

RANCANG BANGUN APLIKASI RUMAH MAKAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

MUHAMMAD IRFAN NADHORI

muhammadirfan0006@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam menjalankan usaha kuliner rumah makan Padang Raya Kota Gajah yang masih menggunakan sistem manual dan memiliki kekurangan antara lain: a) lambat dalam memberikan pelayanan kepada pembeli sehingga pembeli harus menunggu lama untuk melakukan pemesanan bahkan pihak rumah makan sering melakukan kesalahan dalam menyajikan menu yang dipesan oleh pembeli karena masih menggunakan sistem manual, b) minimnya menu yang ditawarkan, c) sering terjadi kesalahan dalam melakukan manajemen keuangan karena masih menggunakan cara manual.

Dalam merancang dan membangun aplikasi ini diperlukan beberapa tahapan untuk menentukan arah dari aplikasi ini. Dimulai dari pengumpulan data, analisa sistem, membuat alur sistem aplikasi, membuat *database*, merancang tampilan aplikasi sampai pada tahap pembuatan aplikasi tersebut. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan menggunakan Codeigniter sebagai *frameworknya* dan *database* mysql sehingga dapat menghasilkan *output* berupa struk dan *microsoft excel* sebagai *output* laporan.

Kata kunci: Aplikasi, Berbasis Web, Framework Codeigniter, MySql

I. PENDAHULUAN

Rumah makan merupakan kata resapan yang berasal dari bahasa Prancis yang diadaptasi oleh bahasa Inggris; "*restaurant*" yang berasal dari kata "*restaurer*" yang berarti "*memulihkan*". Pada era ini telah muncul sebuah perangkat komunikasi yang cerdas yaitu Smartphone. Pengguna smartphone sangat banyak di Indonesia dan ini mejadi gaya hidup baru. Gaya hidup electronic life atau disingkat e-life, sudah menjadi kebiasaan masyarakat di Indonesia, sehingga banyak hal yang mempengaruhi dalam kegiatan dan aktivitas dengan gaya e-life tersebut, pengguna smartphone memiliki banyak aplikasi yang membantu untuk aktivitas mereka contohnya dalam mencari kuliner pada suatu kafe, rumah makan, warung jajanan yang memiliki akses internet. Aktivitas rumah makan pada umumnya masih menggunakan cara manual untuk memesan menu makanan dan minuman.

Oleh karena itu, dengan memanfaatkan gaya hidup e-life dan adanya kemajuan teknologi dalam penelitian ini akan merancang suatu aplikasi yang membantu mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan aplikasi rumah makan berbasis web menggunakan framework Codeigniter sebagai media pemesanan menu makanan dan diharapkan dengan aplikasi ini membantu mengurangi permasalahan di atas, dan merupakan teknologi baru dalam hal pemesanan menu makanan dan minuman di rumah makan dan manajemen keuangan rumah makan.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Teknologi

Teknologi informasi dan komunikasi dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan istilah *information and communication technology* (ICT). Secara umum teknologi informasi dan komunikasi dapat diartikan sebagai semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Asmani, 2011).

Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek perpaduan yang tidak terpisahkan yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat yang lainnya.

2.2. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus (Kadir, 2003), dan menjelaskan bahwa “program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain” (Kadir, 2008). Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

2.3. Manajemen Rumah Makan

Manajemen adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian upaya dari anggota organisasi serta penggunaan semua sumber daya yang ada pada organisasi untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan sebelumnya (James, 2006).

Dalam sebuah rumah makan tersebut masih menggunakan sistem table management (pengelolaan meja) yang "kuno" atau masih tertinggal dan banyak komplain yang berdatangan kepada pelayan karena tidak kunjung dilayani atau bahkan salah pesanan sehingga manager rumah makan pun harus berusaha semaksimal mungkin untuk membuat pelanggan tenang dan senang. Tetapi ketika kekacauan di rumah makan sudah tidak bisa dihindari karena kurangnya efisiensi, pelanggan pun sudah memiliki pandangan negatif dan tidak bisa menikmati bahkan sering terjadi kesalahan dalam penghitungan laporan keuangan antara kasir dan pemilik rumah makan. Di era teknologi modern saat ini mungkin banyak yang berpikir bahwa skenario seperti di atas jarang terjadi. Tapi kenyataannya masih banyak rumah makan yang menggunakan sistem table management yang sederhana untuk menjalankan bisnisnya yang hanya bermodalkan kertas dan bulpoin dan ingatan pelayan dalam melayani pemesanan. Ketika seorang pelanggan harus menunggu untuk sebuah meja di rumah makan, hal tersebut tentunya sudah membuatnya tidak nyaman dan ada kemungkinan rumah makan kehilangan profit.

III. METODE

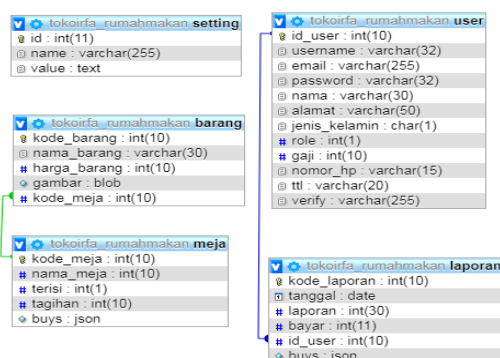
3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan aplikasi merupakan serangkaian proses yang dilakukan dari saat pembuatan konsep aplikasi hingga aplikasi tersebut selesai dan siap digunakan. Dalam proses pengembangan aplikasi terdapat berbagai proses yang perlu dilakukan sebagai syarat untuk membuat sebuah aplikasi yang telah terancang dengan baik dan dikerjakan secara terstruktur.

3.2. Struktur Database

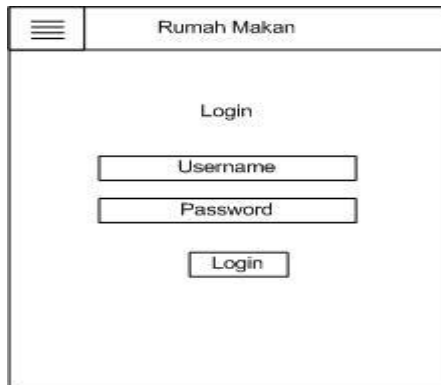
3.2.1 Relasi Tabel Database

Adapun rancangan database secara keseluruhan beserta relasinya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



3.3. Desain Tampilan

3.3.1 Desain Tampilan Login



The image shows a login form for a restaurant named 'Rumah Makan'. The form is contained within a rectangular frame. At the top left, there is a hamburger menu icon. To its right, the text 'Rumah Makan' is displayed. Below this header, the word 'Login' is centered. Underneath, there are three input fields: 'Username', 'Password', and a 'Login' button. The fields and button are arranged vertically and centered.

3.4. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah 2 bulan yaitu 07 Januari 2019 sampai 30 Februari 2020 dan bertempat di Rumah Makan Padang Raya, Alamat: Jl. Jend Sudirman Sri Rahayu 1 Kota Gajah, Lampung Tengah.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

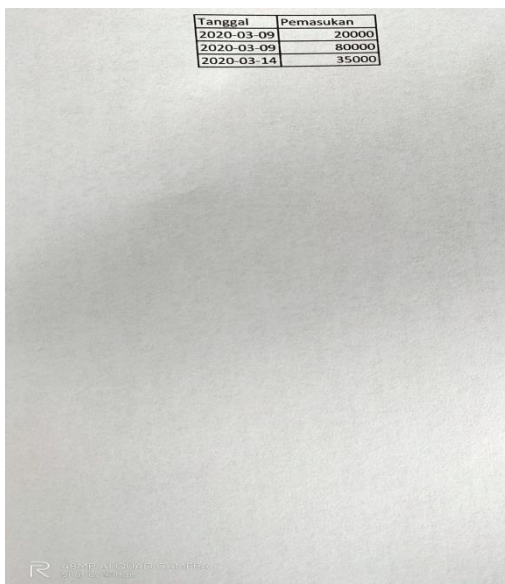
4.1. Implementasi Program

Program ini dapat diimplementasikan sebagai sistem yang dapat membantu usaha kuliner rumah makan dalam mengelola pesanan dan manajemen keuangan rumah makan tersebut, yang mana program ini dapat diakses menggunakan gadget yang terkoneksi dengan internet baik itu smartphone atau yang lainnya melalui tools browser yang ada di gadget tersebut.

4.2. Hasil dari program ini adalah berupa aplikasi web yang dapat di akses menggunakan gadget yang terkoneksi dengan internet yang mana pihak rumah makan dapat mengubah nama rumah makan, alamat rumah dan menu yang di inginkan sesuai dengan kebutuhannya, dan untuk mencetak struk maka pihak rumah makan membutuhkan sebuah aplikasi pihak ketiga yang dapat menghubungkan antara gadget dengan printer thermal bluetooth yang mana pihak ketiga tersebut dapat didownload melalui playstore atau yang lainnya, sedangkan hasil laporan keuangan berupa file excel yang mana dapat dicetak menggunakan printer biasa.

4.3. Hasil Uji Cetak Laporan

Gambar ini adalah hasil uji cetak laporan



The image shows a printed report with a table at the top. The table has two columns: 'Tanggal' (Date) and 'Pemasukan' (Revenue). The data rows are as follows:

Tanggal	Pemasukan
2020-03-09	20000
2020-03-09	80000
2020-03-14	35000

At the bottom left of the page, there is a logo for 'GENEAL QUALITY CAMERA'.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian pada rumah makan Padang Raya di Kota Gajah dapat diambil kesimpulan, yaitu:

1. Aplikasi rumah makan berbasis web menggunakan framework Codeigniter ini dapat mempermudah pembeli dalam proses pemesanan menu dan pemilik rumah makan dalam membuat laporan keuangan rumah makan tanpa harus menulis lagi.
2. Dalam pembuatan aplikasi rumah makan berbasis web menggunakan framework Codeigniter agar mempermudah pemilik rumah makan dalam mengubah menu dan meja dan nama rumah makan yang diinginkan, maka aplikasi ini menggunakan framework Codeigniter dan database mysql.

REFERENSI

- Angelina, dkk. 2012. *Aplikasi Portal Pemesanan Makanan Pada Smartphone berbasis web menggunakan PHP dan Codeigniter*. Penelitian ini adalah untuk merancang suatu aplikasi mobile yang mampu memberikan informasi formasi menu makanan dari berbagai Rumah makan secara detail dan up to date kepada pengguna
- Anshari, dkk. 2013. Perancangan Prediktor Cuaca Maritim Berbasis Logika Fuzzy Menggunakan User Interface Android. JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 2, No. 2
- Asmani J. M., 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, Jogjakarta: Diva Press
- Galih Wisnu W. 2016. *Sistem Informasi Kasir di Hokky Waroeng Dimsum Surakarta*. Penelitian ini membuat sistem informasi kasir menggunakan java netbeans dan mysql sebagai database
- Galing, Arum H. 2010. *Pembuatan Aplikasi Widget Untuk Monitoring Saham*, Yogyakarta: STMIK AMIKOM
- Halim A, Tjahjono A, Husein M. F. 2000. *Sistem Pengendalian Manajemen*, Yogyakarta: Unit Penerbit dan Percetakan Akademi Manajemen Perusahaan YKPN
- Hannafin, M. J., Peck, L. L. 1998. *The Design Development and Education of Instructional Software*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Ichwan, dkk. 2013. *Pembangunan Prototipe Sistem Pengendalian Peralatan Listrik Pada Platform Android*. No.1 , Vol. 4
- Isjoni dan Ismail M. A. H. 2008. *Model-Model Pembelajaran Mutakhir*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- James et al, Engel. 2006. *Consumer Behaviour. Mason: Permissions Department, Thomson Business and Economics*
- Jogiyanto, Hartono M. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : pendekatan. Terstruktur dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta: Andi Offset
- Lathief A.N. 2012. *Pembuatan Aplikasi Berbasis SMS GATEWAY untuk Pemesanan Tiket Pesawat Menggunakan Netbeans IDE 6.8 Pada Gardu Tiket, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, Yogyakarta, AMIKOM*
- Mahendra, dan Cahya. 2008. menyatakan bahwa *Pemesanan Makanan Otomatis Pada Rumah makan Berbasis Mikrokontroler AT89S51*. Penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sistem pemesanan makanan pada Rumah makan dengan menggunakan modulsistem minimum AT89S51
- Masi A.S.W. 2012. *KRS Online Berbasis Layanan SMS Gateway di fakultas teknik universitas sam ratulangi, Tugas Akhir, Manado, Universitas Sam Ratulangi*
- Musyafa, A. I., dkk. 2014. *Sistem Informasi Berbasis Komputer*, Yogyakarta: BPFE
- Nazruddin Safaat H. 2012. *Pemograman Aplikasi Mobile. Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android Informatika*, Bandung: Munawar
- Pamudji, 2009. *Kepemimpinan Pemerintahan di Indonesia*, Jakarta : Bumi. Aksara
- Rahmatillah A M. 2010. *Kreatifitas Anak Ditinjau Dari Pola Asuh Demokratis Orang Tua. Psikodimensia (Kajian Ilmiah Psikologi)*, Semarang: Fakultas Psikologi Universitas Katolik Soegijapranata, Vol 9, No 2

- Reni Sito Wulandari. 2012. *Analisis Dan Perancang Sistem Mobile Delivery Order Berbasisweb menggunakan PHP dan Codeigniter Di Shania Cake Shop Yogyakarta*. Penelitian ini membuat aplikasi pemesanan makanan secara online padasebuah cake shop
- Roger S. Pressman, P. D. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi*, Yogyakarta: ANDI
- Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan. Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Sidik B. 2012. *Pemrograman Web dengan PHP, Informatika*, Bandung: Deni Akbari S
- Simarmata. 2006. *Pengenalan teknologi komputer dan informasi*, Yogyakarta : Andi
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Bandung: Alfabeta Tahun
- Sumarta, dkk. 2012. *Perancangan Model Berorientasi Objek Menggunakan Unified Modeling Language (UML) Studi Kasus Sistem Pengolahan Parkir Pada PT. TRIKARYA ABADI*
- Susandra. 2010. *Sistem Informasi Geografis*, Jakarta: Informatika Bandung
- Tampi F. 2011. *Perancangan Sistem Perhitungan Cepat Dengan Menggunakan SMS, Tugas Akhir*. Manado, Universitas Sam Ratulangi
- Usman H, Akbar PS. 2000. *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara
- Wibowo. 2014. *Manajemen Kinerja*, Edisi keempat, Jakarta: Rajawali Pers
- Widayanto I.F. 2010. *Membangun SMS gateway billing rumah sakit*, fakultas mipa, Surakarta, Universitas Sebelas Maret
- Zainun A. 1999. *Elemen Mesin 1*, Bandung: Refika Aditama

