

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI WEB RESERVASI RESTORAN BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM

Febrianto¹, Soebandi², Lina³

¹²³Teknik Informatika, STMIK Widya Dharma, Pontianak

e-mail: ¹anto.galaxi1@gmail.com, ²soebandi@gmail.com, ³linalo_77@yahoo.com

Abstract

Reservation is to booked a seat by the customer using phone or come to the restaurant and booked at this time or the previous day. The problem of direct reservation is a phone that is always busy because many customers are calling or long queues when coming to the restaurant. Because of this problem, the authors make online reservation so that restaurant customers simply place orders on the website and then just wait for the restaurant admin to confirm the order. To create a better website then the author adds a system called Content Management System (CMS). CMS is a system created for the website can be managed dynamically by someone who has no knowledge at all about the coding website. With a CMS system, the website owner can change the content of a website without having the webmaster at the moment. Data collection techniques used are literature studies that include books, scientific journals, and thesis. The technique of system analysis used is object oriented technique that is with Unified Modeling Language (UML). Application design techniques used are using Perl Hypertext Preprocessor (PHP) and HyperText Markup Language (HTML) programming language with HTMLPad 2008. The conclusion drawn from this research is online reservation system can be applied to the restaurant. As for creating a more perfect reservation system, it takes a long time.

Keywords: Reservation, CMS, Webmaster, PHP, Restaurant

Abstrak

Reservasi adalah pemesanan tempat oleh pelanggan melalui via telpon atau datang ke restoran dan dilakukan pada saat ini atau hari sebelumnya. Masalah dari reservasi langsung adalah telepon yang selalu sibuk karena banyak pelanggan yang menelepon atau antrian panjang saat mendatangi restoran. Dengan adanya masalah ini, penulis membuat sistem reservasi *website* online agar pelanggan restoran cukup melakukan pemesanan pada *website* dan selanjutnya hanya menunggu *admin* restoran untuk mengkonfirmasi pesanan. Untuk membuat *website* yang lebih baik maka penulis menambahkan sistem *Content Management System* (CMS). CMS merupakan sistem yang dibuat agar *website* dapat dikelola secara dinamis oleh seseorang yang tidak memiliki pengetahuan sama sekali tentang *coding website*. Dengan sistem CMS, maka pemilik *website* dapat mengubah isi dari suatu *website* tanpa harus ada campur tangan dari *webmaster*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur yang meliputi buku, jurnal ilmiah, dan skripsi. Teknik analisis sistem yang digunakan adalah teknik berorientasi objek yaitu dengan *Unified Modeling Language* (UML). Teknik perancangan aplikasi yang digunakan adalah menggunakan bahasa pemrograman *Perl Hypertext Preprocessor* (PHP) maupun *HyperText Markup Language* (HTML) dengan HTMLPad 2008. Kesimpulan yang diambil dari penelitian ini adalah sistem reservasi secara *online* dapat diterapkan pada restoran. Sedangkan untuk menciptakan sebuah sistem reservasi yang lebih sempurna, dibutuhkan waktu yang panjang.

Kata Kunci: Reservasi, CMS, Webmaster, PHP, Restoran

1. PENDAHULUAN

Reservasi adalah pemesanan tempat oleh pelanggan melalui via telpon atau datang ke restoran dan dilakukan pada saat ini atau hari sebelumnya. Dengan proses reservasi yang cepat maka dapat membuat pelanggan merasa nyaman dan puas. Tingkat kepuasan pelanggan terhadap restoran dapat diketahui dari ramai atau tidaknya pelanggan suatu restoran. Oleh karena itu, kecepatan dalam memproses reservasi, kemudahan dan kenyamanan dalam melakukan reservasi dapat membuat restoran menjadi ramai karena tingkat kepuasan yang dirasakan oleh pelanggan semakin tinggi.

Terdapat banyak cara agar pelayanan reservasi membuat pelanggan merasa nyaman dan cepat dalam menangani reservasi, namun cara yang akan digunakan di sini adalah reservasi secara *online* melalui *website* yang telah dibuat oleh penulis. Reservasi *online* dapat berperan sebagai sarana untuk mempermudah, mempercepat dan membuat pelanggan merasa nyaman untuk melakukan reservasi. Dengan munculnya reservasi

online, ada sebagian aktivitas yang dulunya sulit untuk dilakukan menjadi lebih mudah dilakukan ketika melakukan reservasi secara *online*.

Pada *website* yang dibuat, penulis menerapkan sistem CMS semi-statis. CMS semi-statis berarti bahwa perubahan pada *website* dapat dilakukan pemilik *website* (bukan *webmaster*) pada isi tertentu pada *website* seperti mengubah menu makanan, mengubah warna tabel dan lain-lain. CMS semi-statis pernah dibuat menggunakan PHP pada tahun 2004 yang diberi nama CMS *made simple*.

Untuk membuat *website* dengan sistem CMS, terdapat pula beberapa cara, namun salah satu cara paling mudahnya adalah dengan pemanfaatan teknologi. Pada era ini, teknologi telah menjadi bagian besar dalam kehidupan masing-masing individu. Teknologi dapat berperan sebagai alat untuk mempermudah aktivitas hingga digunakan hanya untuk bermain saja. Dengan munculnya teknologi, ada sebagian aktivitas yang dulunya sulit untuk dilakukan menjadi lebih mudah dengan teknologi sebagai medianya.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah dengan penggabungan pemahaman pembuatan *website* dengan bidang bisnis yaitu restoran. Teknologi ini akan berperan sebagai alat bantu pelanggan untuk melakukan reservasi. Reservasi yang dilakukan akan langsung sampai ke pihak *restoran* untuk ditindak lanjuti secara cepat dan tepat.

Untuk menghasilkan sistem reservasi yang sempurna dan sistem CMS yang bersifat dinamis total, diperlukan *coding* yang lebih sempurna agar pelanggan lebih merasa nyaman ketika melakukan reservasi dan perubahan isi maupun tampilan dapat dilakukan secara total tanpa harus ada campur tangan *webmaster*. Untuk mendapatkan hasil *coding* yang lebih sempurna tentu dibutuhkan waktu yang lebih lama juga.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Rancangan Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Sistem, dan Teknik Perancangan Aplikasi

2.1.1 Rancangan Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan desain penelitian hubungan kausal (eksperimental), penulis melakukan percobaan dan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat dan penulis mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan reservasi dan CMS.

2.1.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah studi literatur yang meliputi buku-buku ilmiah, laporan penelitian, jurnal ilmiah, skripsi, serta sumber-sumber tertulis baik cetak ataupun elektronik yang berkaitan dengan objek penelitian bidang restoran maupun sistem CMS.

2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan adalah teknik analisis berorientasi objek dengan menggunakan teknik pemodelan *Unified Modeling Language (UML)*.

2.1.4 Teknik Perancangan Aplikasi

Teknik perancangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah menggunakan bahasa pemrograman PHP.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Data

Data adalah sesuatu penjelasan, keterangan maupun sesuatu yang memiliki nilai/harga bagi seseorang yang kemudian dijadikan sebagai masukan bagi sistem informasi. [1] Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. [2]

2.2.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. [3] Informasi sebagai data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga memiliki makna tertentu bagi pengguna. [4]

2.2.3 Sistem

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu. [2] Sistem merupakan sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. [5]

2.2.4 Perancangan Sistem

Analisis dan Perancangan sistem adalah suatu pendekatan yang sistematis untuk mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan-tujuan; menganalisis arus informasi dalam organisasi; serta untuk merancang sistem informasi terkomputerisasi untuk menyelesaikan masalah. [6] Perancangan sistem (*system design*) memperlihatkan bagaimana sistem tersebut akan memenuhi sasaran yang sudah ditentukan. Perancangan sistem informasi adalah keseluruhan rencana atau model untuk sistem tersebut. Setiap rancangan mewakili sebuah paduan unik dari semua komponen teknis dan organisasional. Apa yang membuat satu rancangan lebih baik

dibandingkan yang lain adalah kemudahan dan efisiensi dalam memenuhi kebutuhan pengguna didalam batasan-batasan teknis, organisasional, finansial, dan waktu. [7]

2.2.5 Perancangan Input

Ada beberapa metode dalam memasukkan (input) data, antara lain *keyboard entry*, *digitizing*, *scanning*, dan *electronic data transfer*. [8] Perancangan Input merupakan salah satu bagian yang paling penting dalam pembuatan aplikasi, karena melalui *form* ini pemakai akan berinteraksi dengan komputer. [9]

2.2.6 Perancangan Output

Perancangan Output adalah proses menghasilkan keluaran berupa satu macam output dari berbagai macam input yang merupakan hasil dari suatu proses untuk mencapai tujuan dari keberadaan sistem. [3] Perancangan *output* merupakan proses merancang keluaran informasi yang telah diproses tersebut ke orang-orang yang akan menggunakan atau kepada aktivitas yang akan menggunakan informasi tersebut. [7]

2.2.7 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan proses untuk mentransformasikan model data konseptual ke model data logika. [4] Perancangan basis data adalah mendapatkan skema basis data yang meminimalisasi terjadinya redundansi dan duplikasi data serta menjaga integritas data. [10]

2.2.8 E-Commerce

E-commerce adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau *internet*. [11] *E-commerce* adalah penggunaan jaringan komunikasi dan computer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan *internet* dan komputer dengan *browser web* untuk membeli dan menjual produk. [12]

2.2.9 Perl Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah pemrograman (interpreter) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti computer secara langsung pada saat baris kode dijalankan. [13] PHP merupakan *server-side programming*, yaitu pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. [14]

2.2.10 Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) adalah suatu aturan yang digunakan untuk melakukan pemformatan suatu elemen HTML, sehingga setiap elemen akan memiliki gaya (*style*) sendiri. [15] CSS adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS pengguna dapat menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda. [16]

2.2.11 HyperText Markup Language (HTML)

HTML adalah sebuah markup untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari halaman web. [16] HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language*, artinya bahasa ini adalah bahasa markup untuk memformat konten halaman web. Atau dengan kata lain, bahasa untuk mengatur bagaimana penampilan dan Pemformatan konten di web. [17]

2.2.12 MySQL

MySQL merupakan sebuah sistem *database* relasional, sehingga Anda dapat mengelompokkan informasi ke dalam tabel-tabel, atau grup-grup informasi yang berkaitan. Setiap tabel memuat bidang-bidang yang terpisah, yang merepresentasikan setiap bit informasi. Sebagai contoh, satu bidang dapat memuat nama depan konsumen, dan bidang lain memuat nama belakangnya. Bidang dapat memuat pelbagai tipe data, seperti teks, angka, tanggal, dan lainnya. [16] MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP. Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses database-nya sehingga mudah untuk digunakan. [18]

2.2.13 World wide web (WWW)

World wide web (WWW), sering disingkat dengan web, adalah suatu layanan di dalam jaringan internet yang berupa ruang informasi. Dengan adanya web, user dapat memperoleh atau menemukan informasi yang diinginkan dengan cara mengikuti link (hyperlink) yang disediakan di dalam dokumen yang ditampilkan oleh aplikasi web browser. [19] World wide web atau biasa disingkat WWW merupakan kumpulan situs web yang dapat diakses di internet yang berisikan semua informasi yang dibutuhkan semua pengguna internet. [18]

2.2.14 Unified Modeling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma “berorientasi objek”. Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. [20] *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.. [5]

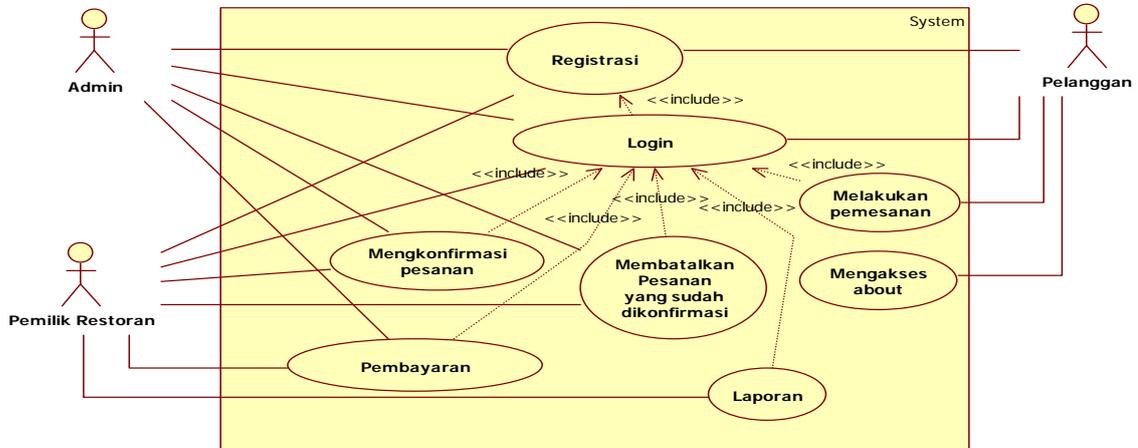
2.2.15 Content Management System (CMS)

CMS (Content Management Sistem) secara sederhana dapat diartikan sebagai: Sebuah sistem yang memberikan kemudahan para penggunanya dalam mengelola dan mengadakan perubahan isi sebuah website dinamis tanpa dibekali pengetahuan tentang hal-hal yang bersifat teknis sebelumnya. [21] CMS menyediakan

kemampuan untuk manajemen struktur dari sebuah situs, tampilan dari halaman tampilan, dan menyediakan navigasi bagi pengguna. [22]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Diagram Use Case

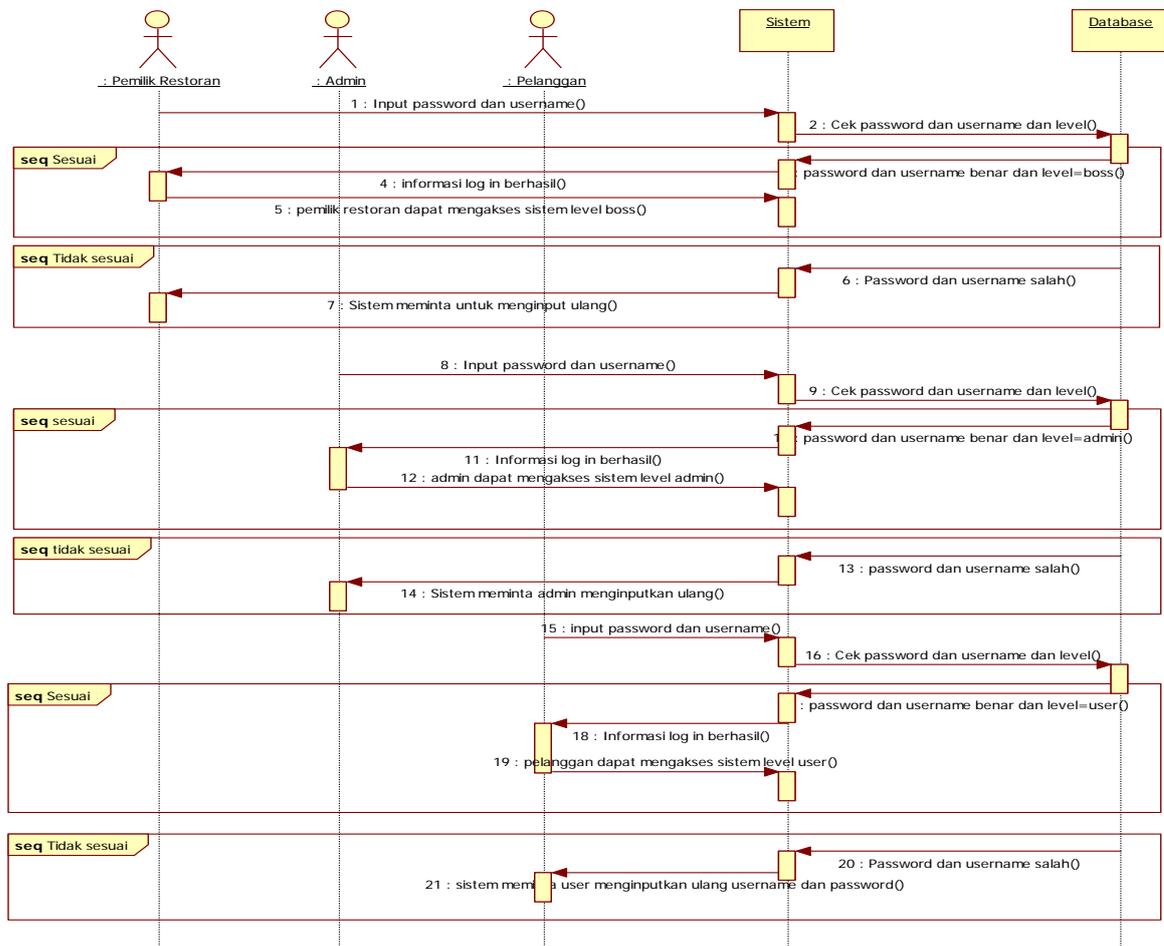


Gambar 1. Diagram Use Case

Pada Gambar 1 dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kegiatan pada aplikasi ini dibagi untuk kegiatan pemilik restoran, admin dan pengguna.

3.2 Diagram Sequence

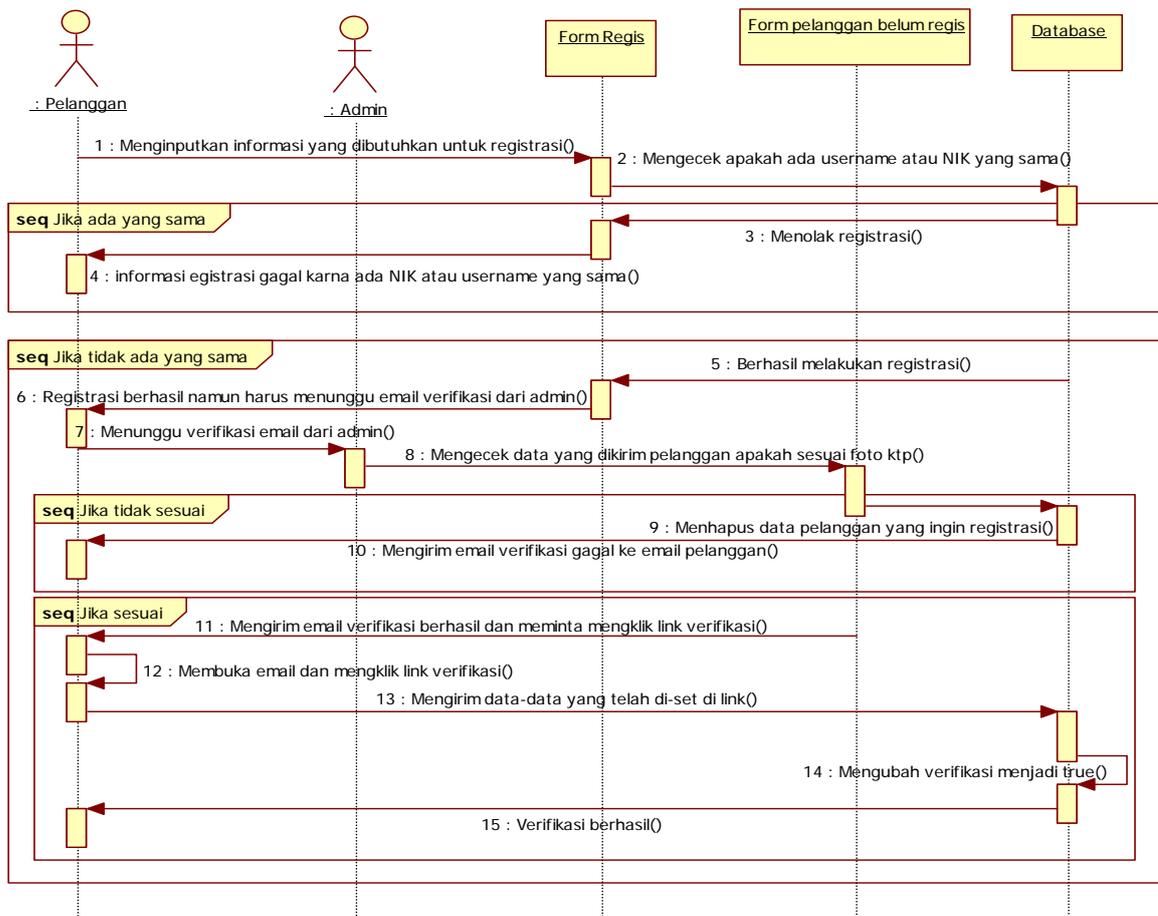
3.2.1 Diagram Sequence Log In



Gambar 2. Diagram Sequence Log In

Pada Gambar 2 dapat dilihat objek yang saling berinteraksi saat melakukan *log in* ke halaman *website* The Kings.

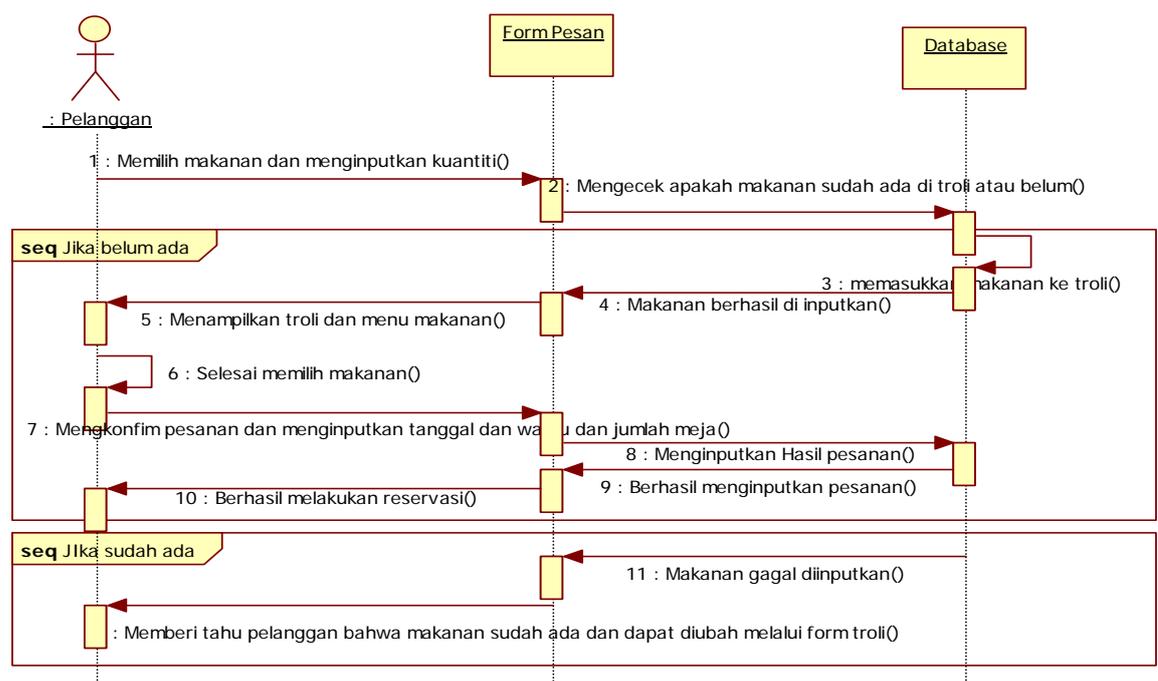
3.2.2 Diagram Sequence Registrasi



Gambar 3. Diagram Sequence Registrasi

Pada Gambar 3 dapat dilihat objek yang saling berinteraksi saat pelanggan ingin melakukan registrasi agar dapat menjadi salah satu *member* dari *website* restoran The Kings.

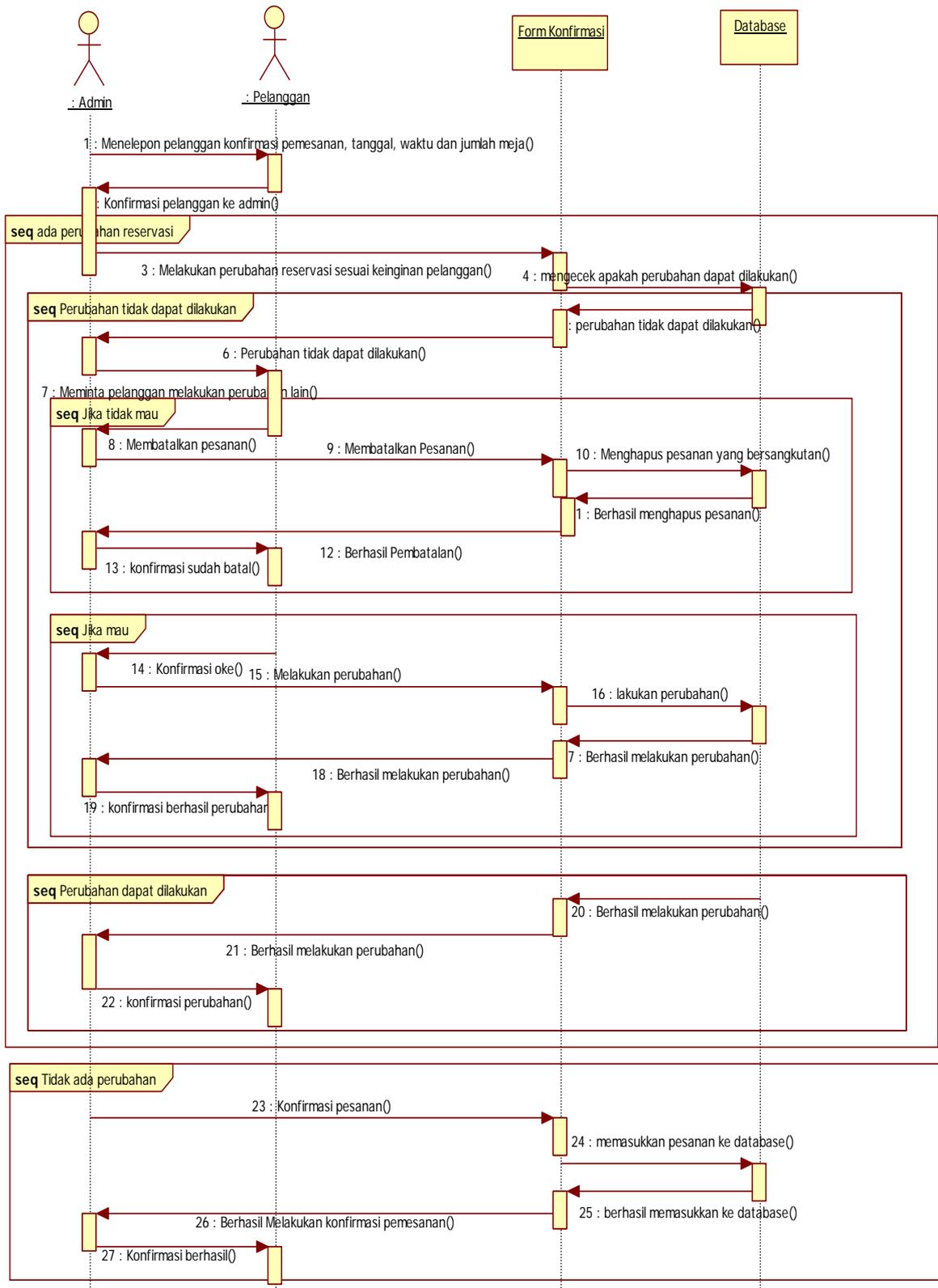
3.2.3 Diagram Sequence Pemesanan



Gambar 4. Diagram Sequence Pemesanan

Pada Gambar 4 dapat dilihat objek yang saling berinteraksi saat pelanggan ingin melakukan pemesanan menu makanan.

3.2.4 Diagram Sequence Konfirmasi Pesanan



Gambar 5. Diagram Sequence Konfirmasi Pesanan

Pada Gambar 5, dapat dilihat objek yang saling berinteraksi saat *admin* ingin melakukan konfirmasi pesanan kepada pelanggan yang bersangkutan. Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa ketika *admin* melakukan konfirmasi makanan ke pelanggan maka dapat terjadi kesepakatan reservasi atau pembatalan reservasi atau penambahan menu makanan ataupun pengurangan menu makan.

3.3 Tampilan Aplikasi Web

3.3.1 Tampilan Halaman *Index* (Halaman Log In)

Halaman *Index* adalah halaman yang paling pertama kali muncul ketika pengguna mengakses *website* restoran The Kings. Terdapat juga tombol-tombol yang memiliki kegunaan masing-masing yang telah disiapkan. Terdapat *hyperlink* di samping kanan *username* dan *password* yang berguna menampilkan halaman tertentu yang telah disiapkan. Terdapat tabel yang menampilkan menu makanan yang tersedia pada restoran.

Pada bagian *hyperlink home* digunakan untuk kembali ke halaman *Index*. *Hyperlink about* akan menampilkan halaman *about* yang telah disiapkan. Tombol *log in* untuk mengecek apakah *username* dan *password* yang diinputkan sesuai atau tidak. Tombol *sign up* digunakan untuk *user* baru melakukan registrasi.

Tuesday, 04-07-2017

Nama Menu	Harga	Deskripsi	Gambar
Burger	20000	Burger yang di bumbuhi dengan bumbu pilihan	

Copyright(c) KINGS KITCHEN BAR Designed by: Febranto

Gambar 6. Tampilan Halaman *Index*

3.3.2 Tampilan Halaman Utama Pelanggan

Tuesday, 04-07-2017

No	Nama Menu	Qty	Harga	Subtotal	Pengaturan
1	Burger	1	20000	20000	Edit Hapus

Waktu ambil(jam : menit) : - Tanggal Pengambilan(tanggal-bulan-tahun) : - - Jumlah Meja : * 1 meja = 4 orang

Nama Menu	Harga	Deskripsi	Gambar	Tindakan
Burger	20000	Burger yang di bumbuhi dengan bumbu pilihan		PESAN

Copyright(c) KINGS KITCHEN BAR Designed by: Febranto

Gambar 7. Tampilan Utama Pelanggan

Pada halaman utama pelanggan, pelanggan dapat langsung melakukan pemesanan menu makanan yang sudah tertera dengan harga. Pelanggan cukup menekan *hyperlink* pesan pada tabel menu makanan untuk memesan makanan. Setelah selesai memesan, pelanggan dapat memasukkan tanggal dan waktu reservasi. Kemudian menekan tombol pesan untuk mengirim pesanan ke *admin* restoran. Menekan tombol batal untuk mengosongkan seluruh menu makanan yang ada di troli pesanan. Terdapat tombol *log out* untuk keluar dari halaman utama pelanggan menuju ke halaman *index*. *Hyperlink* riwayat pesan untuk melihat riwayat pesanan yang belum dikonfirmasi ataupun yang sudah dikonfirmasi.

3.3.3 Tampilan Halaman Utama Pemilik Restoran

Tuesday, 04-07-2017

RESTORAN KINGS KITCHEN BAR

JLN. TEUKU UMAR NO.46



Username : kings [HOME](#)

[Logout](#)

SELAMAT DATANG DI HALAMAN PEMILIK RESTORAN

[Tampilkan Pelanggan](#)
[Verifikasi Pelanggan](#)
[Tampilkan Pelanggan Blacklist](#)
[Tampilkan Menu](#)
[Tampilkan Reservasi yang belum dikonfirmasi](#)
[Tampilkan Reservasi hari ini](#)
[Tampilkan Reservasi yang akan datang](#)
[Tampilkan Reservasi yang belum sempat dibatalkan](#)
[Laporan](#)
[Ubah Tampilan Halaman](#)

Activate Windows

Gambar 8. Tampilan Halaman Utama Pemilik Restoran

Tampilan gambar di atas adalah tampilan utama ketika pemilik restoran melakukan *log in*. Terdapat banyak *hyperlink* yang dapat digunakan. *Hyperlink* tampilkan pelanggan untuk menampilkan pelanggan yang dapat mengakses *website*. *Hyperlink* verifikasi pelanggan untuk melihat pelanggan yang ingin bergabung sebagai pelanggan. *Hyperlink* tampilkan pelanggan *blacklist* untuk menampilkan pelanggan yang pernah di-*blacklist*. *Hyperlink* tampilkan menu untuk menampilkan menu makanan. *Hyperlink* tampilkan reservasi yang belum dikonfirmasi untuk menampilkan pesanan yang baru dan belum dikonfirmasi oleh pemilik restoran ataupun *admin*. *Hyperlink* tampilkan reservasi hari ini untuk menampilkan reservasi yang akan dihidangkan pada hari ini. *Hyperlink* tampilkan reservasi yang akan datang untuk menampilkan reservasi yang akan disajikan pada hari besok atau seterusnya. *Hyperlink* tampilkan reservasi yang belum sempat dibatalkan untuk menampilkan reservasi yang melakukan pembatalan pada hari H tetapi karena ada kendala maka pembatalan belum dapat dilakukan. *Hyperlink* laporan untuk melihat laporan penjualan total ataupun penjualan per-*item* pada kategori bulan tertentu. *Hyperlink* ubah tampilan halaman untuk mengubah warna dari tabel menu makanan, troli makanan dan lain-lain.

3.3.4 Tampilan Halaman Menu Makanan

Friday, 07-07-2017

RESTORAN KINGS KITCHEN BAR

JALAN TEUKU UMAR NO.69 || NO.TELP : 0853-4791-0880



Username : kings [HOME](#)

[Logout](#)

No	Nama Menu	Harga	Deskripsi	Gambar	Status(0=tampil menu 1=tidak tampil)	Tindakan
1	Burger	20000	Burger yang di bumbuhi dengan bumbu pilihan		0	Edit

[Tambah Makanan](#)

Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Makanan

Tampilan gambar di atas adalah tampilan halaman menu yang berisikan menu apa saja yang terdapat pada restoran. Tampilan di atas dapat diakses oleh pemilik restoran atau *admin* restoran. Terdapat *hyperlink* edit untuk meng-*edit* harga, deskripsi dan lain-lain. *Hyperlink* tambah makanan untuk menambahkan menu makanan baru dari restoran.

3.3.5 Tampilan Halaman Pelanggan

Friday, 07-07-2017

RESTORAN KINGS KITCHEN BAR

JALAN TEUKU UMAR NO.69 || NO.TELP : 0853-4791-0880



Username : kings
[Logout](#)
[HOME](#)

TABEL PEMILIK / ADMIN

No	Username	Level	Pinalti	Tindakan
1	admin	admin	0	Hapus

[Tambah Pemilik / Admin](#)

TABEL PELANGGAN

No	Username	Level	Nama	E-mail	Alamat	HP	NIK	Pinalti	Tindakan
1	febrianto	user	febrianto	anto.galaxi1@gmail.com	jln. purnama no 20	081342075999	6112080502960005	0	Edit Blacklist
2	victor	user	victor	anto.galaxi1@gmail.com	jln. penjara no 20	081234556777	6112086703970003	0	Edit Blacklist

[Tambah Pelanggan](#)

Gambar 10. Tampilan Halaman Pelanggan

Tampilan gambar di atas adalah tampilan halaman tampilan pelanggan yang hanya dapat diakses oleh *level* pemilik restoran (*level* paling tinggi). Pada halaman ini, pemilik restoran dapat menambah *user* baru yang memiliki *level* pemilik restoran, *admin* dan pelanggan. Pemilik restoran dapat melakukan *blacklist* terhadap *user* yang pernah melakukan pelanggaran maupun yang tidak pernah melakukan pelanggaran. Terdapat *hyperlink edit* yang digunakan untuk meng-*edit* informasi pelanggan yang salah ataupun berubah. Terdapat *hyperlink* hapus pada tabel pemilik atau *admin* yang digunakan untuk menghapus *level* pemilik atau *admin* yang sudah tidak bekerja pada restoran.

3.3.6 Tampilan Halaman Laporan

Friday, 07-07-2017

RESTORAN KINGS KITCHEN BAR

JALAN TEUKU UMAR NO.69 || NO.TELP : 0853-4791-0880



Username : kings
[Logout](#)
[HOME](#)

LAPORAN PENJUALAN PER ITEM

*Kosongkan semuanya jika ingin melihat detail seluruh barang dari tanggal awal sampai sekarang

Penjualan Item :

Dari Tanggal(tanggal-bulan-tahun) : - -

Sampai Tanggal(tanggal-bulan-tahun) : - -

[Kembali](#)

Gambar 11. Tampilan Halaman Laporan

Tampilan gambar di atas adalah tampilan halaman laporan yang ditampilkan khusus untuk *level* pemilik restoran. Dapat dilihat pada gambar di atas, pemilik restoran dapat melihat penjualan *item* tertentu (jenis makanan tertentu) dengan kategori tanggal tertentu. Jika pemilik memilih jenis item burger, dimulai dari tanggal

20-02-2017 sampai tanggal 20-02-2018 maka akan menampilkan jumlah penjualan burger dari tanggal 20 bulan februari tahun 2017 sampai tanggal 20 bulan februari tahun 2018. *Hyperlink* kembali untuk kembali ke halaman utama pemilik restoran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan dari bab-bab sebelumnya serta hasil perancangan aplikasi reservasi restoran The Kings dengan web berbasis CMS, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi web reservasi restoran The Kings berbasis CMS yang dirancang dapat memperlihatkan menu makanan apa saja yang ada di restoran The Kings dan tampilan utama pelanggan dapat diakses oleh pelanggan yang sudah diverifikasi oleh pemilik restoran maupun *admin* restoran sehingga dapat melakukan reservasi *online* tanpa harus datang ke restoran.
- b. Aplikasi web reservasi restoran sudah mampu menerapkan CMS yaitu dapat mengubah *content* (isi) dari menu, warna tabel menu, warna tabel troli, warna *background* alamat dan logo, dan warna background dari *login*, *home*, *about*.
- c. Aplikasi web reservasi restoran sudah dapat memberi hak kepada pemilik restoran dan *admin* untuk menambah menu makanan baru maupun mengganti menu makanan yang ada dan memberikan status tampil atau tidaknya suatu makanan di halaman utama *user* yang belum *log in* maupun yang sudah melakukan *log in*.
- d. Aplikasi web reservasi restoran yang dirancang telah dapat berjalan secara online pada web browser yang dilengkapi dengan dukungan koneksi internet.

5. SARAN

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi reservasi restoran The Kings dengan web berbasis CMS serta kesimpulan-kesimpulan yang telah dipaparkan di atas. Adapun berbagai saran yang dapat disampaikan oleh penulis, yaitu:

- a. Aplikasi reservasi restoran The Kings dengan web berbasis CMS ini dapat dikembangkan dengan antarmuka yang lebih baik dan tampilan lebih menarik.
- b. Aplikasi reservasi restoran The Kings dengan web berbasis CMS ini dapat dikembangkan lagi dengan penambahan fasilitas keamanan yang lebih baik.
- c. Aplikasi reservasi restoran The Kings dengan web berbasis CMS ini dapat dikembangkan lagi dengan penambahan fitur CMS yang lain seperti tiap pelanggan dapat mengatur sendiri warna tampilan halaman utama nya ataupun warna dari isi-isi per tabelnya agar lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan berupa bimbingan, petunjuk, data, saran maupun dorongan moril dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademika STMIK Widya Dharma Pontianak, kepada keluarga, beserta teman tercinta yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan selama penulis menjalani studi hingga selesainya penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mardi. (2010). Sistem Informasi Akuntansi. Ghalia Indonesia. Bogor.
- [2] Fathansyah. (2012). Basis Data. Informatika. Bandung
- [3] Puspitawati, Lilis. dan Sri Dewi Anggadini. (2011). Sistem Informasi Akuntansi. Edisi 1. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [4] Nugroho, Adi. (2011). Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data. Edisi 1. Andi. Yogyakarta.
- [5] Yasin, Verdi. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek. Edisi asli. Mitra Wacana Media. Jakarta.
- [6] Kendall, Kenneth E, dan Julie E. Kendall. (2010). Analisis dan Perancangan Sistem. Edisi 5. Indeks. Jakarta.
- [7] Laudon, Kenneth C. dan Jane P. Laudon. (2011). Sistem Informasi Manajemen. Edisi bahasa Indonesia. Edisi Kesepuluh. Salemba Empat. Jakarta.
- [8] Irwansyah, Edy. (2013). Prinsip dasar dan Pengembangan Aplikasi. Digibooks. Yogyakarta.
- [9] Yakub. (2012). Pengantar Sistem Informasi. Edisi 1. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- [10] Hidayatullah, Priyanto. (2012). Visual Basic .NET. Informatika. Bandung.
- [11] Wong, Jony. (2010). Internet Marketing for Beginners. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [12] Kotler, Philip dan Kevin L. Keller. (2012). Marketing Management. Pearson Education. New Jersey.
- [13] Sibero, Alexander F.K. (2011). Kitab Suci Web Programming. Elex Media Komputindo. Yogyakarta.
- [14] Abdulloh, Rohi. (2015). Web Pemrograman is Easy. Elex Media Komputindo. Jakarta

- [15] Sidik, Betha. (2011). JavaScript. Informatika. Bandung.
- [16] Sianipar, R.H., (2015). HTML 5 & CSS 3 Belajar Dari Kasus. Informatika. Bandung.
- [17] Winarno, Edy, Ali Zaki dan SmitDev Community. (2013). Buku sakti pemrograman PHP. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [18] Arief, M. Rudyanto. (2011). Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL. Andi. Yogyakarta.
- [19] Raharjo, Rudi. (2011). Belajar Pemrograman Web: Panduan Mudah untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Praktisi. Modula. Bandung
- [20] Nugroho, Adi. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP. Andi. Yogyakarta.
- [21] Sulistiyono, Ranto P., dkk. (2013). Website Development Using CMS. Nuansa Cendekia. Bandung.
- [22] Shaikh, Sadique dan Vasundhara Fegade. (2012). 'Modeling Essential of Content Management System (CMS) for Web-Based MIS Application', vol. 1 no.3, pp 132, tersedia dalam http://www.journalofsciences-technology.org/archive/2012/march_vol_1_no_3/1332751325943481.pdf, diakses pada tanggal 17 Desember 2017.