

BAB III

METODOLOGI

3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

3.1.1 Metode Analisis

Dalam membangun aplikasi khususnya sistem informasi kuliner ini, terlebih dahulu memahami prosedur proses yang akan terjadi dalam lingkungan tersebut dengan cara mengamati aktifitas yang terjadi.

Metodologi sangat diperlukan dalam membuat analisis terhadap perancangan dan pengembangan dalam membangun sistem. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode aliran data yang akan diformulasikan dengan DFD (*Data Flow Diagram*).

3.1.2 Hasil Analisis

Pada tahapan analisis sistem prosedur yang digunakan adalah bagaimana menentukan spesifikasi yang layak bagi sistem yang diinginkan sehingga komunikasi antara user, administrator dan sistem dapat berjalan dengan baik

3.1.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membangun sistem informasi kuliner ini terdiri dari :

1. Windows XP

Windows XP adalah sebuah versi sistem operasi Windows yang diluncurkan oleh Microsoft Corporation. Fitur dari Windows XP Professional antara lain : Dukungan terhadap sistem domain *Active Directory*, Memiliki pengaturan

kontrol akses yang lebih canggih dibandingkan dengan sistem operasi sebelumnya, Mendukung sistem berkas terenkripsi (EFS), mendukung manajemen sistem secara terpusat, dan dukungan terhadap arsitektur multiprosesor simetris

2. *Web Browser*

Web browser atau penjelajah web adalah perangkat lunak yang berfungsi menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. Penjelajah web yang populer antara lain, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, dan lain-lain.

3. PHP triad

PHP triad adalah sebuah bundle *software under windows* yang didalamnya antara lain terdapat :

a. PHP

Php berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain:

- i). Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- ii). *Web Server* yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana - mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- iii). Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya *milis - milis* dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.

iv). Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.

v). PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

b. Apache Server HTTP Apache

Apache Server HTTP Apache atau *Server Web/WWW* Apache adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP. Apache memiliki fitur-fitur seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. Apache juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (GUI) yang memungkinkan penanganan *server* menjadi mudah.

c. Mysql

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau *Relational Database Management System* (RDBMS) yang *multithread* atau *multi-user*. MySQL merupakan *database open source* yang saat ini cukup banyak digunakan pada berbagai aplikasi. Keandalannya dalam mengolah database ditunjang kecepatannya dalam mengakses perintah *query* serta banyaknya fitur-fitur yang dimiliki menjadikannya sebagai database terkemuka saat ini.

4. *Emulator* telepon seluler

Emulator telepon seluler adalah aplikasi perangkat lunak yang dapat di instal di sistem operasi windows dengan tujuan untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang memiliki ekstensi *file* .wml atau *file* berbasis wap.

5. Dreamweaver

Dreamweaver adalah software aplikasi desain web visual yang biasa dikenal dengan istilah *WYSIWYG*—*What You See Is What You Get*—intinya Anda tidak harus berurusan dengan tag-tag HTML untuk membuat sebuah situs.. Dreamweaver tidak hanya dapat digunakan oleh para desainer web, namun juga dapat digunakan oleh programmer untuk membangun halaman interaktif karena Dreamweaver mendukung pula PHP, ColdFusion, ASP.NET dan lain-lain.

3.1.2.2 Kebutuhan Input

Kebutuhan input adalah masukan data yang dilakukan oleh pengguna dalam sebuah sistem. Didalam sistem ini pengguna dikelompokkan menjadi 3 macam, antara lain :

1. *Web user*

Web user Adalah pengguna yang mengakses atau berinteraksi melalui *website*, atau komputer yang dihubungkan dengan internet.

2. *Administrator user*

Seseorang yang ditugaskan untuk mengakses *website* dan memiliki kewenangan untuk melakukan perubahan data dalam sistem.

3. *Mobile user*

Mobile user adalah pengguna yang mengakses sistem atau berinteraksi melalui telepon seluler.

Sedangkan kebutuhan input yang dibutuhkan meliputi :

1. *Web User*

Data masukan yang dilakukan oleh *web user*, antara lain :

- a). Data nama restoran, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian berdasarkan nama restoran.
- b). Data alamat restoran, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian berdasarkan alamat restoran.
- c). Data nama menu, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian berdasarkan menu yang diinginkan.
- d). Data buku tamu, untuk mengisi buku tamu

2. *Administrator*

Data masukan yang dilakukan oleh *administrator*:

- a). Data *administrator*, berupa *username* dan *password*.
- b). Data restoran, detail data restoran yang berupa kode restoran, nama restoran, alamat restoran dan nomer telepon.
- c). Data menu, detail data menu yang berupa kode restoran dan nama menu.
- d). Data buku tamu, dalam manipulasi isian buku tamu.

3. *Mobile User*

Data masukan yang dilakukan oleh *mobile user*:

- a). Data nama restoran, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap nama restoran.
- b). Data alamat restoran, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap alamat restoran.
- c). Data nama menu, kata kunci yang digunakan untuk melakukan pencarian terhadap menu.

3.1.2.3 Kebutuhan Proses

Kebutuhan proses adalah proses yang diperlukan untuk pengguna dalam sebuah sistem. Didalam sistem ini pengguna dikelompokkan menjadi 3 macam pengguna, yaitu *web user*, *administrator user* serta *mobile user*, seperti pada subbab sebelumnya.

Sedangkan kebutuhan proses yang diperlukan meliputi :

1. *Web User*

Proses yang diperlukan untuk *web user* :

- a). Proses pencarian restoran, untuk melakukan pencarian berdasarkan nama restoran.
- b). Proses pencarian menu restoran, untuk melakukan pencarian restoran berdasarkan menu.
- c). Proses pengisian buku tamu, untuk mengisi buku tamu.

2. Administrator

Proses yang diperlukan untuk administrator :

- a). Proses login, untuk masuk ke dalam halaman administrator.

- b). Proses masukan data restoran, proses mengisi detail data restoran pada *database*.
- c). Proses masukan data menu, proses pengisian detail data menu pada *database*.
- d). Proses data buku tamu, proses dalam manipulasi bukutamu.

3. *Mobile User*

Proses yang diperlukan untuk *mobile user* :

- a). Proses pencarian data nama restoran, untuk melakukan pencarian restoran berdasarkan nama.
- b). Proses pencarian data restoran, untuk melakukan pencarian restoran berdasarkan menu..

3.1.2.4 Kebutuhan Keluaran

Kebutuhan keluaran adalah keluaran atau laporan yang diberikan untuk pengguna dalam sebuah sistem. Didalam sistem ini pengguna dikelompokkan menjadi 3 macam, antara lain *web user*, *administrator user* serta *mobile user*.

Sedangkan kebutuhan keluaran yang ditampilkan meliputi :

1. *Web User*

Informasi yang akan ditampilkan :

- a). Informasi restoran

Informasi yang akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon restoran dan menu masakan berdasarkan nama restoran.

- b). Informasi Data menu

Informasi yang akan menampilkan nama menu yang disajikan.

c). Informasi buku tamu

Informasi isian data buku tamu yang terdiri dari. Nama, email, dan pesan.

2. *Administrator*

Informasi yang akan diterima oleh administrator

a). Informasi login.

Informasi yang akan menampilkan pesan validitas login.

b). Informasi data restoran.

Informasi yang akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon restoran

c). Informasi data menu

Informasi yang akan menampilkan nama menu.

d). Informasi data buku tamu

Informasi isian data buku tamu yang terdiri dari. Nama, email, dan pesan.

3. *Mobile User*

Informasi yang diterima *mobile user* :

a). Informasi Data nama restoran

Informasi yang akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon restoran dan menu masakan berdasarkan nama restoran.

b). Informasi Data menu.

Informasi yang akan menampilkan nama, alamat, nomor telepon restoran dan menu masakan berdasarkan menu yang disajikan.

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

3.2.1 Metode Perancangan

Berdasarkan data yang didapat setelah melakukan analisis, maka tahapan selanjutnya adalah perancangan sistem dengan mendokumentasikan perancangan sistem baru. Metode perancangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak Sistem Informasi Kuliner ini berupa metode berarah aliran data dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

3.2.2 Hasil Perancangan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka didapat materi yang menjadi masukan sistem, keluaran sistem, metode yang digunakan sistem, serta antar muka sistem yang dibuat, sehingga sistem yang akan dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penulis dan *user*. Perancangan sistem informasi kuliner ini akan dibagi menjadi beberapa subsistem yaitu :

1. Perancangan Data Flow Diagram
2. Perancangan Tabel Basis Data
3. Perancangan Relasi Basis Data
4. Perancangan Antar Muka

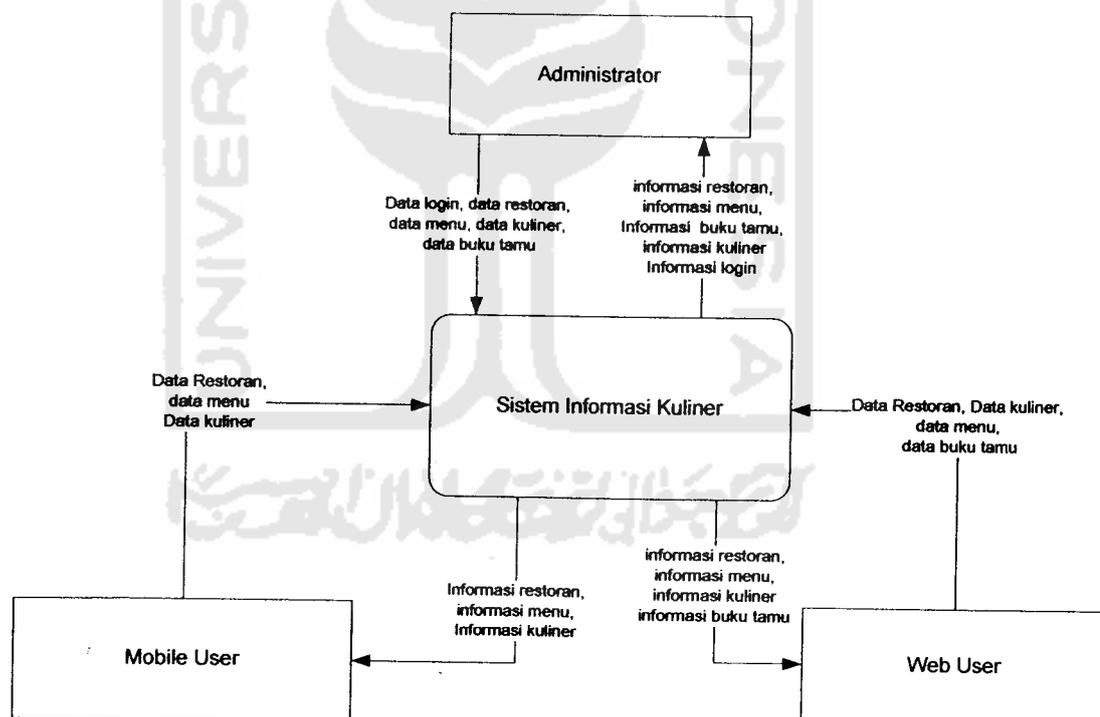
3.2.2.1 Perancangan Data Flow Diagram

Dalam proses pengembangan desain sistem informasi kuliner ini, digunakan metode berarah aliran data dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD). Desain DFD ini dimulai dari bentuk yang paling global yaitu diagram konteks, yang kemudian akan diturunkan menjadi bentuk yang lebih *detail*.

3.2.2.1.1 Diagram Konteks Sistem Informasi Kuliner

Pada diagram konteks Sistem Informasi Kuliner, aliran data akan dimulai dari data yang dimasukkan oleh *entitas eksternal* dan kemudian akan menghasilkan informasi atau laporan. Rancangan *diagram konteks* ditunjukkan pada gambar 3.1. Pada sistem informasi kuliner ini terdapat 3 *entitas eksternal* yang akan menggunakan sistem yaitu :

1. *Administrator*
2. *Web user*
3. *Mobile user*

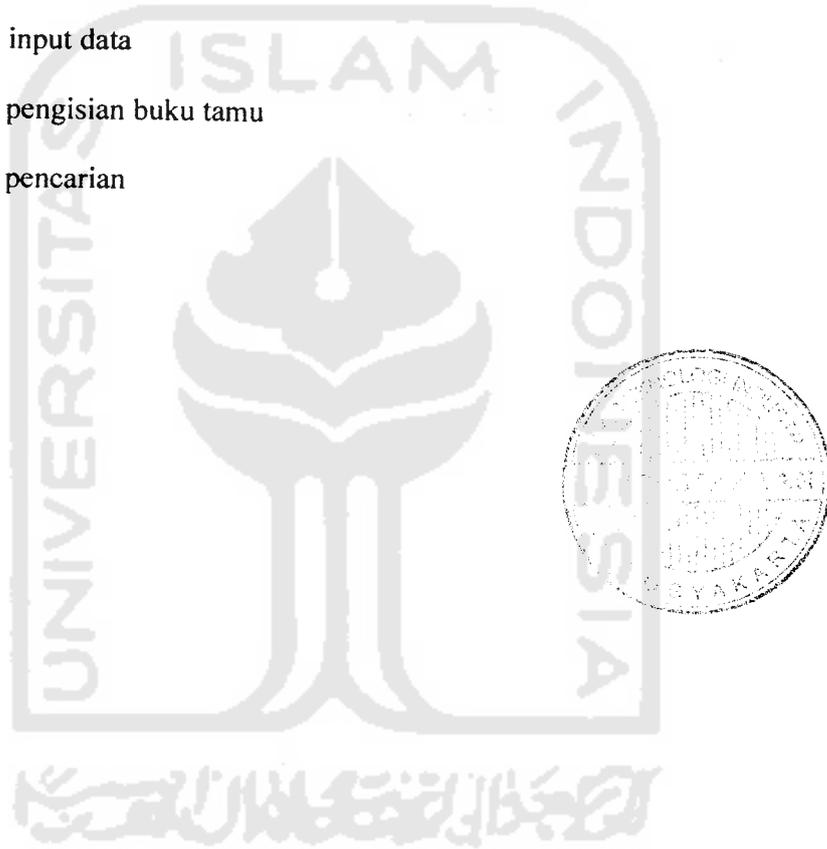


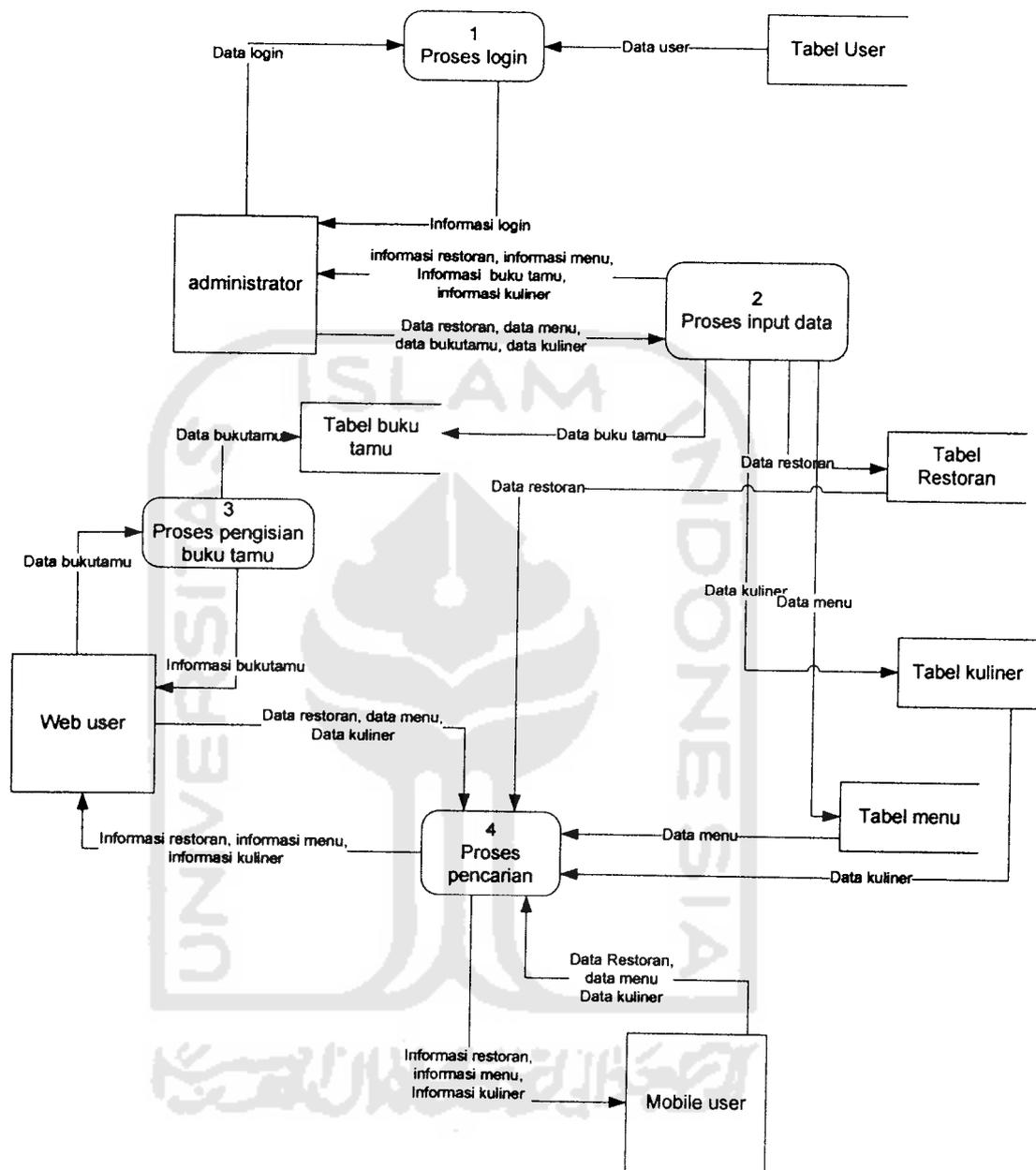
Gambar 3.1 Diagram Konteks (DFDLevel 0)

3.2.2.1.2 Data Flow Diagram Level 1 Sistem Informasi Kuliner

Data flow diagram level 1 merupakan pengembangan dari diagram konteks di atas. Rancangan *data flow diagram* level 1 ditunjukkan pada gambar 3.2. Pada *data flow diagram* level 1 sistem informasi kuliner ini, terdiri dari 4 proses yaitu :

1. proses *login*
2. Proses input data
3. proses pengisian buku tamu
4. proses pencarian



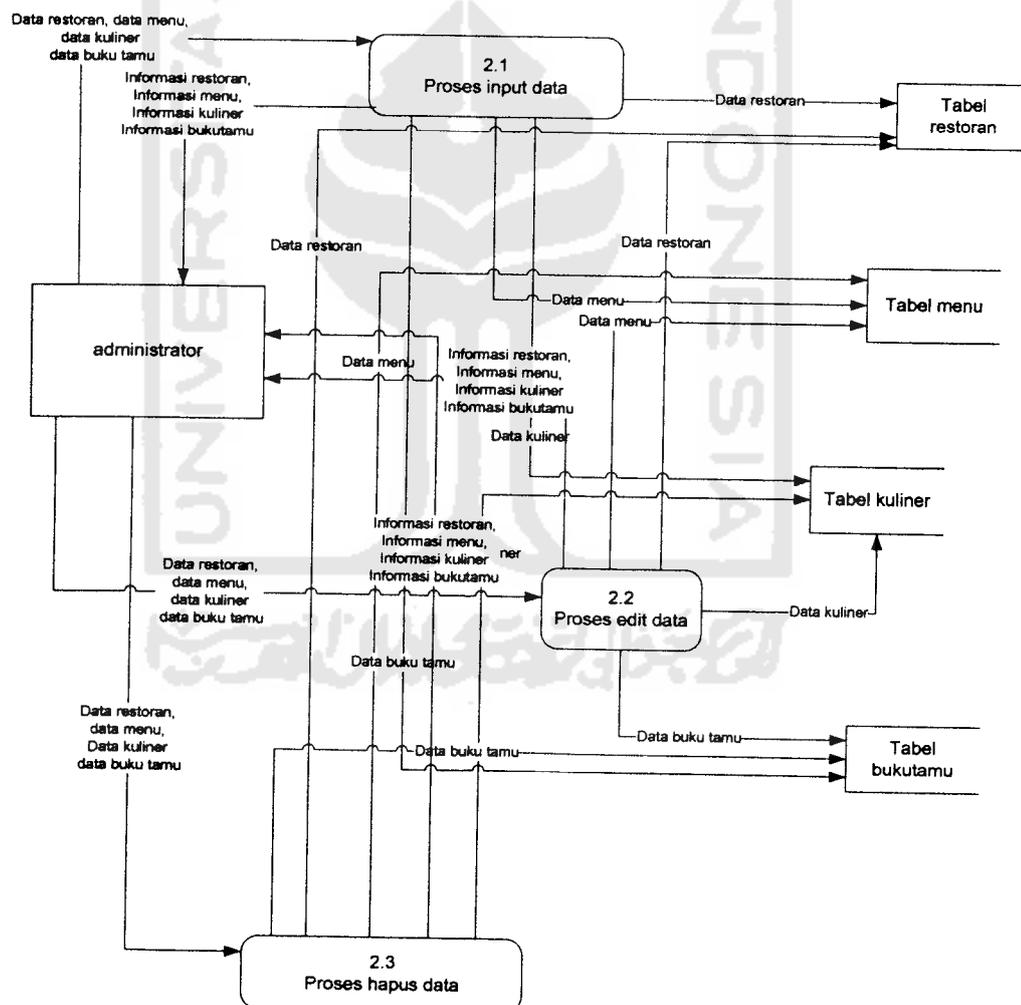


Gambar 3.2 Data Flow Diagram Level 1

3.2.2.1.3 Data Flow Diagram Level 2 Proses Input Data

Rancangan *data flow diagram* level 2 proses *input data* ditunjukkan pada gambar 3.3. Pada *data flow diagram* level 2 proses *input data* terdiri dari 3 proses yaitu :

1. Proses *input data*
2. Proses *edit data*
3. Proses *hapus data*

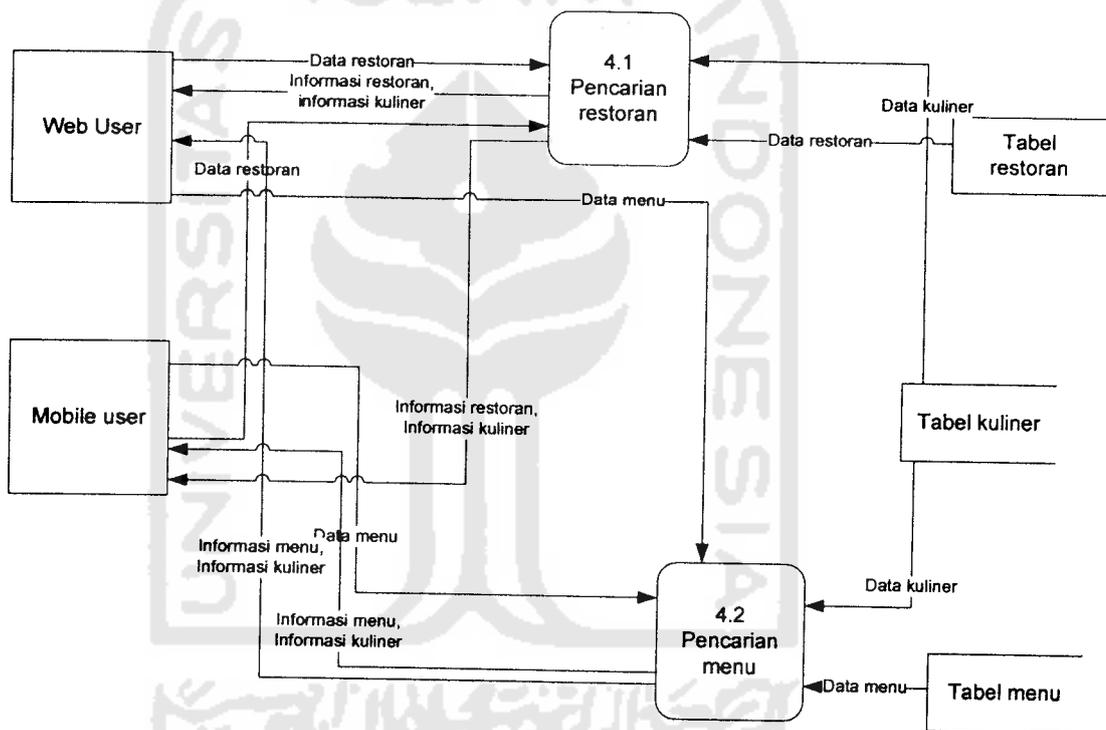


Gambar 3.3 DFD Level 2 Proses Input Data

3.2.2.1.4 Data Flow Diagram Level 2 Proses Pencarian

Rancangan *data flow diagram* level 2 proses pencarian ditunjukkan pada gambar 3.4. Pada *data flow diagram* level 2 proses pencarian terdiri dari 2 proses yaitu :

1. Pencarian restoran
2. Pencarian menu



Gambar 3.4 DFD Level 2 Proses Pencarian

3.2.2.2 Perancangan Tabel Basis Data

Basis data merupakan salah satu komponen penting dalam suatu sistem informasi, basis data berfungsi sebagai penyedia informasi bagi para pengguna. Basis data yang digunakan bertipe basis data relasional yang terdiri dari beberapa tabel. Tabel yang digunakan dalam sistem informasi kuliner adalah sebagai berikut.

1. Tabel User

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data username dan password yang nantinya digunakan untuk login pada halaman administrator. Secara umum tabel yang digunakan adalah seperti pada tabel 3.1:

Tabel 3.1 Struktur Tabel User

Nama field	Type	Size	Key
Kode_user	Varchar	10	*
Username	Varchar	10	
Password	Varchar	10	

2. Tabel Restoran

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data restoran. Struktur tabel restoran adalah seperti pada tabel 3.2:

Tabel 3.2 Struktur Tabel Restoran

Nama field	Type	Size	Key
Kode_restoran	Varchar	10	*

Nama_restoran	Varchar	15	
Alamat_restoran	Varchar	30	
No_telepon	Number	15	

3. Tabel Menu

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data menu. Struktur tabel menu adalah seperti pada tabel 3.3:

Tabel 3.3 Struktur Tabel Menu

Nama field	Type	Size	Key
Kode_menu	Varchar	10	*
Nama_menu	Varchar	20	

4. Tabel Kuliner

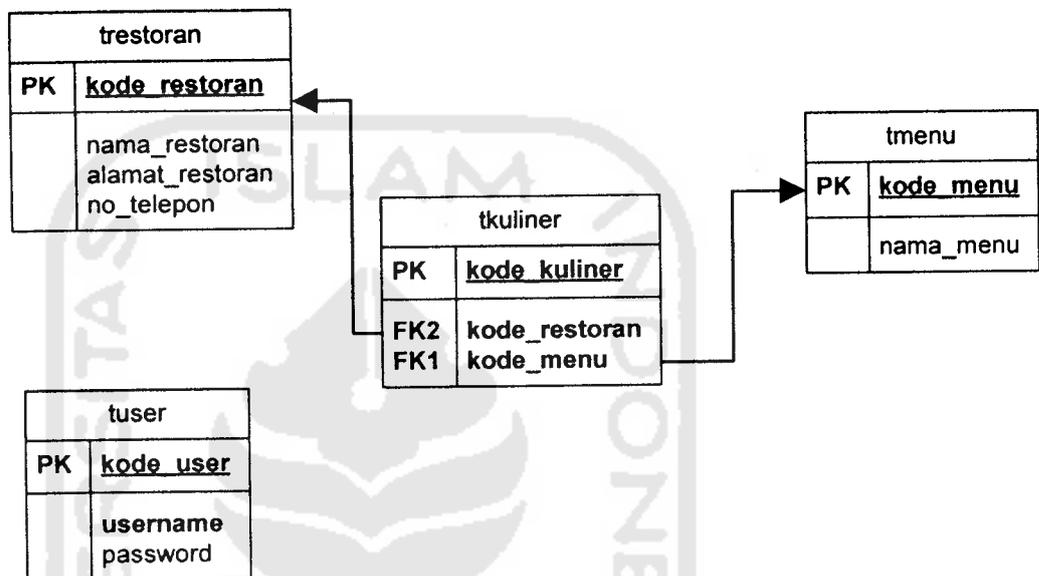
Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kuliner . struktur tabel kuliner adalah seperti pada tabel 3.4:

Tabel 3.4 Struktur Tabel Kuliner

Nama field	Type	Size	Key
Kode_kuliner	Varchar	10	*
Kode_restoran	Varchar	10	
Kode_menu	Varchar	10	

3.2.2.3 Perancangan Relasi Basis Data

Relasi tabel pada sistem informasi kuliner adalah sebagai berikut :



Gambar 3.5 Relasi Tabel

3.2.2.4 Perancangan Antar Muka

3.2.2.4.1 Rancangan antar muka halaman administrator

Rancangan halaman *administrator* terdiri dari :

1. Header Halaman *Administrator*

Sebagai penanda bahwa telah masuk halaman administrator

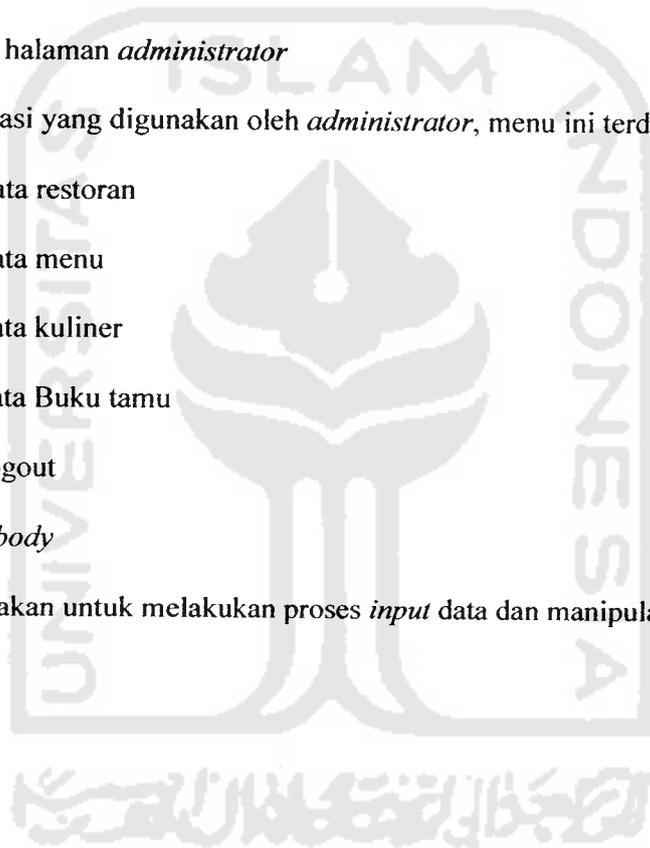
2. Menu halaman *administrator*

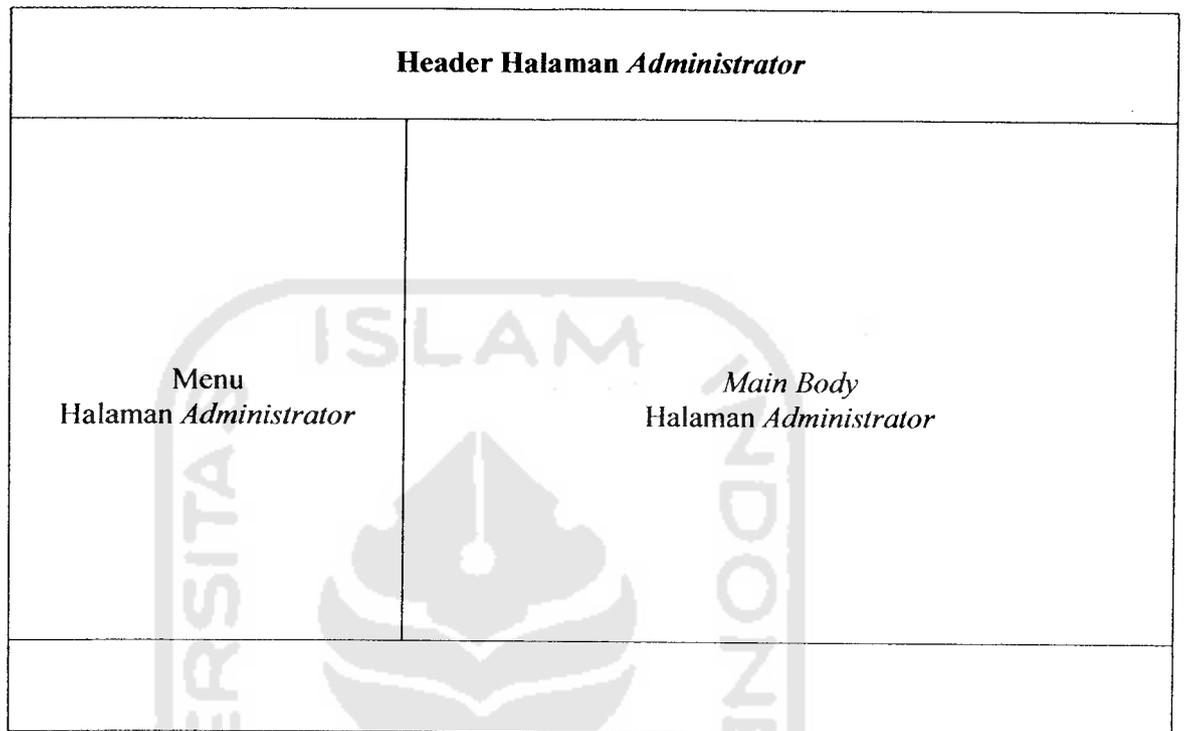
Navigasi yang digunakan oleh *administrator*, menu ini terdiri dari :

- a). Data restoran
- b). Data menu
- c). Data kuliner
- d). Data Buku tamu
- e). Logout

3. *Main body*

Digunakan untuk melakukan proses *input* data dan manipulasi data





Gambar 3.6 Tampilan utama halaman *Administrator*

3.2.2.4.2 Rancangan antar muka halaman *web user*

Rancangan halaman *web user* terdiri dari :

1. Header Halaman *web user*

Sebagai penanda bahwa telah masuk halaman *web user*

2. Menu navigasi

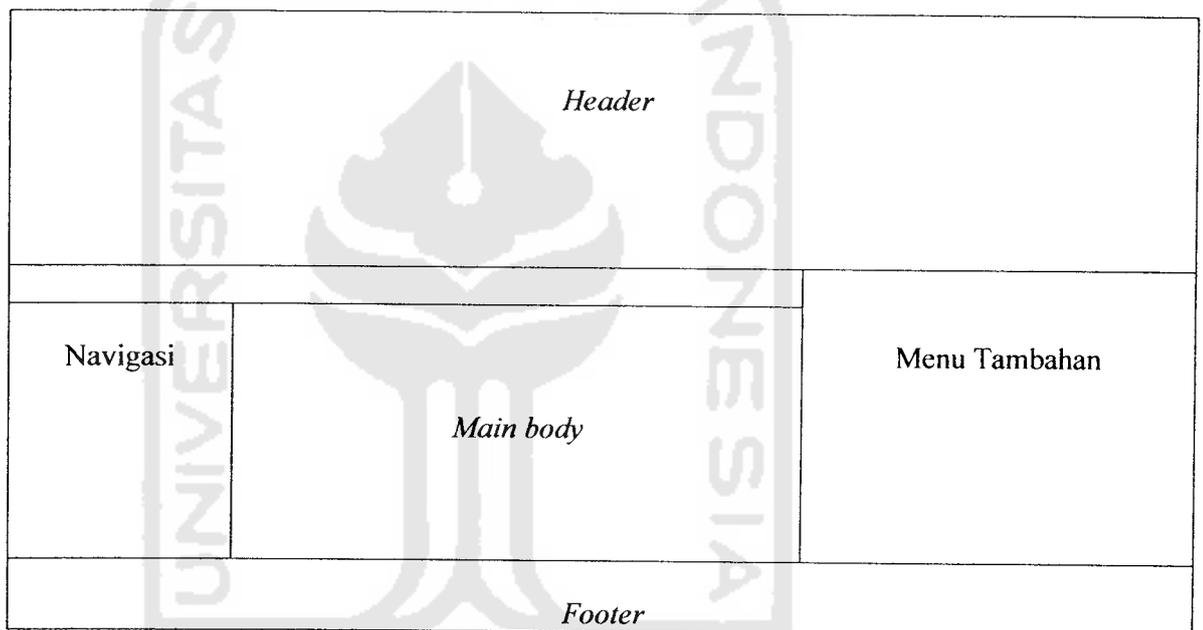
Merupakan navigasi yang digunakan oleh *web user*, menu ini terdiri dari :

- a). *Home*
- b). Pencarian
- c). Bukutamu
- d). *About*

3. Menu tambahan

Menu tambahan terdiri dari :

- a). *Login form*
- b). *Hit point*
- c). Dan lain lain



Gambar 3.7 Tampilan utama halaman *web user*

3.2.2.4.3 Rancangan antar muka halaman *mobile user*

Rancangan antar muka *mobile user* terdiri dari :

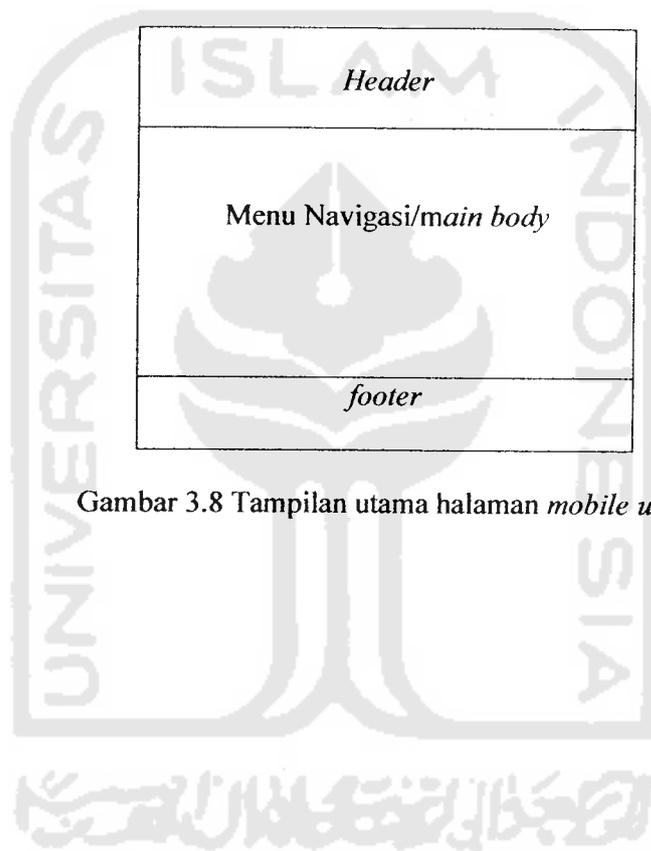
1. *Header*

Sebagai penanda bahwa telah masuk halaman *mobile user*

2. Menu navigasi

Menu navigasi terdiri dari

- a). Pencarian kuliner
- b). Pencarian nama restoran
- c). Pencarian menu
- d). *About*



Gambar 3.8 Tampilan utama halaman *mobile user*

3.3 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi merupakan tahapan dimana sistem akan diimplemetasikan ke dalam bahasa pemrograman sehingga sistem dapat bekerja sesuai dengan hasil perancangan yang telah dibuat. Pada tahapan implementasi perangkat lunak ini akan dijelaskan bagaimana program sistem informasi kuliner ini akan berkerja, dengan memberikan tampilan *form-form* yang telah dibuat.

3.3.1 Implementasi Antarmuka

Implementasi dari aplikasi sistem informasi kuliner ini terdiri dari beberapa tampilan yang masing-masing memiliki fungsi tersendiri yang dibagi menjadi 3 kolompok *user*, antara lain halaman *administrator*, halaman *web user* serta halaman *mobile user*.

3.3.1.1 Halaman *administrator*

Halaman *administrator* adalah halaman yang digunakan untuk mengolah atau memanipulasai data yang ada pada *database*, di dalam halaman *administrator* antara lain terdapat :

1. *Form Login*

Halaman ini digunakan *administrator* untuk melakukan *input* data dan mengolah data yang akan di tampilkan pada sistem informasi kuliner. Sebelum masuk kedalam halaman *administrator* harus melakukan proses *login* terlebih dahulu, data yang dimasukkan adalah *username* dan *password*. seperti pada gambar berikut:



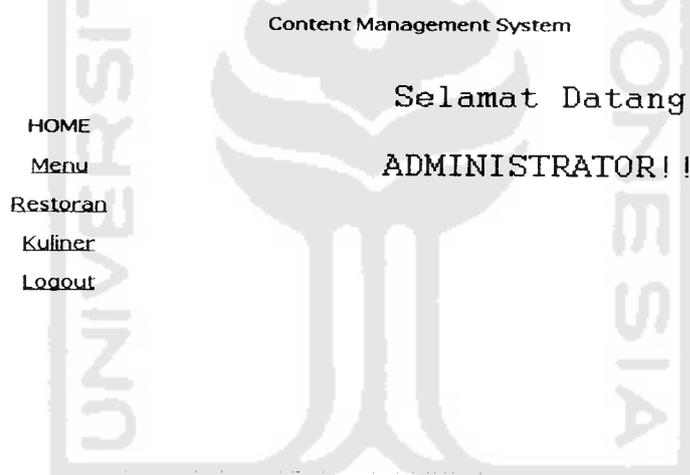
username :

password :

Gambar 3.9 *Form login*

2. Halaman navigasi *administrator*

Halaman ini digunakan sebagai validasi bahwa *user* telah masuk ke dalam halaman *administrator* dengan pesan tampilan selamat datang *administrator*.



Gambar 3.10 *Menu administrator*

3. Halaman *master menu*

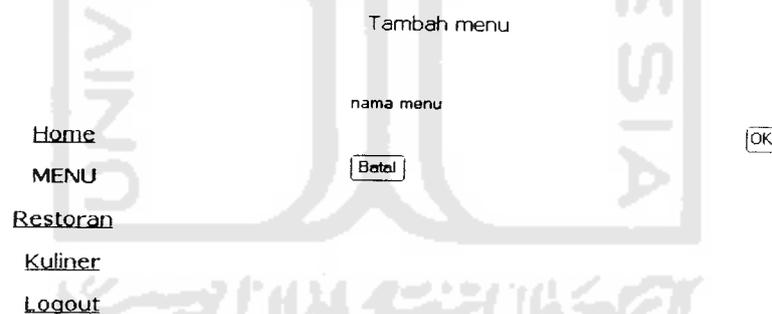
Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar menu yang telah di masukkan ke dalam *database* selain itu terdapat tombol tambah menu yang berfungsi untuk menambah menu dan *hyperlink edit* dan hapus untuk proses manipulasi data. Seperti pada gambar 3.10 berikut



Gambar 3.11 Halaman *master* menu

4. Halaman tambah menu

Pada halaman ini terdapat *form input* data yang akan digunakan digunakan untuk menambah daftar menu ke dalam *database*.



Gambar 3.12 Halaman tambah menu

5. Halaman *edit* menu

Pada halaman ini terdapat *form input* data yang digunakan untuk mengubah atau mengedit daftar menu yang telah di masukkan ke dalam *database*.

Edit menu

Home	nama menu:	bakmi goreng	
menu			
restoran			<input type="button" value="OK"/>
kuliner	<input type="button" value="Batal"/>		
Logout			

Gambar 3.13 Halaman *edit* menu

6. Halaman Restoran

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar restoran yang telah di masukkan ke dalam *database* selain itu juga terdapat *link* yang digunakan untuk menambah restoran dan manipulasi data restoran.



Gambar 3.14 Halaman master restoran

7. Halaman tambah restoran

Pada halaman ini terdapat *form input* data restoran yang digunakan untuk menambah daftar restoran ke dalam *database*.



Gambar 3.15 Halaman tambah restoran

8. Halaman *edit* restoran

Halaman ini digunakan untuk mengubah daftar restoran yang telah dimasukkan ke dalam *database*.

Edit Restoran

Home
Menu
RESTORAN
Kuliner
Logout

nama : pak bondan

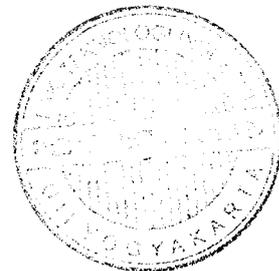
alamat : jl jombor baru 08
yogyakarta

no_telepon : 1268589

Gambar 3.16 Halaman *edit* restoran

9. Halaman kuliner

Halaman ini digunakan untuk menampilkan daftar restoran beserta menu yang telah dimasukkan ke dalam *database*.



Master Kuliner

	nama restoran	menu	
Home	pak bondan	bakmi goreng	Hapus
Menu	afan rida	ayam bakar	Hapus
Restoran	pak dakir	bakmi goreng	Hapus
KULINER			<input type="button" value="Tambah kuliner"/>
Logout			

Gambar 3.17 Halaman *master* kuliner

10. Halaman tambah kuliner

Halaman ini digunakan untuk menambah daftar restoran dan menu dari restoran ke dalam *database*.

Tambah Kuliner

Home	-- Name Restoran --	
Menu	-- Name Menu --	<input type="button" value="OK"/>
Restoran	<input type="button" value="Batal"/>	
KULINER		
Logout		

Gambar 3.18 Halaman tambah kuliner

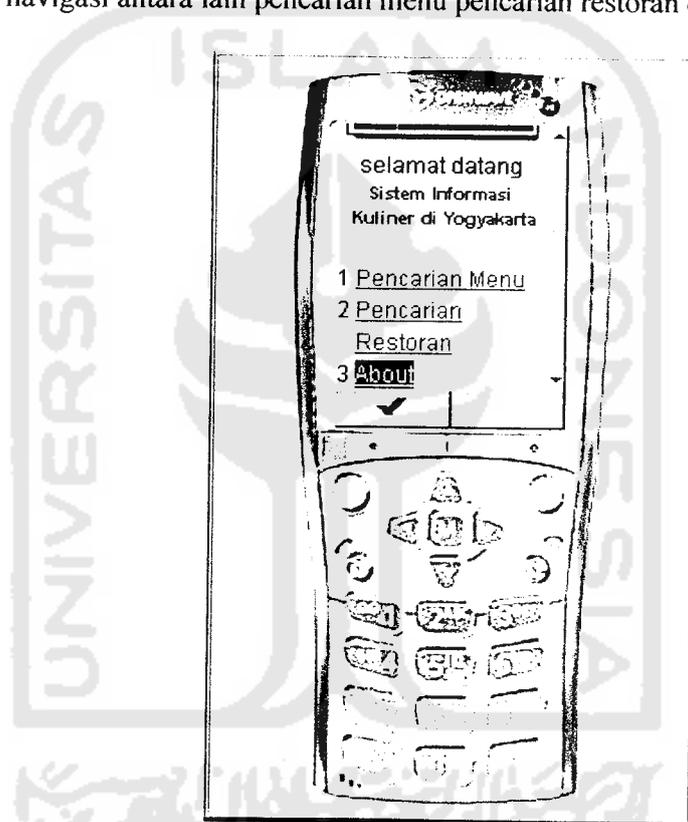
11. *Logout*

Halaman ini digunakan untuk keluar dari halaman *administrator*.

3.3.1.2 Halaman *Mobile User*

1. Home

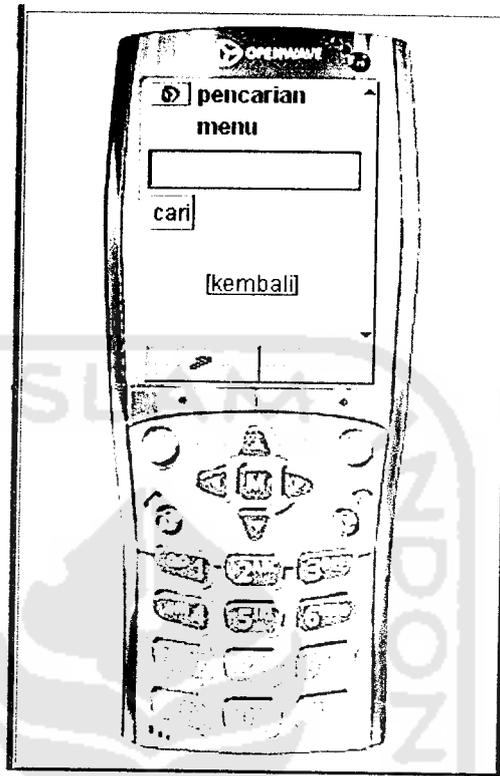
Halaman ini adalah halaman utama yang berisi navigasi dan menunjukkan bahwa *user* telah masuk pada halaman *Mobile User*, pada halaman ini terdapat menu navigasi antara lain pencarian menu pencarian restoran dan *about*.



Gambar 3.19 *Home* pada *mobile user*

2. Pencarian menu

Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian menu. Halaman ini berisi *form* pencarian menu dimana data yang dimasukkan adalah data nama menu.



Gambar 3.20 Pencarian menu

3. Hasil menu

Halaman ini menampilkan hasil dari pencarian menu yang telah dilaksanakan. Pada halaman ini informasi yang ditampilkan antara lain nama menu dan **hyperlink** untuk menampilkan **detail** menu yang dipilih.



Gambar 3.21 Hasil pencarian menu

4. Detail Menu

Detail menu adalah *link* yang ada pada hasil pencarian menu yang akan menampilkan *detail* menu dari nama menu yang ditunjuk, selain itu halaman ini juga menampilkan daftar restoran beserta *link detail* restoran dari menu yang telah ditunjuk.

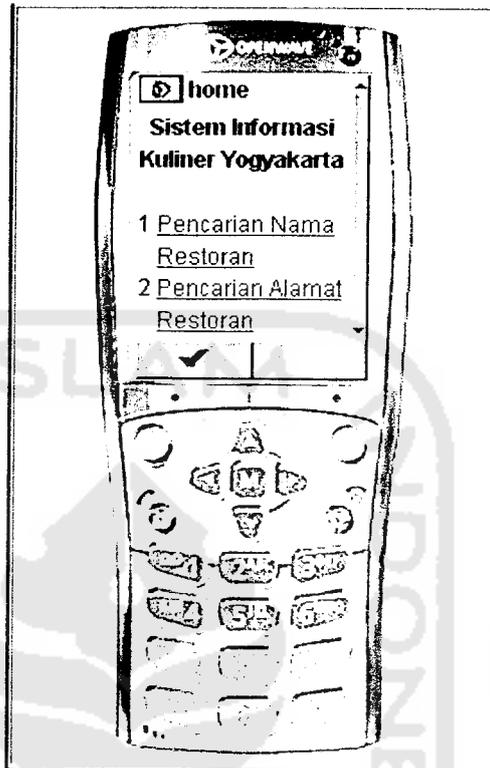


Gambar 3.22 *Detail menu*

5. Pencarian restoran

Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian restoran.. Pencarian restoran dibagi menjadi dua, yaitu:

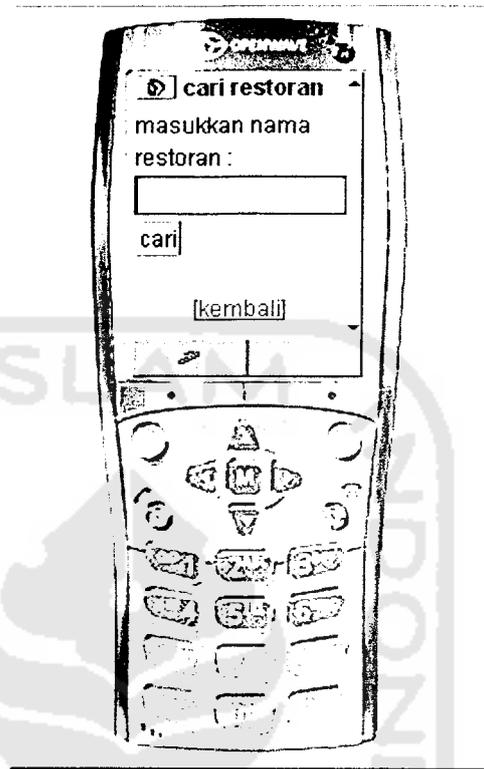
- a). Pencarian berdasarkan nama restoran
- b). Pencarian berdasarkan alamat restoran



Gambar 3.23 Pencarian restoran

6. Pencarian nama restoran

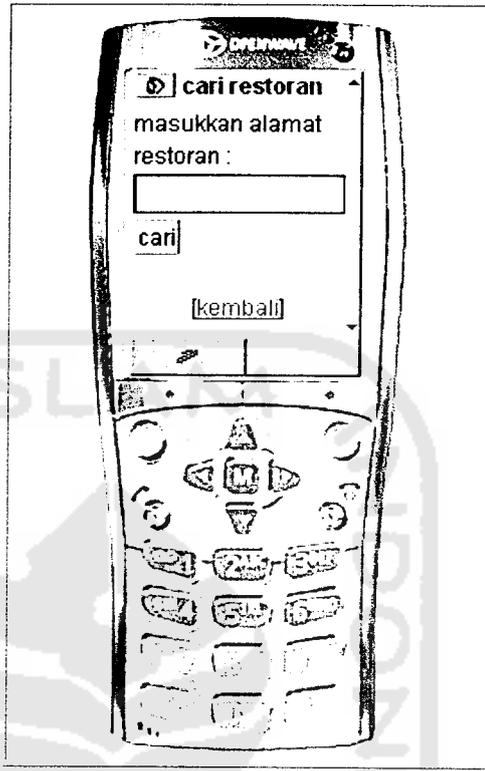
Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian restoran. Halaman ini berisi *form* pencarian restoran dimana data yang dimasukkan adalah data nama restoran.



Gambar 3.24 Pencarian restoran berdasarkan nama

7. Pencarian alamat restoran

Halaman ini digunakan untuk melakukan pencarian restoran. Halaman ini berisi *form* pencarian restoran dimana data yang dimasukkan adalah data alamat restoran.



Gambar 3.25 Pencarian restoran berdasarkan alamat

7. Hasil restoran

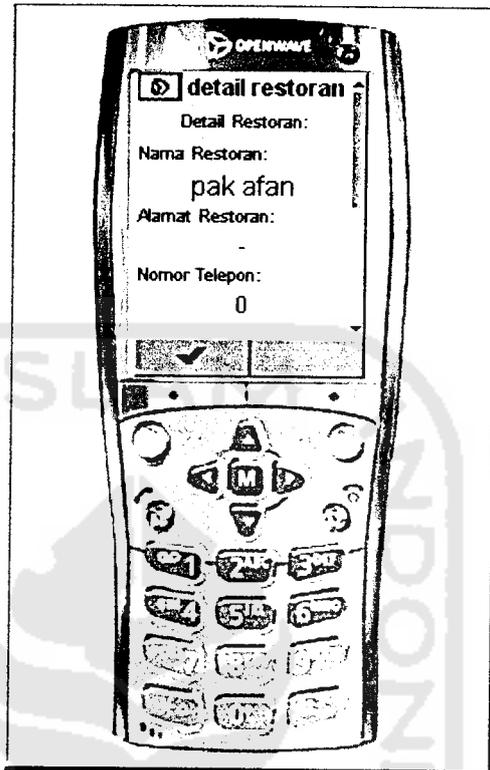
Halaman ini menampilkan hasil dari pencarian restoran. Data yang ditampilkan dalam halaman ini adalah nama restoran alamat restoran dan *link detail* restoran.



Gambar 3.26 Hasil pencarian restoran

8. *Detail* restoran

Detail restoran adalah *link* yang ditampilkan pada hasil pencarian restoran yang berisi tentang detail dari restoran yang ditunjuk. Yang ditampilkan dalam halaman *detail* restoran antara lain nama restoran, alamat restoran, nomor telepon, dan daftar menu yang disajikan.



Gambar 3.27 *Detail restoran*

9. *About*

Halaman ini berfungsi sebagai sebagai pelengkap dari sistem informasi kuliner yang berisi informasi pembuatan aplikasi.



Gambar 3.28 Halaman *about*

3.3.1.3 Halaman *Web User*

1. *Home*

Halaman ini adalah halaman utama yang berisi navigasi dan menunjukkan bahwa *user* telah masuk pada halaman *Web User*, pada halaman ini terdapat menu navigasi antara lain *home*, pencarian, *Bukutamu*, *Tentangkami*, dan *admin*, di dalam *main body* juga terdapat artikel.



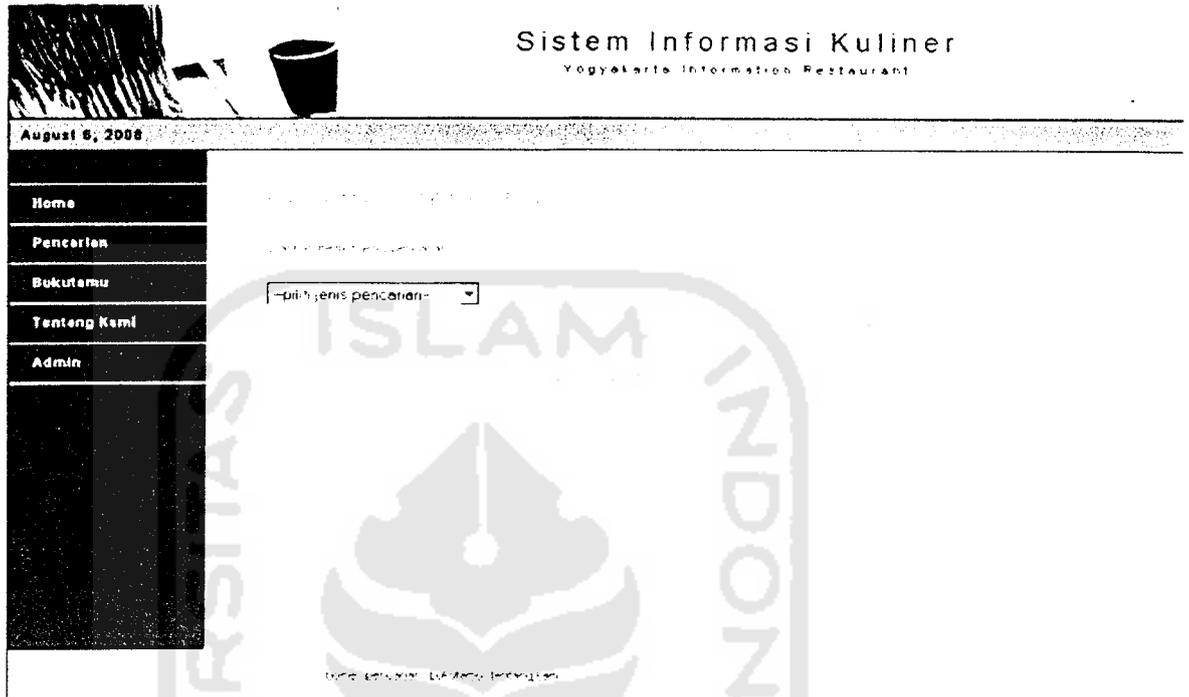
Gambar 3.29 Halaman *home*

2. Pencarian

Didalam Halaman pencarian terdapat menu antara lain :

- a). Pencarian menu
- b). Pencarian nama restoran

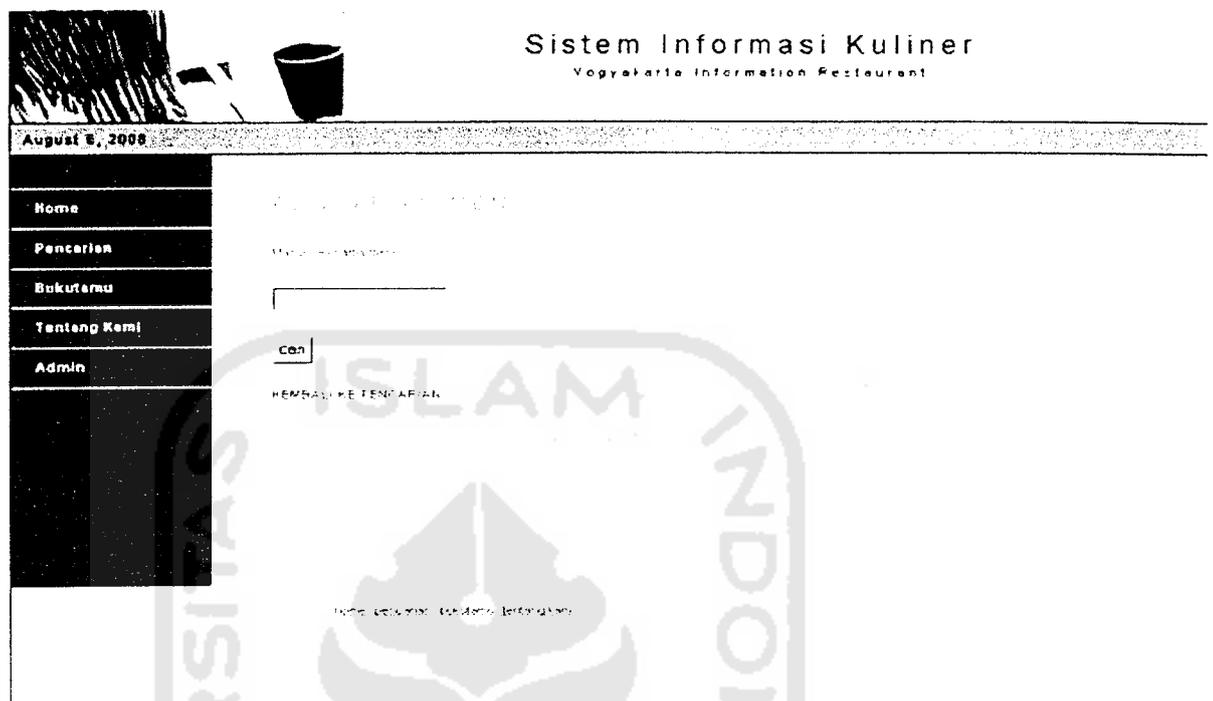
c). Pencarian alamat restoran



Gambar 3.30 Halaman pencarian

3. Pencarian menu

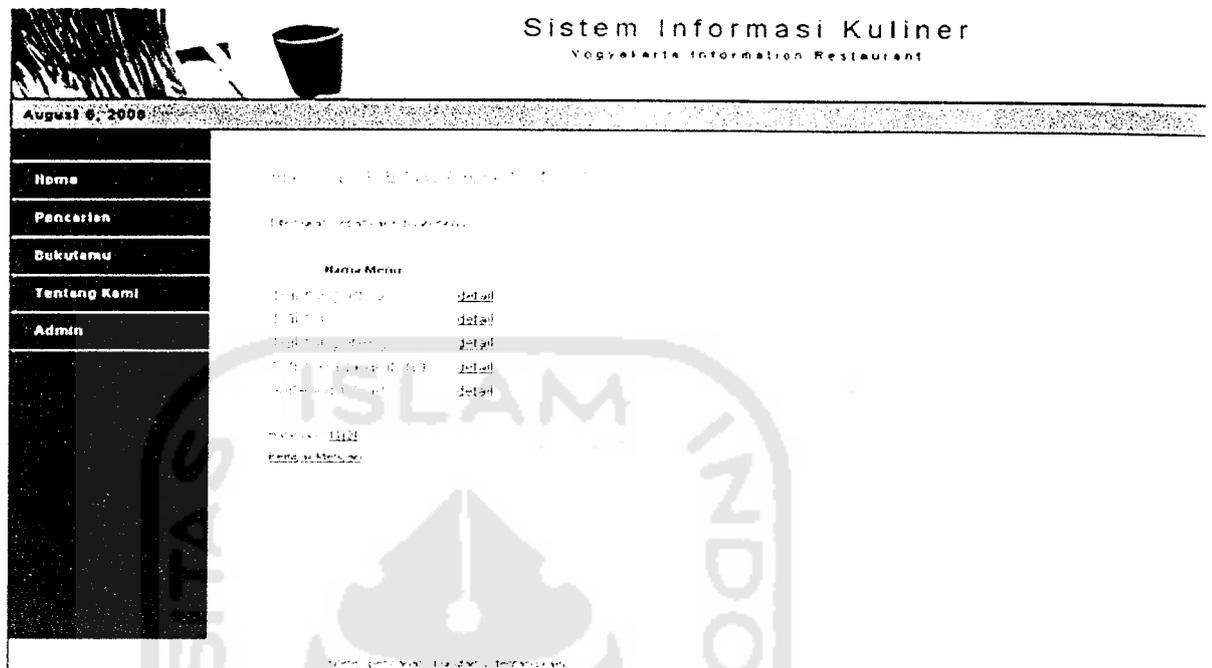
Di dalam pencarian menu terdapat *form input* yang berfungsi sebagai kata kunci pencarian.



Gambar 3.31 Halaman pencarian menu

4. Hasil pencarian

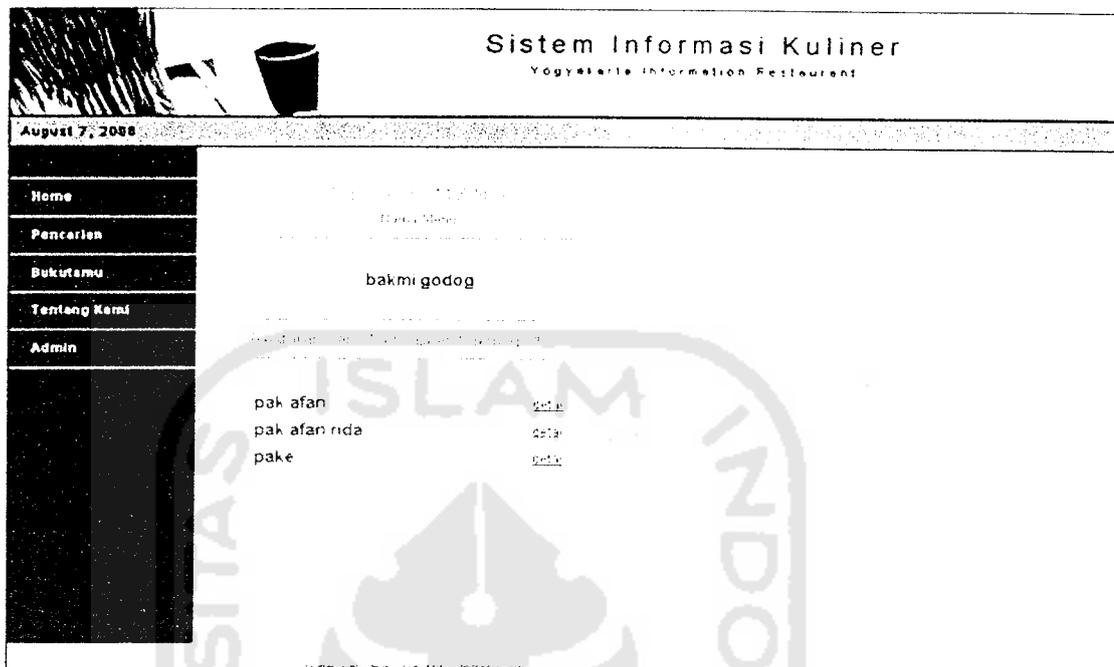
Halaman ini menampilkan hasil pencarian yang telah dilakukan, pada halaman ini data yang ditampilkan antara lain nama menu dan *link detail* menu.



Gambar 3.32 Halaman hasil pencarian menu

5. Detail Menu

Halaman ini menampilkan *detail* menu, data yang di tampilkan antara lain, nama menu dan restoran yang menyajikannya.



Gambar 3.33 Halaman detail menu

6. Pencarian nama restoran

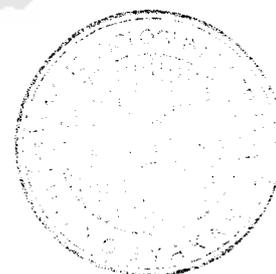
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan pencarian restoran berdasarkan nama restoran. Pada halaman ini terdapat *form input* yang digunakan sebagai kata kunci pencarian.

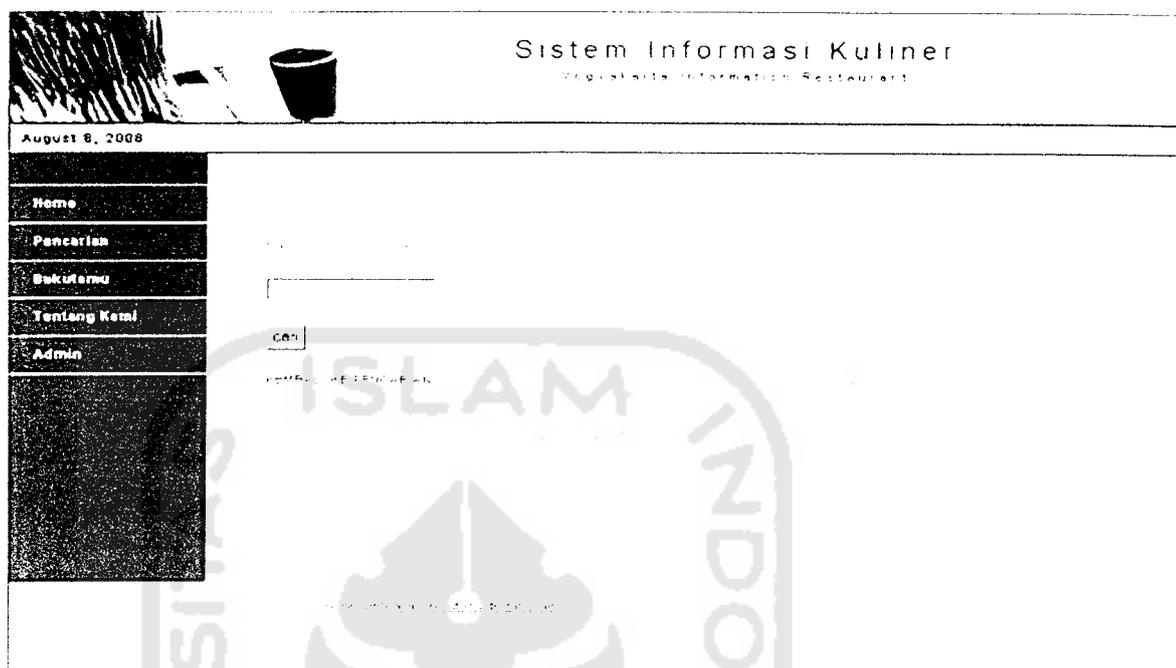


Gambar 3.34 Halaman pencarian restoran berdasarkan nama

7. Pencarian alamat restoran

Halaman ini digunakan untuk mencari restoran berdasarkan alamat. Dalam halaman pencarian alamat restoran terdapat *form input* yang digunakan sebagai kata kunci pencarian restoran

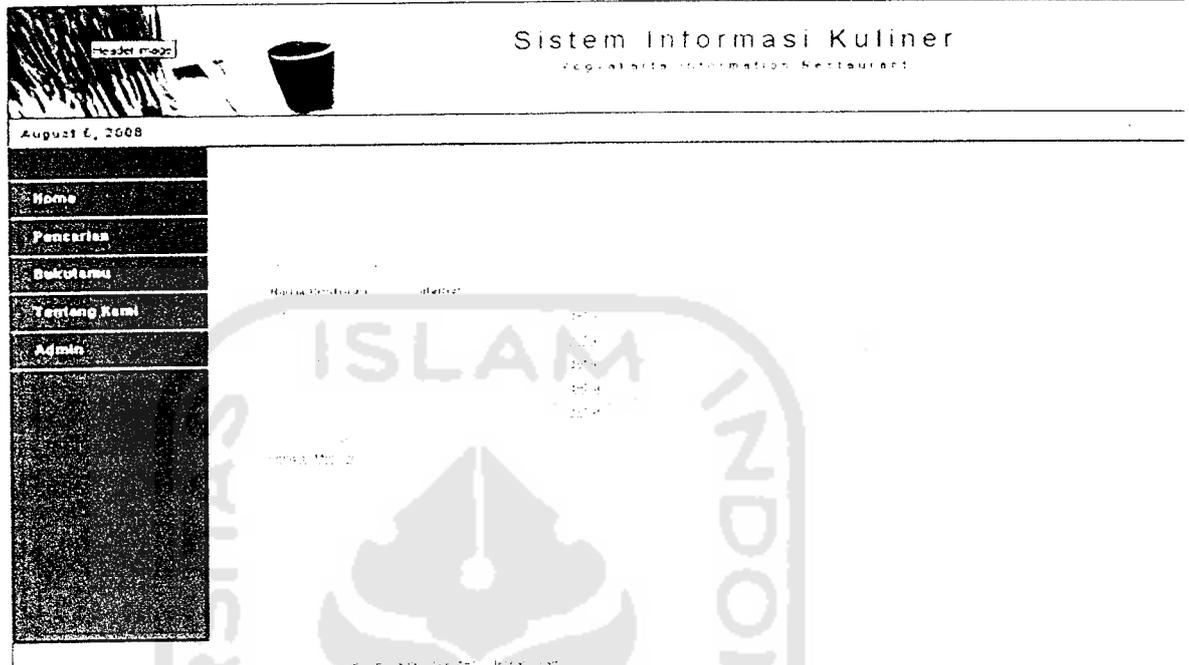




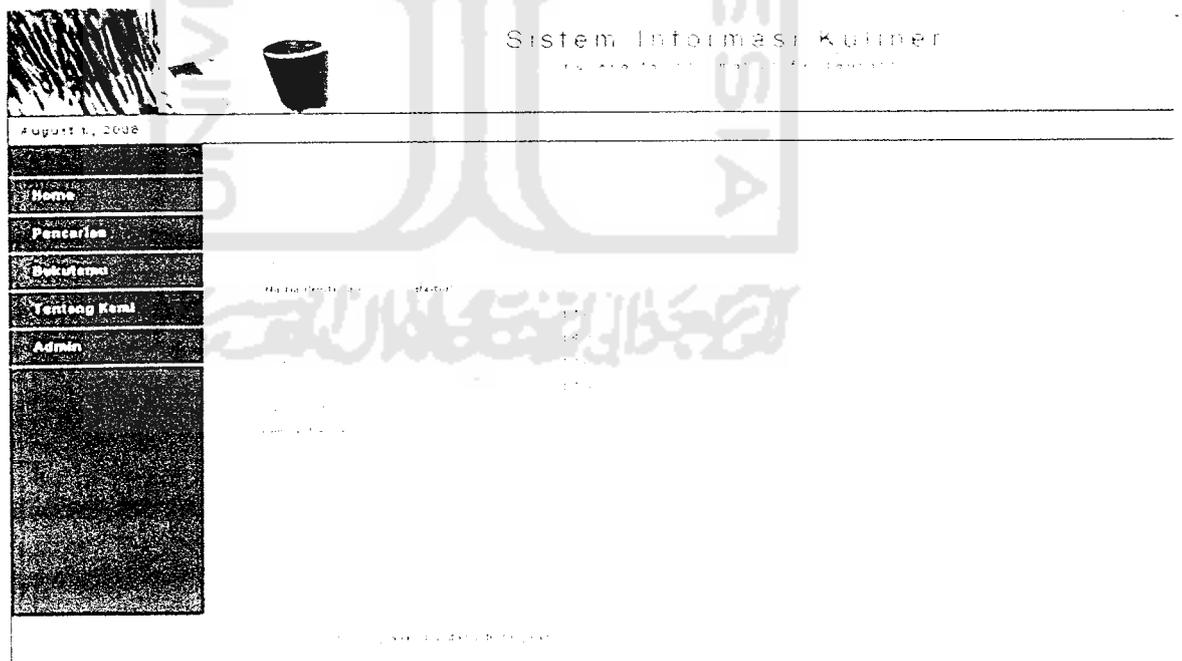
Gambar 3.35 Halaman pencarian restoran berdasarkan alamat

8. Hasil pencarian restoran

Halaman ini menampilkan daftar restoran dari proses pencarian restoran yang telah dilakukan sebelumnya. Data yang ditampilkan dalam hasil pencarian restoran ini antara lain : nama restoran, alamat restoran dan detail restoran. Seperti terlihat pada Gambar 3.36 yang menampilkan hasil pencarian berdasarkan nama restoran dan gambar 3.37 yang menampilkan hasil pencarian berdasarkan alamat restoran, berikut:



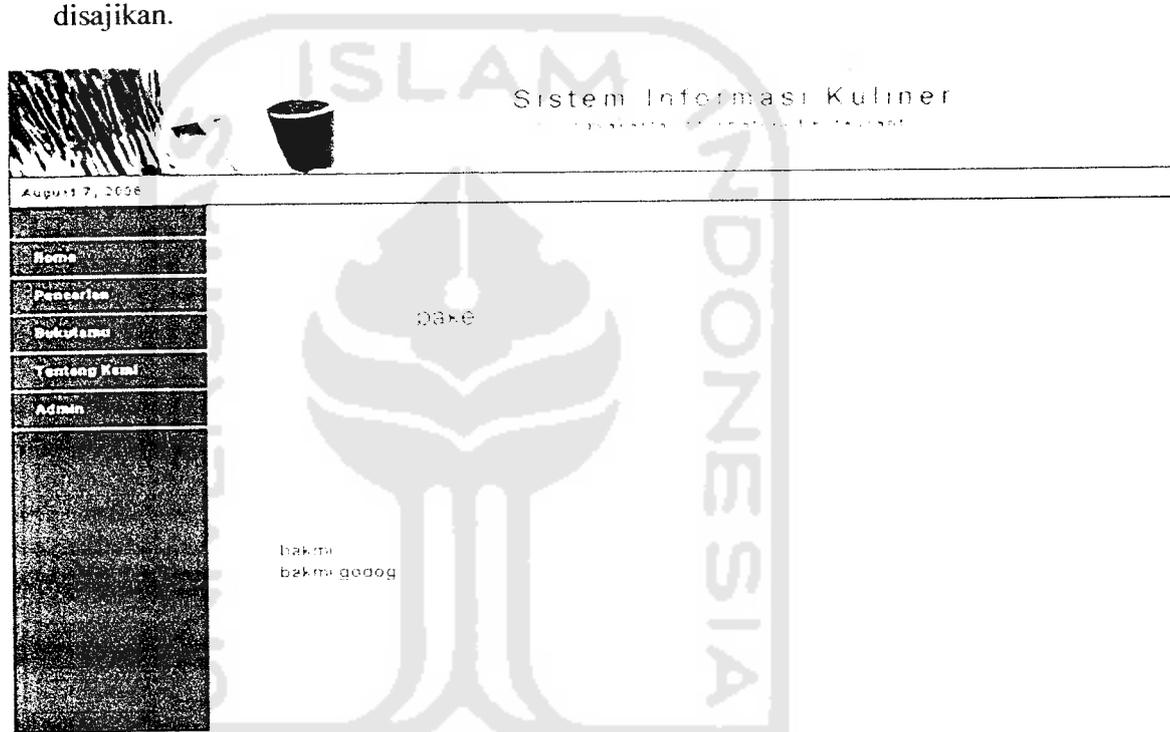
Gambar 3.36 Hasil pencarian restoran berdasarkan nama



Gambar 3.37 Hasil pencarian restoran berdasarkan alamat

9. *Detail* restoran

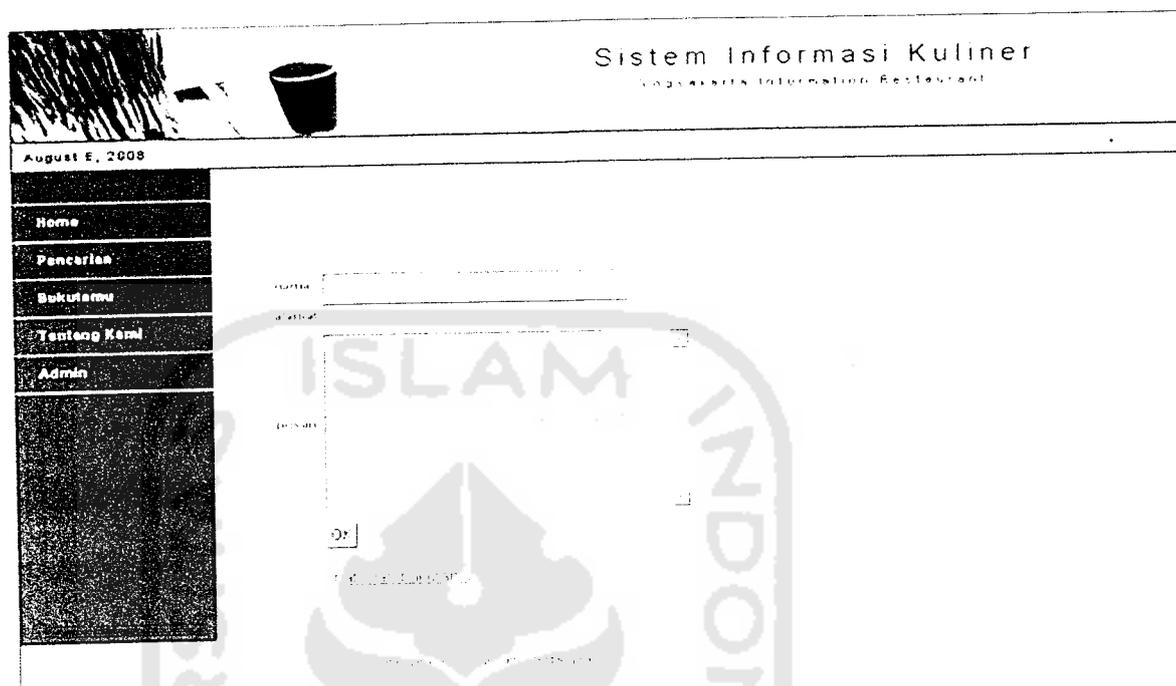
Halaman *detail* restoran adalah *link* yang digunakan untuk melihat detail informasi dari restoran yang ditunjuk. Dalam *detail* restoran, data yang ditampilkan antara lain: nama restoran alamat, nomor telepon dan menu yang disajikan.



Gambar 3.38 Halaman *detail* restoran

10. Halaman buketamu

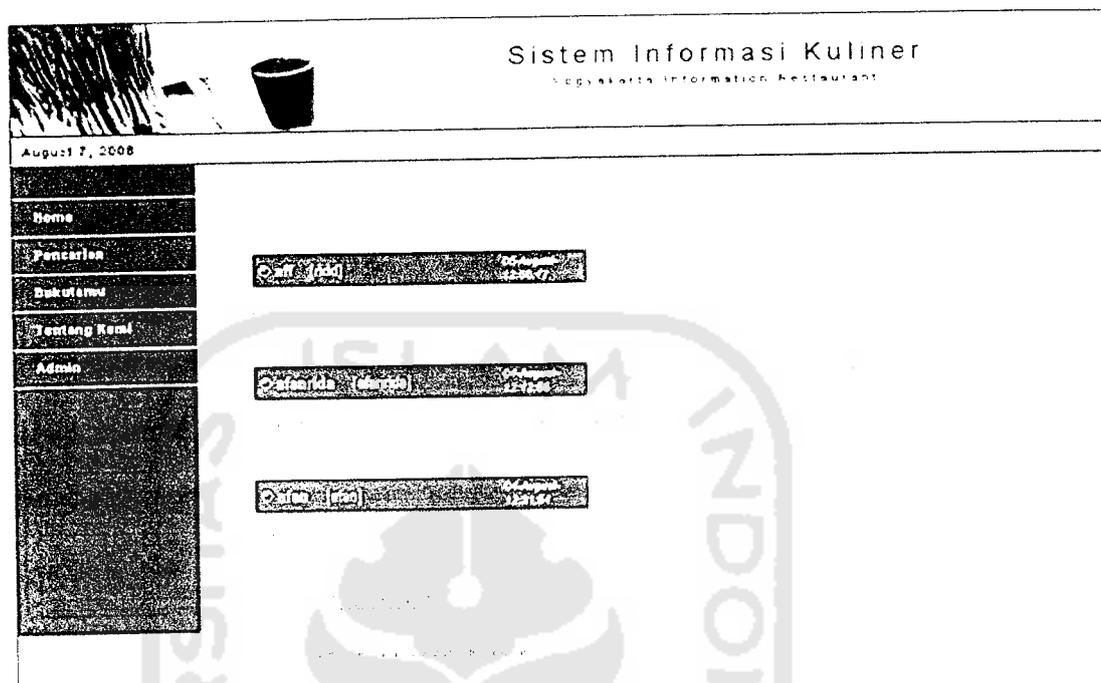
Halaman buketamu ini digunakan untuk mengisi pesan atau kesan terhadap *website*. Dalam halaman ini terdapat *form input* antara lain: nama, alamat, dan pesan. *Input* data ini akan diproses untuk disimpan dalam *database* buketamu dan ditampilkan pada halaman daftar isian buku tamu. Seperti pada gambar 3.38 berikut :



Gambar 3.39 Halaman bukutamu

11. Halaman daftar isian bukutamu

Halaman ini menampilkan data yang telah disimpan dalam *database* bukutamu. Sedangkan data yang ditampilkana antara lain : nama alamat pesan tanggal dan jam pengisian bukutamu. Seperti pada gambar 3.39 berikut :



Gambar 3.40 Halaman daftar isian bukutamu

12. Halaman tentangkami

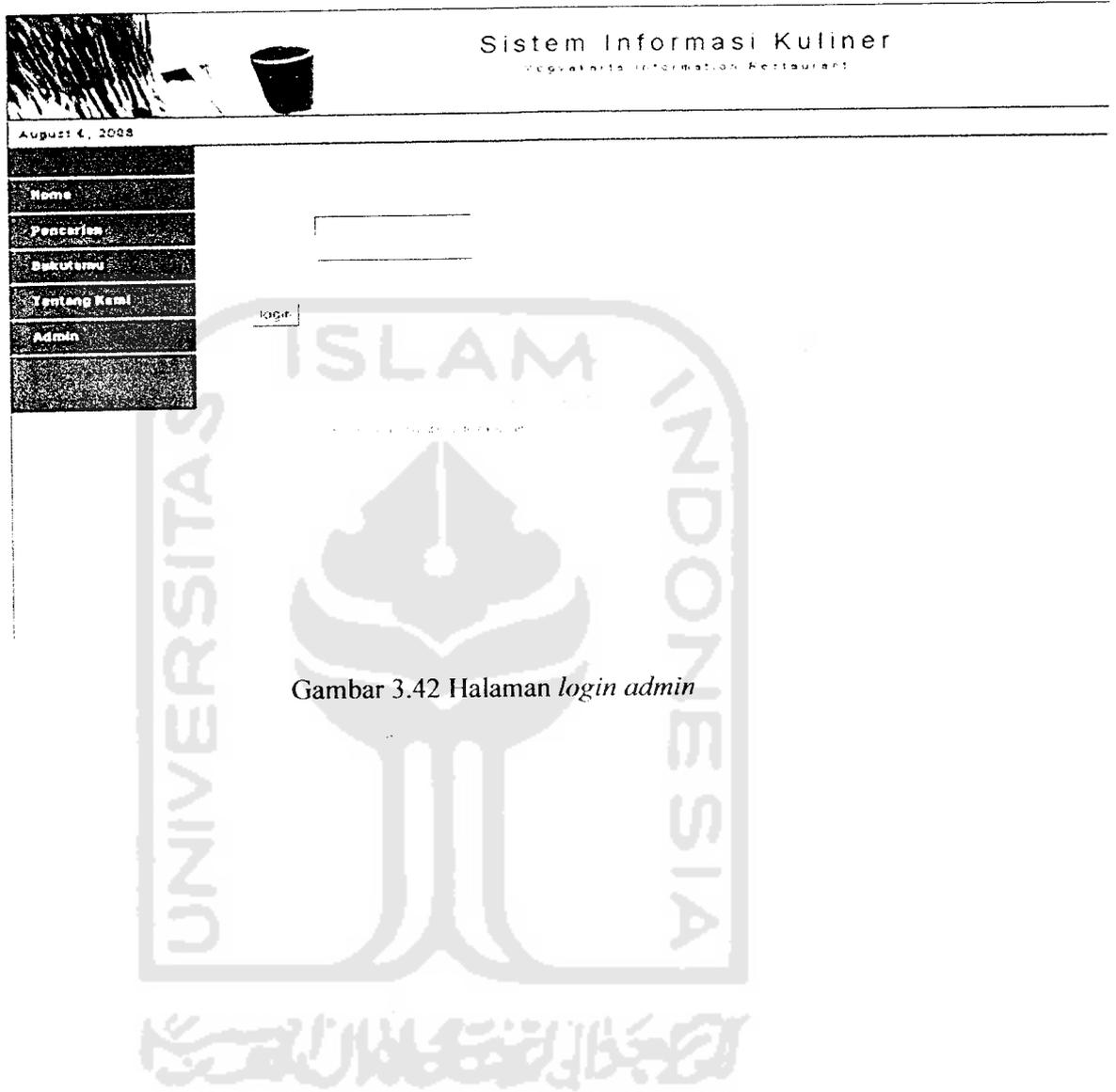
Halaman ini sebagai halaman pelengkap yang berfungsi untuk menampilkan informasi tambahan tentang pembuatan *website*.



Gambar 3.41 Halaman tentang kami

13. Halaman *login admin*

Halaman ini berisi *form login* yang berupa *input username* dan *password*, yang berfungsi untuk masuk kedalam halaman *administrator*.



Gambar 3.42 Halaman *login admin*