

Perancangan Aplikasi Daftar Menu Restaurant Dan Food's Cemara No.17 Menggunakan QR-Code Berbasis Website

Alfin Danu Ardianto¹, Mochamad Adhari Adiguna^{2*}

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

Email: alvindanu304@gmail.com, dosen01864@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak—Dan Food's merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang kuliner makanan dan minuman, berdasarkan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa sistem pemesanan menu di restoran Dan Food's yang sedang berjalan masih belum optimal dan masih ditemukan masalah seperti pelanggan harus menghampiri kasir untuk melakukan pemesanan maupun melakukan pembayaran, penulis menemukan sebuah solusi untuk permasalahan tersebut berupa pembuatan sebuah aplikasi pemesanan menggunakan QR Code berbasis website pelanggan hanya cukup menscan QR Code saja yang telah disediakan oleh restoran, pelanggan bisa langsung melihat menu yang tersedia dan juga bisa langsung melakukan pembayaran tanpa harus menghampiri kasir. Kebutuhan QR Code (Quick Response Code) merupakan pengembangan dari Barcode yang dulunya merupakan kode seru dimensi menjadi kode dua dimensi dengan menggunakan QR Code data yang bisa disimpan dapat berupa kode angka, huruf, binary serta huruf kanji, kode ini sudah diterapkan diberbagai bidang. Salah satu penggunaan QR Code adalah sebagai media untuk melakukan promosi bagi toko, karena dengan menggunakan kode ini dan dengan bantuan internet maka akan terbentuk suatu sistem promosi dengan biaya murah tetapi dapat mencakup area yang sangat luas. Proses ini akan mempermudah pelanggan mencari menu yang diinginkan keran tidak perlu menghampiri kasir apalagi sampai mengantre, tetapi cukup melakukan scanning dari QR Code.

Kata Kunci: Dan Food's, Aplikasi pemesanan, QR-Code, Website

Abstract—Dan Food's is a bussines that is engaged in food and baverage culinary, based on the analysis carried out, it is known that the menu ordering system at Dan Food's restaurant which is culinary running is still not optimal and there are still problems such as cstomers having to approach the cashier to place order or make payments, the author find solution to this problem in the form making and ordering application using a QR Code based on the customer website, it is only enough to scan the QR Code that has been provided by the restaurant, customers can immediately see the available menus and can also directly make without having to approach the cahsier. The need for a QR Code (Quick Response Code) is the development of a Bar-Code which was once a dimensional exclamation code into a two-dimensional code with the ability to store data large than the Bar Code, by using a QR Code the data that can be stored an be in the form of a number code, letters, binary, and kanji, this code has been appliedin varios regions. One of the uses of QR Code is a medium for promortionfor store, because by using this code and with the help of the internet, a promortion system will low cosh cover a very wide area. This process made it easier for customers find the menu they want because they don't need to approach the cashier, let alone wait in line, but simply scan the QR Code.

Keywords: Dan Food's, Ordering Application, QR Code, Website

1. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman di era digital menjadikan sistem pemesanan menu restoran menjadi salah satu media online yang sangat digemari oleh customer khususnya di Indonesia, terlepas dari semua itu system digital juga mengubah kebiasaan dari customer yang awalnya menghampiri kasir untuk memesan makanan sekarang tidak perlu mengahampiri kasir lagi karena sudah diciptakan sebuah alat Perancangan Aplikasi Daftar Menu Restaurant Dan Food's Cemara No.17 Menggunakan QR Code Berbasis Website. Dimana aplikasi ini memudahkan customer untuk memesan makanan tanpa harus menghampiri kasir, customer hanya perlu menscan QR Code yang sudah tersedia, yang dapat diakses melalui semua smartphone android.

Salah satu dunia usaha yang bersentuhan langsung dengan konsumen adalah restoran atau rumah makan. Restoran adalah unit usaha yang inti bisnisnya yakni menjual makanan dan minuman kepada konsumenindividu maupun kelompok dimana didalamnya dipekerjakan beberapa pegawai atau karyawan.

Pada beberapa restoran terdapat berbagai masalah yang sering terjadi, diantaranya karyawan restoran keliru dalam mengantarkan pesanan, karyawan jarang menawarkan menu best seller, karyawan tidak cekatan, serta karyawan yang kurang ramah dalam menghadapi customer. Disisi lain customer merasa tidak mendapatkan layanan dengan baik, tamu merasa tidak nyaman dan bosan pada saat menunggu hidangan yang terlalu lama disajikan, customer merasa tidak puas dengan pelayanan yang diberikan karena kurangnya inovasi dalam meningkatkan pelayanan di restoran tersebut.

Maka dari itu munculah solusi atau ide yang dapat memudahkan restoran dalam bentuk pemesanan makanan dengan pemanfaatan dan bantuan teknologi QR Code yang terhubung langsung dengan smartphone android, sehingga pemesanan makanan dilakukan dengan bantuan QR Code yang telah disediakan di setiap meja makan. Dan untuk bisa melihat menu yang tersedia pelanggan hanya menscan QR Code yang tersedia dan bisa memilih langsung menu yang diinginkan (Faisal, 2020).

2. METODOLOGI PENELITIAN

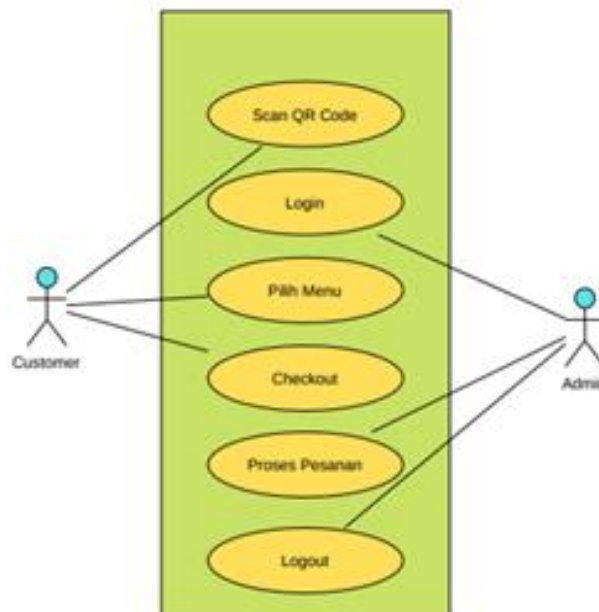
Metode yang digunakan pada Laporan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode Observasi
Pengamatan data bantuan pemilik restaurant Dan Food's memecahkan Persoalan dan dari ringkasan daftar maenu pada topik yang dibahas.
- b. Metode Wawancara
Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi berupa pertanyaan dan jawaban dari pemilik restaurant Dan Food's terlibat langsung dalam sistem yang diteliti.
- c. *Design*
Setelah melakukan analisis, kita dapat membuat desain untuk kasus yang dialami, desain masih dilakukan dengan metode yang sama karena didasarkan pada metode yang digunakan dan pengamatan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Rancangan Aplikasi

3.1.1 Analisa Sistem Usulan

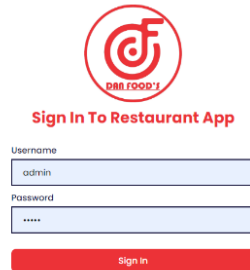


Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi Yang Akan Dibangun

4. IMPLEMENTASI

4.1 Implementasi Tampilan Layar

a. Tampilan Halaman *Login Admin*



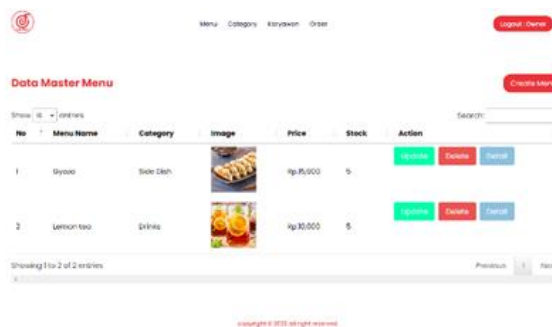
Gambar 2. Tampilan Halaman *Login Admin*

b. Tampilan Halaman *Dashboard*



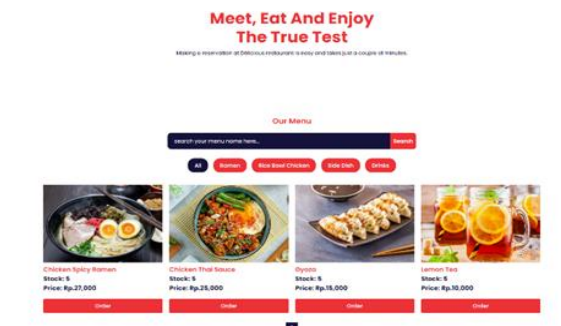
Gambar 3. Tampilan Halaman *Dashboard*

c. Tampilan Halaman *Dashboard Menu*



Gambar 4. Tampilan Halaman *Dashboard Menu*

d. Tampilan Halaman Utama Pelanggan



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama Pelanggan

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan aplikasi pemesanan dan pembayaran melalui QR Code dapat memesan secara praktis untuk menampilkan halaman menu makanan pada Restoran Dan Food's. Selain itu *QR code* dinilai lebih efisien dan efektif dalam menginformasikan sesuatu kepada seseorang. Penerapan *QR Code* yang dilakukan oleh Restoran Dan Food's diharapkan dapat memudahkan dalam pemesanan menu dan pembayaran. Untuk penggunaannya yaitu dibutuhkan scan atau pemindaian dengan *smartphone*.

REFERENCES

- Afrianto, I., & Kurnia, F. M. (2020). Pembangunan Aplikasi Transaksi Menu di Kedai XYZ Kopi Menggunakan Qr-Code dan One Time Password Berbasis E-Wallet. *JURNAL MATRIX*, 133-122.
- Agung, & Gregorius. (2000). *Membuat Homepage Interaktif Dengan CGI/Perl*. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo.
- Agustin, Y. H., Latifah, A., & Nugraha, A. F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kasir Pada Kafe Restorasi Kopi Bebasir Web. *Jurnal Algoritma*, 302-312.
- faisal, & anas, a. m. (2020). Pemanfaatan Kode QR Pada Peningkatan Pelayanan. *Jurnal INSTEK*, 111-120.
- Haerani, R., & Havizah. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Kuliner Berbasis android. *JSI Jurnal Sistem Informasi*. 70-76.
- Hakim, Lukmanul, & Musalini. (2004). *Cara Cerdas menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web..* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Hanafi, B., & Purba, R. D. (2021). PERANCANGAN ENTERPRISE ARCHITECTURE DENGAN MODIFIED TOGAF ADM PADA PT ILMU KOMPUTER COM BRAINDE VS SISTEMA. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 222-231.
- Hidayah, A. N., & Supriyono, H. (2019). Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Rumah makan Berbasis Web. *Jurnal INSYPPO*, 1-8.
- Kuroma, Z., & Saputro, N. D. (2021, Desember 16). PERANCANGAN APLIKASI MONITORING JURNAL KEGIATAN BADAN PUSAT STATISTIK KOTA PEKALONGAN. *Science And Engineering National Seminar 6*, pp. 287-296.
- Ramadhan, A., Arifin, N., Priyono, A., Mus'ida, T., & Shabirah, Y. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELIAN DAN PEMBAYARAN FROZEN FOOD DI TOKO DAPUR AMIH MELALUI QR CODE. *Jurnal Ilmiah Nasional Riset dan Teknik Informatika*, 32-38.
- Septiansyah, H., & Prehanto, D. R. (2021). Rancang bangun Sistem Pemesanan Menu Cafe "KopiRide" menggunakan Metode SAW dan QR-Code berbasis Android. *JEISBI (journal of Emerging Information System and Business Intelligence)*, 1-9.
- Sunarfrihantoro, B., Hasan, S., & Muhammad, N. (2020). SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BIAYA STUDI BERBASIS WEB PADA POLITEKNIK SAINS DAN TEKNOLOGIWIRATAM MALUKU UTARA. *Indonesian Journal on Information System*, 44-55.
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). PEMODELAN DIAGRAM UML SISTEM PEMBAYARAN TUNAI PADA TRANSAKSI E-COMMERCE. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama*, pp. 64-70.
- Tumini, & Fitria, M. (2021). PENERAPAN METODE SCRUM PADA E-LEARNING STMIK CIKARANG. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 12-16.