

Perancangan Sistem Pemesanan dan Pembayaran pada Cafe The T-Co Berbasis Client Server

Rio Hendrawan

Universitas Sains dan Teknik Komputer

Korespondensi penulis: enlutfiani8@gmail.com

Abstract. *The use of the ordering and payment system at The T-Co cafe still uses a manual method. In ordering, they still use plain paper notes and in payment, the addition still uses a calculator. The manual system that has been running is considered less than optimal in providing services and makes it difficult for employees to compile daily and monthly reports. Therefore, a computerized information system based on a client server is needed to process orders and payments automatically so as to produce fast, precise, and accurate information.*

In the development of the ordering and payment system at The T-Co cafe, it was created using Microsoft Visual Basic 6.0 with MySQL as its database server, and using a star topology for the implementation of its client server network.

With this software, employees no longer need to make notes or calculate prices manually, because the price calculation will appear automatically, and make it easier for the owner to obtain reports. Reports will be automatically accessed from computers connected to the LAN, and without having to wait for employees to compile reports as is the case in the system that is already running.

Keywords: *Ordering System, Payment, Client Server*

Abstrak. Sistem pemesanan dan pembayaran pada café The T-Co masih menggunakan cara manual. Dalam pemesanan masih menggunakan catatan kertas biasa dan dalam pembayaran penjumlahan masih menggunakan kalkulator. Manualnya sistem yang telah berjalan dirasa kurang maksimal dalam memberikan pelayanan dan membuat karyawan kesulitan untuk menyusun laporan harian, maupun bulanan. Oleh karena itu dibutuhkan sistem informasi yang terkomputerisasi berbasis client server untuk memproses pemesanan dan pembayaran secara otomatis sehingga menghasilkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat.

Dalam pengembangan sistem pemesanan dan pembayaran pada café The T-Co ini dibuat dengan menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dengan MySQL sebagai database server-nya, dan menggunakan topologi star untuk penerapan jaringan client server-nya.

Dengan perangkat lunak ini karyawan tidak perlu lagi membuat nota ataupun menghitung harga secara manual, karena penghitungan harga akan otomatis muncul, serta memudahkan pemilik dalam memperoleh laporan. Laporan akan otomatis diakses dari komputer yang terhubung LAN, serta tanpa harus menunggu karyawan untuk menyusun laporan seperti yang terjadi di sistem yang telah berjalan.

Kata Kunci: Sistem Pemesanan, Pembayaran, *Client Server*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan

adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dan sebagainya) kepada orang lain”. Setiap hari transaksi pembayaran selalu terjadi, pembayaran-pembayaran ini terjadi karena adanya bermacam-macam transaksi ekonomi seperti jual beli barang dan jasa.

Cafe The T-Co yang beralamatkan di Jl. Banaran No.9 Gunungpati merupakan sebuah jenis usaha yang menjual makanan dan minuman dalam bentuk Cafe atau Resto yang pertama di wilayah tersebut. Dibuktikan dengan jumlah transaksi yang tercatat setiap harinya mencapai 30-40 pesanan dalam bentuk nota. Dalam satu nota terdapat minimal 5 jenis makanan dan minuman yang dipesan dari setiap pelanggan. Biasanya setiap meja diisi oleh 3-5 pelanggan dan tidak jarang pula sampai 10 pelanggan dengan pesanan yang berbeda-beda. Pada kenyataannya sistem transaksi yang digunakan masih standar terutama pada bagian pemesanan dan pembayaran. Pendapatan atau omset yang setiap hari rata-rata Rp. 2.000.000 sampai Rp. 3.000.000 dirasa berat jika masih tetap menggunakan sistem yang manual, dengan hanya 10 orang karyawan. 1 orang di kasir, 2 orang di Bar, 2 orang menjadi waiters, dan 5 orang di kitchen. Hal ini dirasa kurang efektif dan efisien terutama dibagian kasir. Kesalahan hitung pada total transaksi dan kembalian oleh karyawan pun sering tidak bisa dihindari karena penghitungan masih manual menggunakan kalkulator. Pelanggan juga kadang merasa kecewa disaat kasir melakukan kesalahan penghitungan dan harus melakukan penghitungan ulang.

Kendala lain yang dihadapi Cafe The T-Co adalah memisahkan pemesanan antara makanan dan minuman yang terutama ditujukan pada Bar dan Kitchen. Disini kertas orderan dari waiters masih menjadi satu antara pesanan makanan dan minuman, sedangkan pemisahan yang dilakukan hanya berupa tanda centang yang kadang sering terlewatkan, sehingga pesanan ada yang tidak sampai ke pelanggan. Setiap hari kasir harus mengerjakan laporan harian secara manual. Manualnya sistem yang telah berjalan membuat karyawan kerepotan untuk menyusun laporan harian, maupun bulanan. Karyawan memerlukan waktu yang tidak singkat untuk mengumpulkan seluruh nota transaksi pada periode tertentu guna digabungkan dan disusun menjadi laporan yang harus segera diserahkan kepada pimpinan untuk membantu pimpinan dalam pengambilan keputusan dalam menentukan penjualan kedepannya. Belum lagi jika terdapat nota yang tercecer, rusak, hilang ataupun terkena air atau kotoran, pekerjaan karyawan dalam menyusun laporan menjadi semakin berat dan lama. Faktor kelelahan, kehilangan data, banyaknya nota yang harus disusun secara konvensional yang membutuhkan ketelitian dan konsentrasi tinggi untuk menyusun laporan menyebabkan sering terjadi keterlambatan dan kesalahan dalam menyusun laporan yang dibutuhkan pimpinan. Cara yang bisa digunakan untuk mempermudah pekerjaan dan meminimalisir kesalahan adalah dengan menempatkan komputer di Bar dan di Kitchen. Fungsi komputer tersebut adalah untuk memberikan informasi atau data

pesanan dari pelanggan kepada karyawan yang ada di Bar dan di Kitchen yang telah di input oleh kasir. Data yang telah diinput oleh kasir secara otomatis akan keluar, jika pesannya minuman maka akan keluar dikomputer Bar dan jika pesannya makanan akan otomatis keluar dikomputer Kitchen. Kasir sebagai penyedia data bertugas untuk memberikan informasi pesanan kepada karyawan dan informasi jumlah harga yang harus dibayar oleh pelanggan.

Untuk itu penulis mengusulkan solusi pada penelitian ini yaitu dengan membuat perancangan sistem pemesanan dan pembayaran yang masih manual ke pengolahan berbasis sistem yang terkomputerisasi berupa perangkat lunak yang terintegrasi dengan client server, yang diharapkan dapat membantu karyawan dalam melayani konsumen dan pemilik dalam menjalankan bisnisnya. Di dalam aplikasi ini sudah tersimpan harga dari makanan dan minuman yang secara otomatis keluar pada saat pembayaran konsumen berupa total transaksi dan sisa kembalian, sehingga memudahkan proses pembayarannya.

Hal yang lain adalah pemisahan orderan ke divisi yang berbeda yaitu Kitchen dan bar. Hal ini sangat membantu mempercepat pesanan karena tidak tercampurnya pesanan makanan dan minuman menjadi dalam 1 kertas order dari pelayan sehingga mempercepat proses produksi tanpa harus meneliti atau mengecek satu persatu antara makanan dan minuman. Lain dari pada itu sistem nantinya akan ada fitur pengaturan hak akses pengguna, sehingga apa yang dikerjakan bagian masing-masing bisa lebih sistematis dan terarah. Dengan perangkat lunak ini karyawan tidak perlu lagi membuat nota ataupun menghitung harga secara manual, karena penghitungan harga akan otomatis muncul, serta memudahkan pemilik dalam memperoleh laporan. Laporan akan otomatis diakses dari komputer yang terhubung LAN, serta tanpa harus menunggu karyawan untuk menyusun laporan seperti yang terjadi di sistem yang telah berjalan.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, permasalahan yang teridentifikasi dari Cafe The T-Co adalah sebagai berikut :

1. Kesalahan hitung yang terkadang terjadi untuk total transaksi dan nominal kembalian yang dilakukan oleh karyawan dikarenakan pengolahan masih manual.
2. Terjadinya kesulitan dalam pemisahan pemesanan antara makanan dan minuman di divisi yang berbeda karena sistem masih manual.

3. Penyusunan laporan harian maupun bulanan yang dilakukan oleh karyawan sering mengalami keterlambatan dikarenakan merekap lembar nota-nota transaksi secara manual.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat desain sistem untuk menggantikan sistem lama ke sistem baru dengan otomasi penghitungan harga secara komputerisasi pada bagian pemesanan dan pembayaran?
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem pengolahan data yang terkomputerisasi sehingga penyampaian data pesanan di bagian makanan dan minuman bisa dilakukan secara up to date?
3. Bagaimana merancang dan membangun sistem pengolahan data yang terkomputerisasi sehingga dalam penyajian laporan bisa dilakukan secara cepat dan akurat.

Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok masalah yang ditentukan, maka batasan pada penyusunan skripsi ini diberikan sebagai berikut :

1. Perangkat lunak berbasis client server ini hanya akan digunakan khusus untuk Cafe The T-Co.
2. Perangkat lunak Cafe The T-Co melakukan pengolahan data terhadap data barang, data pemesanan dari konsumen, serta data pembayaran dari konsumen. Laporan yang dihasilkan oleh perangkat lunak ini adalah daftar harga barang dan laporan pembayaran.
3. Untuk bahasa pemrograman menggunakan Microsoft Visual Basic 6.0 dengan MySQL sebagai database server-nya.
4. Menggunakan topologi star untuk penerapan jaringan client server-nya.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang sistem pemesanan dan pembayaran ke sistem berbasis komputer dengan penghitungan yang serba otomatis.
2. Merancang sistem lama ke sistem baru berbasis komputer dengan jaringan LAN bisa dipastikan penyampaian informasi pesanan makanan dan minuman bisa lebih dikontrol ke bagian Kitchen dan Bar, walaupun di divisi yang berbeda.
3. Membangun perangkat lunak pemesanan dan pembayaran di Cafe The T-Co untuk membantu dalam melakukan pendataan barang, pendataan pesanan, pendataan pembayaran, serta menghasilkan laporan harian atau bulanan yang dibutuhkan oleh pimpinan.

Manfaat Penelitian

Adapun penulisan penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada Cafe The T-Co untuk memanfaatkan teknologi informasi yang lebih efektif untuk mendukung dan memajukan bisnis yang dijalankan Cafe The T-Co.

2. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi Peneliti, Mendapat pengalaman dan menambah pengetahuan secara nyata dan membandingkan antara teori dan praktek secara langsung yang telah diperoleh selama menempuh studi di STEKOM Semarang dan menambah pengetahuan dalam pembuatan program aplikasi.

2. LANDASAN TEORI

Pengertian Sistem

Pengertian sistem menurut Oetomo dkk (2006) adalah “sekumpulan elemen yang saling berhubungan dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk menyelesaikan satu tujuan yang spesifik atau menjalankan seperangkat fungsi”. Sedangkan menurut Jogiyanto (2005) suatu system dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau sub sistem yang berinteraksi untuk mencapai tujuan”.

Dari beberapa definisi menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa sebuah sistem merupakan suatu jaringan kerja yang terdiri dari bagian-bagian atau prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan saling berkaitan berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Microsoft Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan sebuah bahasa pemrograman yang menawarkan Integrated Development Environment (IDE) visual untuk membuat program perangkat lunak berbasis sistem operasi Microsoft Windows dengan menggunakan model pemrograman (COM), Visual Basic merupakan turunan bahasa pemrograman BASIC dan menawarkan pengembangan perangkat lunak komputer berbasis grafik dengan cepat. Beberapa bahasa skrip seperti Visual Basic for Applications (VBA) dan Visual Basic Scripting Edition (VBScript), mirip seperti halnya Visual Basic, tetapi cara kerjanya yang berbeda (Tim penerbit Andi, 2012).

MySQL

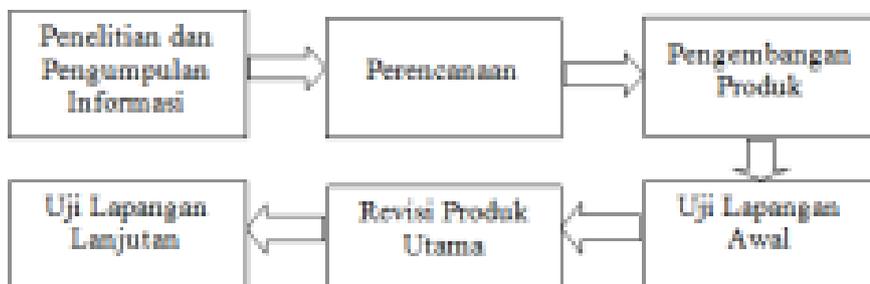
MySQL menurut Kustiyahningsih, Y dan Anamisa (2011), adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah. Menurut Wahana Komputer (2010), MySQL adalah database server open source yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat software database ini banyak digunakan oleh praktisi untuk membangun suatu project. Adanya fasilitas API (Application Programming Interface) yang dimiliki oleh MySQL, memungkinkan bermacam-macam aplikasi Komputer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL. MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multiuser (banyak pengguna). Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa query (permintaan) standar SQL. SQL adalah suatu bahasa permintaan terstruktur, SQL telah distandarkan untuk semua program pengakses database. Untuk menambah, mengakses, dan

memproses data yang disimpan dikomputer, diperlukan sistem manajemen database seperti MySQL. MySQL dapat digunakan pada berbagai platform sistem operasi.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dilakukan dengan pendekatan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang dapat diuraikan sebagai berikut :

Model pengembangan diperlukan sebagai dasar pengembangan produk yang mengacu pada model Research and Development (R&D) dari Borg and Gall. Model R&D merupakan model rancangan pengembangan desain yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk. Pemilihan model Borg and Gall berdasarkan pertimbangan pada model pengembangan yang sudah tersusun dan terprogram dengan langkah – langkah persiapan dan perencanaan yang teliti. Langkah - langkah yang dilakukan dalam skripsi ini menggunakan pendekatan model pengembangan R & D yang hanya mengadopsi 6 (enam) tahapan saja sebagai berikut : (a) penelitian dan pengumpulan informasi, (b) perencanaan, (c) pengembangan produk, (d) uji lapangan awal, (e) revisi produk utama, (f) uji lapangan lanjutan



Gambar 2.9 : Model Pengembangan R & D

Sumber : Educational Research Borg and Gall (2003)

Keterangan gambar:

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan pengumpulan informasi)
 - a) Penulis melakukan observasi langsung di Cafe The T-Co yang beralamatkan di Jl. Banaran No.9 Gunungpati dan melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang

terkait untuk menemukan masalah yang berkaitan dengan pengolahan data pembayaran biaya operasional sekolah. Penulis juga melakukan koleksi literature yang terkait dengan permasalahan tersebut, salah satunya dengan pencarian jurnal sebagai kajian yang relevan.

- b) Menyusun kajian teori tentang Perancangan Sistem Pemesanan Dan Pembayaran Pada Cafe The T-Co Berbasis Client Server, Bahasa Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0, Database MySQL dan sistem jaringan Client server.
- c) Menyusun kerangka pemikiran untuk memecahkan masalah yang diprogramkan berdasar teori dan pengembangannya.

2. *Planning* (Perencanaan)

- a) Menyusun gambaran rancangan sistem berupa Basis Data, Normalisasi, Diagram Konteks, Flowchart, DFD, ERD, user interface, perancangan database serta perancangan form-form tampilan input dan output yang akan digunakan aplikasi tersebut.
- b) Menyusun desain rancang bangun dengan menggunakan aplikasi Microsoft Visual Basic 6.0.
- c) Melakukan validasi produk rancang bangun minimal oleh pembimbing skripsi.

3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan produk)

Mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Produk bisa berupa algoritma, desain program dan model program. Melakukan penelitian dengan menggunakan metode Prototyping. Pembuatan Prototype dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Tahap mengidentifikasi kebutuhan pemakai.

Melakukan penelitian di Cafe The T-Co yang beralamatkan di Jl. Banaran No.9 Gunungpati untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dengan cara :

- 1) Mengamati secara langsung sistem kerja pada bagian pemesanan dan pembayaran Cafe The T-Co yang beralamatkan di Jl. Banaran No.9 Gunungpati, termasuk sistem yang digunakan pada saat ini, aliran informasi, prosedur pembayaran biaya operasional sekolah, kelemahan-kelemahan dari sistem yang ada dan sebagainya.

- 2) Melakukan wawancara dengan petugas bagian pemesanan dan pembayaran Cafe The T-Co yang beralamatkan di Jl. Banaran No.9 Gunungpati guna memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk memperoleh gambaran spesifikasi produk yang diharapkan.
- 3) Melakukan studi literatur guna mendapatkan teori-teori utama yang menunjang dalam rancang bangun sistem.
- 4) Memilih metode penyelesaian yang tepat berdasar pengamatan dan keinginan calon user dengan mempertimbangkan biaya yang murah dan teknologi yang sesuai untuk diterapkan.

b) Tahap Membangun

Pada tahap ini penulis akan mulai dengan perancangan spesifikasi sistem, perancangan perangkat lunak dengan alat bantu perancangan seperti :

- 1) Merancang detail sistem.

Untuk memberikan sistem yang terancang secara rapi dapat menggunakan Flowchart, DFD, ERD, dan perancangan database serta perancangan form-form tampilan input dan output dan perancangan fisik jaringan Client-Server.

- 2) Membuat program

Pembuatan source code dengan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0 menggunakan database MySQL.

- c) Tahap Pengujian

Pengujian prototype dilakukan dengan menggunakan sebuah komputer, yaitu memberi kesempatan pada validator pakar untuk melakukan pengujian dan memberikan masukan-masukan apabila prototype yang dibuat masih ditemukan kekurangan/kelemahan oleh pakar dan prototype akan direvisi sesuai kekurangan yang ada, kemudian diujikan kembali sampai dinyatakan lulus uji validasi oleh pakar. Pengujian kedua dilakukan di tempat penelitian, yaitu uji validasi dilakukan oleh personil yang ditunjuk oleh Cafe The T-Co yang beralamatkan di Jl. Banaran No.9 Gunungpati. Apabila masih

ditemukan kelemahan/kekurangan dari hasil pengujian, maka akan diperbaiki sampai dinyatakan lulus uji.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a) Identifikasi masalah

Pada tahap ini penulis mengidentifikasi masalah yang ada dalam sistem transaksi pesan bayar pada Cafe The T-Co Semarang dengan melakukan wawancara secara langsung, berikut temuan masalah yang penulis identifikasi :

Kesalahan hitung yang terkadang terjadi untuk total transaksi dan nominal kembalian yang dilakukan oleh karyawan dikarenakan pengolahan masih manual. Terjadinya kesulitan dalam pemisahan pemesanan antara makanan dan minuman didivisi yang berbeda karena sistem masih manual. Penyusunan laporan harian maupun bulanan yang dilakukan oleh karyawan sering mengalami keterlambatan dikarenakan merekap lembar nota-nota transaksi secara manual.

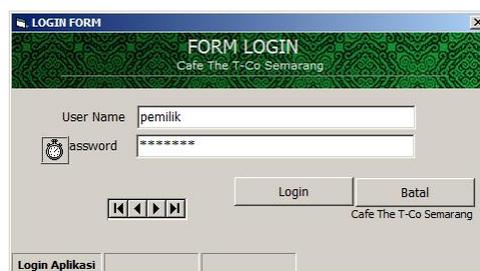
b) Identifikasi Perangkat system

Peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan desain sistem informasi penjualan pada Cafe The T-Co Semarang adalah :

- a. Identifikasi Perangkat Keras (Hardware)
- b. Perangkat Lunak (Software)
- c. Evaluasi / Uji Coba Produk

Hasil Pengembangan

1. Desain Form Login



The image shows a screenshot of a web-based login form. The title bar of the browser window reads 'LOGIN FORM'. The page header features a green patterned background with the text 'FORM LOGIN' and 'Cafe The T-Co Semarang'. The main content area contains two input fields: 'User Name' with the value 'pemilik' and 'Password' with masked characters '*****'. Below the password field is a small icon of a clock. To the right of the input fields are two buttons: 'Login' and 'Batal'. At the bottom of the form, there is a 'Login Aplikasi' button and a footer with the text 'Cafe The T-Co Semarang'. Navigation arrows are visible below the password field.

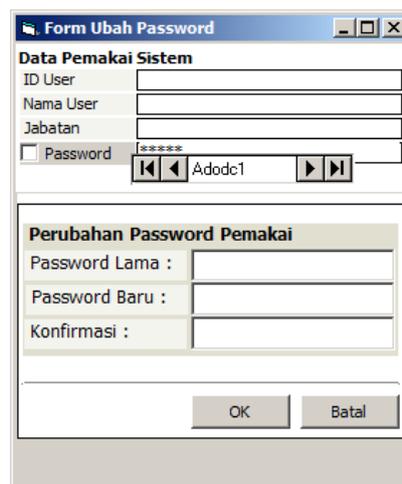
2. Desain Form Menu Utama Program



3. Desain Form Petugas



4. Desain Form Ubah Password



5. Desain Form Master Barang

PENDATAAN MASTER BARANG
Cafe The T-Co Semarang

Kode Barang: Text1
Nama Barang: Text1
Jenis Barang: Text1
Satuan: Text1
Harga Jual: Text1
Stok: Text1

Kode Barang	Nama Barang	Satuan	Harga Beli	Harga Jual	Stok

Baru Simpan Edit Hapus Batal Keluar

6. Desain Form Pesanan

PESANAN PELANGGAN
Cafe The T-Co Semarang

No. Order: Text1
Tanggal: Text2
No. Meja: cmbMeja
Kode Pelanggan: cmbKodePelanggan
Nama Pelanggan: Label1
Alamat: Label2
Kode Barang: cmbKodeBarang
Nama Barang: Label3
Harga: Label4 Stok Label5
Jumlah Order: Text1
Total: Label6

Kode Barang	Nama Barang	Harga	QTY	Total

Total harga: Label7

Baru Simpan Batal Keluar

7. Desain Form Transaksi Jual

PENDATAAN TRANSAKSI PENJUALAN BARANG
Cafe The T-Co Semarang

No. Pelajar: Text1
Tanggal: Text2
Cara Jual: Langsang / Dari Order / No. Order / Kembali / Tanggal Order
No. Meja: Text1
Kode Pelanggan: cmbKodePelanggan
Nama Pelanggan: Label1
Alamat: Label2
Kode Barang: cmbKodeBarang
Nama Barang: Label3
Harga: Label4 Stok Label5
Jumlah beli: Text1
Total: Label6

Kode Barang	Nama Barang	Harga	QTY	Total

Total: Label7
Bayar: Text1
kembali: Label8

Baru Simpan Batal Keluar

8. Desain Form Laporan Barang

LAPORAN DATA BARANG
Cafe The T-Co Semarang

Impikan Data Berdasarkan Kriteria
 Tampilkan Semua Data

Tampilkan berdasarkan kriteria
cmbField like Text1

Tampilkan
Print
Keluar

Kode Barang	Nama Barang	Jenis Barang	Satuan	Harga Jual	Stok

Baru Simpan Batal Keluar

The screenshot shows a data report window with the following structure:

Laporan Data Barang Cafe The T-Co Semarang					
No dan NP Mngaman Tanggal Cetak: 16/1/17					
Kode Brg	Nama Brg	Jenis Brg	Satuan	Harga Jual	Stok
KODE_BARA	NAMA_BA	JENIS	SATUAN	HARGA_JUAL	STOK
Label 1					
Label 2					
Total					
				SUBHARGA_JUA	SUBSTOK

9. Desain Form Laporan Jual Barang

The form includes a transaction period selection area with 'Preview', 'Print', and 'Keluar' buttons. Below is a large table area for data entry. At the bottom, there is a summary section:

Total:	Harga	Jumlah	Total
	0	0	0

Navigation buttons: CAPS, NUM, INS.

10. Rancangan Form Laporan Order Barang

The form features a transaction period selection area with radio buttons for 'Semua', 'Sudah diambil', and 'Belum diambil'. It includes 'Preview', 'Print', and 'Keluar' buttons. A large table area is provided for data entry. Summary buttons: CAPS, NUM, INS.

The screenshot shows a data report window with the following structure:

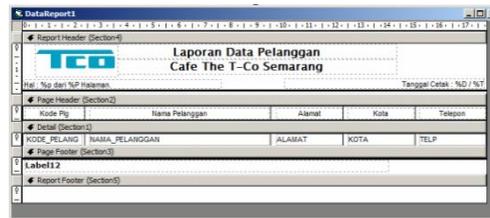
Laporan Data Order Barang Cafe The T-Co Semarang								
No dan NP Mngaman Tanggal Cetak: 16/1/17								
No. Order	Tgl	Kode Brg	Nama Brg	Kode Barang	Nama Brg	Harga Jual	Jumlah	Total
KD_ORDER	TANGGAL_ORD	KODE_BELA	NAMA_PELANGGAN	KODE_BARA	NAMA_BA	HARGA_JUAL	JUBA	TOTAL
Label 1								
Label 2								
Total								
				SUBHARGA_ID	SUBJUAL	SUBTOTAL		

11. Rancangan Form Laporan Data Pelanggan

The form includes a section for 'Tampilkan Data Berdasarkan Kriteria' with radio buttons for 'Tampilkan Semua Data' and 'Tampilkan berdasarkan kriteria'. It features a 'cmbField' dropdown, a 'Like' text input, and 'Tampilkan', 'Print', and 'Keluar' buttons. Below is a table for customer data:

Kode Pelanggan	Nama Pelanggan	Alamat	Kota	Telep

Navigation buttons: CAPS, NUM, INS.



12. Rancangan Form Nota Pembayaran

TCo		Nota Jual Cafe The T-Co Semarang		
Tanggal Cetak : 17 September 2018 / 9:09:02				
No Nota:	No Meja: 1			
Tanggal:	Kd. Plg: P1/UMUM			
Kode	Nama	Harga	Qty	Total
MN4	Jus Jambu	7000	1	7000
MK7	Potato Wedges	14000	2	28000
Grand Total				35.000
Bayar				50.000
Kembali				15.000
Dicetak Oleh : ila/ Kasir				

13. Rancangan Form pesan makanan dan minuman

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasar hasil pembahasan analisis dan perancangan pembuatan Perancangan Sistem Pemesanan dan Pembayaran pada Cafe The T-Co Berbasis Client Server pada bab-bab sebelumnya dan telah dilakukan pelaksanaan uji coba dapat ditarik kesimpulan bahwa Perancangan Sistem Pemesanan dan Pembayaran pada Cafe The T-Co Berbasis Client Server dapat membantu mempermudah pekerjaan karyawan dalam memisahkan antara pesanan minuman di Bar dan pesanan makanan di Kitchen. Serta informasi pesanan dari pelanggan dan laporan dapat lebih cepat didapatkan.

Keterbatasan Produk

Produk yang telah dihasilkan tidaklah sempurna, masih ada kekurangan disana sini, keterbatasan produk dari penelitian ini adalah :

1. Perlu adanya pembaharuan password secara berkala untuk keamanan sistem dan data.
2. Perlu orang IT yang bertugas mengelola sistem dan merawat sistem.

Saran

Berdasarkan keterbatasan produk diatas, maka Penulis memberikan saran yaitu :

1. Pembaharuan password secara berkala agar dilakukan untuk menjaga privasi data yang dimiliki Cafe The T-Co.
2. Café The T-Co dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju dengan cara menyediakan tablet berisi daftar menu agar pelanggan dapat memilih pesanannya secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R. 2003. Educational Research: An Introduction 7th Ed. New York : Pearson Education Inc.
- Gutsy. 2015. "Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Restoran Berbasis Mobile". Jurnal Sistem Komputer. Tersedia di <http://jurnal.stmikpontianak.ac.id>>file
- Jamaliah. 2011. "Sistem Informasi Akademik Berbasis Client Server, Studi Kasus: Madrasah Tsanawiyah An-Nizhamiyyah Cileungsi". Jurnal Sistem Komputer. Tersedia di <http://repository.uinjkt.ac.id>>jamaliah.
- Jogiyanto. 2005. Analisis dan Desain Sitem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kurniawan, Hidayat Siddiq. 2012. "Program Aplikasi Pemesanan Menu Pada "Im Café N Coffee" Menggunakan Bahasa Pemrograman Java Berbasis Android, PHP dan MYSQL". Jurnal Sistem Komputer. Tersedia di <http://publication.gunadarma.ac.id>>bitstream

- Kusrini dan Andri Koniyo. 2007. Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akutansi dengan Visual Basic & Microsoft SQL Server. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kustiyaningsih, Y dan Anamisa, D.R. 2011. Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & My SQL (Edisi Pertama). Yogyakarta: Graha Ilmu
- Milady, Reza. 2008. "Perancangan Sistem Pemesanan Berbasis Web Pada CV. Hanif Niaga Group". Jurnal Sistem Komputer. Tersedia di <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream>.
- McLeod, Raymond, Jr & Schell, George P. 2008. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 10, Terjemahan oleh Ali Akbar Yulianto dan Afia R Fitriati. Jakarta : Salemba Empat
- O'Brain, James. 2005. Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis dan Manajerial. Jakarta: Salemba Empat.
- Oetomo, Dharma dkk. 2006. Konsep dan Aplikasi Pemrograman Client Server dan Sistem Terdistribusi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Saputra, Angga Adhe. 2014. "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Client Server Di SD Negeri 1 Jumo". Jurnal Sistem Komputer. Tersedia di <http://download.portalgaruda.org>.
- Sari, Yunita, dkk. 2013 . "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Ketty Berbasis Client Server Dengan Platform Android". Jurnal Sistem Komputer . Tersedia di <http://eprints.mdp.ac.id>.
- Sirait, Revol. 2010. Pengertian Informasi (Online) tersedia: <http://revolsirait.com/pengertian-informasi>.
- Tegar, Dian Galih. 2013. "Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Omahe Café And Resto Berbasis Client Server Dengan Platform Android". Jurnal Sistem Komputer. Tersedia di http://eprints.dinus.ac.id/jurnal_13019.