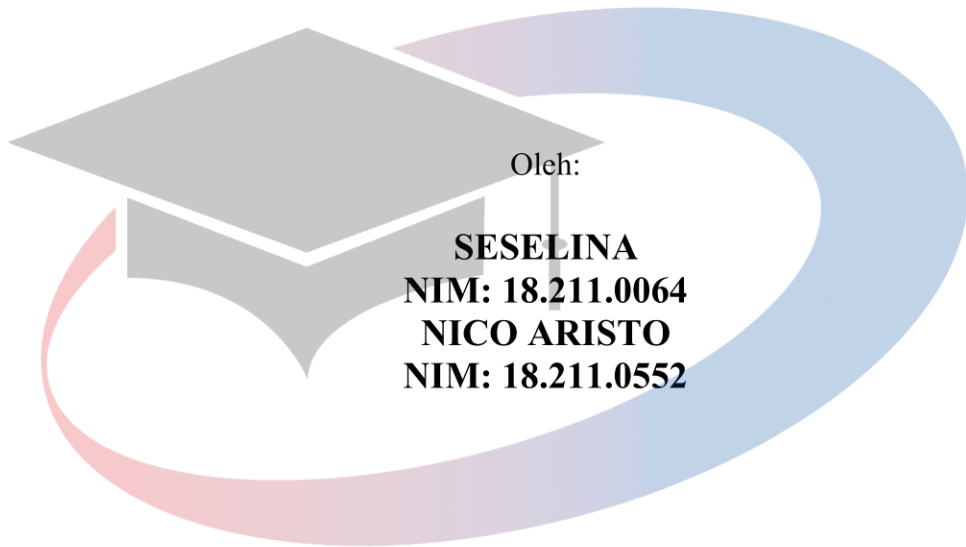



**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI “FEDME” UNTUK
REKOMENDASI TEMPAT MAKAN DAN PEMESANAN
MANDIRI**

SKRIPSI



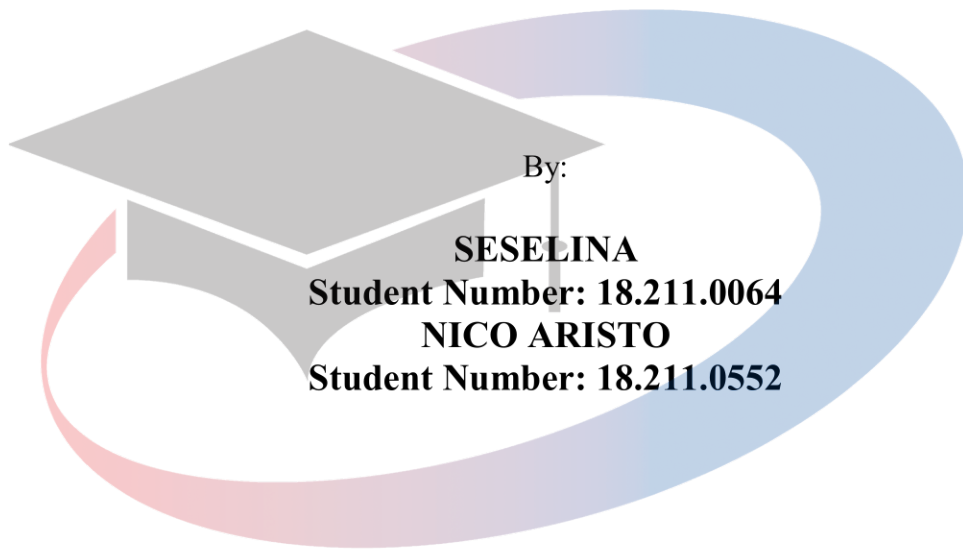
UNIVERSITAS
MIKROSKIL



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2022**

**ANALYSIS AND DESIGN OF “FEDME” APP FOR
RESTAURANT RECOMMENDATION AND SELF-ORDERING**

FINAL RESEARCH



By:

SESELINA

Student Number: 18.211.0064

NICO ARISTO

Student Number: 18.211.0552

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

**STUDY PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2022**

LEMBARAN PENGESAHAN

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI “FEDME” UNTUK
REKOMENDASI TEMPAT MAKAN DAN PEMESANAN
MANDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:

SESELINA
NIM: 18.211.0064
NICO ARISTO
NIM: 18.211.0552

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,


Paulus, S.Kom., M.T.


Zulpa Salsabila, S.Kom., M.M.S.I.

Medan, 22 Juli 2022

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,



Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Seselina
NIM : 182110064
Peminatan : E-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI
"FEDME" UNTUK REKOMENDASI TEMPAT
MAKAN DAN PEMESANAN MANDIRI.

Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 18 Juli 2022

Saya yang membuat pernyataan,



Seselina

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Nico Aristo
NIM : 182110552
Peminatan : E-Bisnis

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN
APLIKASI “FEDME” UNTUK
REKOMENDASI TEMPAT MAKAN DAN
PEMESANAN MANDIRI.
Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 18 Juli 2022

Saya yang membuat pernyataan,


Nico Aristo



ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI “FEDME” UNTUK REKOMENDASI TEMPAT MAKAN DAN PEMESANAN MANDIRI

Abstrak

Selain menjadi tempat untuk makan, tempat makan juga menjadi tempat incaran orang-orang ketika ingin berkumpul bersama teman dan keluarga. Sering sekali orang-orang kebingungan ketika mencari tempat yang nyaman dan santai untuk berkumpul. Di sisi lain, Informasi yang tersebar di media sosial juga tidak hanya memberikan informasi khusus tempat makan yang membuat pebisnis kuliner tidak mendapatkan target pemasaran yang cocok. Selain itu, pada hari tertentu seperti akhir pekan atau hari libur, orang-orang yang berkumpul akan lebih banyak dibandingkan biasanya sehingga membuat pebisnis kuliner menambah karyawan khusus untuk hari tersebut. Aplikasi FedMe memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Aplikasi FedMe adalah aplikasi yang dapat membantu orang-orang untuk lebih mudah mencari tempat makan yang cocok dan melakukan pemesanan menu secara mandiri. Disisi lain, sebagai pebisnis kuliner juga dapat memberikan informasi kepada target pasar yang sesuai dan dapat menghemat pengeluaran untuk karyawan tambahan pada hari tertentu. Aplikasi FedMe dianalisis dan dirancang dengan metode Rapid Application Development (RAD). Analisis dan perancangan dilakukan dengan melakukan perbandingan aplikasi, Business Model Canvas (BMC), Use Case, Adobe XD, React Native, HTML, JavaScript, dan Bootstrap.

Kata Kunci: Android, Aplikasi Mobile, RAD, Situs web, Kuliner

Abstract

Besides being a place to eat, places to eat are also people's target places when they want to gather with friends and family. People are often confused when looking for a comfortable and relaxing place to gather. On the other hand, the information spread on social media does not specifically provide information on where to eat, which makes culinary businesses not get suitable marketing targets. In addition, on certain days such as weekends or holidays, there will be more people gathering than usual so that culinary businesses add special employees for that day. FedMe application provides a solution to these problems. FedMe application is an application that can help people easier finding suitable places to eat and order some menus independently. On the other hand, as a culinary business can also provide information to the appropriate target market and can save expenses for additional employees on certain days. FedMe application is analyzed and designed using the Rapid Application Development (RAD) method. Analysis and design are done by comparing applications, Business Model Canvas (BMC), Use Case, Adobe XD, React Native, HTML, JavaScript, and Bootstrap.

Keywords: Android, Mobile Apps, RAD, Website, Culinary

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir dengan judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi “FedMe” untuk Rekomendasi Tempat Makan dan Pemesanan Mandiri” ini disusun agar memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Strata Satu Program Studi Sistem Informasi di Universitas Mikroskil Medan.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak menerima bimbingan, arahan, petunjuk, saran, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Paulus, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Zulpa Salsabila, S.Kom., M.M.S.I., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Hanes, S.Kom., M.Kom., selaku dosen wali EBiz-A-Sore.
4. Ibu Sophya Hadini Marpaung, S.Kom., M.M.S.I., selaku dosen wali EBiz-B-Sore.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Universitas Mikroskil Medan yang telah membimbing dan mendidik penulis.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak perhatian, dukungan berupa moril maupun material selama penulis mengikuti pendidikan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan dukungan berupa moril selama penulis mengikuti pendidikan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak dukungan moril kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa isi dan teknik penulisan yang digunakan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan dan menghargai

apabila ada saran maupun kritikan dari semua pihak yang mengarah pada perbaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis memohon maaf atas segala kesalahan dan kesilapan yang pernah diperbuat dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.



Medan, Juli 2022

Penulis,

Seselina

Nico Aristo

UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR ISI

Abstrak	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Perangkat Lunak	6
2.2 Aplikasi Adobe <i>Experience Design CC</i>	8
2.3 Aplikasi <i>Mobile</i> Android	9
2.4 Situs Web.....	11
2.5 Basis Data	14
2.6 Rapid Application Development	17
2.7 Teknik Analisis dan Perancangan Aplikasi	19
2.7.1 Kanvas Model Bisnis	19
2.7.2 Pemodelan <i>Use Case (Use case Diagram)</i>	22
2.7.3 Pembuatan Prototipe (<i>Prototyping</i>)	24
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	28
3.1 Perencanaan Persyaratan Sistem	28
3.1.1 Observasi Aplikasi Sejenis	28
3.1.2 Kanvas Model Bisnis	41
3.1.3 Model <i>Use case</i>	43
BAB IV PERANCANGAN SISTEM	58
4.1 Rancangan Pengguna.....	58
4.1.1 Rancangan Fisik Sistem.....	58

4.1.2	Prototipe Aplikasi <i>Mobile</i> Mitra Fedme	59
4.1.3	Prototipe Aplikasi <i>Mobile</i> Pengguna Fedme	70
4.1.4	Prototipe Situs Web Manajemen Admin	79
4.1.5	Prototipe Basis Data.....	94
4.2	Kontruksi Sistem	105
4.2.1	Aplikasi Mobile Mitra FedMe	105
4.2.2	Aplikasi Mobile Pengguna FedMe	124
4.2.3	Situs Web Manajemen Admin.....	137
4.3	Pembahasan	152
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		154
5.1	Kesimpulan.....	154
5.2	Saran.....	154
DAFTAR PUSTAKA.....		156
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		158

UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Basis Data.....	15
Gambar 2.2 Tahapan Rapid Application Development	18
Gambar 2.3 Kanvas Model Bisnis	20
Gambar 2.4 Contoh Aktor Meminta Sistem Melakukan Fungsi	23
Gambar 2.5 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	23
Gambar 2.6 Contoh Deskripsi <i>Use Case</i>	24
Gambar 2.7 Tahapan Evolutionary Prototype.....	25
Gambar 2.8 Tahapan Requirement Prototype	26
Gambar 3.1 Halaman Pertama Aplikasi PergiKuliner	29
Gambar 3.2 Halaman <i>Login</i> dan Pendaftaran Akun	29
Gambar 3.3 Halaman Informasi Tempat Makan.....	30
Gambar 3.4 Fitur-fitur Pada Halaman Tempat Makan	31
Gambar 3.5 Fitur Pemberian Ulasan.....	31
Gambar 3.6 Halaman Utama dan Informasi Tempat Makan	32
Gambar 3.7 Informasi Tempat Makan	33
Gambar 3.8 Lanjutan Informasi Tempat Makan.....	33
Gambar 3.9 Lanjutan Informasi Tempat Makan.....	34
Gambar 3.10 Halaman Utama Aplikasi Saji.....	35
Gambar 3.11 Halaman Dasbor.....	35
Gambar 3.12 Halaman Makan Di Tempat dan Bawa Pulang	36
Gambar 3.13 Lanjutan Halaman Makan Di Tempat dan Bawa Pulang.....	36
Gambar 3.14 Halaman Pemesanan yang Selesai	37
Gambar 3.15 Halaman Daftar Pemesanan	37
Gambar 3.16 Halaman <i>Monitoring</i>	38
Gambar 3.17 Halaman Laporan	38
Gambar 3.18 Halaman Pengaturan Akun	39
Gambar 3.19 Halaman Utama Foodierate Pencarian dan <i>Feed</i>	40
Gambar 3.20 Halaman Informasi Lengkap Mengenai Tempat Makan.....	40
Gambar 3.21 Halaman Ulasan dan Akun Tempat Makan	41
Gambar 3.22 Kanvas Model Bisnis	42

Gambar 3.23 Use Case Diagram FedMe.....	43
Gambar 4.1 Rancangan Fisik Sistem	58
Gambar 4.2 Prototipe Halaman Awal Mitra	59
Gambar 4.3 Prototipe Halaman Masuk Mitra	60
Gambar 4.4 Prototipe Halaman Post.....	61
Gambar 4.5 Prototipe Halaman Lihat dan Laport Komentar Post	61
Gambar 4.6 Prototipe Halaman Tab Bottom Menu	62
Gambar 4.7 Prototipe Halaman Tab Bottom Pesanan	63
Gambar 4.8 Prototipe Halaman Tab Bottom Notifikasi.....	64
Gambar 4.9 Prototipe Halaman Tab Bottom Akun.....	65
Gambar 4.10 Prototipe Halaman Profil.....	65
Gambar 4.11 Prototipe Halaman Edit Profil Tempat Makan.....	66
Gambar 4.12 Prototipe Halaman Riwayat Pemesanan	66
Gambar 4.13 Prototipe Halaman Riwayat Kemitraan.....	67
Gambar 4.14 Prototipe Halaman Free Trial Berakhir.....	67
Gambar 4.15 Prototipe Halaman Rating dan Ulasan	68
Gambar 4.16 Prototipe Halaman Iklan Promosi	69
Gambar 4.17 Prototipe Halaman Bantuan	69
Gambar 4.18 Prototipe Halaman Daftar Pengguna.....	70
Gambar 4.19 Prototipe Halaman Masuk Pengguna	71
Gambar 4.20 Prototipe Halaman Tab Bottom Beranda	71
Gambar 4.21 Prototipe Halaman Profil Tempat Makan	72
Gambar 4.22 Prototipe Halaman Tab Bottom Cari.....	73
Gambar 4.23 Prototipe Halaman Tab Bottom Scan QRCode.....	73
Gambar 4.24 Prototipe Halaman Menu	74
Gambar 4.25 Prototipe Halaman Tab Bottom Notifikasi Pengguna.....	75
Gambar 4.26 Prototipe Halaman Tab Bottom Akun Pengguna	75
Gambar 4.27 Prototipe Halaman Profil Pengguna	76
Gambar 4.28 Prototipe Halaman Status dan Riwayat Pemesanan.....	77
Gambar 4.29 Prototipe Halaman Ulasan Saya (Pengguna)	77
Gambar 4.30 Prototipe Halaman Post Yang Disimpan.....	78
Gambar 4.31 Prototipe Halaman Bantuan	79

Gambar 4.32 Prototipe Halaman Masuk Website.....	79
Gambar 4.33 Prototipe Sidebar Halaman Website	80
Gambar 4.34 Prototipe Halaman Dashboard	81
Gambar 4.35 Prototipe Halaman Pendapatan	81
Gambar 4.36 Prototipe Halaman Mitra Master.....	82
Gambar 4.37 Prototipe Halaman Detail Data Mitra.....	83
Gambar 4.38 Prototipe Halaman Laporan Keluhan Mitra	83
Gambar 4.39 Prototipe Modal Peringatan.....	84
Gambar 4.40 Prototipe Modal Blokir	84
Gambar 4.41 Prototipe Halaman Kelola Kemitraan	85
Gambar 4.42 Prototipe Halaman Kelola Iklan Promosi Mitra.....	85
Gambar 4.43 Prototipe Modal Lihat Detail Iklan	86
Gambar 4.44 Prototipe Halaman Notifikasi Mitra.....	86
Gambar 4.45 Prototipe Modal Lihat Detail Notifikasi	87
Gambar 4.46 Prototipe Halaman Pengguna Master.....	87
Gambar 4.47 Prototipe Halaman Detail Data Pengguna.....	88
Gambar 4.48 Prototipe Halaman Laporan Keluhan Pengguna	88
Gambar 4.49 Prototipe Halaman Detail Laporan Keluhan Pengguna	89
Gambar 4.50 Prototipe Modal Pemberitahuan.....	89
Gambar 4.51 Prototipe Halaman Notifikasi Pengguna.....	90
Gambar 4.52 Prototipe Modal Detail Notifikasi Pengguna	90
Gambar 4.53 Prototipe Halaman Bantuan	91
Gambar 4.54 Prototipe Modal Tambah Bantuan	91
Gambar 4.55 Prototipe Halaman Paket Kemitraan	92
Gambar 4.56 Prototipe Modal Tambah Paket.....	92
Gambar 4.57 Prototipe Halaman Kelola Iklan.....	93
Gambar 4.58 Prototipe Halaman Hak Akses	94
Gambar 4.59 Relasi Basis Data.....	104
Gambar 4.60 Halaman Awal Menggunakan Aplikasi FedMe	105
Gambar 4.61 Halaman Daftar Mitra	106
Gambar 4.62 Halaman Masuk Mitra.....	107
Gambar 4.63 Halaman Post	108

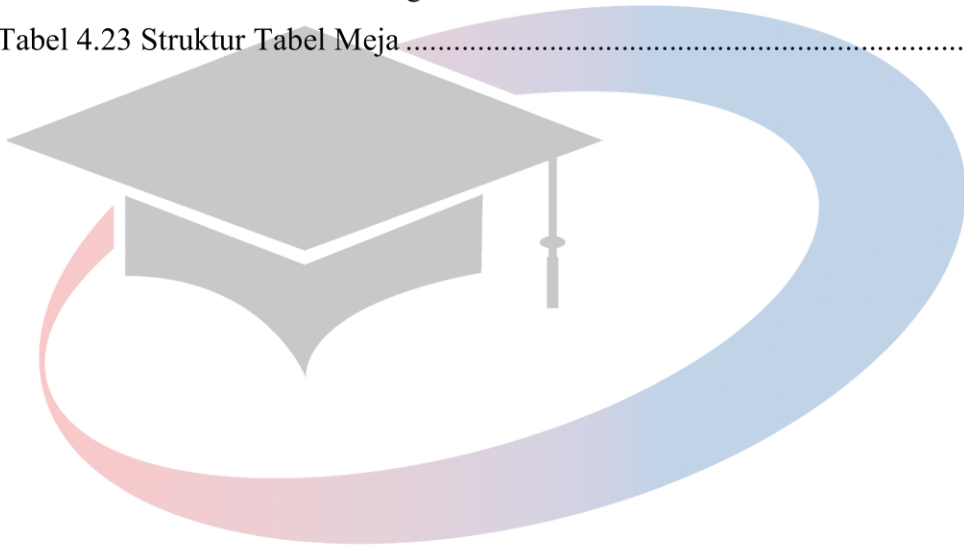
Gambar 4.64 Halaman Lihat Post	109
Gambar 4.65 Halaman Laporan Komentar Post	109
Gambar 4.66 Halaman Menu	110
Gambar 4.67 Halaman Pesanan	111
Gambar 4.68 Halaman Notifikasi Mitra.....	112
Gambar 4.69 Halaman Akun.....	113
Gambar 4.70 Halaman Isi Saldo FedPay	113
Gambar 4.71 Halaman Tarik Saldo FedPay.....	114
Gambar 4.72 Halaman Riwayat Transaksi FedPay.....	115
Gambar 4.73 Halaman Profil Mitra	115
Gambar 4.74 Halaman Edit Profil Tempat Makan	116
Gambar 4.75 Halaman Kelola Nomor Meja	117
Gambar 4.76 Halaman Riwayat Pesanan	118
Gambar 4.77 Halaman Riwayat Kemitraan	119
Gambar 4.78 Halaman Free Trial Berakhir.....	120
Gambar 4.79 Halaman Rating dan Ulasan.....	121
Gambar 4.80 Halaman Iklan Promosi.....	122
Gambar 4.81 Halaman Tentang Aplikasi Mitra FedMe.....	123
Gambar 4.82 Halaman Bantuan	123
Gambar 4.83 Halaman Daftar Pengguna	124
Gambar 4.84 Halaman Masuk Pengguna.....	125
Gambar 4.85 Halaman Beranda Pengguna	126
Gambar 4.86 Halaman Komentar	127
Gambar 4.87 Halaman Profil Tempat Makan	128
Gambar 4.88 Halaman Cari.....	129
Gambar 4.89 Halaman Scan QRCode.....	129
Gambar 4.90 Halaman Menu	130
Gambar 4.91 Halaman Notifikasi Pengguna.....	131
Gambar 4.92 Halaman Akun Pengguna.....	132
Gambar 4.93 Halaman Isi Saldo FedPay	132
Gambar 4.94 Halaman Riwayat Transaksi FedPay.....	133
Gambar 4.95 Halaman Profil Pengguna.....	133

Gambar 4.96 Halaman Status dan Riwayat Pemesanan.....	134
Gambar 4.97 Halaman Ulasan Saya (Pengguna)	135
Gambar 4.98 Halaman Post yang Disimpan	136
Gambar 4.99 Halaman Tentang	136
Gambar 4.100 Halaman Bantuan Mitra	137
Gambar 4.101 Halaman Masuk Website	138
Gambar 4.102 Halaman Dashboard	139
Gambar 4.103 Halaman Pendapatan	140
Gambar 4.104 Halaman Mitra Master	140
Gambar 4.105 Halaman Detail Data Mitra	141
Gambar 4.106 Halaman Laporan Keluhan Mitra.....	141
Gambar 4.107 Halaman Kelola Kemitraan.....	142
Gambar 4.108 Halaman Kelola Iklan Promosi Mitra	143
Gambar 4.109 Modal Detail dari Iklan	143
Gambar 4. 110 Halaman Notifikasi Mitra.....	144
Gambar 4.111 Modal Detail Notifikasi.....	144
Gambar 4.112 Halaman Pengguna Master.....	145
Gambar 4.113 Halaman Detail Data Pengguna	145
Gambar 4.114 Halaman Laporan Keluhan Pengguna.....	146
Gambar 4.115 Halaman Detail Data Laporan Keluhan Pengguna	146
Gambar 4.116 Halaman Notifikasi Pengguna.....	147
Gambar 4.117 Modal Detail Notifikasi Pengguna.....	147
Gambar 4.118 Halaman Bantuan	148
Gambar 4.119 Modal Tambah Bantuan	148
Gambar 4.120 Halaman Paket Kemitraan.....	149
Gambar 4.121 Modal Tambah Paket	149
Gambar 4.122 Halaman Kelola Iklan Carousel	150
Gambar 4.123 Modal Tambah Iklan Carousel.....	150
Gambar 4.124 Halaman Hak Akses	151
Gambar 4.125 Modal Tambah Hak Akses	151

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Aktor	43
Tabel 3.2 Deskripsi Use Case Mengakses Informasi Tempat makan.....	44
Tabel 3.3 Deskripsi Use Case Memesan Menu	45
Tabel 3.4 Deskripsi Use Case Memberikan Ulasan.....	46
Tabel 3.5 Deskripsi Use Case Mengisi Saldo	47
Tabel 3.6 Deskripsi Use Case Mengelola Informasi Tempat Makan	48
Tabel 3.7 Deskripsi Use Case Mendaftar Kemitraan.....	49
Tabel 3.8 Deskripsi Use Case Mengelola Daftar Menu.....	50
Tabel 3.9 Deskripsi Use Case Mengelola Pemesanan Menu.....	50
Tabel 3.10 Deskripsi Use Case Mengelola Saldo	51
Tabel 3.11 Deskripsi Use Case Melakukan Iklan Promosi.....	53
Tabel 3.12 Deskripsi Use Case Mengelola Kemitraan	54
Tabel 3.13 Deskripsi Use Case Mengelola Akun Pengguna dan Mitra.....	55
Tabel 3.14 Deskripsi Use Case Mengelola Laporan Keluhan Akun	55
Tabel 3.15 Deskripsi Use Case Mengelola Pendapatan.....	56
Tabel 4.1 Struktur Tabel Admin	94
Tabel 4.2 Struktur Tabel Mitra.....	94
Tabel 4.3 Struktur Tabel Pengguna.....	95
Tabel 4.4 Struktur Tabel Menu	96
Tabel 4.5 Struktur Tabel Pesanan	96
Tabel 4.6 Struktur Tabel Detail Pesanan.....	97
Tabel 4.7 Struktur Tabel Keluhan Pengguna	97
Tabel 4.8 Struktur Tabel Keluhan Mitra	97
Tabel 4.9 Struktur Tabel Bantuan	98
Tabel 4.10 Struktur Tabel Kemitraan.....	98
Tabel 4.11 Struktur Tabel Paket Kemitraan.....	98
Tabel 4.12 Struktur Tabel FedPay Mitra.....	99
Tabel 4.13 Struktur Tabel Iklan Mitra	99
Tabel 4.14 Struktur Tabel Carousel	100
Tabel 4.15 Struktur Tabel Notifikasi Mitra.....	100

Tabel 4.16 Struktur Tabel Notifikasi Pengguna.....	100
Tabel 4.17 Struktur Tabel Ulasan Pemesanan	101
Tabel 4.18 Struktur Tabel Jam Operasional.....	101
Tabel 4.19 Struktur Tabel Post.....	102
Tabel 4.20 Struktur Tabel Komentar Post.....	102
Tabel 4.21 Struktur Tabel Suka	102
Tabel 4.22 Struktur Tabel Hastag	103
Tabel 4.23 Struktur Tabel Meja	103



UNIVERSITAS MIKROSKIL