

SISTEM PEMESANAN MAKANAN WARUNG MAKAN OSAKA RAMEN BERBASIS WEBSITE

Luthfi Ananda Hadist¹, Himawan²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT

^{1,2}Asem Dua No. 22, Kel. Cipete Selatan, Kec. Cilandak Jakarta Selatan

Email: hadistluthfi@gmail.com¹, himawan@i-tech.ac.id²

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang pesat, segala informasi mudah didapatkan melalui internet. Seperti teknologi website tentunya berguna bagi dunia usaha untuk keberhasilan suatu perusahaan karena penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan untuk memperoleh keuntungan. Salah satu perusahaan atau restoran yang bergerak dibidang makanan atau minuman, kepuasan pelanggan merupakan prioritas utama bagi layanan jasa tersebut. Dalam memberikan layanan kepada pelanggan, terkadang pihak pengelola mengalami kesulitan dalam masalah pendataan makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan secara manual, karena adanya kemungkinan melakukan kesalahan dalam pendataan pemesanan makanan yang dilakukan oleh pihak pengelola secara manual, sehingga pesanan pelanggan tidak sesuai dengan keinginan. Tujuan dari penelitian ini yaitu membangun sistem informasi usaha warung makan Osaka Ramen berbasis website untuk mengurangi beban waktu dan menghindari kesalahan dalam pemesanan menu makanan yang di jalani oleh perusahaan atau restoran tersebut. Metode penelitian yang digunakan antara lain studi pustaka, observasi serta *system development life cycle* (SDLC) berpedoman *Object Oriented* dengan *Unified Modelling Language* (UML) Hasil yang dicapai penelitian ini adalah aplikasi pemesanan makanan warung makan Osaka Ramen berbasis Website. Simpulan penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi tentunya warung makan tersebut bisa lebih efektif dalam pendataan makanan serta para pelanggan akan merasa lebih mudah untuk memesan menu makanan yang diinginkan.

Kata Kunci: *Pemesanan, Makanan, Warung Makan, Website*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat, segala informasi mudah didapatkan melalui internet. Seperti teknologi website tentunya berguna bagi dunia usaha untuk keberhasilan suatu perusahaan karena penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan untuk memperoleh keuntungan. Salah satu perusahaan atau restoran yang bergerak dibidang makanan atau minuman, kepuasan pelanggan merupakan prioritas utama bagi layanan jasa tersebut.

Menurut Sarwindah (2016) Pemesanan adalah satu kegiatan penting dalam setiap perusaha yang bergerak dibidang perdagangan. Unit perusaha yang bergerak dibidang perdagangan. Untuk membantu membantu dan mengawasi kegiatan pembelian, maka diperlukan dukungan sistem informasi yang baik, sehingga dapat mengikuti perkembangan perusahaan yang sedang tumbuh, dimana jaman sekarang perkembangan komputer sangatlah penting bagi maju dan mundurnya usaha, sehingga peranan komputer dan system informasi sangatlah berarti bagi suatu usaha terutama yang bergerak dibidang perdagangan seperti toko makanan.

Makanan menjadi kebutuhan pokok manusia setiap saat dan dimanapun ia berada serta memerlukan pengelolaan yang baik dan benar agar bermanfaat bagi tubuh. Tanpa adanya makanan dan minuman, tentu saja manusia tidak dapat melangsungkan hidupnya yang berguna untuk pertumbuhan dan membangun sel tubuh, menjaga agar tetap sehat dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Makanan dan minuman adalah semua bahan, baik dalam bentuk alamiah maupun dalam bentuk buatan yang dimakan manusia terkecuali obat-obatan. Air digolongkan pula dalam bentuk makanan karena memenuhi fungsi yaitu membangun jaringan-jaringan tubuh baru, memelihara dan memperbaiki jaringan yang mengalami kerusakan serta pengatur proses-proses alamiah dan kimiawi dalam tubuh.

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat pesat, segala informasi sudah sangat mudah didapatkan dengan adanya internet, dengan kemajuan teknologi tersebut maka terdapat pula banyak pihak yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut berupa website, diantaranya adalah membuat berbagai macam website atau aplikasi yang dapat berguna bagi kalangan sedikit maupun banyak orang. Dalam memberikan layanan kepada pelanggan, terkadang pihak pengelola mengalami kesulitan dalam masalah pendataan makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan secara manual, karena adanya kemungkinan melakukan kesalahan dalam pendataan pemesanan makanan yang dilakukan oleh pihak pengelola secara manual, sehingga pesanan pelanggan tidak sesuai dengan keinginan.

Sistem penjualan merupakan sistem inti yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan karena penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan perusahaan untuk dapat memperoleh keuntungan. Untuk perusahaan atau restoran yang bergerak dalam bidang makanan atau minuman kepuasan pelanggan merupakan prioritas bagi layanan jasa tersebut. Dalam memberikan layanan kepada pelanggan, terkadang pihak pengelola mengalami kesulitan dalam masalah pendataan makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan secara manual, karena adanya kemungkinan melakukan kesalahan dalam pendataan pemesanan makanan yang dilakukan oleh pihak pengelola secara manual, sehingga pesanan pelanggan tidak sesuai dengan keinginan. Suatu sistem yang bekerja secara terprogram akan mengurangi beban waktu dan menghindari kesalahan dalam pemesanan menu makanan yang di jalani oleh perusahaan atau restoran tersebut.

Menurut Dr. Ir. H. Idris Parakkasi, MM (2020:101) Pemesanan online membantu proses transaksi secara otomatis sehingga restoran tidak perlu lagi mencatat order dan menerima pembayaran secara manual. Pelanggan juga dimudahkan dengan melakukan pemesanan makanan tanpa mengetik satu persatu, apalagi jika makanan yang dipesan terdiri dari berbagai pilihan rasa, topping, maupun ukuran.

Jadi pada intinya mempermudah pemesanan pelanggan akan memberikan kenyamanan dan enjoy pelanggan dalam berinteraksi. Kemudahan pemesanan dapat dilakukan dengan cara manual namun agak lambat dan ribet. Olehnya itu dianjurkan agar pemesanan sudah harus dilakukan dengan aplikasi *e-commerce* agar hasilnya lebih efisien dan efektif

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut bagaimana membuat sebuah aplikasi pemesanan makanan yang dapat memudahkan pelanggan dan pihak pengelola dalam memesan makanan?

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah:

1. Kepustakaan

Pengertian studi pustaka atau studi kepustakaan menurut Sugiyono (2017) berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

2. Observasi dan wawancara

Definisi Observasi menurut Elvinaro Ardianto (2016) mengemukakan bahwa observasi atau pengamatan lapangan (Field Observation) adalah kegiatan yang setiap saat dilakukan, dengan kelengkapan panca indera yang dimiliki.

Menurut bungin dalam Ardianto (2014) Wawancara adalah suatu proses dalam memperoleh keterangan dengan tujuan penelitian melalui tanya jawab diantara pewawancara dan responden atau orang yang akan di wawancarai.

3. Metode Pengembangan Sistem

Sistem yang berjalan oleh suatu organisasi harus terus dikembangkan untuk memperbaiki apabila adanya kekurangan yang terdapat dalam sistem tersebut. Untuk melakukan pengembangan sistem, adapun metode yang digunakan yaitu *System Development Life Cycle* (SDLC). Metode ini adalah merupakan tahap atau aturan dalam melakukan sesuatu. SDLC merupakan metodologi umum untuk pengembangan sistem yang merupakan tanda dari kemajuan usaha analisis dan desain. Menurut Bisma Reihansyah, Yuki Firmanto (2019) SDLC

memiliki beberapa fase yaitu perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pemeliharaan. Model *Waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang paling sering digunakan. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap pertama pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai ke tahap terakhir dari pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Teknik prototyping menurut Dr. Sri Mulyani (2016) adalah suatu teknik dalam mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna dengan cepat.

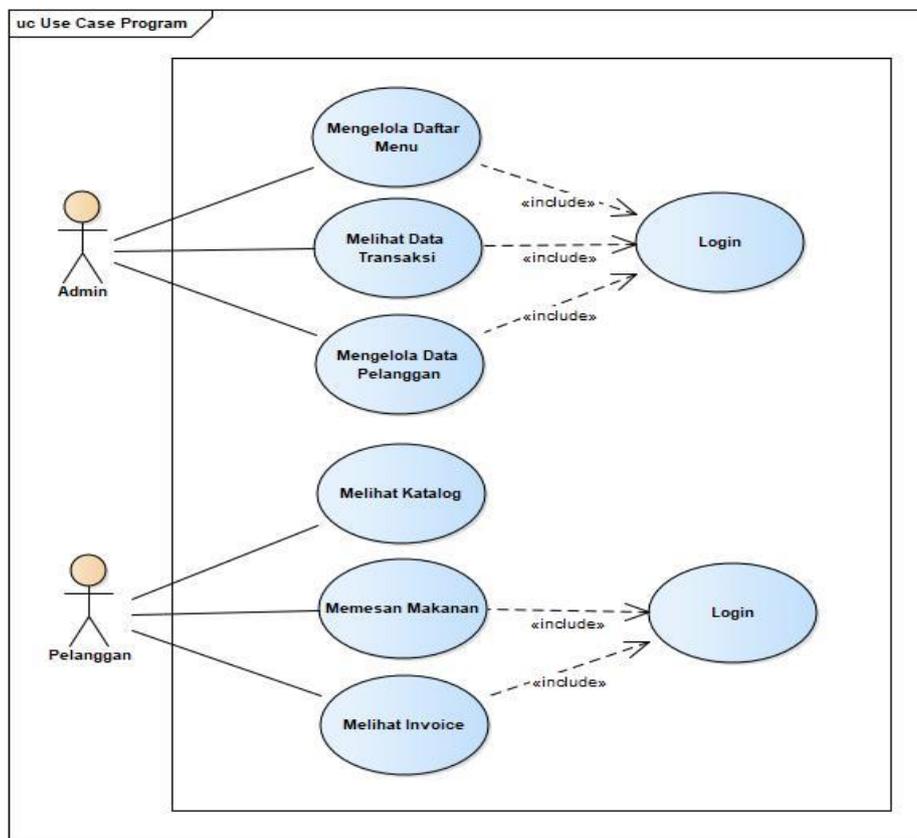
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. UML

Menurut Gandharba Swain (2010:24) UML adalah bahasa kosa kata dan aturannya memfokuskan representasi konseptual dan fisik dari suatu sistem. Sistem intensif perngakat lunak memerlukan bahasa yang membahas berbagai pandangan arsitektur sistem. Kosa kata dan aturan bahasa seperti UML memberi model yang baik, tetapi tidak memberi tahu model apa yang harus anda buat dan kapan harus dibuat. Proses yang terdefinisi dengan baik akan memandu dalam memutuskan artefak apa yang akan diproduksi, kegiatan apa dan apa yang digunakan pekerjaan untuk menciptakannya dan mengelolanya, dan bagaimana menggunakan artefak untuk menggunakan artefak untuk mengukur dan mengendalikan proyek secara keseluruhan.

3.2. Use Case

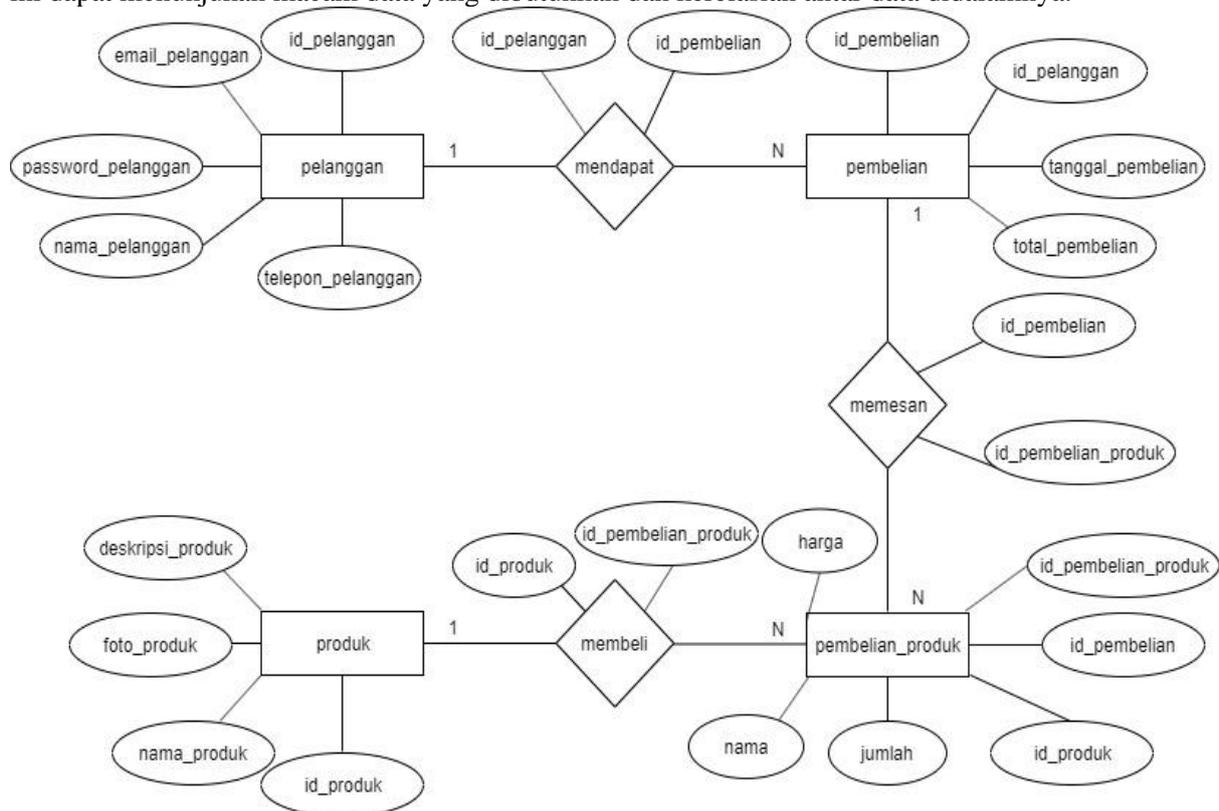
Menurut Gandharba Swain (2010:59) *Use case diagram* adalah sekumpulan urutan aksi yang melakukan hasil yang dapat diamati oleh simbol. Secara grafis *use case* diwakili oleh elips. Setiap *use case* harus memiliki nama yang membedakannya dari *use case* lainnya. Bisa berupa nama atau nama jalur sederhana. Dalam nama path, nama *use case* harus diawali dengan nama paket itu sendiri.



Gambar 1. Use Case Sistem Usulan

3.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Sutanta (2011:91) “*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek.” *Entity Relationship Diagram (ERD)* digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. *Entity Relationship Diagram (ERD)* didasarkan pada suatu persepsi bahwa *real world* terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan *Entity Relationship Diagram (ERD)* relative mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, *Entity Relationship Diagram (ERD)* berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan dikembangkan. Model ini juga membantu perancangan atau analis sistem pada saat melakukan analisis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasiannya antar data didalamnya.



Gambar 2. *Entity Relationship Diagram System Usulan*

3.4. Perancangan Basis Data

1. Tabel Pelanggan

Tabel Pelanggan merupakan tabel yang digunakan untuk menginformasikan mengenai data pelanggan. Adapun format fisik tabel pelanggan sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel pelanggan

Nama Field	Tipe	Keterangan
Id_pelanggan	Int(11)	Nomor identitas untuk pelanggan dan sebagai primary key
Email_pelanggan	Varchar(30)	Field mengenai data tentang email pelanggan
Password_pelanggan	Varchar(20)	Field mengenai password pelanggan
Nama_pelanggan	Varchar(30)	Field mengenai data tentang nama pelanggan
Telepon_pelanggan	Varchar(12)	Field mengenai data tentang nomor telepon pelanggan

2. Tabel Pembelian

Tabel Pembelian merupakan tabel yang digunakan untuk menginformasikan mengenai total pembelian. Adapun format fisik tabel pembelian sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel pembelian

Nama Field	Tipe	Keterangan
Id_pembelian	Int(11)	Nomor identitas pembelian dan sebagai primary key
Id_pelanggan	Int(11)	Nomor identitas pelanggan dan sebagai foreign key
Tanggal_pembelian	Date	Field mengenai tanggal pembelian
Total_pembelian	Int(11)	Field mengenai total pembelian

3. Tabel Pembelian_Produk

Tabel Pembelian_produk merupakan tabel yang digunakan untuk menginformasikan mengenai apa saja yang dibeli pelanggan. Adapun format fisik tabel pembelian sebagai berikut :

Tabel 3. Tabel pembelian_produk

Nama Field	Tipe	Keterangan
Id_pembelian_produk	Int(11)	Nomor identitas pembelian produk dan sebagai primary key
Id_pembelian	Int(11)	Nomor identitas pembelian dan sebagai foreign key
Id_produk	Int(11)	Nomor indetitas produk dan sebagai foreign key
jumlah	Int(11)	Field mengenai total pembelian

4. Tabel Produk

Tabel Produk merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data produk yang dijual. Adapun format fisik tabel pembelian sebagai berikut :

Tabel 4. Tabel produk

Nama Field	Tipe	Keterangan
Id_produk	Int(11)	Nomor identitas pembelian dan sebagai primary key
Nama_produk	Varchar(100)	Field mengenai nama produk
Foto_produk	Varchar(100)	Field mengenai foto tentang produk
Deskripsi_produk	text	Field mengenai deskripsi tentang produk

3.5. Implementasi Sistem

Pada bagian ini akan dijelaskan tampilan-tampilan website saat dijalankan termasuk menu yang ada dalam website serta spesifikasi minimum sistem baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) yang digunakan untuk menggunakan sistem ini.

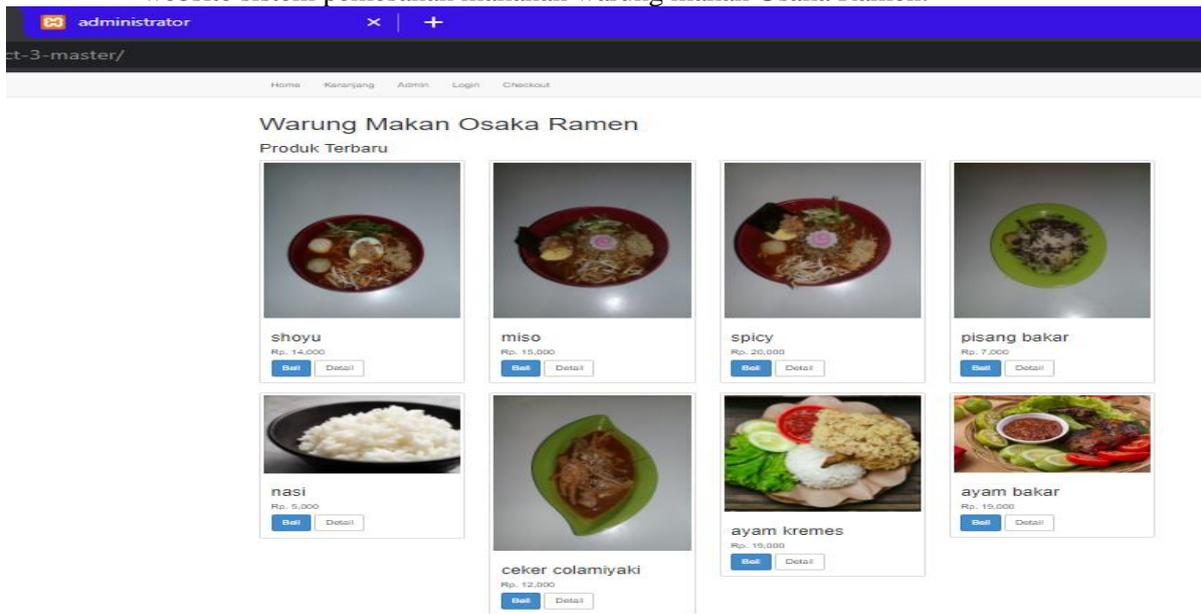
1. Perangkat Keras (hardware)
 - a. Processor : Core i5 1,6 GHz

- b. RAM : 4.00 GB
- c. Operating System : Windows 10
- d. System Type : 64 bit
- 2. Perangkat Lunak (software)
 - a. Google Chrome
 - b. XAMPP 7.2
 - c. Atom 1.54
- 3. Tampilan Program

Pada bagian ini akan menjelaskan tampilan-tampilan halaman program saat dijalankan.

 - a. **Tampilan Halaman Home Pelanggan**

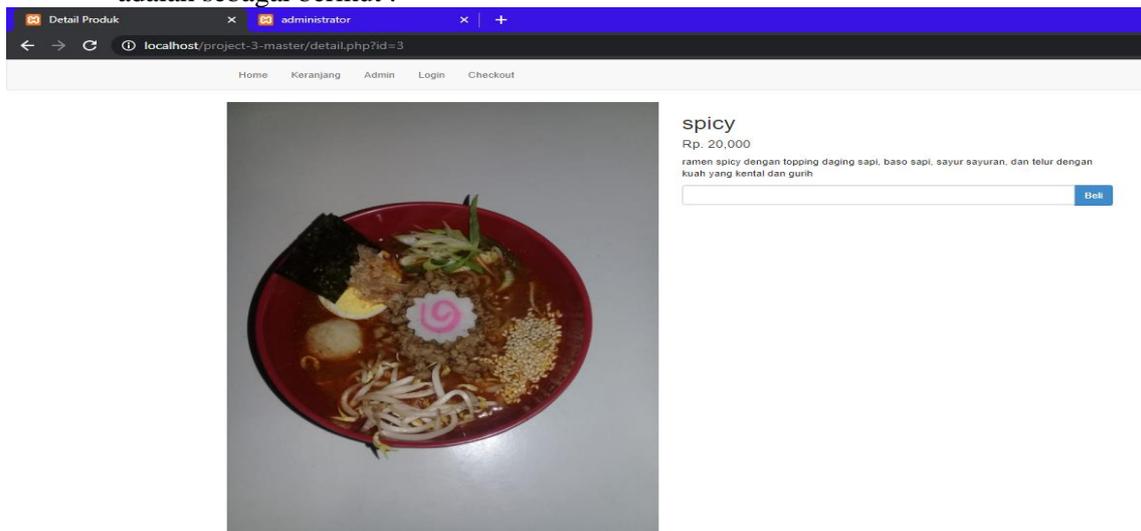
Pada gambar dibawah ini adalah tampilan home yang merupakan halaman awal dari website sistem pemesanan makanan warung makan Osaka Ramen.



Gambar 3. Tampilan Halaman Home.

- b. **Tampilan Halaman Detail**

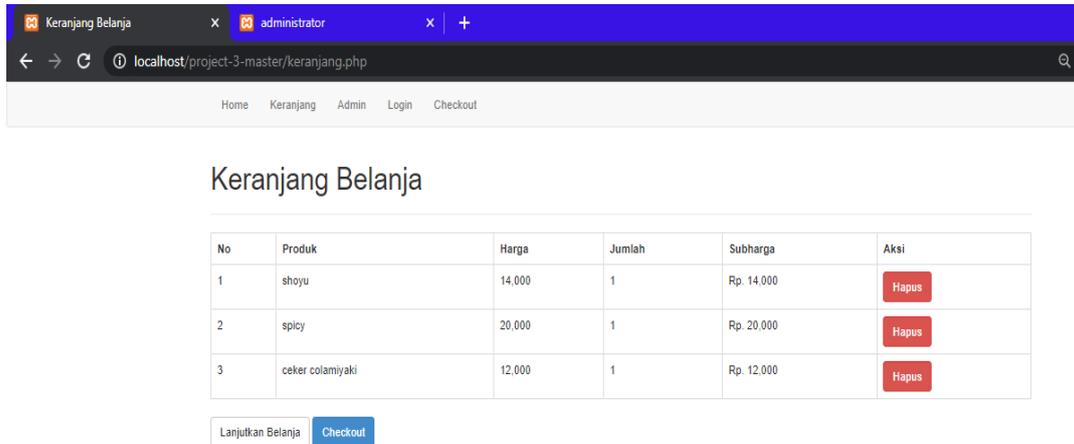
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan detail mengenai makanan tersebut. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Tampilan Detail.

c. Tampilan Halaman Keranjang

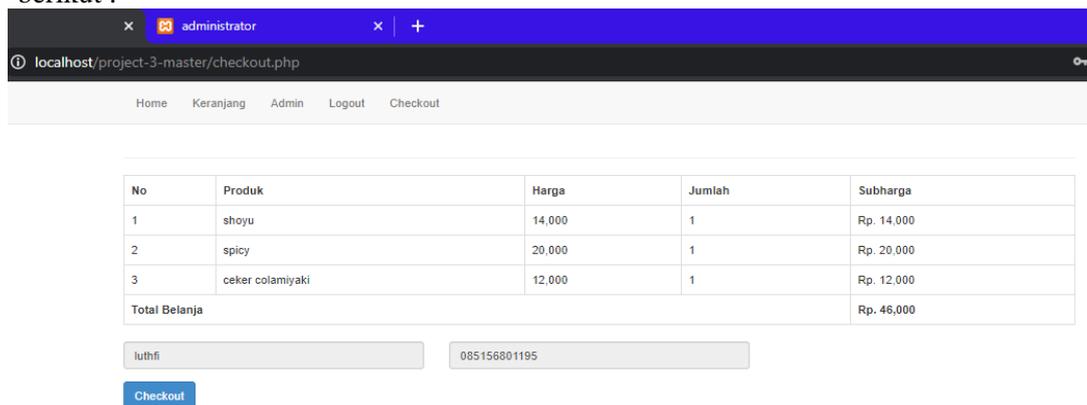
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan halaman keranjang yang menampilkan pesanan yang telah di pesan pelanggan. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Tampilan Halaman Keranjang.

d. Tampilan Halaman Checkout

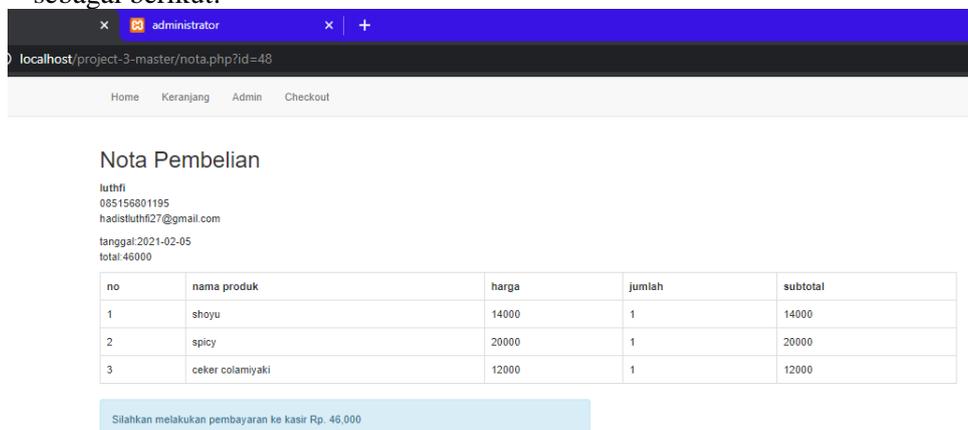
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan halaman checkout. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan Halaman Checkout

e. Tampilan Halaman Nota Pembelian

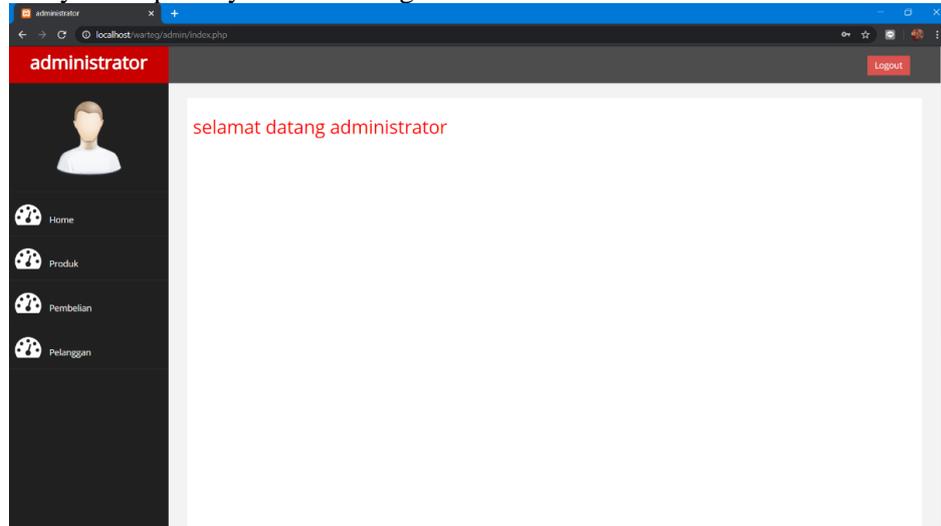
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan halaman nota pembelian. Tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Tampilan Halaman Nota Pembelian.

f. Tampilan Halaman Home Admin

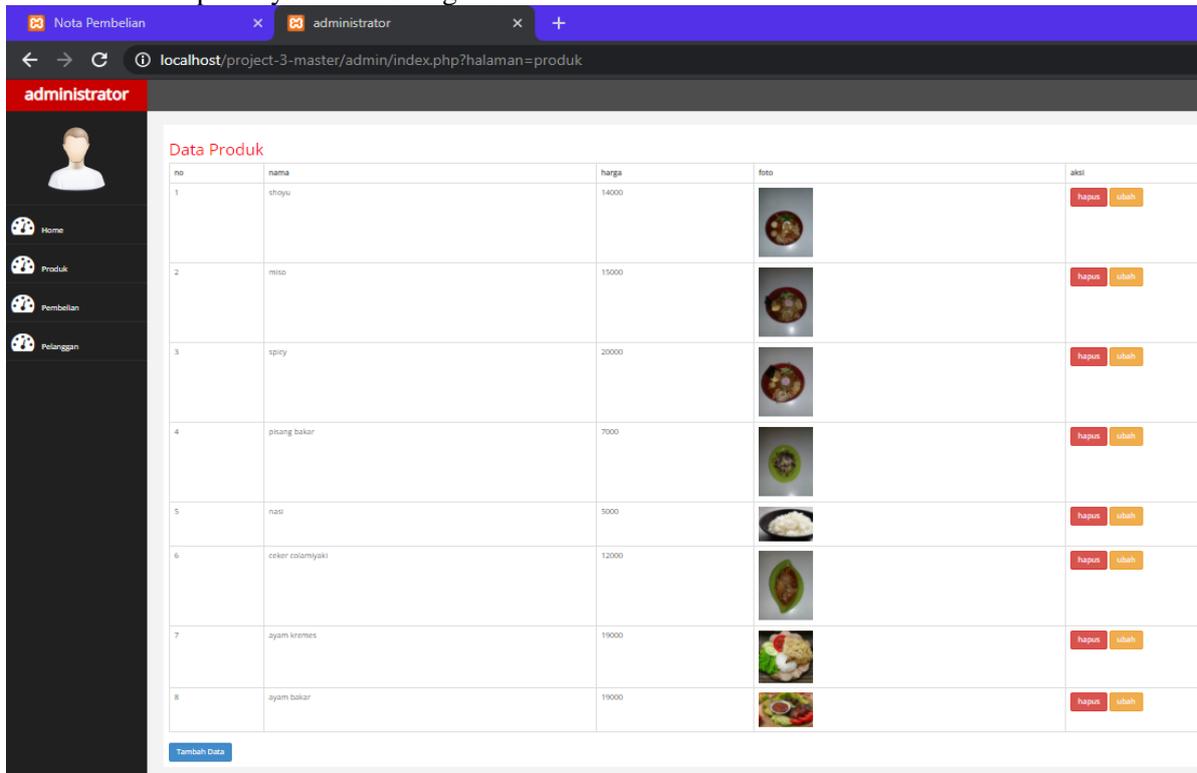
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan halaman home admin yang merupakan halaman yang akan muncul ketika admin berhasil melakukan login pada halaman login sebelumnya. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 8. Tampilan Halaman Home Admin.

g. Tampilan Halaman Produk Admin

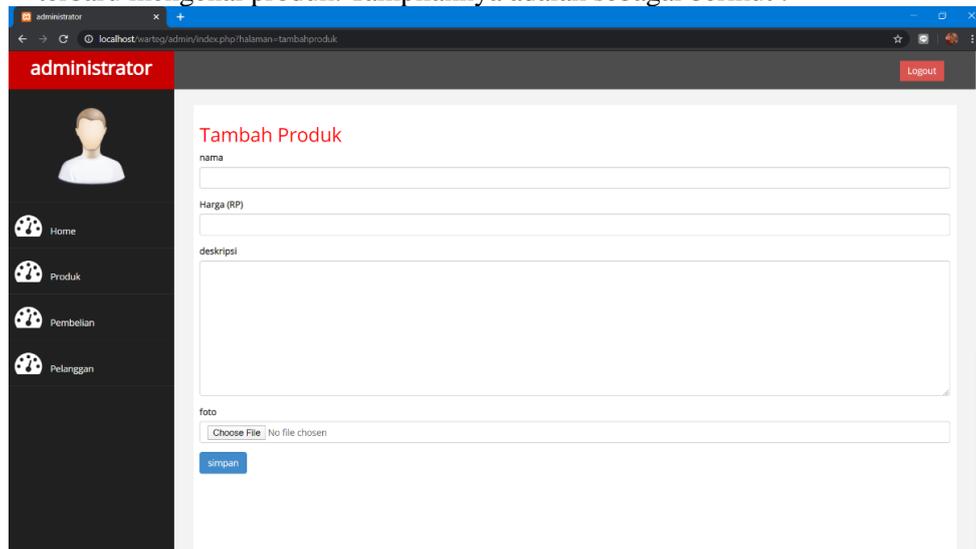
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan halaman produk admin di dalam halaman produk admin tersedia tambah data, ubah data, hapus data untuk memperbarui data terbaru. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Tampilan Halaman Produk Admin.

h. Tampilan Tambah Produk Admin

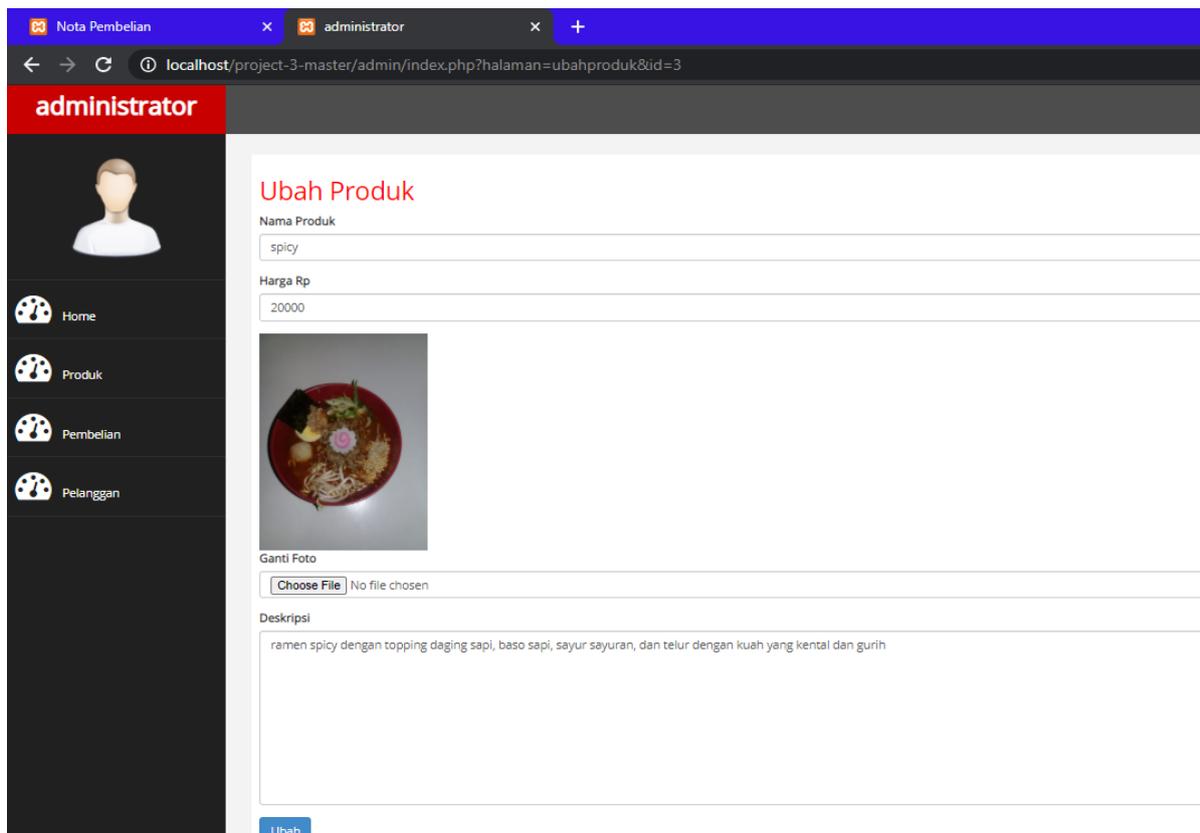
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan tambah produk admin untuk menambahkan data terbaru mengenai produk. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 10. Tampilan Tambah Produk Admin.

i. Tampilan Ubah Produk Admin

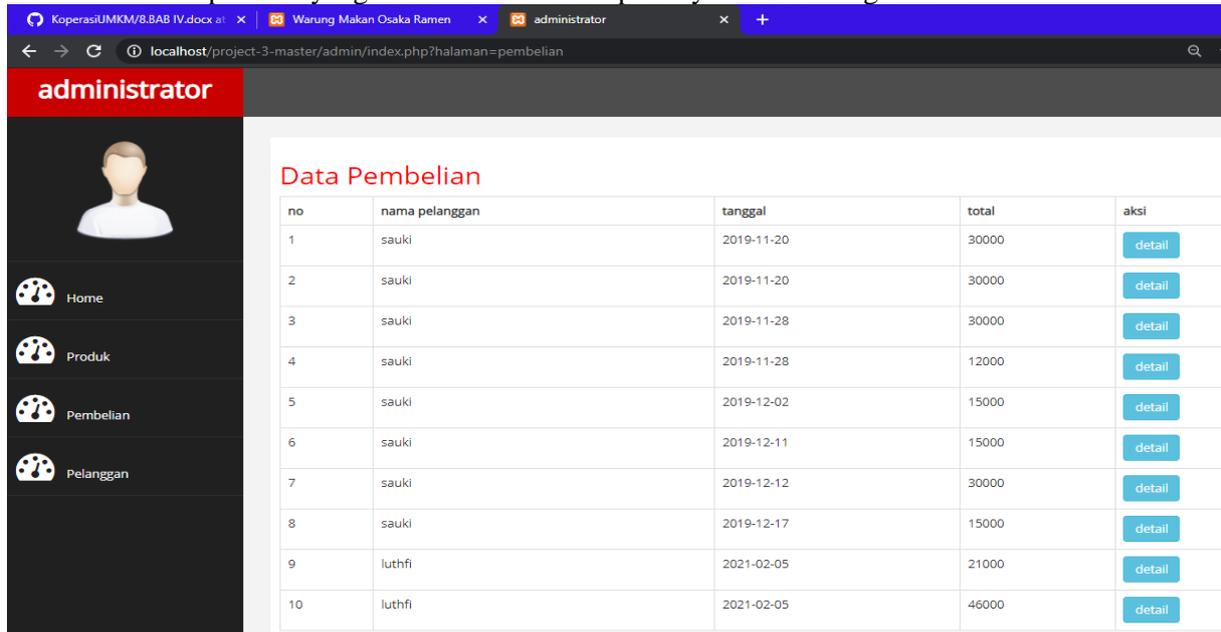
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan ubah produk admin untuk merubah data terbaru mengenai produk. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 11. Tampilan Ubah Produk Admin

j. Tampilan Halaman Pembelian Admin

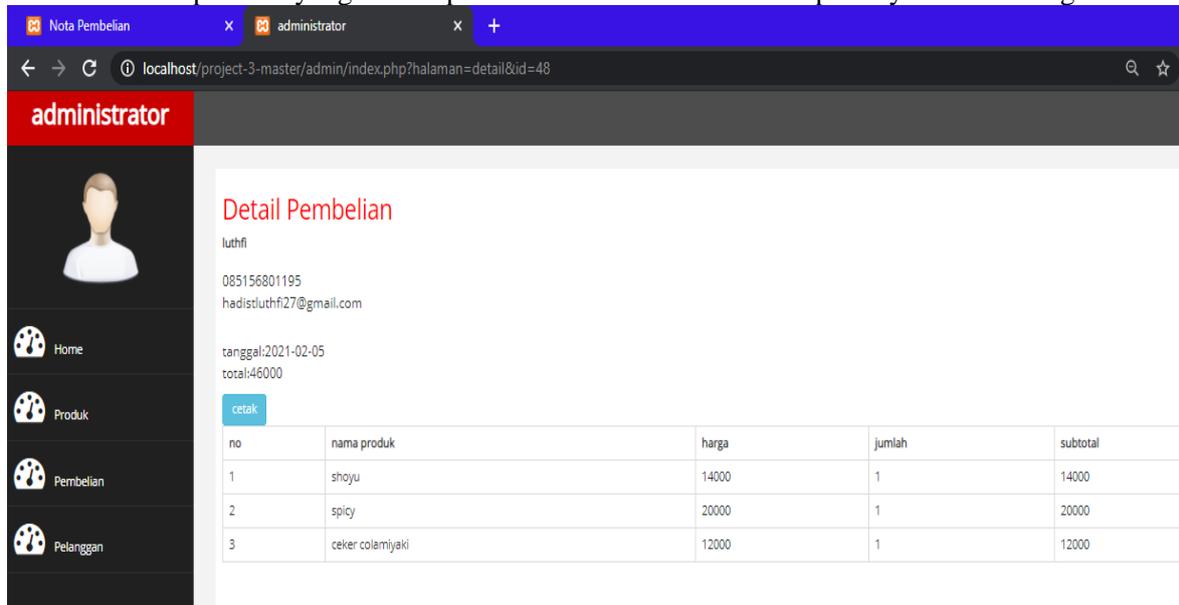
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan halaman pembelian admin untuk mengetahui data pesanan yang telah memesan. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 12. Tampilan Halaman Pembelian Admin.

k. Tampilan Detail Pembelian Admin

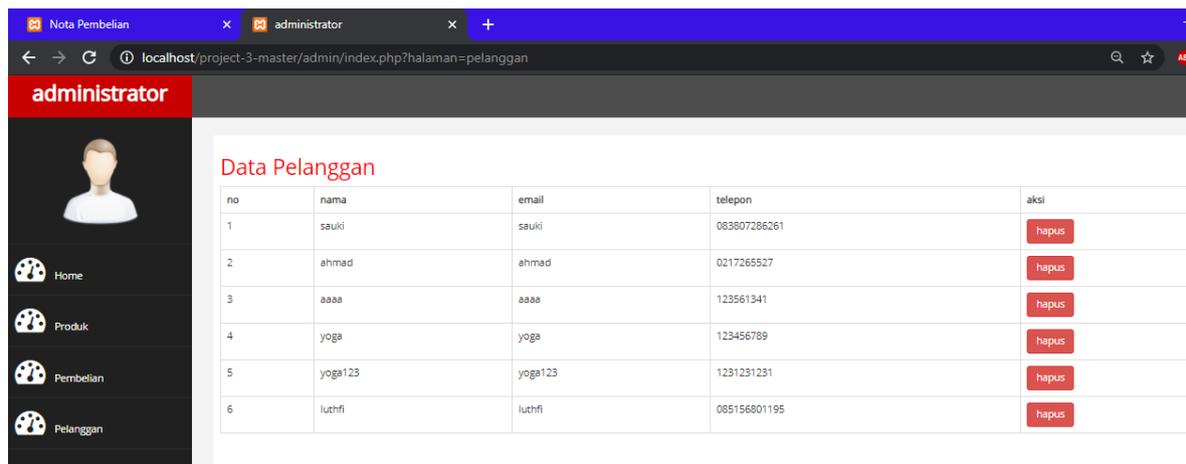
Pada gambar di bawah ini adalah tampilan halaman pembelian admin untuk mengetahui data pesanan yang telah dipesan dan mencetak struk. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 13. Tampilan Detail Pembelian Admin.

l. Tampilan Data Pelanggan pada halaman Admin

Pada gambar di bawah ini adalah tampilan data pelanggan dihalaman admin untuk mengetahui data pelanggan yang telah mendaftar. Tampilannya adalah sebagai berikut :



no	nama	email	telepon	aksi
1	sauki	sauki	083807286261	hapus
2	ahmad	ahmad	0217265527	hapus
3	aaaa	aaaa	123561341	hapus
4	yoga	yoga	123456789	hapus
5	yoga123	yoga123	1231231231	hapus
6	luthfi	luthfi	085156801195	hapus

Gambar 12. Tampilan Pelanggan Admin

4. SIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat di tarik kesimpulan Aplikasi pemesanan makanan warung makan Osaka Ramen berbasis website dapat mempermudah bagi pelanggan untuk memesan makanan seperti melihat menu makanan, detail makanan, dan melihat harga makanan. Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan dapat melakukan proses pemesanan makanan tanpa harus memesan secara manual dan lebih mudah untuk melihat menu makanan, detail makanan dan harga makanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro. (2016). Handbook Of Public Relations: Pengantar Komprehensif. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro. 2014. Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Dr. Ir. H. Idris Parakkasi, MM. (2020). Pemasaran Syariah Era Digital. Bogor: LINDAN BESTARI.
- Depkes, RI. (2006). Keputusan Menteri Kesehatan RI Nomor 1429/MENKES/SK/XII/2006 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Kesehatan Lingkungan Sekolah. Indonesia.
- Dr. Sri Mulyani. (2016). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi SisteMatika.
- Reihansyah, Bisma, Yuki Firmanto. (2019). Pengembangan Sistem Informasi Rumah Sakit Badan Layanan Umum Daerah (Blud): System Development Life Cycle (SDLC). Teknik Waterfall (Studi Kasus Rumah Sakit Umum Daerah X). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Brawijaya, Vol. 7 No. 2.
- Sarwindah. (2016). Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Buku Pada Toko Buku Nuris. Jurnal Teknisi, Vol. 02, No. 02, Agustus 2016.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sutanta, Edhy. (2011). Basis Data Dalam Tinjauan Konseptual. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Swain, Gandharba. (2010). Object Oriented Analysis and Design Through Unified Modeling Language. New Delhi: University Science Press.