

# MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MEJA DAN MAKANAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS RUMAH MAKAN MBAK TUTI)

Dedi Miyadi<sup>1</sup>, Sukatmi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika AMIK Dian Cipta Cendikia

<sup>2</sup> Dosen Program Studi Manajemen Informatika AMIK Dian Cipta Cendikia

[dedimiyadi@dcc.ac.id](mailto:dedimiyadi@dcc.ac.id)<sup>1</sup>, [sukatmi@dcc.ac.id](mailto:sukatmi@dcc.ac.id)<sup>2</sup>

---

## ABSTRAK

Sistem Informasi berbasis Web untuk Pemesanan Meja Dan Makanan adalah sebuah Sistem Informasi yang digunakan untuk membantu pengunjung Rumah Makan Mba Tuti dalam melakukan pemesanan meja dan makanan. Sebelumnya terdapat proses bisnis yang berjalan pada Rumah Makan Mba Tuti adalah pengunjung tidak dapat melihat view meja dan belum dapat melakukan pemesanan meja dan makanan secara online, sehingga pengunjung diharuskan melakukan pemesanan meja dan makanan secara langsung pada Rumah Makan Mba Tuti. Sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan metode *Extrem Programming* sampai pada tahap pengujian. Pembangunan Sistem Informasi ini berupa Web. Sistem Informasi Berbasis Web ini dibangun dengan menggunakan PHP, Codeigniter, MYSQL dan Apache. Admin mempunyai hak akses mengelola account, mengelola account pengunjung, mengelola menu makan, mengelola meja, mengelola data pesanan. Pengunjung mempunyai hak akses mengelola account, pemesanan meja, pemesanan makanan, cetak bukti pemesanan. Sistem ini bisa melakukan pengolahan data pemesanan meja dan makanan dan bisa menjadi media sarana bagi pengunjung untuk melakukan pemesanan meja dan makanan.

Kata Kunci: *Pemesanan Meja dan Makanan, Codeigniter, PHP, MySql, Extrem Programming.*

## 1. Pendahuluan

Di era revolusi industri 4.0 yang terjadi saat ini adalah kelanjutan dari industri 3.0. dimana kecepatan pengolahan data dan penyampaian informasi memiliki peran yang saat penting bagi setiap manusia. Pengolahan data dan informasi yang jumlahnya semakin banyak membutuhkan suatu media atau alat bantu yang memiliki tingkat kecepatan penyampaian dan perhitungan data yang sangat tinggi. Untuk memenuhi kebutuhan informasi, manusia sering kali menggunakan teknologi, seperti internet. Internet bahkan menjadi satu kebutuhan pokok yang tidak dapat ditinggalkan. Setiap orang dapat mencari dan menyediakan informasi dengan mudah melalui internet. Banyak kemudahan yang disediakan oleh internet, seperti *World Wide Web* (WWW) atau sering juga disebut dengan website. Internet sebagai penyedia informasi banyak diaplikasikan untuk membuat beragam jenis website.

Informasi yang saat ini yang dibutuhkan secara tepat dan akurat, teknologi informasi sering menjadi dasar utama sebagai alat untuk transfer informasi secara tepat dan akurat, manfaat teknologi informasi saat ini sangat diperlukan bagi semua kalangan termasuk dalam dunia bisnis. Bisnis kuliner sungguh sangat menjanjikan karena kuliner atau makanan dan minuman adalah kebutuhan utama untuk manusia.

Banyaknya bisnis kuliner yang baru dibangun dan ada yang sudah berkembang, menimbulkan persaingan jual beli dalam bisnis kuliner, kesulitan dalam memperkenalkan atau mempromosikan usaha atau produk olahan makanan yang dibuat.

Warung Mbak Tuti adalah salah satu rumah makanan yang sudah lama berdiri di Bandar Lampung, menyediakan berbagai aneka macam makanan. Rumah makan ini selalu ramai, hal ini disebabkan oleh menu yang sangat beragam, rasa makanan yang memuaskan selera, suasana santap yang lebih nyaman. Rumah makan ini sering menerima pesanan dari pelanggan baik perorangan ataupun suatu perusahaan, namun selama ini untuk pemesanan oleh pelanggan dilakukan dengan mendatangi langsung rumah makan. Cara tersebut kurang efektif karena tidak semua pelanggan atau pembeli bisa langsung datang ketempat. Kurangnya penggunaan internet sebagai media promosi menyebabkan informasi yang diperoleh pelanggan sangat terbatas, pelanggan tidak mengetahui menu yang disediakan dan harga yang ditawarkan oleh rumah makan sehingga membutuhkan waktu yang lama saat proses pemesanan.

Dengan demikian Penulisan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan penyampaian informasi yang cepat, akurat, serta memiliki jangkauan luas, baik bagi pelanggan maupun pihak pembisnis kuliner restoran dan rumah makan, dengan membangun suatu sistem informasi pemesanan meja dan makanan di Warung Mbak Tuti berbasis web.

## **2. Kajian Pustaka**

### **2.1. Pengertian Sistem Informasi**

Suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi [1].

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling bekerja untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk membantu dalam pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis, dan visualisasi dalam organisasi [2].

### **2.2. Pemesanan**

Pemesanan makanan adalah sebagai pelayanan pembelian makanan yang dilakukan secara tidak langsung yaitu bisa melalui surat, fax, e-mail dan internet yang pembayarannya dilakukan melalui cara yang telah ditetapkan atau cek, transfer dan lain-lain [3].

### **2.3. Alat Pengembangan Sistem**

#### **a. Pengertian UML (Unified Modelling Language)**

UML adalah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambar arsitektur dalam pemograman berorientasi obyek

#### **b. CodeIgniter**

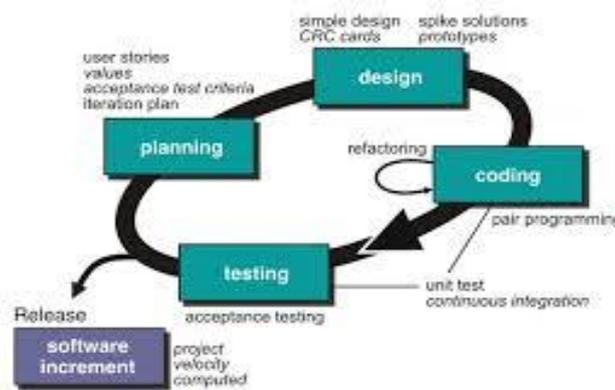
CodeIgniter adalah framework aplikasi berbasis web yang mengungus model MVC (Model, View, Controller). Salah satu framework PHP ini dapat menjadi *tools* bagi seorang web developer untuk mengembangkan suatu situs dengan lebih mudah. CodeIgniter bersifat *open source* (tidak berbayar) sehingga framework PHP ini dapat dengan mudah Anda dapatkan [4].

**c. Web**

Website atau sering disebut situs merupakan kumpulan halaman web yang dijalankan dari suatu alamat web domain.

**2.4. Extreme Programming (XP)**

Extreme Programming (XP), merupakan salah satu metodologi dalam rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan satu dari beberapa asile software development methodologies yang berfokus pada coding sebagai aktivitas utama di semua tahap pada siklus pengembangan perangkat lunak (software development lifecycle). Metodologi ini mengedepankan proses pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan customer (“ahile”) dibandingkan dengan metode-metode tradisional sambil membangun suatu software dengan kualitas yang lebih baik.



Gambar 1. Extreme Programming

1. Planning

Melakukan suatu prediksi yang akan dilakukan dalam penulisan ini di tempat penelitian dari merumuskan, membataskan masalah-masalah yang terjadi.

2. Design

- a. Mendesign rancangan sistem yang akan di buat untuk inovasi baru bagi Rumah Makan Mbak Tuti.
- b. Mengimplementasikan rancangan design dengan menerapkan usecase, class diagram, activity diagram.

3. Coding

Mengimplementasikan rancangan kedalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan dalam penulisan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

4. Testing

- a. Melakukan testing program atau sistem yang telah dibuat apakah sudah berjalan secara baik maupun sesuai dengan rancangan sistem.
- b. Melakuka debug dalam sistem yang telah dibuat.

**3. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif karena dalam pelaksanaannya meliputi data, analisis dan interpretasi tentang arti dan data yang diperoleh. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang

terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung. Fenomena disajikan secara apa adanya hasil penelitiannya diuraikan secara jelas dan gamilang oleh karena itu penelitian ini tidak adanya suatu hipotesis tetapi adalah pertanyaan penelitian Metode penelitian meliputi analisa, arsitektur, metode yang dipakai untuk menyelesaikan masalah, implementasi.

### 3.1. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Teknik yang dilakukan dengan datang secara langsung dan mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Rumah Makan Mba Tuti.

#### 2. Wawancara,

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik Rumah Makan Mba Tuti.

#### 3. Dokumentasi

merupakan salah satu langkah yang ditempuh untuk melengkapi data dalam penulisan. Langkah-langkah dalam tahap dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen-dokumen yang memuat informasi .

#### 4. Kepustakaan

Pada tahap ini penulis mempelajari literatur-literatur yang mendukung dan berhubungan dengan pokok pembahasan penulisan yang dikaji, serta berupaya untuk menemukan teori dan konsep yang relevan yang dapat dijadikan landasan dalam pelaksanaan penulisan ini.

### 3.2 Metode Pengembangan Sistem

Extreme Programming (XP), merupakan salah satu metodologi dalam rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan satu dari beberapa asile software development methodologies yang berfokus pada coding sebagai aktivitas utama di semua tahap pada siklus pengembangan perangkat lunak (software development lifecycle). Metodologi ini mengedepankan proses pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan customer ("ahile") dibandingkan dengan metode-metode tradisional sambil membangun suatu software dengan kualitas yang lebih baik.

### 3.3 Perancangan Sistem

#### 1. Perencanaan (*Planning*)

Analisis kebutuhan sistem didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi permasalahan-permasalahan. Tahap analisis sistem ini dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap desain sistem.

#### 2. Perancangan (*Design*) Sistem

##### a. Use Case Diagram

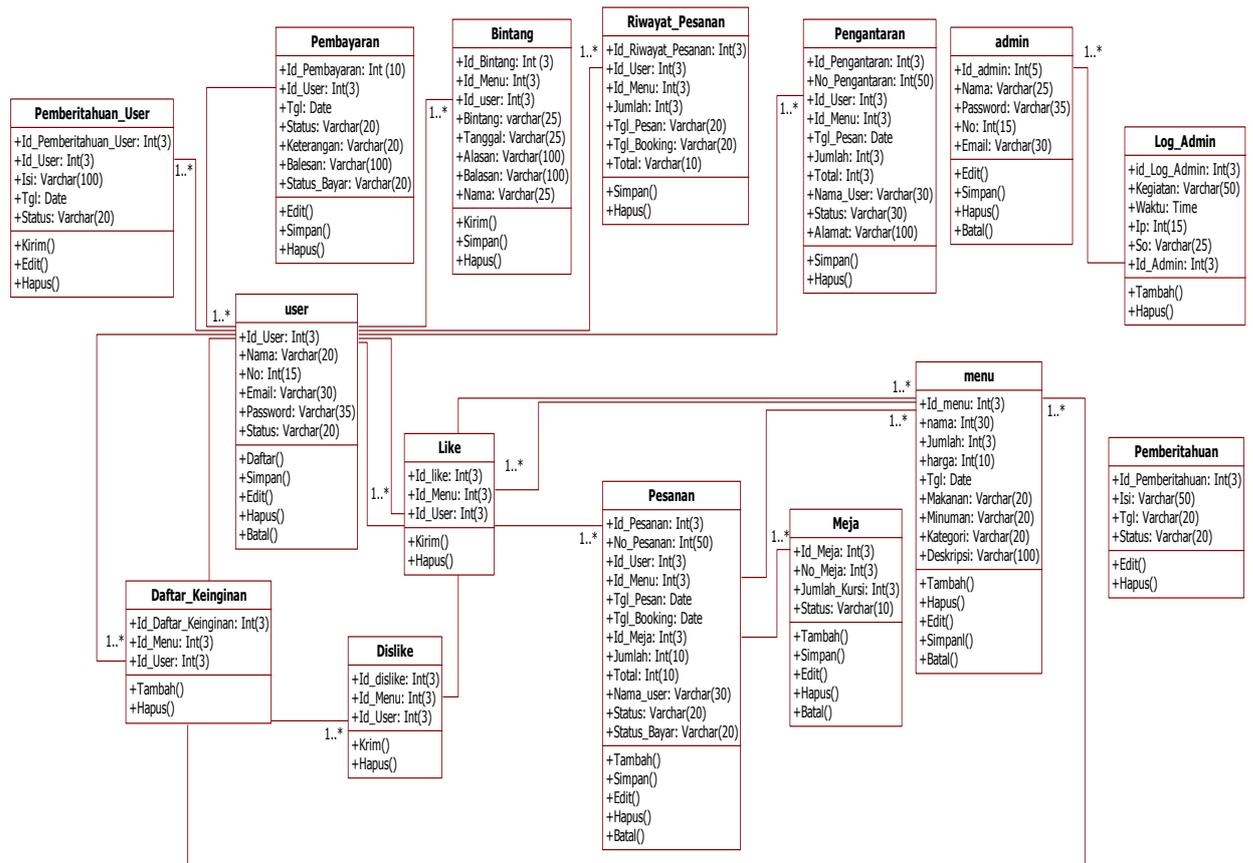
Diagram Use Case mendeskripsikan interaksi antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri.



Gambar 2. Use Case Diagram

b. Class Diagram

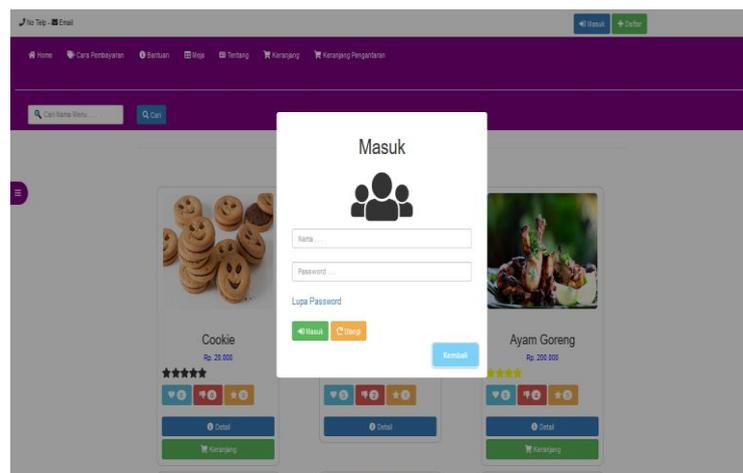
Class diagram berikut mendeskripsikan kelompok-kelompok data yang diperlukan dalam suatu sistem pemesan meja dan makanan. Data-data dikelompokkan ke dalam suatu tabel. Dan tabel-tabel akan saling berkaitan membentuk suatu relasi.



Gambar 3. Class Diagram

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### Login Pelanggan

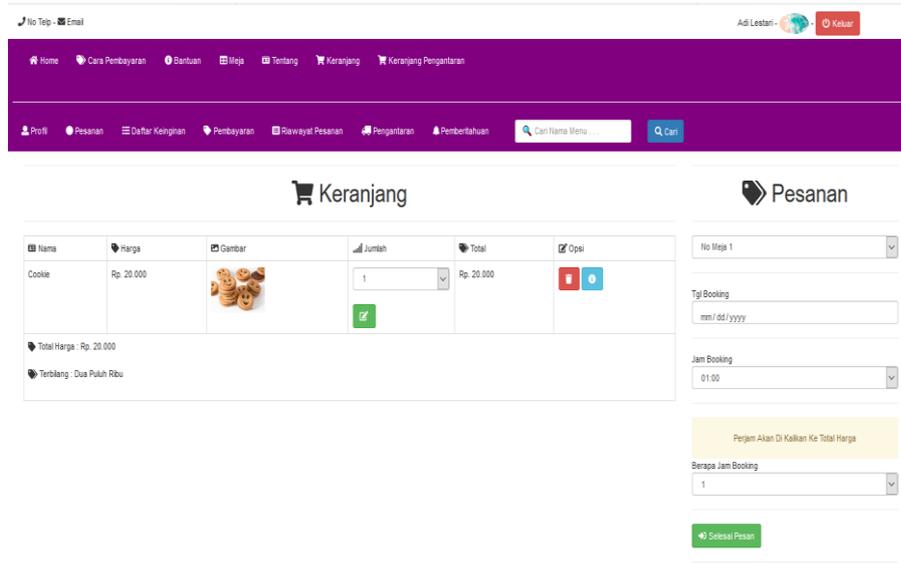


Gambar 4. Input Login Pelanggan

Tampilan form input login pelanggan merupakan tampilan ketika user atau pelanggan yang sudah mendaftarkan dan ingin melakukan login. Tampilan ini akan keluar ketika user

mengklik fitur atau tombol masuk yang berada pada halaman awal web sistem pemesanan meja dan makanan.

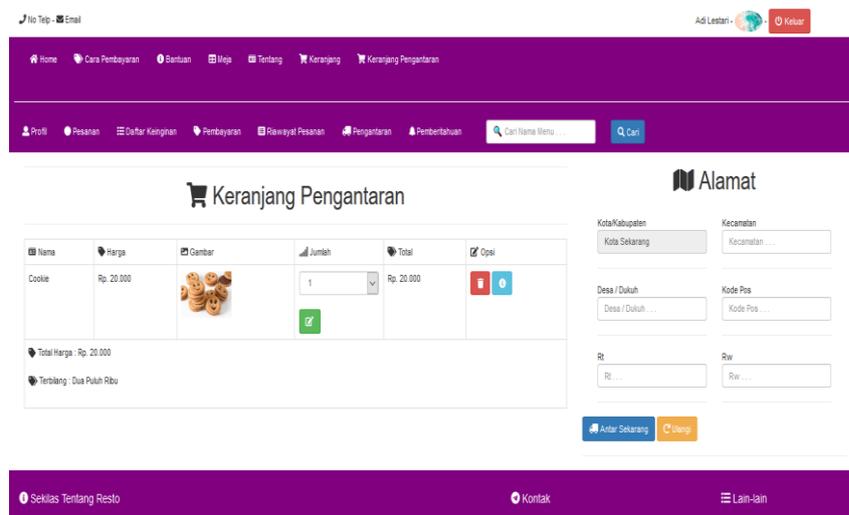
### Pesan Meja Dan Makanan



Gambar 5 Input Pesan Meja dan Makanan

Tampilan form Pesan Meja Dan Makanan merupakan tampilan untuk user menentukan nomor meja, tanggal booking, lama booking, dan menambah jumlah menu yang dipilih. Tampilan ini berada ketika user atau pelanggan yang sudah berhasil login dan masuk di detail menu lalu selesai pesan.

### Pesan Antar Makanan



Gambar 6 Input Pesan Antar Makanan

Tampilan form pesan antar makanan merupakan tampilan untuk user mengisi alamat pengantaran makanan dalam tampilan ini juga user dapat menambah menu dan jumlah menu yang telah di pilih. Tampilan ini berada ketika user atau pelanggan yang sudah berhasil login dan masuk di detail menu pilih fitur antar.

## Nota Pesan Meja Dan Makanan

**Rumah Makan Mba Tuti**  
 No Telp : 0821-8314-2317  
 Alamat : Jl. P. Emir Moh. Noer No.51, Durian Payung, Kec. Tj. Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung 35119

### Nota Pesanan

Di Print Tgl : 2019-09-12  
 Atas Nama : Adi Lestari  
 No Telp : 085212542091  
 Email : Sesi@gmail.com  
 Tgl Pesan : 2019-09-12 08:12:13  
 Tgl Booking : 2019-09-13 09:00  
 Status Bayar : Belum Bayar  
 Jam Booking : 1

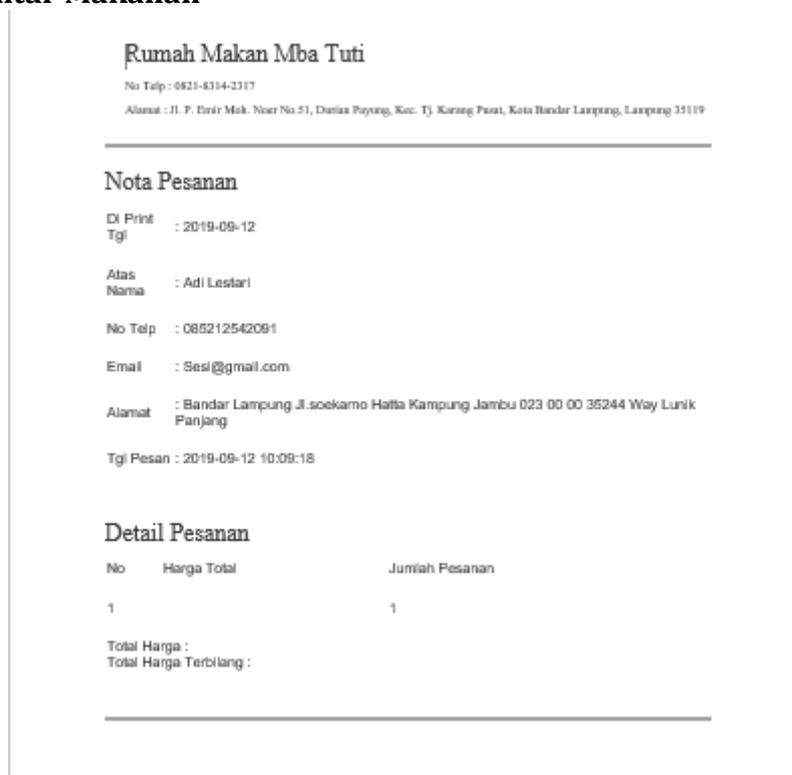
### Detail Pesanan

No	Harga Total	Jumlah Pesanan
1	Rp.200000	1
Total Harga : Rp.200000		

Gambar 7 Tampilan Output Nota Pesanan Meja Dan Makanan

Tampilan Output nota pemesanan Meja Dan Makanan. Nota ini digunakan Pelanggan atau user sebagai bukti untuk menjalani bookingan.

## Nota Pesan Antar Makanan



Gambar 8 Tampilan Output Nota Pesanan Antar Makanan

Berikut ini tampilan Output nota Pesan Antar Makanan. Nota ini digunakan Pelanggan atau user sebagai bukti untuk bahwa user telah pesan makanan ketika makanan datang dan membayar makanan.

## 5. Kesimpulan dan Keterbatasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengimplemtasikan Sistem Informasi Pemesanan Meja dan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus Rumah Makan Mba Tuti).
2. Sistem Informasi Pemesanan Meja dan Makanan ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Pada tahap implementasi sistem ini dilakukan melalui tahap implemetasi *database MySql* menggunakan Xampp kemudian implementasi secara keseluruhan melalui text editor Notepad++.
3. Sistem Informasi Pemesanan Meja dan Makanan ini telah melalui tahap uji, sehingga dapat digunakan untuk memesan meja dan makanan dan memudahkan pelanggan melakukan pesanan tanpa harus datang ke tempat.

Adapun keterbatasan dari penelitian ini adalah, masih dalam satu kasus belum bisa digunakan untuk semua meja makan yang ada di kota Bandar Lampung dan aplikasi yang dikembangkan masih berbasis web belum berbasis android.

## Referensi

- [1] Hudiarto, 2017. Apakah sistem informasi itu?.  
<https://sis.binus.ac.id/2017/09/12/apakah-sistem-informasi-itu-2/>.
- [2] Aditya Luthfi Alvari Ramadhan, 2017. Apa yang dimaksud dengan Sistem Informasi?.<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-sistem-informasi/12796>.
- [3] *Novhirtamely Kahar, 2013. Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web Pada Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi, Jurnal Informatika Vol 7, No. 2 [4] Castleman, Kenneth R., 2004, Digital Image Processing, Vol. 1, Ed.2, Prentice Hall, New Jersey.*
- [4] Akram Muharam. 2018. CodeIgniter.  
<https://www.logique.co.id/blog/2018/08/13/codeigniter-dan-keunggulannya/>.  
Agustus 13th, 2018
- [5] Sukmawati, S., & Susianto, D. (2019). Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. Jurnal ONESISMIK, 2(2), 60-71.