

Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Pada Restoran Eighteen Pies Berbasis Web

Muhamad Dendi¹, Nurjaya^{2*}

¹Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

e-mail: mdendi41@gmail.com, Nurjaya@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak– Penelitian ini dilakukan untuk dapat membuat sebuah sistem pemesanan menu makan di restoran eighteen pies dapat membuat segala informasi tentang daftar makanan dan daftar minuman hingga stok makanan, hingga laporan keuangan pada kasir. Metodologi yang di gunakan dalam perancangan sistem informasi ini menggunakan Waterfall, metodologi ini dapat di gunakan sebagai metodologi untuk menganalisis dan merancang Sistem Informasi Pemesanan Menu Makan Pada Restoran Eighteen Pies. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi pemesanan makan berbasis web sebagai peningkatan atau penyempurnaan sarana dan parasarana yang telah ada sehingga dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan secara tidak langsung dapat meningkatkan pemasukan di restoran eighteen pies,

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pemesanan Menu Makan, Web

Abstract– *This research was conducted to be able to create a dining menu ordering system at the Eighteen Pies restaurant that can provide all information about food lists and drink lists to food stocks, to financial reports at the cashier. The methodology used in the design of this information system uses Waterfall, this methodology can be used as a methodology to analyze and design a Dining Menu Ordering Information System at the Eighteen Pies Restaurant. The results of the study indicate that the use of a web-based meal ordering information system as an improvement or improvement of existing facilities and infrastructure so as to improve employee performance in serving customers can indirectly increase income at the Eighteen Pies restaurant.,*

Keywords: *Information System, Ordering Meal Menu, Web*

1. PENDAHULUAN

Demi menunjang kebutuhan akan teknologi informasi maka sistem informasi juga dibutuhkan. Sistem informasi adalah aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi yaitu berupa operasi, instalasi, perawatan komputer, perangkat lunak, dan data. Sistem informasi sendiri banyak digunakan di perusahaan-perusahaan, lembaga-lembaga, universitas, dan sekolah untuk menunjang pekerjaan agar lebih mudah dan cepat. Aplikasi - aplikasi teknologi informasi dan sistem informasi sendiri sudah banyak kita temui seperti: sistem informasi akuntansi, sistem informasi absensi, penjadwalan, website, media sosial, dan media komunikasi, dan masih banyak lainnya. Pemesanan makanan di restoran eighteen pies adalah salah satu nya perusahaan yang bergerak di dunia makanan yang didirikan oleh pemiliknya yaitu ibu Orpiora Enas Bermenov pada tahun 2019, yang berlokasi di Ruko Crown Golf Blok D no 16, pantai indah kapuk, panjaringan, Jakarta Utara. Restoran eighteen pies menyediakan makanan dan minuman. Dalam menjalankan oprasionalnya masih menggunakan cara yang seperti biasa. Untuk memesan makanan, pelanggan datang lalu pelayan mengantarkan daftar menu dan pelayan masih mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas, setelah itu baru lah pelayan menginput pesanan pada POS (point of sales) dan di antarkan kepada pelanggan setelah itu pelanggan membayar ke kasir. Pemakaian sistem pemesanan makanan untuk memudahkan proses kerja dalam lingkungan restoran eighteen pies, sehingga diharapkan dengan adanya sistem pemesanan makanan di restoran eighteen pies berbasis web dapat memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan dan dapat meningkatkan pemasukan bagi restoran eighteen pies.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metodologi Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam mencari dan mengumpulkan data serta mengolah Informasi yang diperlukan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

a. Observasi

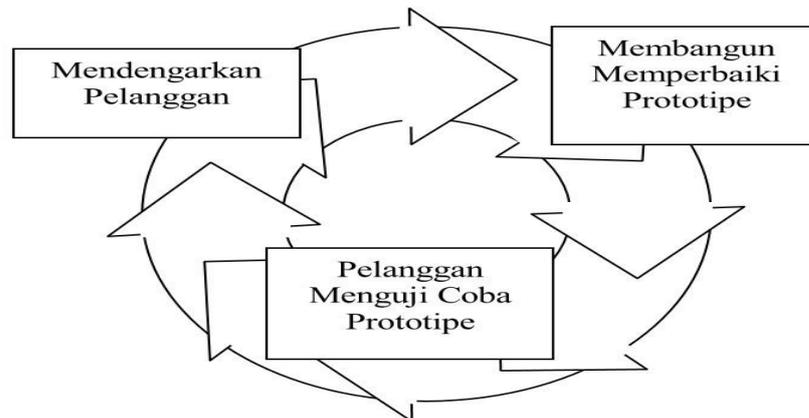
Pada tahap observasi penulis melakukan pengamatan langsung terhadap pihak restoran untuk mendapatkan data serta informasi akurat yang sesuai dalam perumusan masalah.

b. Studi pustaka

Study pustaka dilakukan untuk mencari referensi berkaitan dengan judul penelitian agar penulis dapat lebih memahami topik yang diteliti dan mempermudah dalam pembuatan aplikasi sistem informasi berbasis *web*. Materi dan referensi yang dicari yaitu mengenai sistem informasi berbasis *web, framework* serta bahasa pemrograman yang digunakan.

2.2. Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini pembangun sistem menggunakan model SLDC prototype. Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang di sediakan bagi pengembang dan calon user yang dapat memberikan gambaran kiranya bagaimana kira – kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap (McLeod and Schell, 2007). Di bawah ini adalah gambaran model prototype :



Gambar 1. Skema model Prototype

Sering pelanggan membayangkan kumpulan kebutuhan yang diinginkan tetapi tidak terspesifikasi secara detail dari segi masukan (input), proses, maupun keluaran(output). Disisi lain seorang pengembang perangkat lunak harus menspesifikasikan sebuah kebutuhan secara terperinci dsri segi teknis dimana pelanggan sering kurang mengerti mengenai hal teknis Model prototype dapat digunakan untuk menyambung ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Model prototype mulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuat lah program prototype agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya di inginkan program prototype biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototype ini di evaluasi oleh pelanggan sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan

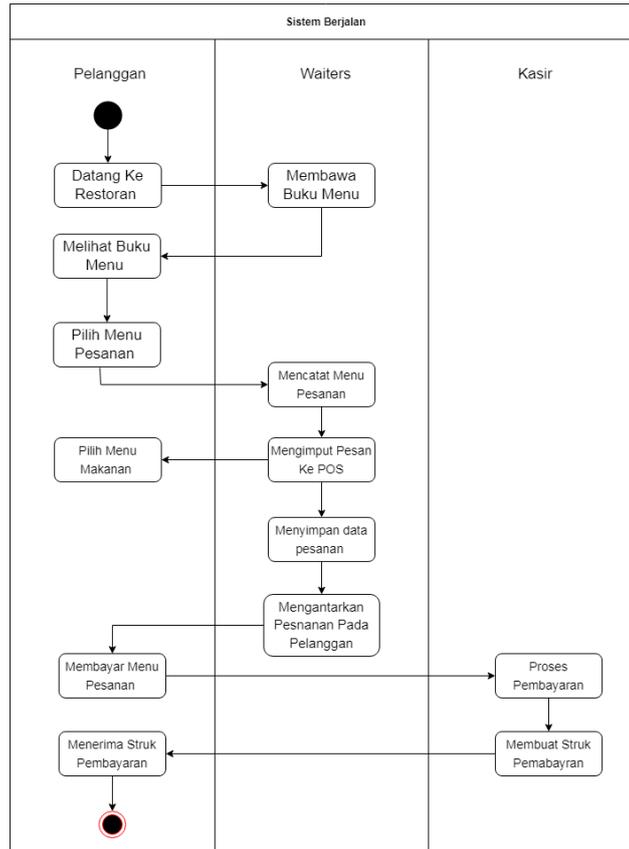
3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Dan Perancangan

Menurut Wiradi (Hadianto dan Makinuddin, 2006) analisis atau analisa adalah aktifitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari maknanya dan ditafsir maknanya. Analisa atau analisis menurut Komarudin (2002) adalah kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu

keseluruhan menjadi komponen sehingga mengenali tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa analisa atau analisis adalah kegiatan berupa proses mengamati sesuatu dengan memilah, mengurai, membedakan, dan mengelompokan menurut kriteria tertentu untuk mengetahui informasi yang sebenarnya

3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

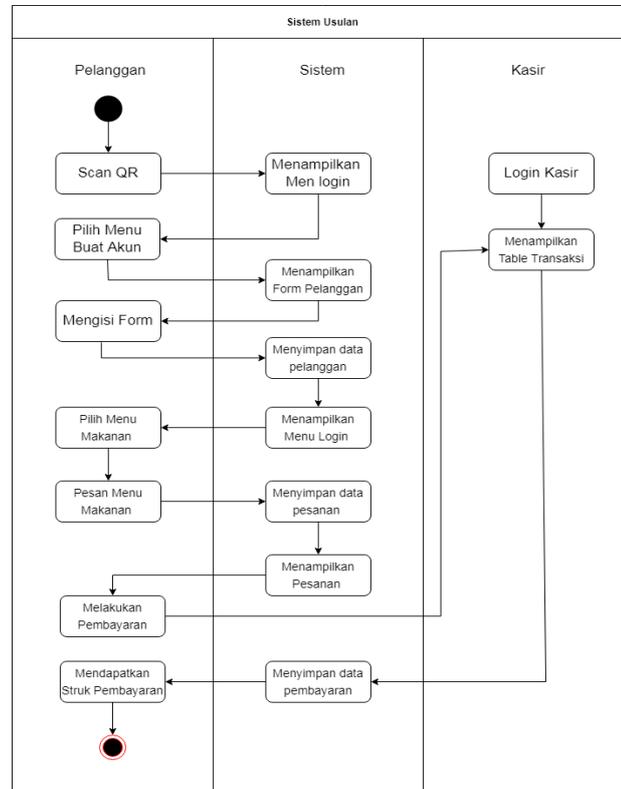


Gambar 2. use case sistem Berjalan

Dibawah ini merupakan deskripsi dari yang sedang berjalan :

Pelanggan datang ke restoran kemudian membawa buku menu kepada pelanggan kemudian pelanggan melihat buku menu dan memilih menu kemudian waiters mencatat pesanan menggunakan kertas kemudian melakukan penginputan pesanan pada sistem POS setelah makan keluar waiters memberikan pesanan kepada pelanggan setelah itu pelanggan melakukan pembayaran kepada kasir kasir memberikan struk pembayaran kemudian waiters membayar dan selesai.

3.1.2 Analisa Sistem Usulan



Gambar Error! No text of specified style in document.. Sistem Usulan

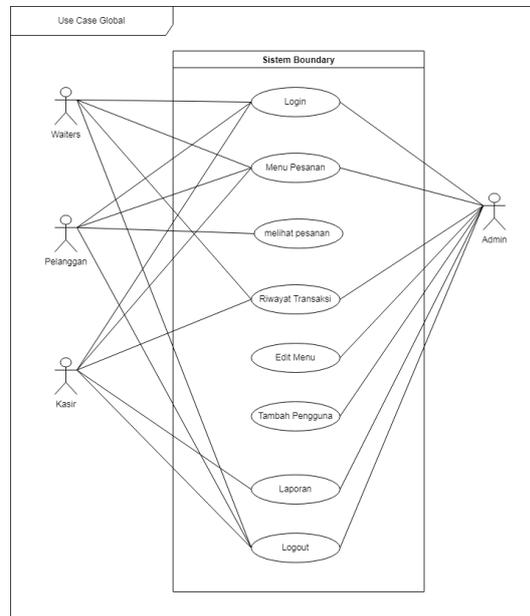
Deskripsi sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

Pelanggan masuk lalu melakukan Scan QR kemudian sistem menampilkan menu login kemudian jika pelanggan belum mempunyai akun pelanggan dapat memilih buat akun baru. sistem menampilkan form buat akun pelanggan kemudian pelanggan mengisi form tersebut kemudian sistem menyimpan data pelanggan kemudian sistem menampilkan menu login kembali. Setelah itu pelanggan memasukkan username dan password yang tadi di buat setelah masuk pelanggan dapat memesan menu makanan setelah itu sistem menyimpan data pesanan setelah itu sistem menampilkan pesanan yg di pesan pelanggan. Kemudian pelanggan melakukan pembayaran pada kasir yang sudah tercatat pesanan nya pada tabel transaksi di menu kasir. Setelah melakukan pembayaran kasir memberikan setruk pembayaran.

3.2 Perancangan Prosedur Sistem

Berikut ini akan dijelaskan rancangan sistem yang akan dibangun meliputi rancangan UML (*unified Modeling Language*) yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 4. Use Case Diagram

Deskripsi *use case* adalah sebagai berikut :

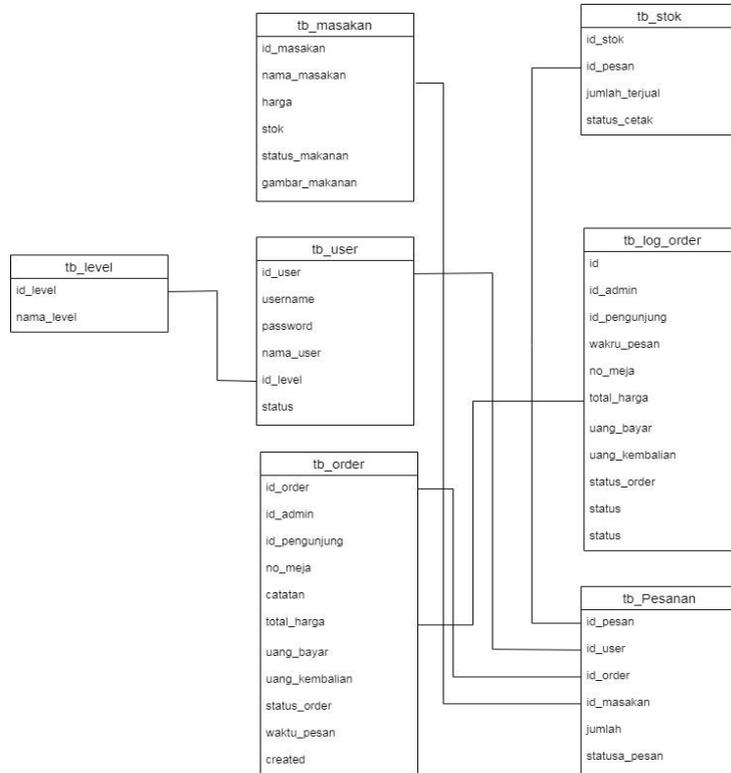
- a. Admin melakukan *login* terlebih dahulu.
- b. Admin dapat mengelola data pengguna seperti menambahkan, menghapus data yang sudah ada dan melihat data yang sudah ada.
- c. Admin dapat mengelola data menu seperti menamabhakan menu makanan, meng edit menu yang sudah ada menambahkan stok persediaan dan menghapus menu yang sudah ada dan.
- d. Admin dapat mengelola data menu pemesanan seperti membuat pesanan, menambah pesanan.
- e. Admin hanya dapat melihat dan mencetak riwayat transaksi.
- f. Admin hanya melihat laporan penjualan.
- g. Kasir melakukan *login* terlebih dahulu.
- h. Kasir dapat mengelola data menu pesanan seperti memesan pesanan, menambah pesanan.
- i. Kasir dapat mengelola data transaksi seperti melakukan transaksi, menghapus transaksi dan mencetak struk transaksi.
- j. Kasir dapat melihat laporan penjualan .
- k. *Waiters* melakukan *login* terlebih dahulu .
- l. *Waiters* dapat mengelola data menu pesanan seperti memesan pesanan, menambah pesanan.
- m. *Waiters* dapat mengelola data menu seperti mengedit menu yang sudah ada menambahkan stok persediaan dan menghapus menu.
- n. Hanya dapat melihat riwayat transaksi .
- o. Pelanggan melakukan *login* terlebih dahulu .
- p. Pelanggan dapat memesan menu pesanan seperti memesan pesanan, menambah pesanan.

3.3.2 Class Diagram

Pada kelas diagram ini akan ditampilkan beberapa kelas yang ada pada sistem ini dan memberikan gambaran tentang sistem dan relasi-relasi di dalamnya. Disini jga di masukan

himpunan bagian (set) dari kelas – kelas, yaitu atribut-atribut dan operasi-operasi dalam satu kelas.

Berikut adalah *class diagram* yang menggambarkan skema yang terdapat dalam basis data.



Gambar 5. Class Diagram

4. IMPLEMENTASI

Berisi hasil implementasi ataupun pengujian.

4.1 Implementasi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan website yang dirancang maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai penunjang. Adapun perangkat keras yang dibutuhkan tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Perangkat Keras Komputer

No	Perangkat keras
1.	<i>Processor Intel(R) Celeron (R)</i>
2.	RAM 6 GB
3.	SSD 250 GB

4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem yaitu sebagai berikut :

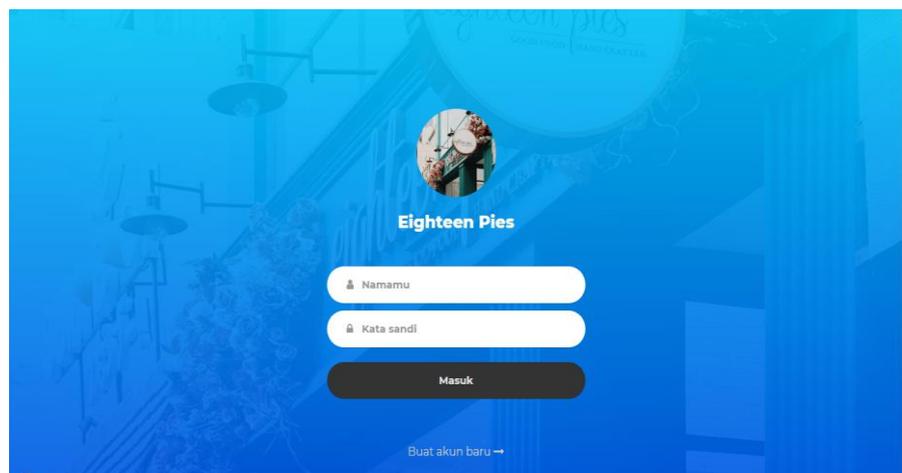
Tabel 2. Perangkat Lunak Komputer

No	Perangkat Lunak	Implementasi
1.	<i>Microsoft windows 10 ROG SPI (64 Bit)</i>	Sistem Operasi

2.	<i>PHP version 7</i>	Versi PHP
3.	Bahasa Pemrograman	PHP
4.	Software Aplikasi	XAMPP
5.	Software Aplikasi	phpMyAdmin

4.3 Penggunaan Program

a. Interface Halaman Login

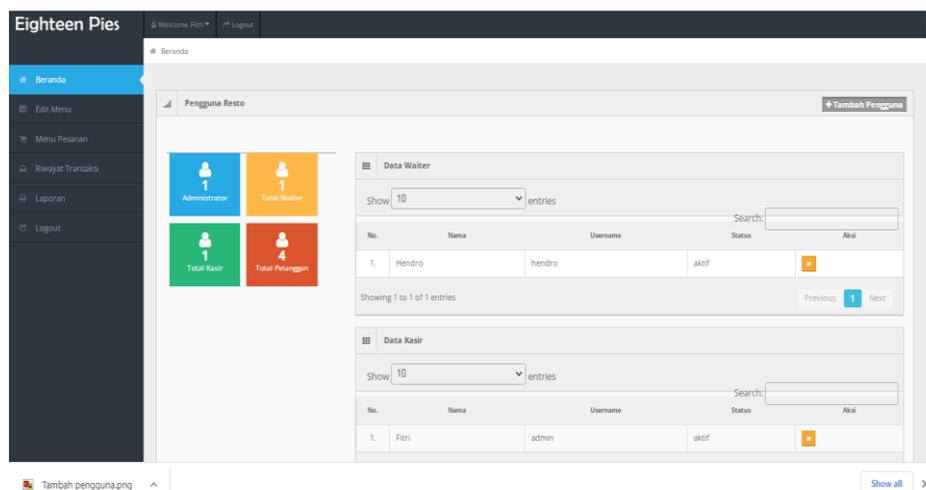


Gambar 6. Interface Halaman Login

Komponen button yang digunakan pada tampilan menu login adalah :

- Tombol masuk berfungsi untuk aksi masuk ke dalam sistem jika user sudah mempunyai akun atau terdaftar
- buat akun berfungsi untuk mendaftarkan akun pelanggan yang belum mempunyai akun

b. Interface Halaman Pengguna Admin

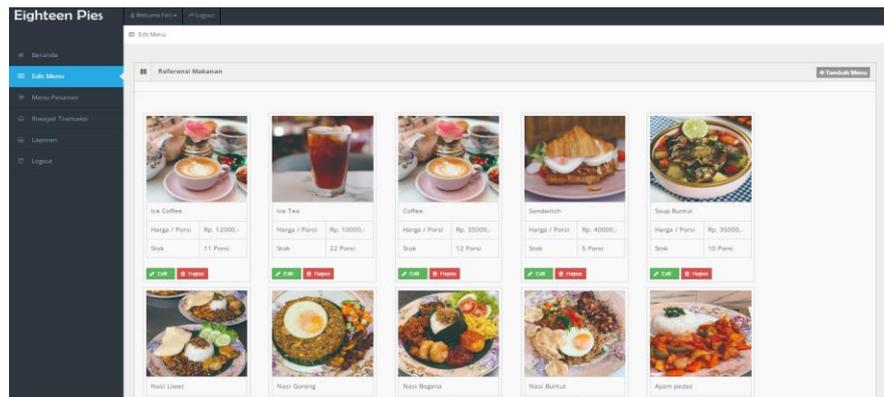


Gambar 7. Interface Halaman Pengguna Admin

Komponen button yang digunakan pada tampilan Pengguna adalah :

- Tombol tambah pengguna berfungsi untuk membuka halaman tambah pengguna
- Tombol previous dan next adalah tombol yang berfungsi sebagai pengatur ke data sebelumnya atau selanjutnya
- Pada tombol welcome menu berfungsi untuk logout
- Tombol x pada aksi berfungsi untuk menghapus pengguna dari daftar pengguna

c. Interface Halaman Edit Menu

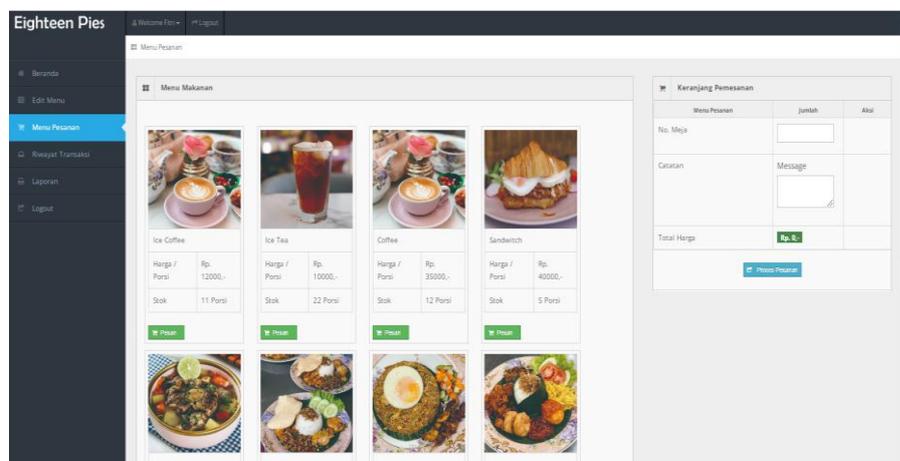


Gambar 8. Interface Halaman Edit Menu

Komponen button yang digunakan pada tampilan Edit menu adalah :

- Pada tombol welcome admin berfungsi untuk logout
- Pada tombol tambah menu berfungsi untuk menampilkan halaman tambah menu
- Pada tombol edit berfungsi untuk mengedit detail menu
- Pada tombol hapus berfungsi untuk menghapus menu pada makanan

d. Interface Halaman Menu Pesanan

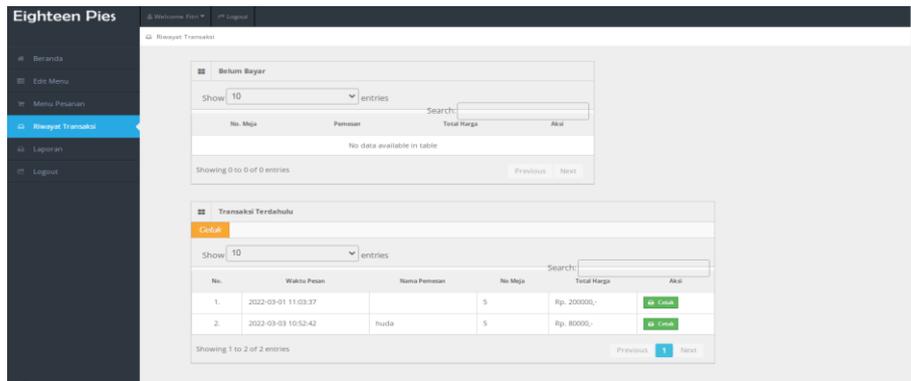


Gambar 9. Interface Halaman Menu Pesanan

Komponen button yang digunakan pada tampilan Menu Pesanan adalah :

- pada tombol pesan berfungsi untuk memesan makanan yang nanti akan muncul pada tabel menu pesanan.
- pada tombol hapus di tabel menu pesanan berfungsi untuk menghapus pesanan yang tidak jadi di pesan.
- pada tombol proses pesanan berfungsi untuk melakukan pesanan yang nanti akan masuk pada data dan di proses.
- Pada tabel menu pesanan terdapat text field yang berfungsi untuk mengatur berapa porsi makanan yang di pesan dan duduk di no meja berapa dan ada catatan untuk request pesanan

e. Interface Halaman Riwayat Transaksi

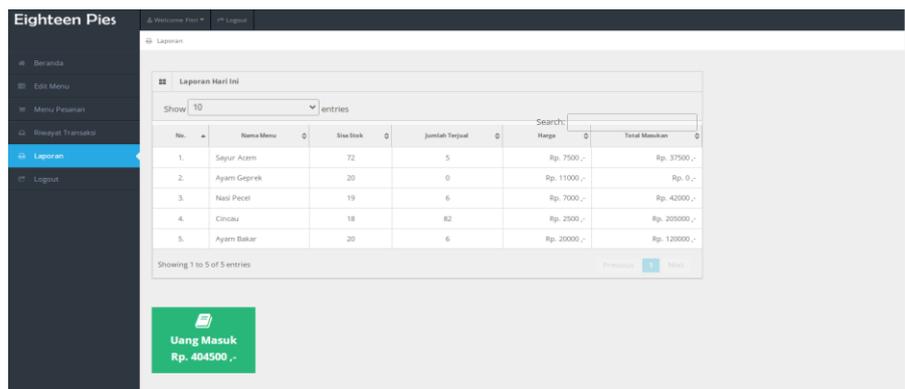


Gambar 10. Interface Halaman Riwayat Transaksi

Komponen button yang digunakan pada tampilan riwayat transaksi admin adalah :

- Tombol previous dan next adalah tombol yang berfungsi sebagai pengatur ke data sebelumnya atau selanjutnya
- Tombil cetak adalah tombol yang berfungsi untuk mengecek atau mencetak invoice pemesanan

h. Interface Halaman Laporan



Gambar 11. Interface Halaman Laporan

Komponen button yang digunakan pada tampilan Laporan admin adalah :

- Tombol previous dan next adalah tombol yang berfungsi sebagai pengatur ke data sebelumnya atau selanjutnya

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan perancangan sistem informasi pemesanan menu makanan, maka dapat ditarik kesimpulan dari perancangan sistem informasi pemesanan menu makan berbasis web bahwa aplikasi ini mempermudah staff dalam menggunakan sistem pemesanan menu makan secara efisien dan cepat. Mempermudah pelanggan untuk mengetahui menu apa saja yang ada pada restoran Eighteen pies. Memudahkan dalam mengelola informasi dan pendataan pelanggan dan karyawan serta menu makan.

Perancangan sistem informasi pemesanan menu makan ini memberikan kemudahan dan dapat dijadikan alternatif untuk perusahaan – perusahaan, karena mampu memberikan informasi dengan mudan dan akurat, sehingga dapat membantu mempermudah pemesanan dan pengelolaan data pelayanan.

REFERENCES

- Gunadi Rusydi, I., & Mardawati, E. M. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DI WAROENG GRILL BERBASIS WEB. *Jurnal Cendikia*, 33-37.
- Herlawati, & Prabowo, P. W. (2011). *Menggunakan UML*. Bandung: INFORMATIKA.
- Indrayana, D., & Wibisono, P. D. (2019). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESTORAN BERBASIS WEB RESPONSIVE (STUDI KASUS : RESTORAN MESRA, SUKABUMI). *CAKRAWALA – Repository IMWI*, 66 - 74.
- Nugraha, I. H., & Azizah, L. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN BERBASIS WEB DI CAFFE IN OUT KABUPATEN PANGANDARAN. *JUMANTAKA*, 321-330.
- Raharjo, B., H. I. & RK, E., 2010. Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP & MYSQL), Bandung: Penerbit Modula.
- Rifa'i, Saifulloh. 2013. *Pengertian dan Sejarah MySQL*. Diambil dari: <https://upyes.wordpress.com/2013/02/06/pengertian-dan-sejarah-mysql/>. 9 Agustus 2018.
- Shalahuddin, M., & Rosa. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA.
- Shalahuddin, M., & Rosa. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA.
- Yudistira, B., & Nurhman. (2020). Sistem Informasi Pemesanan Rumah Makan Dapur Eladhia Berbasis Web . *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 63-69.
- Viktor N. 2013. Perancangan Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Produk Berbasis Web (Studi kasus di CV. Richness Development Bandung). Tugas Akhir. Tidak diterbitkan. Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Widyatama: Bandung.