

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DI WARNET
HOMEKONET BERBASIS ADOBE FLASH
TUGAS AKHIR**



**disusun oleh
Arfedo Fonseca Setyadi
15.02.9064**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DI WARENET
HOMEKONET BERBASIS ADOBE FLASH
TUGAS AKHIR**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Arfedo Fonseca Setyadi

15.02.9064

PROGRAM DIPLOMA

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2018

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DI WARNET
HOMEKONET BERBASIS ADOBE FLASH**

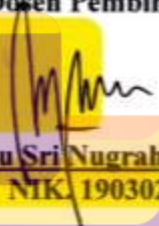
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arfedo Fonseca Setyadi

15.02.9064

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 27 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN**TUGAS AKHIR****PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DI WARNET****HOMEKONET BERBASIS ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arfedo Fonseca Setyadi**15.02.9064**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 27 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji**Nama Penguji****Andi Sunvoto, M.Kom****NIK. 190302052****Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs****NIK. 190302161****Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 24 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**Krisnawati, S.Si., M.T.****NIK. 190302038**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 18 September 2018



Arfedo Fonseca Setyadi

NIM 15.02.9064

MOTTO

“Kita tidak bisa mengulang masa lalu atau mengintip masa depan, yang bisa kita buat hanyalah melakukan yang terbaik hari ini untuk memperbaiki masa silam dan mengukir masa depan.”

“Bersungguh-sungguhlah engkau dalam menuntut ilmu, jauhilah kemalasan dan kebosanan karena jika tidak demikian engkau akan berada dalam bahaya kesesatan.” (Imam Al Ghazali)

“Ilmu tanpa akal ibarat seperti memiliki sepatu tanpa kaki, dan akal tanpa ilmu ibarat seperti memiliki kaki tanpa sepatu.” (Ali bin Abi Thalib)

“Sabar adalah suatu ketentuan, daya positif yang mendorong jiwa untuk menunaikan kewajiban, selain itu sabar adalah suatu kekuatan.” (Syeh Abdul Qodir Jaelani)

“Apabila sesuatu yang kau senangi tidak terjadi maka senangilah apa yang terjadi.” (Ali bin Abi Thalib)

“Manusia yang paling tinggi kedudukannya adalah mereka yang tidak melihat kedudukan dirinya, dan manusia yang paling banyak memiliki kelebihan adalah mereka yang tidak melihat kelebihan dirinya.” (Imam Syafi’i)

~Arfedo Fonseca Setyadi~

PERSEMBAHAN

1. Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya serta memberikan kelancaran, kesehatan dan bimbingan.
2. Kedua orang tua yang telah memberi doa, restu dukunan serta nasihat secara moral maupun materi.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan dan dukungannya.
4. Terimakasih kepada Bp. Ibnu, Bp. Abas, Mas Hanung, Bp. Eko, dan Mas Panji yang telah membantu saya dalam hal materi sampai terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Terimakasih kepada teman saya Tulus Broto dan Darmo yang selalu mau saya reportkan sampai tugas akhir selesai.
6. Terimakasih kepada teman-teman kelas 15 D3 Manajemen Informatika 03 yang sudah memberi dukungan dalam penyelesaian tugas akhir
7. Terimakasih kepada Bp. Eko selaku pemilik warnet yang telah mengijinkan tempatnya untuk dijadikan objek penelitian
8. Terimakasih kepada seluruh dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang senantiasa memberikan ilmu, kritik dan saran yang membangun untuk saya.

~Arfedo Fonseca Setyadi~

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan karunia-Nya, sehingga tugas akhir yang berjudul “ **PEMBUATAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DI WARNET HOMEKONET BERBASIS ADOBE FLASH** ” dapat terselesaikan dengan baik.

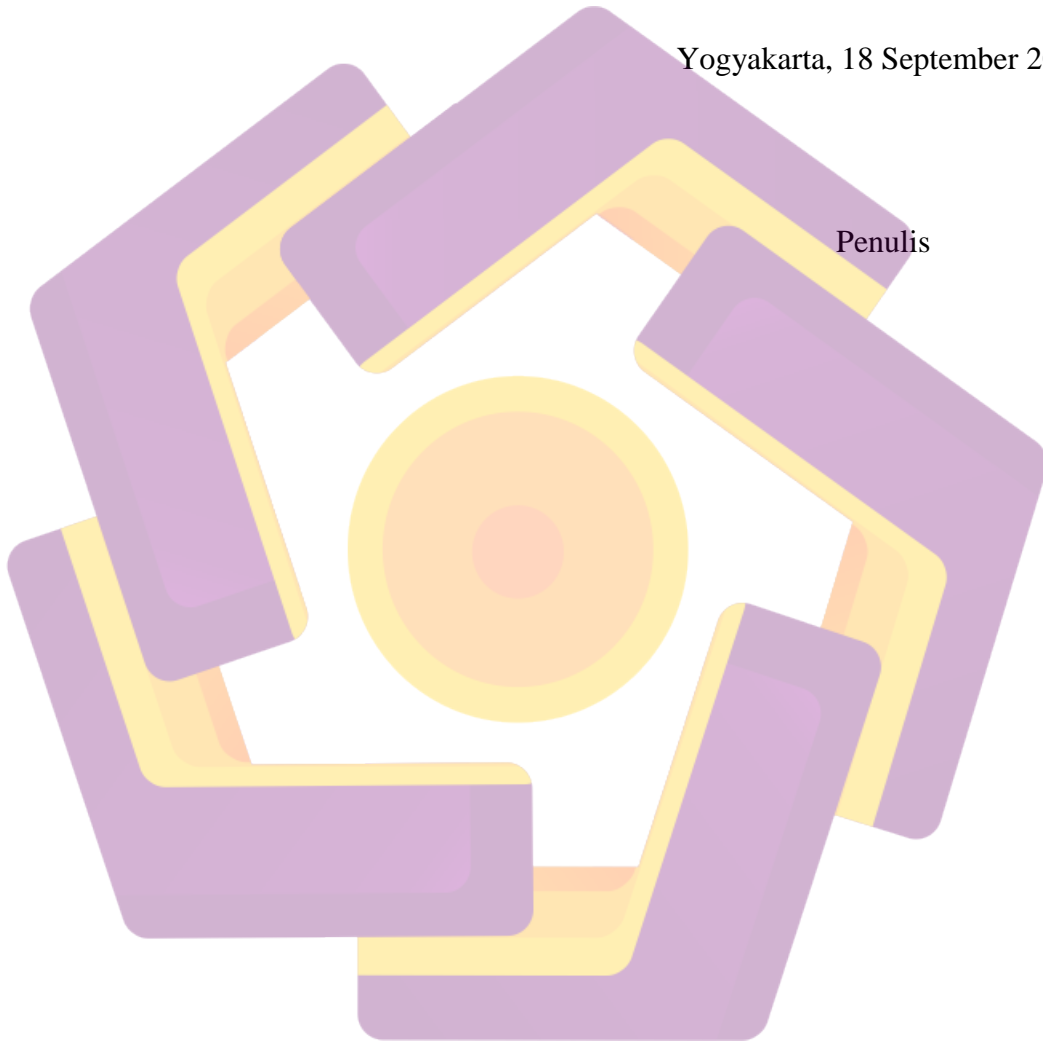
Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk dapat menyelesaikan proses pembelajaran dalam jenjang Diploma 3 pada program studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. terselesaikannya tugas akhir ini tidak lepas dari peran pihak-pihak yang selalu mendukung, mendoakan, memotivasi, serta membimbing. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing tugas akhir
3. Seluruh dosen, staff, serta karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bp. Abas, Bp. Eko, Mas Hanung, dan Mas Panji selaku pemilik usaha yang telah memperbolehkan saya bekerja hingga saya dapat menyelesaikan kuliah
5. Kedua orang tua yang telah sabar membimbing dan memberi doa serta dukungan yang luar biasa kepada penulis.
6. Teman dan saudara yang telah memberikan semangat dan motivasinya.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun akan sangat bermanfaat bagi penyempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 18 September 2018

Penulis



DAFTAR ISI

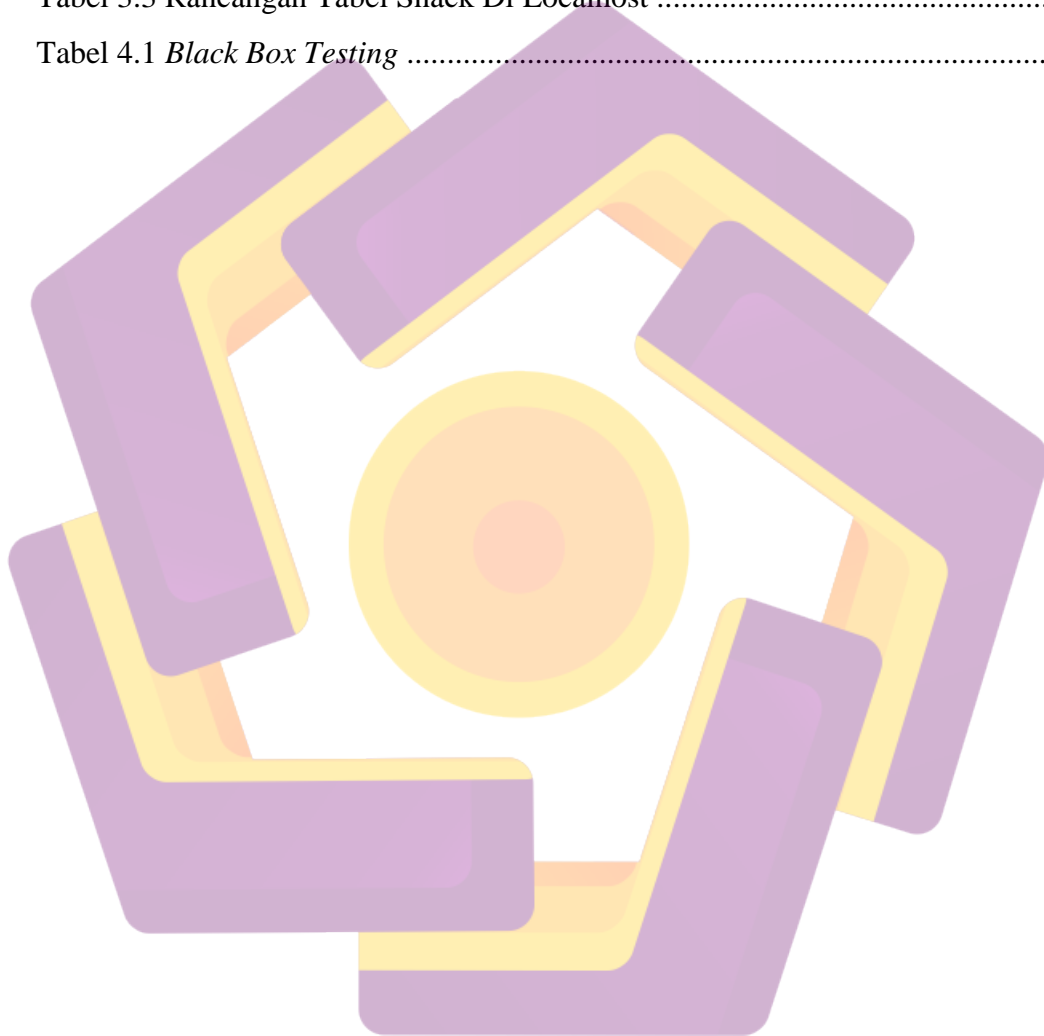
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	4
1.6.2 Teknik Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	7
2.3 Sejarah Aplikasi	9
2.4 Tahapan Pembuatan Aplikasi	9
2.5 Pengertian <i>Multimedia</i>	10

2.6	Sejarah <i>Multimedia</i>	11
2.7	Elemen <i>Multimedia</i>	11
2.7.1	Teks	12
2.7.2	<i>Image</i>	12
2.7.3	<i>Audio</i>	12
2.7.4	<i>Video</i>	12
2.7.5	Animasi	13
2.8	Struktur Aplikasi <i>Multimedia</i>	13
2.8.1	Struktur Linear	13
2.8.2	Struktur Menu	13
2.8.3	Struktur Hierarki	14
2.8.4	Struktur Jaringan	15
2.8.5	Struktur Kombinasi	15
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem	16
2.9.1	Kebutuhan Fungsional	16
2.9.2	Kebutuhan NonFungsional	17
2.10	Pengetesan Sistem Multimedia	17
2.10.1	<i>White Box Testing</i>	17
2.10.2	<i>Black Box Testing</i>	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		18
3.1	Analisis Kebutuhan	18
3.1.1	Kebutuhan Fungsional	18
3.1.2	Kebutuhan NonFungsional	18
3.2	Perancangan Sistem	20
3.2.1	Perancangan Aplikasi	20
3.2.2	Mendefinisikan Masalah	21
3.2.3	Merancang Konsep	21
3.2.4	Merancang Isi	21
3.2.5	Diagram Konteks...	22
3.2.6	DFD (Data Flow Diagram)	22
3.2.7	Rancangan Halaman Utama Aplikasi	23

3.2.8	Rancangan Database Di Localhost	24
3.2.9	Rancangan Halaman Tampilan Admin	25
BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN		26
4.1	Pembuatan Aplikasi	26
4.1.1	Mengolah Kebutuhan Asset Gambar Dengan Adobe Photoshop	27
4.1.2	Melakukan Pembuatan Aplikasi Di Adobe Flash	27
4.1.3	Mensetting <i>Xampp</i> Agar Bisa Diakses Komputer <i>Client</i>	33
4.1.3.1	Setting <i>Xampp</i>	33
4.1.3.2	Setting User Account Di <i>PhpMyAdmin</i>	36
4.1.4	Membuat File Coding Dengan Berbasis <i>PHP</i> Dan <i>Actionscript 2.0</i> .	38
4.1.4.1	Membuat File <i>PHP</i>	38
4.1.4.2	Membuat <i>Actionscript</i> Di Program Flash	38
4.1.4.3	Membuat File <i>PHP</i> Untuk Tampilan Data Yang Masuk	39
4.1.4.4	Membuat File <i>PHP</i> Untuk Print Laporan	41
4.1.4.5	Membuat File <i>PHP</i> Untuk Clear Data	42
4.1.5	Membuat Database	43
4.1.6	Publishing	43
4.1.6.1	Membuat File <i>Executable</i>	43
4.1.7	Pengujian Aplikasi	44
4.1.7.1	<i>White Box Testing</i>	44
4.1.7.2	<i>Black Box Testing</i>	45
BAB V PENUTUP		47
5.1	Kesimpulan	47
5.2	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		48

DAFTAR TABEL

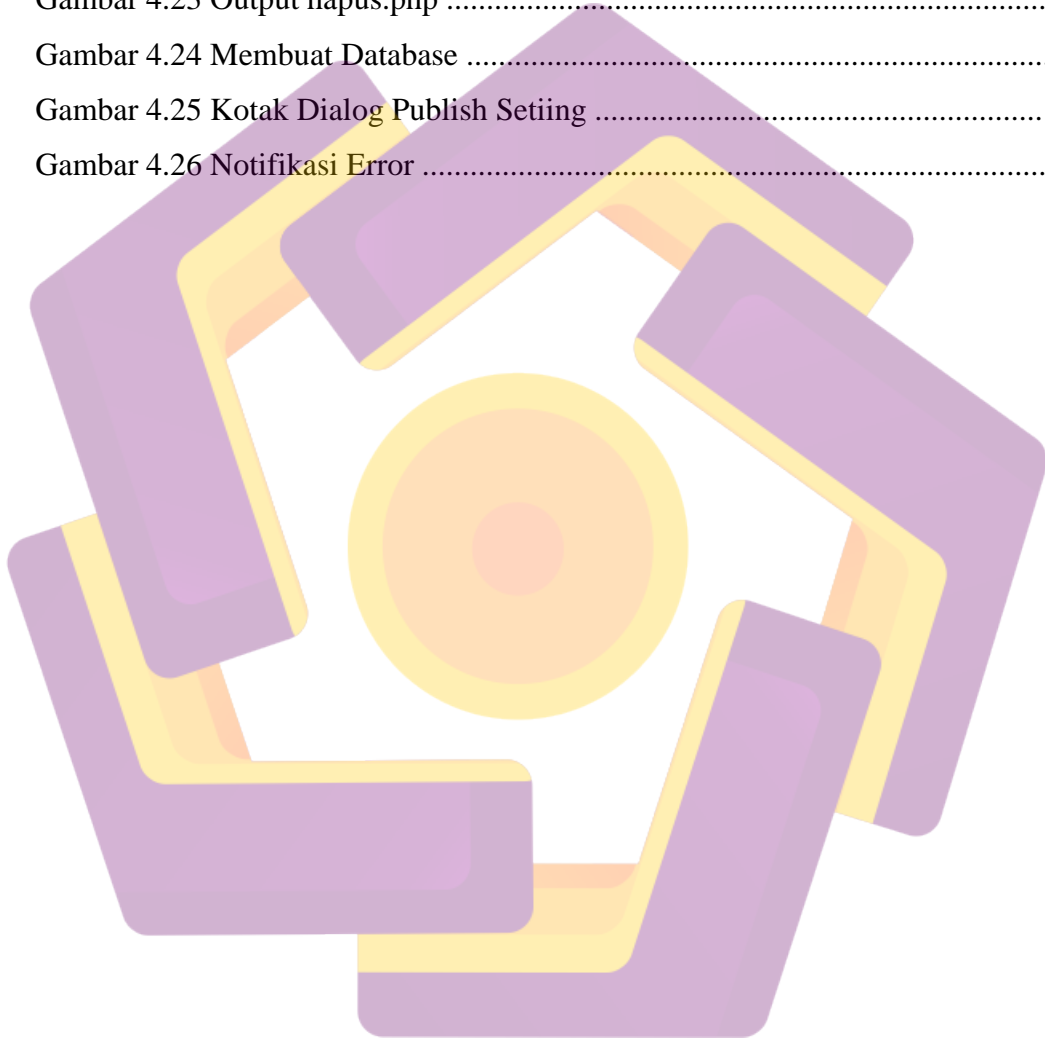
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	19
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	19
Tabel 3.3 Rancangan Tabel Snack Di Localhost	24
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	12
Gambar 2.2 Struktur Linear	13
Gambar 2.3 Struktur Menu	14
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	14
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	15
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	16
Gambar 3.1 Diagram Konteks	22
Gambar 3.2 DFD Level 1	23
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Utama	23
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Tampilan Untuk Admin	25
Gambar 4.1 Mengolah Gambar Pendukung	27
Gambar 4.2 Halaman Utama Adobe Flash	28
Gambar 4.3 Mengatur Dimension	28
Gambar 4.4 Membuat Label Nama Makanan	29
Gambar 4.5 Membuat Tombol Button	30
Gambar 4.6 Membuat Nama Instance	31
Gambar 4.7 Membuat Notifikasi Message	31
Gambar 4.8 Import Ke Dalam Flash	32
Gambar 4.9 Buat Layer Baru	32
Gambar 4.10 Setting Apache 1	33
Gambar 4.11 Setting Apache (httpd.conf)	34
Gambar 4.12 Setting Apache (httpd.conf) 2	34
Gambar 4.13 Setting Apache 2	35
Gambar 4.14 Setting Apache (httpd-xampp.conf)	36
Gambar 4.15 Tampilan Tab User Account	37
Gambar 4.16 Tampilan Script <i>PHP</i>	38
Gambar 4.17 Tampilan Actionscript	39

Gambar 4.18 Coding Tampilan Data	40
Gambar 4.19 Coding Tampilan Data 2	40
Gambar 4.20 Coding Print.php	41
Gambar 4.21 Output Print.php	41
Gambar 4.22 Coding hapus.php	42
Gambar 4.23 Output hapus.php	42
Gambar 4.24 Membuat Database	43
Gambar 4.25 Kotak Dialog Publish Setiing	44
Gambar 4.26 Notifikasi Error	45



INTISARI

Dalam era persaingan bisnis dan perkembangan teknologi serta informasi yang bergerak secara dinamis sebuah usaha jasa seperti warung internet harus mampu menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada seperti model ide bisnis yang baru yang bisa berjalan berkelanjutan dalam zaman modern ini seperti e-business, aplikasi handphone, sampai layanan penunjang. Baik yang sudah mempunyai nama ataupun belum di ranah bisnis harus selalu menyesuaikan diri dengan hal tersebut salah satunya agar kelangsungan bisnis warnet tetap ada.

Ditengah kota banyak sekali muncul penyedia jasa warung internet yang menyediakan jasa game online dan akses internet. Selain itu warnet – warnet ini juga menyediakan makanan kecil dan minuman sebagai penambah pendapatan warnet. Di daerah Klaten, Jawa Tengah, rata – rata pengunjung Warnet hanya memesan makanan dan minuman ketika mereka ingin dan kadang mereka enggan untuk keluar dari tempat duduknya karena terlalu asyik bermain game.

Penerapan cara pemesanan makanan dan pendataan di Warnet HOMEKONET dinilai kurang maksimal karena adanya resiko seperti kelalaian operator dalam melakukan pencatatan, informasi data yang tidak akurat, catatan penjualan yang hilang atau tidak jelas. Warnet HOMEKONET juga merupakan salah satu Warnet yang masih menerapkan cara seperti itu alhasil dalam proses transaksi penjualan dan pencatatan laporannya masih terdapat masalah. Penggunaan aplikasi pemesanan ini diharapkan akan mengatasi permasalahan yang terjadi.

Kata Kunci: Warnet, Pemesanan, Aplikasi Pemesanan

ABSTRACT

In an era of business competition and technological developments and information that dynamically runs a service business such as internet cafes must be able to adjust existing conditions such as new business idea models that can be sustainable in this modern era such as e-business, mobile applications, until brokers service. Both those who already have a name or not in the world of business must always adjust to this one of them so the survival of the internet cafe business remains.

In the middle of the city there are many internet cafe that provide online game services and internet access. In addition this internet cafes also provides snacks and drinks to increase internet cafe revenue. In Klaten, Central Java, the average cafe visitors only order food and drinks only when they want and sometimes they are reluctant to get out of their seats because they are too busy playing games.

The application of food ordering and data collection at Warnet HOMEKONET is considered to be less than optimal because of risks such as operator negligence in recording, inaccurate data information, lost or unclear sales records. Warnet HOMEKONET is also one of the Cafe that still have problems. The use of this ordering application is expected to overcome the problems that occur.

Keywords : *Internet Café, Ordering, Order Application*