

**APLIKASI PENDISTRIBUSIAN KONSUMSI MAKANAN  
UNTUK ASIAN GAMES 2018  
PADA DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA  
PROVINSI SUMATERA SELATAN**



**LAPORAN AKHIR**

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Diploma III  
Pada Jurusan Manajemen Informatika  
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :**

**MSY. AISYAH WAHYUNI**

**0615 3080 0649**

**MANAJEMEN INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA PALEMBANG  
2018**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-

Fax. 0711-355918 Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail :

[info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR**

Nama : Msy. Aisyah Wahyuni  
NIM : 0615 3080 0649  
Jurusan/Program Studi : Manajemen Informatika/DIII Manajemen Informatika  
Judul Laporan Akhir : Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk  
Asian Games 2018 pada Dinas Pemuda dan Olahraga  
Provinsi Sumatera Selatan

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir tanggal 23 Juli 2018 dihadapan Tim  
Penguji Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, Juli 2018

Tim Pembimbing:

Pembimbing I,

Henny Madora, S.Kom., M.M.  
NIP 197709272005012001

Pembimbing II,

Ida Wahyuningrum, S.E., M.Si.  
NIP 198010112005012003

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Indra Satriadi, S.T., M.Kom.  
NIP 197211162000031002

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- *Believe in yourself that everything will be finish by his willing.*
- *"Doa kita bisa merubah nasib kita, dan kebaikan dapat memperpanjang umur kita" (H.R. Ath-Thahawi)*
- *"Barangsiapa berbuat kebaikan, baginya mendapat balasan sepuluh kali lipat amalnya. Dan barangsiapa berbuat kejahatan, maka dibalas seimbang dengan kejahatannya" (2. S. Al-An'am:160)*

### **Kupersembahkan kepada :**

- ❖ Kedua orang tua kami.
- ❖ Keluarga besar kami.
- ❖ Teman seperjuangan kelas 6IC.
- ❖ Dosen yang telah membimbing,  
mengajari, dan membantu kami selama ini.
- ❖ Orang terkasih yang tak hentinya memberikan  
*support* dan doa ❤️
- ❖ My dearest friend Hana, Meifa, Isma, Anita,  
  
Kiki, thanks for everything, love you all ❤️
- ❖ Almamater tercinta.

## ABSTRAK

Tujuan penulisan Laporan Akhir ini adalah untuk membuat Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk *Asian Games 2018* pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan, dimana Dispora adalah salah satu pihak panitia dalam penyelenggaraan *Asian Games 2018* yang tergabung dalam INASGOC. Sistem yang digunakan dalam hal pendistribusian juga masih sederhana dan tidak terkomputerisasi karena belum adanya suatu sistem aplikasi yang diterapkan dan komputer hanya digunakan pada pembuatan laporan saja serta sistem *voucher* khususnya untuk tamu (atlet dan *official*) yang digunakan untuk melakukan kontrol yang harus diberikan kepada panitia pada saat kegiatan konsumsi dilaksanakan sehingga kurang efektif dan efisien karena panitia sulit mengidentifikasi tamu yang datang dan jumlah stok makanan yang tersedia sesuai atau tidak dengan yang dipesan yang mengakibatkan pengarsipan laporan yang membutuhkan waktu yang cukup lama. Metode yang digunakan untuk pembuatan sistem ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall* dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta sistem *database MySQL*. Sistem ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu form untuk Admin, form untuk *Operator* (panitia), dan form untuk *Catering*. Sistem ini akan menghasilkan *output* laporan pemesanan, laporan stok makanan dan laporan *monitoring* kegiatan. Dengan dibuatnya sistem ini, diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat kinerja panitia dalam mensukseskan kegiatan *Asian Games 2018*.

Kata Kunci: Pendistribusian, *PHP*, *MySQL*

## **ABSTRACT**

The purpose of this Final Report is to make the Application of Food Consumption Distribution for Asian Games 2018 at Department of Youth and Sports (Dispora) of South Sumatera Province, where Dispora is one of the organizing committee in Asian Games 2018 incorporated in INASGOC. The system used in terms of distribution is also still simple and not computerized because there is no application system applied and the computer is only used in making reports and voucher system, particularly for guests (athletes and official) in which used to do the control that must be given to the committee when the consumption activity is done, so that it is less effective and efficient because the committee is difficult to identify the guests who come and the amount of food stocks available in accordance with or without the ordered which resulted in report archiving that takes a long time. The method used for making this system using Waterfall development method and using PHP programming language and MySQL database system. This system is divided into three parts, namely form for Administrator, form for Operator (committee), and form for Catering. This system will generate the output of ordering reports, food stock reports and activity monitoring reports. With the establishment of this system, it is expected to facilitate and accelerate the performance of the committee in succeed of the 2018 Asian Games.

Keywords: Distribution, PHP, MySQL

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul **“Aplikasi Pendistribusian Konsumsi Makanan untuk Asian Games 2018 pada Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan”** ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah untuk memenuhi kurikulum dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Sriwijaya Palembang.

Selama menyelesaikan Laporan Akhir ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Carlos RS, ST.,M.T. selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Aladin, S.E.,M.Si.,AK,Ca. selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.T. selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Indra Satriadi, ST.,M.Kom selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Muhammad Aris Ganiardi, S.Si., M.T. selaku Ketua Prodi Diploma IV Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Bapak Sony Oktapriandi, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya.
9. Bapak dan Ibu dosen pengajar di Jurusan Manajemen Informatika yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi kami.
10. Ibu Henny Madora, S.Kom., M.M. dan Ibu Ida Wahyuningrum, SE., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dalam penyusunan Laporan Akhir ini.
11. Ibu Isdarma, ST., M.M. selaku Kepala Bidang Pembudayaan Olahraga dan Bapak Eka Muammar, S.T., M.Si. selaku Kepala Bagian Perencanaan, Evaluasi dan Pelaporan Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan yang telah membantu dan juga salah satu motivator dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.
12. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada kami.
13. Teman-teman seperjuangan Jurusan Manajemen Informatika khususnya kelas 6 IC.

14. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aamiin.

Palembang, Juli 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	4
1.4.1 Tujuan .....	4
1.4.2 Manfaat .....	4
1.5 Metodologi Penelitian .....	5
1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data .....	5
1.5.2 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Teori Umum .....	8
2.1.1 Pengertian Komputer .....	8
2.1.2 Pengertian Perangkat Lunak .....	8
2.1.3 Pengertian Informasi.....	8
2.1.4 Pengertian Web .....	9
2.1.5 Metode Pengembangan Sistem .....	9
2.2 Teori Khusus .....	10
2.2.1 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	10
2.2.2 DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ) .....	13
2.2.3 <i>Flowchart Diagram</i> .....	14
2.2.4 <i>Block Chart Diagram</i> .....	16
2.2.5 Kamus Data .....	19
2.3 Pengertian-pengertian Judul .....	20
2.3.1 Pengertian Aplikasi .....	20
2.3.2 Pengertian Pendistribusian .....	20
2.3.3 Pengertian Konsumsi .....	20
2.3.4 Pengertian Judul Secara Keseluruhan .....	21
2.4 Teori Program .....	21
2.4.1 Pengertian Basis Data .....	21
2.4.2 Pengertian <i>MySQL</i> .....	22
2.4.3 Pengertian <i>XAMPP</i> .....	22



2.4.4	Pengenalan HTML ( <i>Hypertext Markup Language</i> ) .....	23
2.4.4.1	Pengertian HTML ( <i>Hypertext Markup Language</i> ) .....	23
2.4.4.2	Struktur Penulisan Sintaks HTML .....	24
2.4.5	PHP .....	24
2.4.5.1	Pengertian PHP .....	24
2.4.5.2	Perintah Dasar PHP .....	25
2.4.5.3	Tipe Data PHP .....	26
2.4.6	Pengertian CSS .....	26
2.4.7	Pengertian <i>Java Script</i> .....	27
2.4.8	Pengertian <i>Sublime Text</i> .....	27
<b>BAB III</b>	<b>GAMBARAN UMUM INSTANSI .....</b>	<b>29</b>
3.1	Sejarah Singkat Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan .....	29
3.2	Visi, Misi, Tujuan dan Sasaran Dinas Pemuda dan Olahraga Provinsi Sumatera Selatan .....	31
3.2.1	Visi .....	31
3.2.2	Misi .....	31
3.2.3	Tujuan .....	31
3.2.4	Sasaran .....	31
3.3	Struktur Organisasi .....	33
3.4	Uraian Tugas dan Fungsi .....	34
3.4.1	Kepala Dinas .....	34
3.4.2	Sekretariat .....	35
3.4.2.1	Subbagian Perencanaan, Evaluasi dan Pelaporan .....	35
3.4.2.2	Subbagian Keuangan .....	36
3.4.2.3	Subbagian Umum dan Kepegawaian .....	36
3.4.3	Bidang Pemberdayaan Pemuda .....	37
3.4.3.1	Seksi Tenaga dan SDP, IPTEK dan IMTAQ Pemuda .....	37
3.4.3.2	Seksi Peningkatan Wawasan dan Kapasitas Pemuda .....	38
3.4.3.3	Seksi Peningkatan Kreativitas Pemuda .....	38
3.4.4	Bidang Pengembangan Pemuda .....	38
3.4.4.1	Seksi Kepemimpinan, Kepeloporan, Kemitraan dan Penghargaan Pemuda .....	39
3.4.4.2	Seksi Organisasi Kepemudaan dan Kepramukaan .....	39
3.4.4.3	Seksi Kewirausahaan dan Infrastruktur Pemuda .....	40
3.4.5	Bidang Pembudayaan Olahraga .....	40
3.4.5.1	Seksi Olahraga Pendidikan dan Sentra Olahraga .....	41
3.4.5.2	Seksi Olahraga Rekreasi, Tradisional dan Layanan Khusus .....	41
3.4.5.3	Seksi Kemitraan dan Penghargaan Olahraga .....	42
3.4.6	Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga .....	42
3.4.6.1	Seksi Pembibitan, IPTEK dan Tenaga Keolahragaan .....	43
3.4.6.2	Seksi Olahraga Prestasi, Industri dan Promosi Olahraga .....	43
3.4.6.3	Seksi Standarisasi dan Infrastruktur Olahraga .....	43
3.4.7	Unit Pelaksana Teknis Dinas .....	44
3.4.8	Kelompok Jabatan Fungsional .....	44
3.5	Sistem yang Sedang Berjalan .....	44

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Penyelidikan Awal .....	46
4.2 Studi Kelayakan .....	46
4.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	47
4.4 Alat dan Bahan .....	48
4.4.1 Alat .....	48
4.4.2 Bahan .....	48
4.5 Rancangan Sistem Baru .....	49
4.6 Perancangan Sistem .....	50
4.6.1 Diagram Konteks .....	50
4.6.2 <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 0 (Zero)</i> .....	52
4.6.3 <i>Block Chart</i> Sistem yang Baru .....	53
4.6.4 <i>Flow Chart</i> Bagian Admin .....	54
4.6.5 <i>Flow Chart</i> Bagian <i>Operator</i> .....	55
4.6.6 <i>Flow Chart</i> Bagian <i>Catering</i> .....	56
4.6.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	57
4.6.8 Kamus Data .....	58
4.7 Desain Tabel .....	61
4.8 Perancangan Desain Tampilan Halaman pada Aplikasi .....	64
4.8.1 Tampilan Desain Halaman <i>Login</i> .....	64
4.8.2 Tampilan Desain Halaman pada Admin .....	65
4.8.2.1 Tampilan Desain <i>Home</i> .....	65
4.8.2.2 Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Atlet</i> ) .....	65
4.8.2.3 Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Official</i> ).....	66
4.8.2.4 Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Panitia</i> ) .....	66
4.8.2.5 Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Volunteer</i> ) .....	67
4.8.2.6 Tampilan Desain Menu Pemesanan .....	67
4.8.2.7 Tampilan Desain Menu <i>Input</i> Pemesanan .....	68
4.8.3 Tampilan Desain Halaman pada <i>Operator</i> .....	68
4.8.3.1 Tampilan Desain <i>Home</i> .....	68
4.8.3.2 Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Atlet</i> ).....	69
4.8.3.3 Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Official</i> ) .....	69
4.8.3.4 Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Panitia</i> ) .....	70
4.8.3.5 Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Volunteer</i> ) .....	70
4.8.3.6 Tampilan Desain Menu Pemesanan .....	71
4.8.3.7 Tampilan Desain Menu <i>Input</i> Pemesanan .....	71
4.8.3.8 Tampilan Desain Menu <i>Monitoring</i> ( <i>Atlet</i> ) .....	72
4.8.3.9 Tampilan Desain Menu <i>Monitoring</i> ( <i>Official</i> ) .....	72
4.8.3.10 Tampilan Desain Menu <i>Monitoring</i> ( <i>Stok Makanan</i> ) ...	73
4.8.3.11 Tampilan Desain Menu Laporan Pemesanan .....	73
4.8.4 Tampilan Desain Halaman pada <i>Catering</i> .....	74
4.8.4.1 Tampilan Desain <i>Home</i> .....	74
4.8.4.2 Tampilan Desain Menu Info Makanan .....	74
4.8.4.3 Tampilan Desain Menu Tambah Data Makanan .....	75
4.8.4.4 Tampilan Desain Menu Pesanan Masuk .....	75
4.8.4.5 Tampilan Desain Menu Pesanan Keluar .....	76
4.9 Desain Tampilan Halaman pada Aplikasi .....	76
4.9.1 Tampilan Desain Halaman <i>Login</i> .....	76
4.9.2 Tampilan Desain Halaman pada Admin .....	77
4.9.2.1 Tampilan Desain <i>Home</i> .....	77

4.9.2.2 Tampilan Desain Tambah Data Tamu (Atlet) .....	77
4.9.2.3 Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Official</i> ) .....	78
4.9.2.4 Tampilan Desain Tambah Data Anggota (Panitia) .....	78
4.9.2.5 Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Volunteer</i> ) .....	79
4.9.2.6 Tampilan Desain Menu Pemesanan .....	79
4.9.2.7 Tampilan Desain Menu <i>Input</i> Pemesanan .....	80
4.9.3 Tampilan Desain Halaman pada <i>Operator</i> .....	80
4.9.3.1 Tampilan Desain <i>Home</i> .....	80
4.9.3.2 Tampilan Desain Tambah Data Tamu (Atlet) .....	81
4.9.3.3 Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Official</i> ) .....	81
4.9.3.4 Tampilan Desain Tambah Data Anggota (Panitia) .....	82
4.9.3.5 Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Volunteer</i> ) .....	82
4.9.3.6 Tampilan Desain Menu Pemesanan .....	83
4.9.3.7 Tampilan Desain Menu <i>Input</i> Pemesanan .....	83
4.9.3.8 Tampilan Desain Menu <i>Monitoring</i> (Atlet) .....	84
4.9.3.9 Tampilan Desain Menu <i>Monitoring</i> ( <i>Official</i> ) .....	84
4.9.3.10 Tampilan Desain Menu <i>Monitoring</i> (Stok Makanan) ...	85
4.9.3.11 Tampilan Desain Menu Laporan Pemesanan .....	85
4.9.4 Tampilan Desain Halaman pada <i>Catering</i> .....	86
4.9.4.1 Tampilan Desain <i>Home</i> .....	86
4.9.4.2 Tampilan Desain Menu Info Makanan .....	86
4.9.4.3 Tampilan Desain Menu Tambah Data Makanan .....	87
4.9.4.4 Tampilan Desain Menu Pesanan Masuk .....	87
4.9.4.5 Tampilan Desain Menu Pesanan Keluar .....	88
4.10 Pengujian Perangkat Lunak .....	88
4.10.1 Skenario Pengujian .....	88
4.10.2 Pembahasan .....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>94</b>
5.1. Kesimpulan .....	94
5.2. Saran .....	94

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 2.1	Tampilan layar XAMPP .....	23
Gambar 2.2	Struktur penulisan sintaks HTML .....	24
Gambar 2.3	Logo PHP .....	24
Gambar 2.4	<i>Sublime Text</i> .....	27
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Dispora .....	33
Gambar 3.2	Sistem yang sedang berjalan .....	44
Gambar 4.1	Diagram Konteks .....	50
Gambar 4.2	Tampilan <i>Data Flow Diagram</i> (DFD) Level 0 ( <i>Zero</i> ) .....	52
Gambar 4.3	<i>Block Chart</i> .....	53
Gambar 4.4	Tampilan <i>Flow Chart</i> pada Admin .....	54
Gambar 4.5	Tampilan <i>Flow Chart</i> pada <i>Operator</i> .....	55
Gambar 4.6	Tampilan <i>Flow Chart</i> pada <i>Catering</i> .....	56
Gambar 4.7	Tampilan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	57
Gambar 4.8	Tampilan Halaman Login .....	64
Gambar 4.9	Tampilan Desain Home Admin .....	65
Gambar 4.10	Tampilan Desain Tambah Data Tamu (Atlet) .....	65
Gambar 4.11	Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Official</i> ) .....	66
Gambar 4.12	Tampilan Desain Tambah Data Anggota (Panitia) .....	66
Gambar 4.13	Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Volunteer</i> ) .....	67
Gambar 4.14	Tampilan Desain Menu Pemesanan .....	67
Gambar 4.15	Tampilan Desain Menu <i>Input</i> Pemesanan .....	68
Gambar 4.16	Tampilan Desain <i>Home Operator</i> .....	68
Gambar 4.17	Tampilan Desain Tambah Data Tamu (Atlet) .....	69
Gambar 4.18	Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Official</i> ) .....	69
Gambar 4.19	Tampilan Desain Tambah Data Anggota (Panitia) .....	70
Gambar 4.20	Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Volunteer</i> ) .....	70
Gambar 4.21	Tampilan Desain Menu Pemesanan .....	71
Gambar 4.22	Tampilan Desain Menu <i>Input</i> Pemesanan .....	71
Gambar 4.23	Tampilan Desain Menu Monitoring (Atlet) .....	72
Gambar 4.24	Tampilan Desain Menu Monitoring ( <i>Official</i> ) .....	72
Gambar 4.25	Tampilan Desain Menu Monitoring (Stok Makanan) .....	73
Gambar 4.26	Tampilan Desain Menu Laporan Pemesanan .....	73
Gambar 4.27	Tampilan Desain <i>Home Catering</i> .....	74
Gambar 4.28	Tampilan Desain Menu Info Makanan .....	74
Gambar 4.29	Tampilan Desain Menu Tambah Data Makanan .....	75
Gambar 4.30	Tampilan Desain Menu Pesanan Masuk .....	75
Gambar 4.31	Tampilan Desain Menu Pesanan Keluar .....	76
Gambar 4.32	Tampilan Halaman Login .....	76
Gambar 4.33	Tampilan Desain Home.....	77
Gambar 4.34	Tampilan Desain Tambah Data Tamu (Atlet) .....	77
Gambar 4.35	Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Official</i> ) .....	78
Gambar 4.36	Tampilan Desain Tambah Data Anggota (Panitia) .....	78
Gambar 4.37	Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Volunteer</i> ) .....	79
Gambar 4.38	Tampilan Desain Menu Pemesanan .....	79
Gambar 4.39	Tampilan Desain Menu <i>Input</i> Pemesanan .....	80
Gambar 4.40	Tampilan Desain <i>Home Operator</i> .....	80

Gambar 4.41 Tampilan Desain Tambah Data Tamu (Atlet) .....	81
Gambar 4.42 Tampilan Desain Tambah Data Tamu ( <i>Official</i> ) .....	81
Gambar 4.43 Tampilan Desain Tambah Data Anggota (Panitia) .....	82
Gambar 4.44 Tampilan Desain Tambah Data Anggota ( <i>Volunteer</i> ) .....	82
Gambar 4.45 Tampilan Desain Menu Pemesanan .....	83
Gambar 4.46 Tampilan Desain Menu <i>Input</i> Pemesanan .....	83
Gambar 4.47 Tampilan Desain Menu Monitoring (Atlet) .....	84
Gambar 4.48 Tampilan Desain Menu Monitoring ( <i>Official</i> ) .....	84
Gambar 4.49 Tampilan Desain Menu Monitoring (Stok Makanan) .....	85
Gambar 4.50 Tampilan Desain Menu Laporan Pemesanan .....	85
Gambar 4.51 Tampilan Desain <i>Home Catering</i> .....	86
Gambar 4.52 Tampilan Desain Menu Info Makanan .....	86
Gambar 4.53 Tampilan Desain Menu Tambah Data Makanan .....	87
Gambar 4.54 Tampilan Desain Menu Pesanan Masuk .....	87
Gambar 4.55 Tampilan Desain Menu Pesanan Keluar .....	88

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1 Simbol-simbol pada ERD dengan Notasi Chen .....	11
Tabel 2.2 Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco .....	13
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Flowchart</i> .....	15
Tabel 2.4 Simbol-simbol dalam <i>Block Chart</i> .....	17
Tabel 2.5 Simbol pada Kamus Data .....	19
Tabel 2.6 Tipe-tipe data pada PHP .....	26
Tabel 4.1 Tampilan Tabel Anggota .....	61
Tabel 4.2 Tampilan Tabel <i>Catering</i> .....	61
Tabel 4.3 Tampilan Tabel <i>Level</i> .....	61
Tabel 4.4 Tampilan Tabel Makanan .....	62
Tabel 4.5 Tampilan Tabel <i>Operator</i> .....	62
Tabel 4.6 Tampilan Tabel Pesanan .....	62
Tabel 4.7 Tampilan Tabel Stok .....	63
Tabel 4.8 Tampilan Tabel Tamu .....	63
Tabel 4.9 Tampilan Tabel <i>Users</i> .....	64
Tabel 4.10 Skenario Pengujian .....	88