



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

MENU DIGITAL UNTUK RUMAH MAKAN

BIDANG KEGIATAN:

PKM-Teknologi

Diusulkan oleh:

1. Sirli Fahriah (A11.2012.06567)
2. Santi Purwaningrum (A11.2012.06564)
3. Nani Sri Sulistiyowati (A11.2012.06556)
4. Galla Zulhy Hidayat (A11.2010.05606)

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

SEMARANG

2013

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : MENU DIGITAL UNTUK RUMAH MAKAN
2. Bidang Kegiatan : PKM-T
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Sirli Fahriah
 - b. NIM : A11.2012.06567
 - c. Jurusan : Ilmu Komputer
 - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Dian Nuswantoro
 - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Adiwerna,Kab.Tegal-085742624667
 - f. Alamat email : sirlifahriah@yahoo.co.id
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 4 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dra.Erna Zuni Astuti,M.kom
 - b. NIDN : 0601066101
 - c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jalan Sadewa IV/12 Semarang
6. Biaya Kegiatan Total : Rp.5.146.000
 - a. Dikti : Rp.5.146.000
 - b. Sumber lain (sebutkan . . .) : Rp.0
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 3 bulan

Semarang, 8 September 2013

Menyetujui
Ketua Program Studi


Dr. Heru Agus Santoso, M.Kom
NIP. 0686.11.1992.017

Ketua Pelaksana Kegiatan

Sirli Fahriah
NIM. A11.2012.06567

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan /
Direktur Politeknik/Ketua Sekolah Tinggi,


Usman Sudibyo, S.Si., M.Kom
NIP. 0686.11.1996.100

Dosen Pendamping

Dra. Erna Zuni Astuti, M.kom
NIP. 0686.11.1997.132

DAFTAR ISI

A. HALAMAN KULIT MUKA	1
B. HALAMAN PENGESAHAN.....	2
C. DAFTAR ISI.....	3
D. LATAR BELAKANG MASALAH.....	4
E. PERUMUSAN MASALAH	4
F. TUJUAN	4
G. LUARAN YANG DIHARAPKAN	4
H. KEGUNAAN PROGRAM	5
I. METODE PELAKSANAAN.....	5
J. JADWAL KEGIATAN.....	6
K. RANCANGAN BIAYA.....	6
L. SURAT KERJA SAMA.....	7
M. BIODATA.....	8

A. JUDUL PROGRAM

“Menu Digital untuk Rumah Makan”

B. LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini perkembangan dunia kuliner semakin bermacam macam, semua kalangan menyukainya, sehari – hari banyak orang berbondong – bondong memasuki area kuliner, misalnya mall, cafe, rumah makan, restoran, dan lain – lain. Semua itu hanya untuk memenuhi kebutuhan pangan mereka. Sekarang ini, memanjakan lidah mereka dengan macam – macam rasa makanan lezat membuat mereka merasa puas dan tentunya harganya terjangkau khususnya untuk anak sekolah.

Namun prosedur dalam sebuah tempat makan sekarang masih sangat sederhana dalam memberikan pilhan menu dan sangat di takuti anak-anak akan harganya mahal. Alangkah lebih menarik jika kita menyajikan sebuah menu dengan model yang lebih menarik lagi atau lebih modern lagi. Kita bisa membuat menu kita dengan sebuah program, Konsumen cukup memilih menu pada program yang sudah di buat oleh server pada sebuah komputer.

Oleh karena itu kami akan merencanakan sebuah menu pemesanan untuk rumah makan dengan sebuah program. Kami menyebutnya dengan “ menu digital “

C. PERUMUSAN MASALAH

Adapun perumusan masalah dari fakta-fakta yang di paparkan sebelumnya, adalah:

- a. Bagaimana mengembangkan sumberdaya manusia di bidang teknologi pembuatan program menu digital untuk rumah makan?
- b. Bagaimana alur pembuatan prgram menu digital untuk rumah makan.

D. TUJUAN

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam program menu digital untuk rumah makan ini adalah:

- a. Dapat meningkatkan potensi sumber daya manusia di bidang teknologi program menu digital untuk rumah makan.
- b. Membuat algoritma program menu digital untuk rumah makan.

E. LUARAN YANG DIHARAPKAN

Dari permasalahan diatas diharapkan kita dapat membuat program sesuai yang di harapkan sehingga mudah di gunakan.

F. KEGUNAAN PROGRAM

Sistem ini sangat berguna apabila diaplikasikan pada Rumah makan baik kota besar maupun pedesaan, sehingga dapat :

- a. Mengaplikasikan kemampuan dalam membuat sebuah program.
- b. Untuk memenuhi kebutuhan pangan konsumen
- c. Memudahkan konsumen dalam memilih menu yang di sukai
- d. Konsumen dapat mendapatkan pelayanan yang maksimal dengan adanya program ini.

G. TINJAUAN PUSTAKA

Menu Digital ini adalah suatu alat yang digunakan untuk menampung beberapa menu yang ada pada suatu rumah makan. Dengan berkembangnya teknologi, di buat Menu digital. Sehingga alat ini menjadi kebutuhan yang pokok untuk sebuah rumah makan, selain itu juga untuk memudahkan konsumen untuk memilih menu pada program yang sudah di buat.

H. METODE PELAKSANAAN

- a. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku serta mencari informasi dari internet yang berhubungan dengan pembuatan program ini.

- b. Metode Pelaksanaan Program

Dalam perancangan program ini, penulis menerapkan beberapa metode, yaitu :

1. Rancangan Konseptual

Pada tahap ini, kami merancang alur program sesuai pemahaman konsep-konsep pemrograman untuk memecahkan masalah. Tahap ini didahului dengan identifikasi masalah yang dihadapi, kemudian membangun konsep/design program. Kemudian, dilakukan analisa algoritma pemrograman yang akan digunakan sesuai dengan konsep yang sudah dibangun. Selanjutnya kami membuat program tersebut dengan berbasis WEB.

2. Uji Program

Setelah program selesai dibangun, kami menguji program tersebut dengan melakukan simulasi. Membuat pemesanan beberapa menu makanan dengan menggunakan program ini. Disini kami baru menggunakan sampel 2 komputer, satu sebagai client dan satu sebagai server. Dalam komputer client kami isi menu yang pertama urutanya itu memilih meja, apabila ada gambar meja yang sudah merah, meja tersebut sudah di pesan maka pilih meja lain, setelah meja dipilih keluar menu makanan, lalu client milih menu sesuai selera kemudia pilih kirim server. Maka pilihan menu tersebut terkirim ke server. Dan menu siap di antar.

3. Perbaikan

Dalam tahap ini, kami melakukan perbaikan pada setiap masalah yang timbul setelah uji program. Masalah tersebut kami teliti dan dianalisa kembali untuk mendapatkan solusinya

I. JADWAL KEGIATAN

No	Nama Kegiatan	Bulan I	Bulan II	Bulan III
1	Persiapan			
2	Pelaksanaan			
3	Penyusunan Laporan Kegiatan PKM			

J. RANCANGAN BIAYA

Biaya habis pakai

No	Nama Barang	Jumlah	Harga Satuan	Harga
1.	Seperangkat Komputer	2 Unit	Rp. 1.700.000	Rp. 3.400.000
2.	Crimping tool	1 buah	Rp. 500.000	Rp. 500.000
3.	Kabel UTP	2 meter	Rp. 20.000	Rp. 40.000
4.	Lan Tester	1 buah	Rp. 50.000	Rp. 50.000
5.	Conecter RJ 45	6 buah	Rp. 1000	Rp. 6000

Biaya Penunjang

6.	LIstrik	3 bulan	Rp. 100.000	Rp. 300.000
----	---------	---------	-------------	-------------

Biaya Perjalanan

7.	Transportasi (4 orang)	3 bulan	Rp. 200.000	Rp. 600.000
----	------------------------	---------	-------------	-------------

Biaya Lain-lain

8.	Brosur	1 rim	Rp. 250.000	Rp. 250.000
Subtotal				Rp. 5.146.000

K. DAFTAR PUSTAKA

https://www.google.com/search?q=harga+komputer&oq=harga+komputer&aqs=chrome..69i57j0l5.5859j0j1&sourceid=chrome&espd=210&es_sm=93&ie=UTF-8

https://www.google.com/search?q=perangkat+wifi&oq=perangkat+wifi&aqs=chrome.0.69i59j69i57j69i60l2j69i65j69i61.2989j0j9&sourceid=chrome&espd=210&es_sm=93&ie=UTF-8

www.w3school.com

Buku Diktat Pemrograman Bahasa C

Buku Panduan Pemrograman Berbasis Web

SURAT KERJASAMA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Sirli Fahriah, dalam hal ini bertindak sebagai ketua tim PKMT UDINUS.
Untuk selanjutnya disebut sebagai pihak pertama (I)
2. Nama : UKM DNCC UDINUS, dalam hal ini bertindak sebagai partner.
Untuk selanjutnya disebut sebagai pihak kedua (II)


Dengan ini kedua pihak telah melakukan kesepakatan mengenai kerjasama yang saling menguntungkan dengan ketentuan – ketentuan sebagai berikut :

1. Pihak I akan melakukan kerjasama dengan pihak II untuk melakukan program kreatifitas mahasiswa yang berjudul “Menu Digital Untuk Rumah Makan”
2. Pihak II akan mendukung penuh atas berlangsungnya program dan bersedia memfasilitasi beberapa hal yang diperlukan demi kelancaran program ini.

Demikian kerjasama ini dibuat dengan sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Semarang, 8 Oktober 2013

Pihak I


SIRLI FAHRIAH

Ketua Pelaksana

Pihak II


Cahyo I. N.


UKM DNCC

1. BIODATA KETUA SERTA ANGGOTA KELOMPOK

a. Ketua Pelaksana

Nama Lengkap : Sirli Fahriah
NIM : A11.2012.06567
Fakultas / Program Studi : Ilmu Komputer / S1 Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro

Ketua Pelaksana



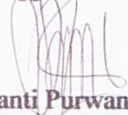
(Sirli Fahriah)

NIM. A11.2012.06567

b. Anggota Pelaksana I

Nama Lengkap : Santi Purwaningrum
NIM : A11.2012.06564
Fakultas / Program Studi : Ilmu Komputer / S1 Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro

Anggota Pelaksana I



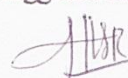
(Santi Purwaningrum)

NIM. A11.2012.06564

c. Anggota Pelaksana II

Nama Lengkap : Nani Sri Sulistiyowati
NIM : A11.2012.06556
Fakultas / Program Studi : Ilmu Komputer / S1 Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro

Anggota Pelaksana II



(Nani Sri Sulistiyowati)

NIM. A11.2012.06556

d. Anggota Pelaksana II

Nama Lengkap : Galla Zulhy Hidayat
NIM : A11.2012.05606
Fakultas / Program Studi : Ilmu Komputer / S1 Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Dian Nuswantoro

Anggota Pelaksana III


(Galla Zulhy Hidayat)

NIM. A11.2012.05606

2. BIODATADOSEN PEMBIMBING

Nama Lengkap dan Gelar : Dra.Erna Zuni Astuti,M.kom
NIDN : 06.01.0661091
Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jalan Sadewa IV/12 Semarang

DOSEN PEMBIMBING



(Dra.Erna Zuni Astuti,M.Kom)

NIP. 0686.11.1997.132