

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis Web Di Kedai Warbi

Isqi Nurrahman¹, Muhammad Rizki Yahya², Novita Febriyani Putri^{3*}

^{1,2,3}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1Isqi.nurrahman@gmail.com, 2Rizkiyahya3107@gmail.com, 3*Novitafp50@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak—Perancangan sistem informasi pemesanan menu berbasis web di Kedai Warbi. Tugas Kerja Praktek, jurusan teknik informatika, Kampus Universitas Pamulang Pembimbing Pandu Wiliantoro S.Kom., M.Kom. Pencatatan dan pengelolaan data serta transaksi pemesanan pada restoran beberapa tempat masih dilakukan secara normal. Penggunaan alat tulis dan kertas ketika mencatat menu pesanan mengakibatkan adanya pemesanan yang tumpang tindih, pengantaran pesanan yang tidak berurutan. Pemilik atau manajer restoran yang berada jauh dari lokasi menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi restoran, sehingga menyebabkan pemalsuan data. Sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web merupakan aplikasi yang menggunakan sistem komputerisasi aplikasi ini dapat mengolah data menu makanan, menu minuman, data laporan. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan PHP, HTML dan *database* MySQL. Aplikasi sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis web ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan.

Kata Kunci: Aplikasi, Restoran, Terintegrasi

Abstract—*Design of a web-based menu ordering information system at Kedai Warbi. Job Training, majoring in informatics engineering, Pamulang University Campus Supervisor Pandu Wiliantoro S.Kom., M.Kom. Data recording and management as well as ordering transactions at restaurants in several places are still carried out normally. The use of stationery and paper when recording menu orders results in overlapping orders, unordered delivery of orders. Restaurant owners or managers who are far from the location make it difficult to get restaurant information, thus causing data falsification. Web-based food and beverage ordering information system is an application that uses a computerized system. This application can process food menu data, drink menus, report data. This application is made using PHP, HTML and MySQL database. This webbased food and beverage ordering system application can be one solution that can be used.*

Keywords: Application, Restaurant, Integrated

1. PENDAHULUAN

Pencatatan dan pengelolaan data serta transaksi pemesanan pada restoran beberapa tempat masih dilakukan secara normal. Penggunaan alat tulis dan kertas ketika mencatat menu pesanan mengakibatkan adanya pemesanan yang tumpang tindih, pengantaran pesanan yang tidak berurutan. Pemilik atau manajer restoran yang berada jauh dari lokasi menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi restoran, sehingga menyebabkan pemalsuan data.

Dengan adanya persaingan usaha di bidang yang sama, menuntut perusahaan dapat mengimbangnya dengan cara harus mengikuti perkembangan teknologi seperti memanfaatkan internet untuk membuat situs yang dapat melayani pemesanan secara online.

Dalam Kegiatan Kerja Praktek kali ini penulis melibatkan sebuah usaha yang baru saja berdiri sejak tahun 2020, Kedai Warbi ini merupakan salah satu kedai atau tempat makan sederhana yang berkawasan atau terletak di Kp. Cikoneng Ilir, RT.03/RW.07, Jatake, kec. Jatiuwung, Kota Tangerang, yang sedang berusaha meningkatkan standar layanan untuk menggunakan pemesan makanan atau minuman yang bisa dilakukan melalui web.

Kedai Warbi memiliki banyak transaksi dengan konsumen. Namun terhalang dengan belum adanya media online yang informatif untuk pemesanan yang menjelaskan secara detail makanan dan minuman yang ditawarkan oleh restoran sehingga memudahkan pemesanan pelanggan terhadap makanan dan minuman di restoran. Berdasarkan uraian diatas dibutuhkan sistem informasi yang memudahkan sistem manajemen di Kedai Warbi tersebut. Maka dari itu penulis tertarik untuk membuat aplikasi berbasis web untuk pemesanan makanan dan minuman di Kedai Warbi dengan Tugas Akhir yang berjudul “**Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Web di Kedai Warbi**”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Metode Pustaka (*Libarary Research*)
 Dalam penulisan tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari buku yang menjadi referensi seperti pedoman penulisan skripsi dan jurnal-jurnal lainnya yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- b. Studi Lapangan (*Interview Research*)
- c. Metode Observasi (*Observation Research*)
 Penulis melakukan observasi yaitu dengan melihat secara langsung bagaimana proses keluar dan masuk barang yang di lakukan sehingga dapat mengetahui kendala yang di alami oleh Kedai Warbin

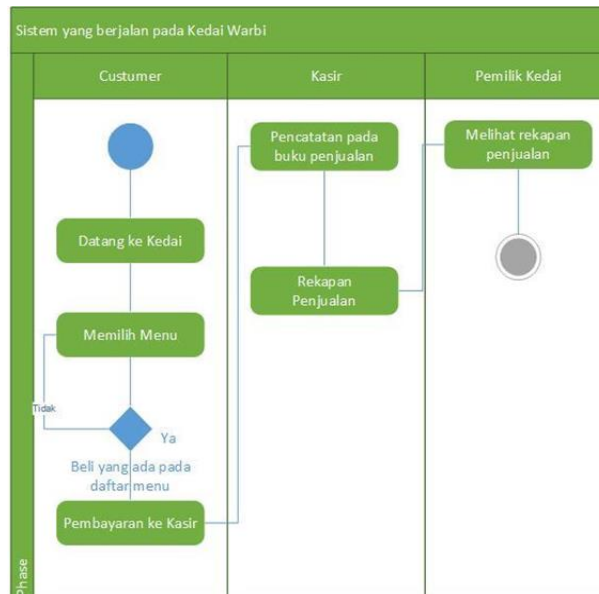
2.2 Metode Penelitian

Peneliti melakukan wawancara kepada pihak yang berkaitan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh penulis. Wawancara yang dilakukan dengan dua bentuk, yaitu wawancara terstruktur (dilakukan melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti). Dan wawancara tidak terstruktur (wawancara dilakukan apabila adanya jawaban berkembang diluar sistem permasalahan)..

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Flowmap Sistem Yang Sedang Berjalan

Pelanggan datang langsung ke Kedai, Pelanggan memilih makanan atau minuman yang ada pada menu, Apabila customer sudah sesuai memilih makanan atau minuman yang diinginkan dan ingin membelinya maka pelanggan akan memesan pada kasir, Kasir akan mencatat pada buku rekapan penjualan, Pemilik kedai melihat data penjualan dari buku rekapan penjualan.



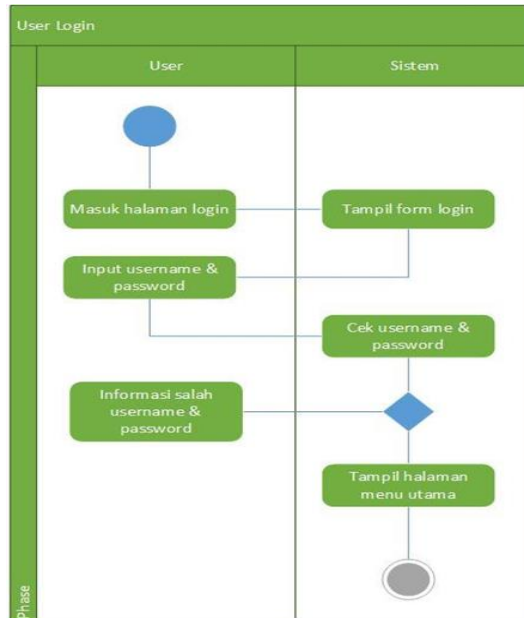
Gambar 1. Flowmap Sistem Yang Sedang Berjalan

3.2 Flowmap Sistem Yang Diusulkan

Untuk mendapatkan gambaran tentang sistem yang akan dilakukan, maka dilakukan analisis terhadap tahapan perancangan sistem.

3.2.1 Activity Diagram User Login

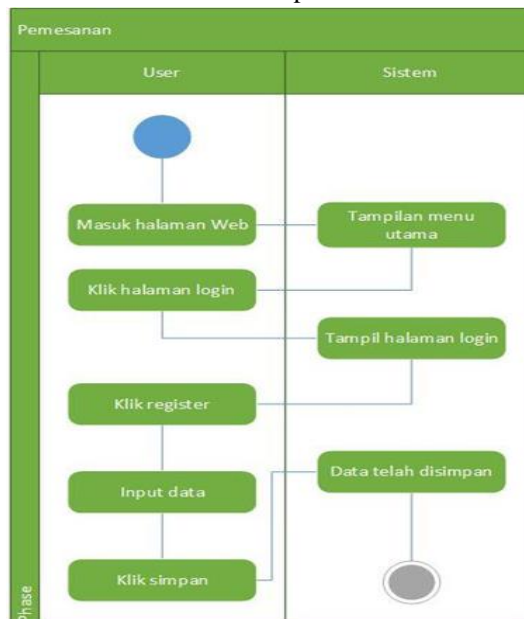
Pelanggan di haruskan *login* terlebih dahulu, dengan cara masuk ke halaman *login* dan akan tampil *form login*, lalu pelanggan di haruskan menginput *username* dan *password* cek kembali *username* dan *password* supaya tidak ada kesalahan, jika salah sistem akan membaca dan akan tidak dapat login, tetapi jika benar maka akan segera tampil halaman menu utama.



Gambar 2. Activity Diagram User Login

3.2.2 Activity Diagram Register Pelanggan

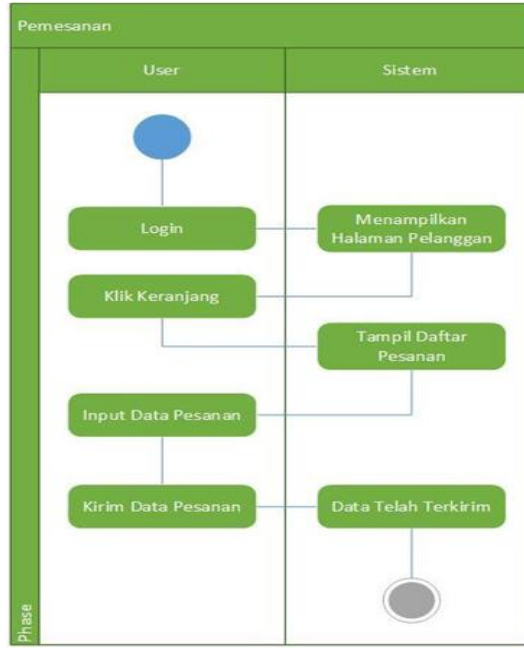
Pelanggan yang ingin memesan diharapkan register terlebih dahulu dengan cara masuk ke halaman web dan pelanggan akan di tampilkan menu utama dan di haruskan mengklik halaman login, lalu akan tampil halaman login dan selanjutnya klik register lalu input data dan jika sudah jangan lupa klik simpan setelah itu data akan tersimpan.



Gambar 3. Activity Diagram Register Pelanggan

3.2.3 Activity Diagram Pemesanan

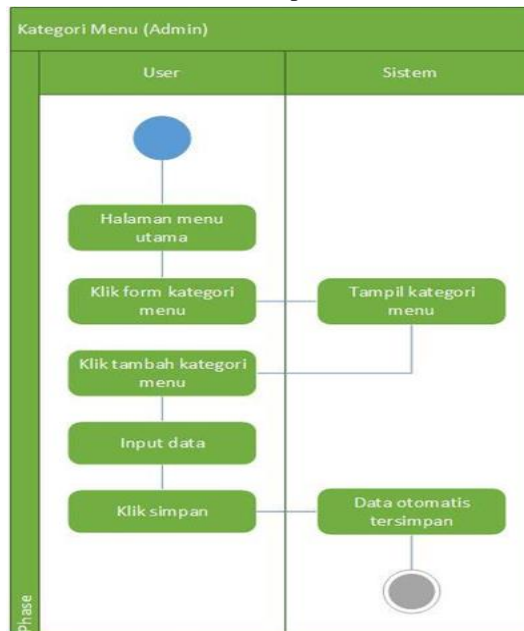
Pelanggan jika ingin memesan di haruskan login terlebih dahulu, setelah itu sistem akan menampilkan halaman pelanggan, lalu pelanggan bisa melanjutkan dengan mengklik menu keranjang dan sistem akan menampilkan daftar pesanan, lalu akan input data pesanan dan kirim data pesanan dan data siap telah dikirim.



Gambar 4. Activity Diagram Register Pemesanan

3.2.4 Activity Diagram Tambah Kategori Menu (Admin)

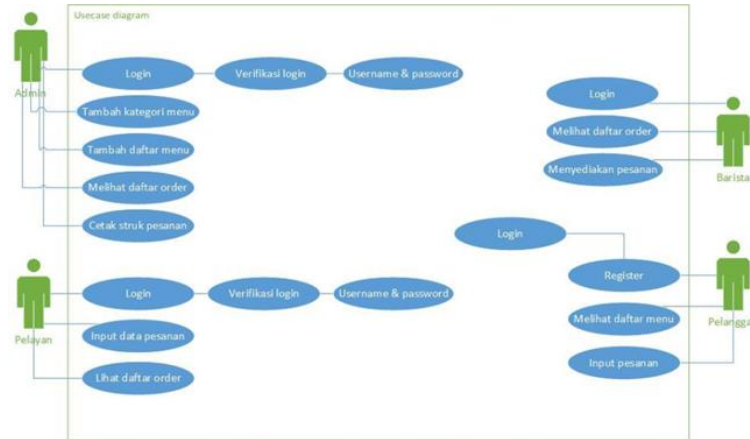
Admin masuk ke halaman menu utama dan klik form kategori menu dan sistem akan menampilkan kategori menu lalu klik tambah kategori menu dan input data baru atau masukan menu terbaru dan klik simpan setelah itu data akan tersimpan secara otomatis.



Gambar 5. Activity Diagram Register Tambah Kategori Menu (Admin)

3.2.5 Use Case Diagram

Use case diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan actor (Kurniawan, 2018). Use case diagram dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri.

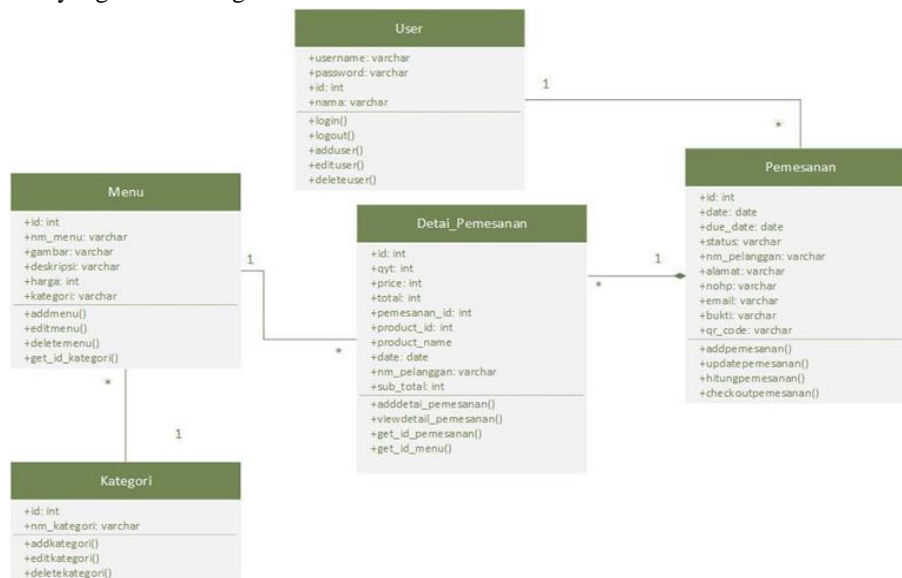


Gambar 6. Use Case Diagram

- Admin:** Admin login terlebih dahulu dan verifikasi dengan cara masukan *username* dan *password* lalu tambah kategori menu dan tambah daftar menu, setelah itu admin melihat order dan setelah selesai melihat daftar order, *admin* mencetak struk pesanan.
- Barista:** Barista login terlebih dahulu dan setelah itu barista melihat daftar order, dan setelah melihat barista menyediakan pesanan.
- Pelayan:** pelayan login terlebih dahulu dan verifikasi masukan *username* dan *password* setelah itu input data pesanan dan pelayan lihat daftar order.
- Pelanggan:** Pelanggan login terlebih dahulu lalu register dan pelanggan melihat daftar menu setelah itu pelanggan menginput pesanan mereka.

3.2.6 Class Diagram

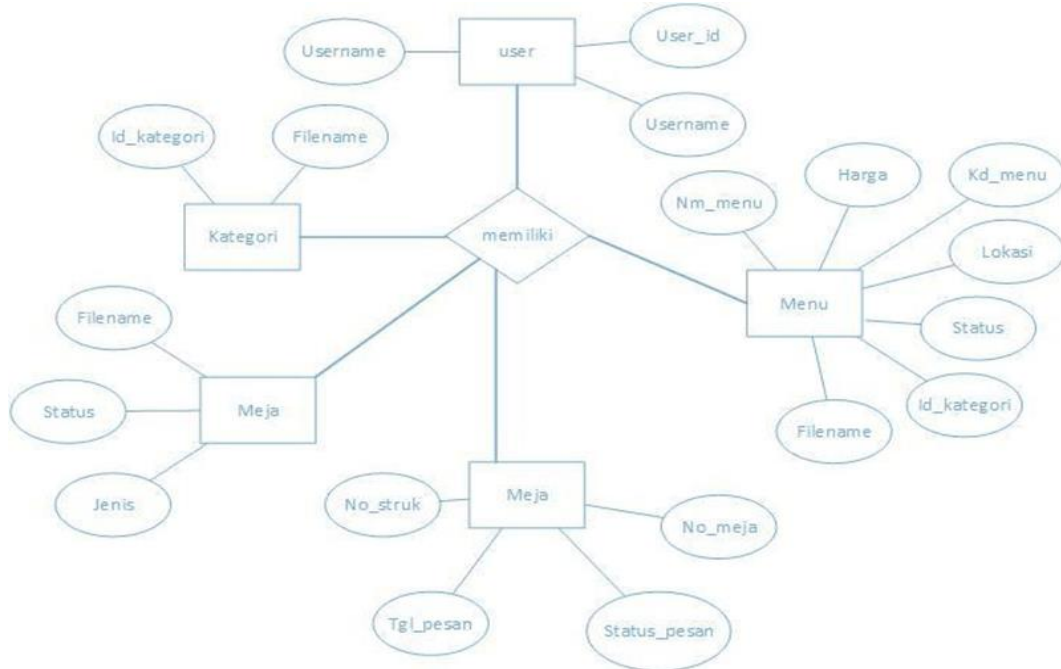
Perancangan data digambarkan dengan class diagram yang menjelaskan mengenai kelas yang digunakan dalam system beserta dengan method dan operasinya. Berikut merupakan class diagram dari sistem yang akan dibangun.



Gambar 7. Class Diagram

3.2.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

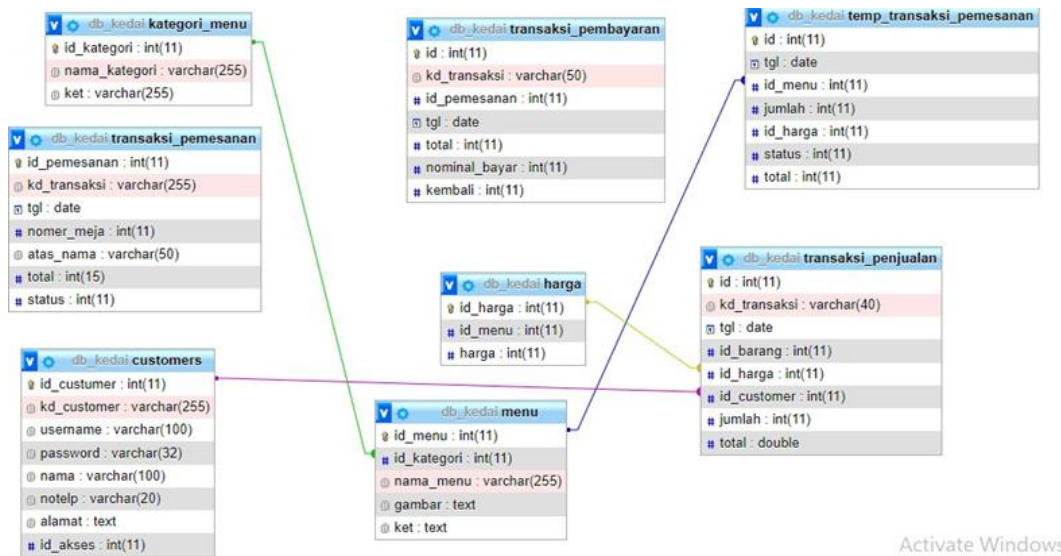
Menurut Fatta dalam (Taufik, 2017) *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.



Gambar 8. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.8 Logical Record Structure (LRS)

Relasi merupakan penghubung antar tabel satu dengan tabel lainnya yang mana tabel tersebut memiliki data yang berhubungan di dunia nyata untuk mengatur operasi suatu *database*. Pada sebuah *database*, relasi dihubungkan dengan cara memberikan satu kolom dengan nilai yang sama dengan tabel yang berhubungan, ini disebut *foreign key*. *Foreign key* sendiri merupakan sebuah kolom yang hanya bisa menyimpan data yang sama dengan *primary key* yang berhubungan dengan tabel tersebut. Artinya *foreign key* hanya bisa diisi dengan data yang sudah ada pada *primary key*.



Gambar 9. Logical Record Structure (LRS)

4. IMPLEMENTASI

Penelitian ini hanya berupa rancangan sistem dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan tidak ada implementasi.

5. KESIMPULAN

Selama melaksanakan tugas kegiatan Kerja Praktek (KP) di Kedai Warbi, Penulis dapat memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan pemodelan dari current system, telah dibangun suatu sistem Informasi Pemesanan yang dapat digunakan oleh pihak kedai warbi untuk proses pemesanan
- b. Dengan dibangunnya Sistem Informasi Pemesanan ini maka pelanggan kedai warbi dapat mengetahui informasi terkait kedai warbi lebih cepat dan akurat.
- c. Dengan adanya sistem informasi, maka kedai warbi dapat mengelola data penjualan dengan baik.

REFERENCES

- Abdullah Rohi. (2018). *Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo
- Anggraeni, Elisabet Yunaeti dan Rita Irviani., 2017, *Pengantar Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.
- Fatta, Hanif Al., 2007, *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta
- Hutahaean, J. 2017. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lim, M., & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada CV Powershop. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 4(2), 46-55.
- Mino, (2017). *Pengertian Aliran Sistem Informasi*. <https://Minodevblog.Wordpress.Com>.
<https://minodevblog.wordpress.com/2017/01/03/pengertian-aliran-sistem-informasi/>
- Nugroho, M. R. A., Zaidiah, A., & Afrizal, S. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pada Kedai Kopi Pujangga Dengan Metode Waterfall Berbasis Web. *Senamika*, 2(2), 371-382.
- Romadhon, S. S., & Desmulyati, D. (2019). Perancangan Website Sistem Informasi Simpan Pinjam Menggunakan Framework Codeiginter Pada Koperasi Bumi Sejahtera Jakarta. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 3(1), 21-28.
- Setiadi, F., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022, January). APLIKASI JAVA PENDATAAN WARGA DAN KAS RT 015 RW 002 BATU AMPAR. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi) (Vol. 6, No. 1)*.
- Taufik, A. E. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis Web Pada Sanggar Seni Getar Pakuan Bogor. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 3 (2). 1–7. Retrieved from <https://repository.nusamandiri.ac.id/index.php/repo/viewitem/52>.