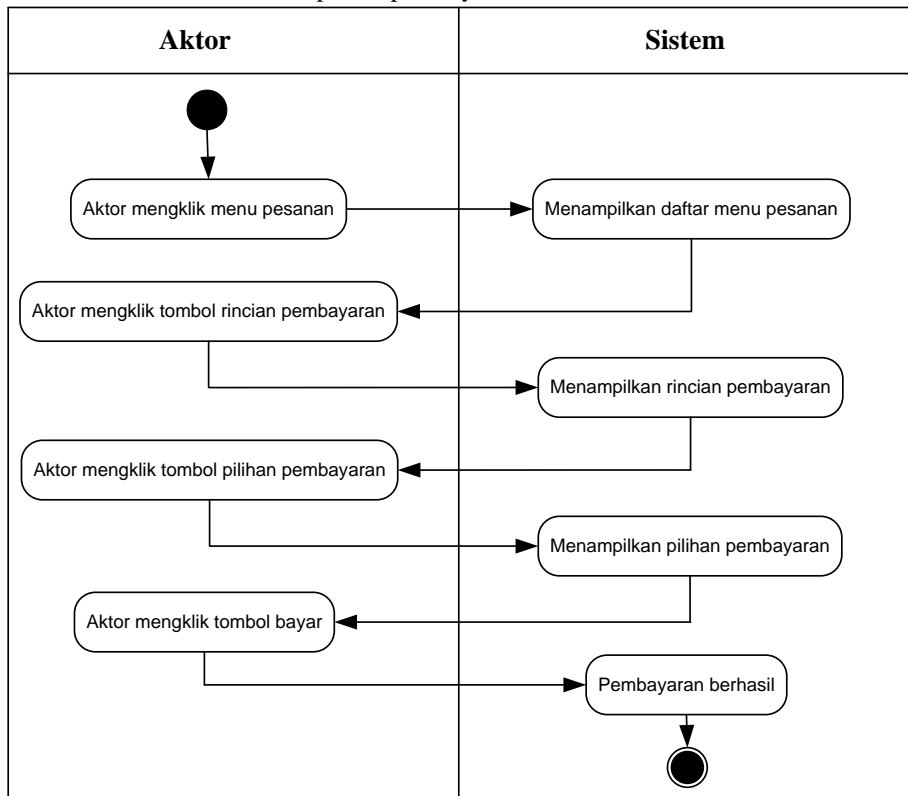


Gambar 3. Acitivity Diagram Mengubah Pesanan

3. Acitivity Diagram Transaksi Penjualan

Proses dari *activity diagram* menerima transaksi penjualan adalah pesanan yang telah di pesan oleh customer atau pelanggan dan akan dibayarnya, maka aktor akan mengklik menu pesanan dan sistem akan menampilkan daftar menu pesanan, aktor akan mengklik tombol rincian pemabayaran, sistem akan menampilkan rincian pembayaran, aktor mengklik tombol pilihan pembayaran dan sistem akan

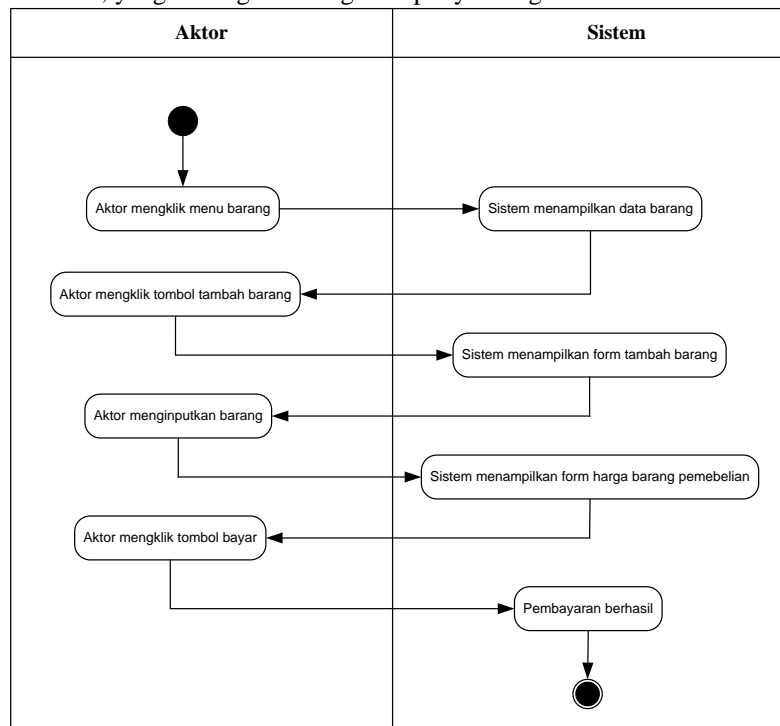
menampilkan pilihan pembayaran yang tersedia. Selanjutnya, aktor akan mengklik tombol bayar dan sistem akan menampilkan pembayaran berhasil.



Gambar 4. Activity Diagram Transaksi Penjualan

4. Activity Diagram Transaksi Pembelian

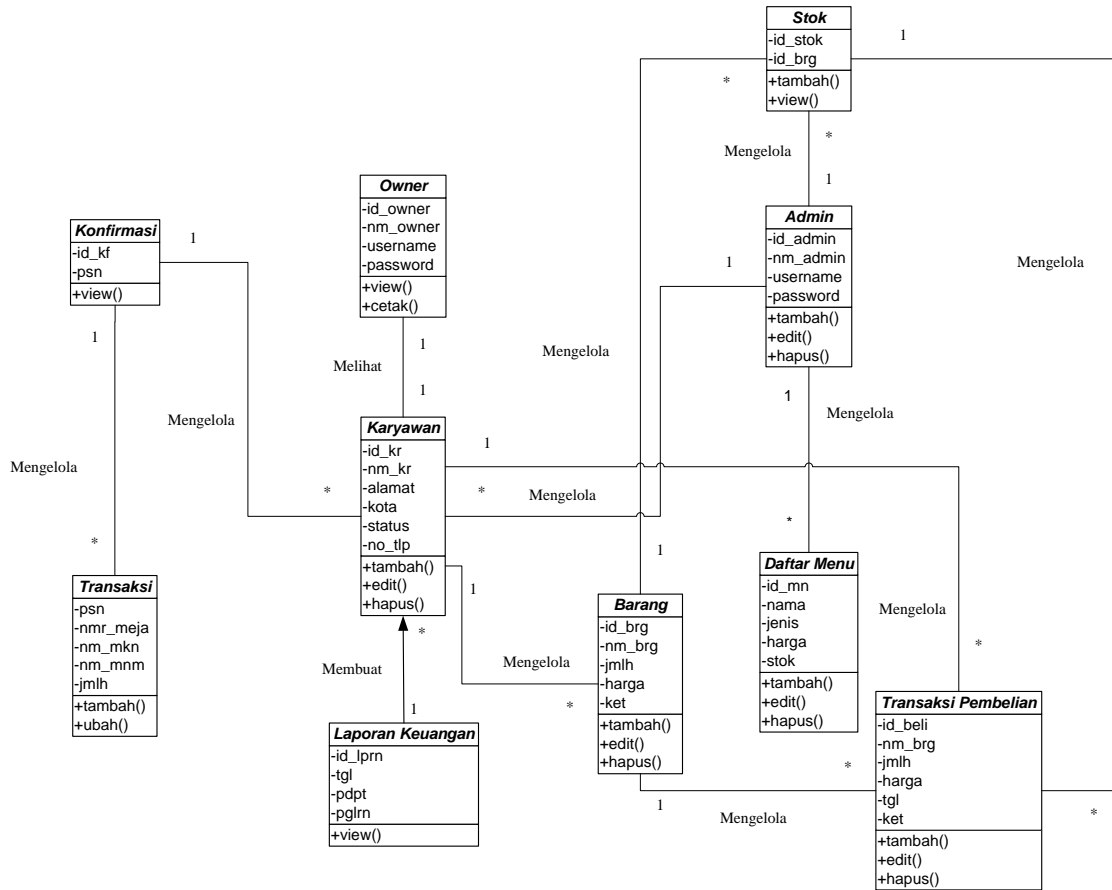
Activity Diagram transaksi penjualan merupakan diagram aktivitas yang dikelola dua aktor yaitu manajer dan kasir, yang masing – masing mempunyai fungsi.



Gambar 5. Activity Diagram Transaksi Pembelian

4.2.3 Class Diagram

Class Diagram menggambarkan kelas berikut perilaku dan keadaan dengan menghubungkan antara kelas-kelas. Pada class diagram dijabarkan deskripsi class diagram sebagai berikut :



Gambar 6. Class Diagram

4.3 Rancangan Sistem Output dan Input

Rancangan *input* dan *output* merupakan rancangan dari *form-form* masukan dari sistem dan keluaran dari sistem. Berikut adalah rancangan *input* dan *output* dari aplikasi sistem informasi manajemen *cafe* pada Kopi Pedalaman :

1. Rancangan Input Halaman Daftar Menu

Rancangan input halaman daftar menu digunakan untuk tambah, edit dan hapus pada halaman daftar menu. Berikut merupakan tampilannya yang terlihat pada gambar 7 :

Gambar 7. Rancangan Input Halaman Daftar Menu

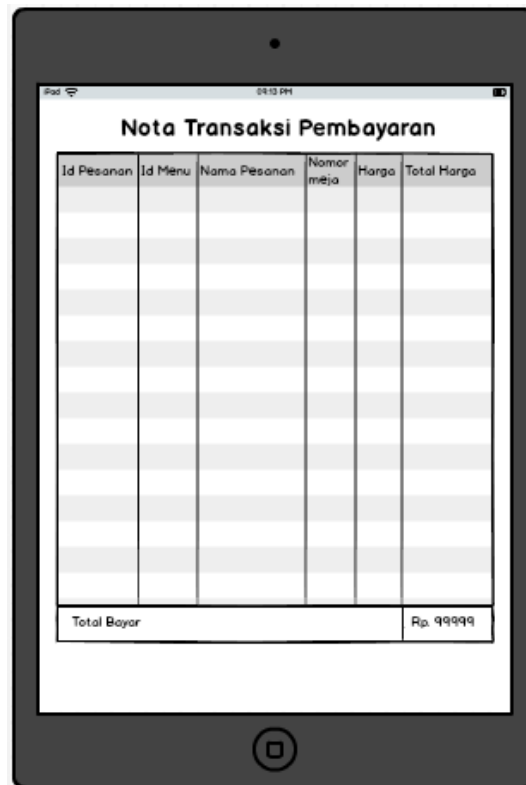
2. Rancangan Input Halaman Transaksi Pemesanan

Rancangan halaman menu transaksi pemesanan digunakan oleh pelayan dan kasir untuk melakukan transaksi pemesanan yang telah di pesan sebelumnya oleh customer atau pelanggan. Berikut adalah tampilannya yang terlihat pada gambar 8 :

Gambar 9. Rancangan Input Halaman Menu Transaksi Pemesanan

1. Rancangan Output Halaman Transaksi Pembayaran

Rancangan halaman output transaksi pembayaran digunakan oleh kasir untuk menampilkan hasil pemesanan. Berikut adalah tampilannya yang terlihat pada gambar 10 :



Gambar 10. Rancangan Output Halaman Transaksi Pembayaran

4.4 Rancangan Struktur Data

Rancangan basis data merupakan tahapan perancangan tabel dalam sistem.

1. Tabel User

Berikut adalah rancangan tabel user yang berisi data karyawan yang terdaftar pada sistem. Lihat Tabel 1 :

Tabel 1. Rancangan Tabel User

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	Id_user	Char (5)	Id user
2	Level	Char (5)	Level user
3	nama_karyawan	Char (25)	Nama user
4	tgl_lahir	Date (-)	Tanggal lahir

2. Tabel Admin

Berikut adalah rancangan tabel admin yang berisi data karyawan yang terdapat pada sistem. Lihat Tabel 2 :

Tabel 2. Rancangan Tabel Admin

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	id_user	Char (5)	Id admin
2	nama_admin	Char (15)	Nama admin
3	Username	Char (20)	Username
4	Password	Char (20)	Password

3. Tabel Daftar Menu

Berikut adalah rancangan tabel daftar menu yang berisi data makanan dan minuman yang terdapat pada sistem. Lihat Tabel 3 :

Tabel 3. Rancangan Tabel Daftar Menu

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	id_mn	Char (8)	Id Menu
2	Nama	Char (20)	Nama Menu

3	jenis	Char (10)	Jenis Menu
4	Harga	Int (5)	Harga Menu
5	Stok	Int (5)	Stok Menu

4. Tabel Konfirmasi

Berikut adalah rancangan tabel konfirmasi yang berisi data pesanan konsumen. Lihat Tabel 4 :
Tabel 4. *Rancangan Tabel Konfirmasi*

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	id_kf	Char (8)	Id konfirmasi
2	id_psn	Char (5)	Pesanan
3	ket	Char (15)	Keterangan

5. Tabel Pesanan

Berikut adalah rancangan tabel pesanan yang berisi data pesanan makanan dan minuman konsumen. Lihat Tabel 5 :

Tabel 5. *Rancangan Tabel Pesanan*

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	id_psn	Char (8)	Pesanan
2	id_mn	Char (8)	Id Menu
3	id_user	Char (20)	Id User
4	nmr_meja	Char (20)	Nomor Meja
5	jmlh	Int (3)	Jumlah

6. Tabel Laporan Keuangan

Berikut adalah rancangan tabel laporan keuangan yang berisi laporan pendapatan dan pengeluaran *cafe*. Lihat Tabel 6 :

Tabel 6. *Rancangan Tabel Keuangan*

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	Id_lprn	Char (8)	Id Laporan
2	tgl	Date (-)	Tanggal
3	pdpt	Int (10)	Pendapatan
4	pglrn	Int (10)	Pengeluaran

7. Tabel Barang

Berikut adalah rancangan tabel barang yang berisi data barang. Lihat Tabel 7 :

Tabel 7. *Rancangan Tabel Barang*

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	id_brg	Char (8)	Id Barang
2	nm_brg	Char (8)	Nama Barang
3	jmlh	Int (3)	Jumlah
4	harga	Int (10)	Harga
5	ket	Char (15)	Keterangan

8. Tabel Stok

Berikut merupakan rancangan tabel stok untuk mengelola data stok. Lihat tabel 8 :

Tabel 8. *Rancangan Tabel Stok*

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	id_stok	Char (8)	Id Stok
2	Id_brg	Char (8)	Id Barang

9. Tabel Transaksi Pembelian

Berikut merupakan rancangan tabel transaksi pembelian yang digunakan untuk pembelian barang. Lihat tabel 9 :

Tabel 9. *Rancangan Tabel Transaksi Pembelian*

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	id_beli	Char (8)	Id Beli
2	nm_brg	Char (8)	Nama Barang
3	jmlh	Int (3)	Jumlah
4	harga	Int (10)	Harga
5	tgl	Date (-)	Tanggal
5	ket	Char (15)	Keterangan

10. Tabel Laporan Pesanan

Berikut adalah rancangan tabel laporan pesanan yang berisi laporan pendapatan dan pengeluaran *cafe*. Lihat Tabel 10 :

Tabel 10. *Rancangan Tabel Laporan Pesanan*

No	Nama Field	Tipe dan Panjang Field	Keterangan
1	id_lppsn	Char (8)	Id Laporan Pesanan
2	tgl	Date (-)	Tanggal
3	pdpt	Int (10)	Pendapatan
4	pglrm	Int (10)	Pengeluaran

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada *Cafe Kopi Pedalaman*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pemesanan yang sedang berjalan pada *cafe* tersebut adalah dengan melakukan pencatatan pada kertas.
2. Penelitian ini menghasilkan prototype yang berbasis android pada *cafe* Kopi Pedalaman dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan (*user friendly*).
3. Adapun kelebihan dari prototype sistem informasi manajemen *cafe* berbasis android adalah dapat mempermudah dalam memajemen pemesanan, sehingga baik konsumen ataupun owner dan karyawan dapat dengan mudah menggunakannya.
4. Kekurangan dari penelitian ini yaitu penelitian ini hanya sebatas prototype sistem.

6. Daftar Rujukan

- [1] Anwar, Dessy. 2015. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Terbaru*. Surabaya : Amelia Surabaya
- [2] Ariawan. 2010. *Sistem Informasi Manajemen*. Gorontalo : Fekon Unisan.
- [3] Arif, Muhammad. 2018. *Supply Chain Management*. Yogyakarta: Deepublish.
- [4]Chandy; & Siahaan, Kondar. 2018. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Dengan Perangkat Nirkabel Pada Cafe Resto Lucck Eat*. Jurnal Manajemen Sistem Informasi, Volume 3, Nomor 2. Jambi : Pascasarjana STIKOM Dinamika Bangsa Jambi.
- [5]Connolly, Thomas; & Begg, Carolyn. 2005. *Database Systems*. United States Of America: by Pearson Education Limited.
- [6]Dennis, Alan; & Wixom, Barbara Haley; & M.Roth, Roberta. 2012. *Systems Analysis & Design*. United State Of America: John Wiley & Sons, Inc.
- [7]Desrivawany, Anggun, et al. 2015. *Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasi Pemesanan Makanan Di Kafe Berbasis Android*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika, Volume 3, Nomor 1. Padang : Universitas Negeri Padang.
- [8]Enterprise, Jubilee. 2015. *Mengenal Dasar -Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [9]Fatta, Hanif, Al. 2007. *Analisis dan Perancangan Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [10]Gaol, Jimmy, L. 2008. *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta : Penerbit PT. Grasindo.
- [11]H, Safaat Nazruddin. 2011. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung.

- [12]Hidayat, Alfian Nur. 2015. *Sistem Informasi Manajemen produksi dan Penjualan Perusahaan Keramik (Study Kasus Keramik Mustika Banjarnegara)*. Jurnal Sism Sarjana Teknik Informatika, volume 3, Nomor 1. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- [13]Hutahaean, Jeperson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit CV. Budi Utama.
- [14]Kendall, Kenneth E; & Kendall, Julie E. 2011. *Systems Analysis and Design*. New Jersey: by Pearson Education, Inc Publishing.
- [15]Laudon, Kenneth C; & Laudon, Jane P. 2010. *Management Informations Systems*. London: Pearson Prentice Hall
- [16]Mulyani, sri. 2016. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung : Abdi Sistematika.
- [17]Naibaho, Ronald. 2012. *Rancangan dan Implementasi Sistem Informasi Rumah Makan Berbasis Android Pada Rumah Makan Aroma Cempaka Jambi*. Tesis tidak terpublikasi. Jambi : STIKOM Dinamika Bangsa.
- [18]Novia, Emsi Prasasti, et al. 2015. *Aplikasi Mobile Berbasis Android Untuk Pemesanan Menu Pada Warung Kopi Cianjur*. e-Proceeding of Applied Science, Volume 1, Nomor 1. Bandung : Universitas Telkom Bandung.
- [19]Puspoyo, Aditya Chandra, et al. 2015. *Perancangan Interior Cafe dan RestoThe Historic Of Blitar*. Jurnal Intra, Volume 3, Nomor 2. Surabaya : Universitas Kristen Petra.
- [20]S. Rossa, A; & M, Shalahuddin. 2014, *Rekayasa Perangkat lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung : Penerbit Informatika.
- [21]----- . 2018, *Rekayasa Perangkat lunak*. Bandung : Penerbit Informatika.
- [22]Satyaputa, Alfa; & Aritonang, Eva Maulina. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [23]Sholiq. 2010. *Analisis dan Perancangan Sistem*. Madiun : Penerbit Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Katolik Widya Mandala Madiun.
- [24]Supardi, Yuniar. 2015. *Belajar Coding Android bagi Pemula*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [25]Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [26]Walker, John L. 2011. *The Restaurant : From Concept To Operation Sixt Edition*. New Jersey : by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken.
- [27]Wijaya, Widya, et al. 2016. *Peranacangan Interios Chocolate House di Surabaya*. Jurnal Intra, Volume 4, Nomor 2. Surabaya : Universitas Kristen Petra.