

SISTEM INFORMASI PROMOSI MAKANAN BERBASIS WEB PADA RUMAH MAKAN NURMA

M.Hanif Azhar

Fakultas Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Jl. Semolowaru No.45, Surabaya, 60118

Email : hanif.alazhar21@gmail.com

Abstrak

The development of technology encourages the growth of business trade and marketing sectors. The high quality of success in trading is driven by various supporting aspects including promotion and advertising. Through targeted promotion and advertising, the chance of the culinary business in the field of food can grow well. By continuing to research, designing and creating simulations to be able to develop the application of online restaurant adverb to become accurate publicity device. Design and flow of web-based Online home dining applications are built using the System Development Life Cycle (SDLC) method. The system design uses a diagram context and Data Flow Diagram (DFD) and is implemented using the PHP programming language as well as the MySQL database. Application provides infrastructure in the form of search information such as menu price, restaurant address, restaurant location connected with Google Map.

Keywords : *Web application, culinary promotion and restaurant, Google Map.*

Abstrak

Perkembangan teknologi mendorong pertumbuhan sektor perdagangan usaha dan pemasaran. Tingginya kualitas keberhasilan dalam perdagangan didorong oleh berbagai aspek penunjang termasuk promosi dan periklanan. Melalui promosi dan periklanan yang tepat sasaran, peluang bisnis kekinian di bidang kuliner dapat tumbuh dengan baik. Dengan terus melakukan riset, merancang dan membuat simulasi untuk dapat mengembangkan penerapan advertensi rumah makan online agar bisa menjadi peranti publisitas yang akurat. Rancangan dan alur aplikasi Rumah Makan Online berbasis web dibangun menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC). Perancangan system menggunakan Konteks diagram dan Data Flow Diagram (DFD) dan diterapkan menggunakan bahasa pemograman PHP serta database MySQL. Aplikasi memberikan prasarana berupa pencarian informasi seperti harga menu, alamat rumah makan, lokasi rumah makan yang terhubung dengan google map.

Kata kunci : *aplikasi web, promosi kuliner dan rumah makan, google map.*

1. PENDAHULUAN

Rumah makan (restoran) ialah sebutan umum untuk menjuluki usaha tata boga yang menyajikan berbagai lis menu makanan dan menyediakan tempat untuk menikmati menu tersebut, dengan aktivitas waiter (pelayan) yang sebelumnya telah menawarkan berbagai lis menu makanan yang terdedia, serta menetapkan tarif untuk makanan dan pelayanannya.

Selain bertujuan untuk mencari keuntungan, sebuah restoran dituntut dapat memberikan kualitas pelayanan yang baik kepada para konsumen. Salah satu hal yang dapat menunjang mutu pelayanan dalam sebuah rumah makan adalah metode pemesanan (order).

Metode order yang sudah amat lumrah dilakukan dan ramai digunakan oleh rumah makan adalah metode order secara manual. Pada metode ini setiap penyajian harus mendatangi meja tamu untuk menyerahkan menu, kemudian pelayanan tersebut menulis menu makanan dan minuman yang dipesan oleh tamu dan memasrahkan catatan tersebut ke bagian dapur.

Mode pemesanan ini bisa dilakukan secara langsung oleh pelayan dalam menawarkan menu makanan dan membebaskan pemesan mencatat orderannya di buku pesanan. Rumah makan yang memakai metode order secara manual akan memerlukan banyak waktu dan tenaga kerja. Cara ini masih terlampau efektif pada rumah makan dengan pengunjung yang masih minim. Namun, metode order manual masih super tidak efektif pada rumah makan yang sudah mulai berkembang dengan tamu yang sudah membludak.

Metode order secara manual pada sebuah rumah makan bisa berdampak pada keterlambatan pengadaan menu makanan dan minuman yang telah dipesan sehingga tamu harus menanti kedatangan pesanan agak lama.

Pada posisi ini dimana keadaan rumah makan sedang ramai, para pelayan

dituntut bekerja agak cepat dalam melayani pesanan pelanggan dan mengantarkan pesanan. Hal ini terkadang membuat pelayan kehilangan fokus sehingga dengan sistem order manual dapat memicu kekeliruan. Seperti salah mengantarkan orderan ke meja tamu dampak dari tertukarnya menu yang telah dipesan oleh tamu. berbagai kekeliruan yang terjadi pada akhirnya akan mengganggu jalan penyajian, sehingga berimbas pada nama baik dari rumah makan tersebut.

Persoalan lain dari penggunaan alat tulis dalam metode order makanan dan minuman, yaitu terjadi double order atau reudansi dan ketidakurutan pemesanan dari pelanggan imbas dari tertumpuknya order yang sering terjadi saat ramai pelanggan.

Hasil pendataan lis order pembeli yang berbentuk kertas juga menjadi hal yang paling memrepotkan bagi pelayanan dalam merekap lis order yang nantinya dipindahkan lagi dalam bentuk laporan lis order. Hal ini tentu kurang efisien baik dilihat dari segi biaya, waktu maupun tenaga.

Kata Kunci : Aplikasi pemesanan Makanan, Pencil Prototype, Android Studio, My SQL, PHP, Restoran Tiga Saudara, Jurnal

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pengertian Metode Systems development life cycle (SDLC)

System development life cycle (SDLC) (Aji Surpriyanto, 2005: 272) merupakan metode pendekatan air terjun (waterfall approach) dimana setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara bertahap menurun dari perencanaan, analisa, desain, implementasi dan perawatan.

System development life cycle (SDLC) merupakan suatu metode yang digunakan membangun suatu system agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

2.2 Tahapan SDLC



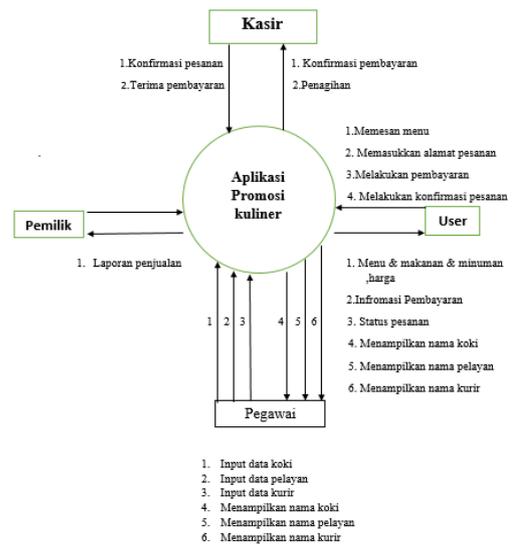
Gambar 2.1 Tahapan SDLC

Pada mata kuliah rekayasa perangkat atau analisis sistem, dijelaskan bahwa proses perancangan sistem menggunakan Metode SDLC terdiri 6 tahapan, yaitu :

- Planning (Perencanaan)
- Analysis (Analisis)
- Design (Desain)
- Implementation
- Testing & Integration (Pengetesan dan pengintegrasian)
- Maintenance (Perawatan)

2.3 Context Diagram

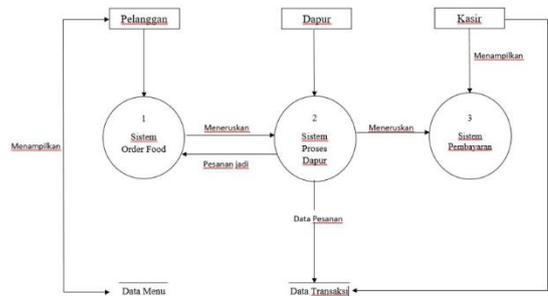
Diagram konteks merupakan salah satu diagram dengan tingkatan tertinggi yang aliran datanya memuat satu proses yang mencakup masukan-masukan yang masih dasar. dengan menjelaskan rancangan alur sistem secara keseluruhan, Dan dalam proses penggambaran aliran datanya diberi nomor 0 sebagai entitas eksternal deretan aliran data utama yang akan menuju ke sistem.



Gambar 2.2 Context Diagram

2.4 Alur Transaksi (DFD Level 1)

DFD level 1 merupakan hasil pecahan dari diagram konteks yang mana di bagian penyimpanan data diagram inilah terdapat sebuah lingkaran berukuran besar yang memiliki fungsi sebagai wakil dari semua lingkaran yang ada

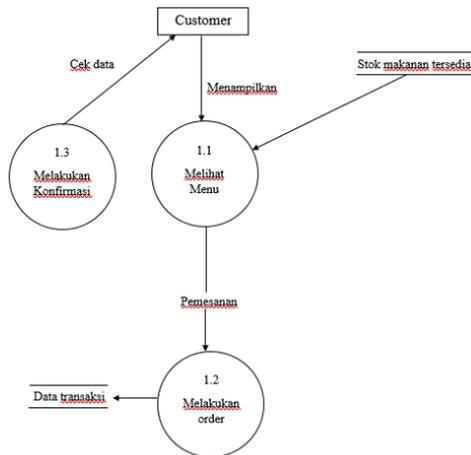


Gambar 2.3 Alur Transaksi

- Pelanggan melihat daftar menu yang tersedia pada warung nurma.
- Lalu, pelanggan memilih & memesan menu tersebut.
- Kemudian sistem akan otomatis menampilkan list daftar pesanan ke bagian dapur dan bagian kasir & bagian dapur.
- Setelah selesai dapur akan mengirimkan informasi ke bagian kasir akan mencetak bil pembayaran.

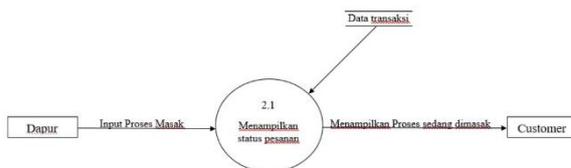
2.5 Order Makanan (DFD Level 2)

DFD Level 2 merupakan pemerincian dari DFD level 1 yang setiap bubble prosesnya bisa dimodelkan secara terperinci. Dan akan menjadi DFD 3 di tahap berikutnya sampai proses yang ada sudah mendetail,terperinci dan bersifat atomic.



Gambar 2.4 Order Makanan (DFD Level 2)

2.6 Proses Dapur (DFD Level 2)



Gambar 2.5 Proses Dapur (DFD Level 2)

Sistem akan menampilkan status pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan :

Apakah pesanan tersebut sedang dimasak / sudah dimasak.

2.7 Rancangan User Interface “Warung Nurma”

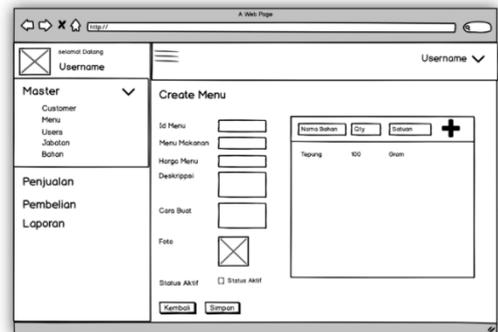
a. Halaman Login



Gambar 2.6 Halaman Login

Tampilan diatas adalah tampilan login ketika user / admin masuk ke aplikasi warung nurma untuk mengecek menu, maste bahan, penjualan, pembelian, stok, laporan penjualan, laporan pembelian

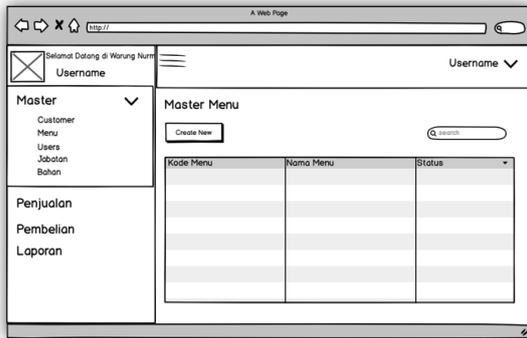
b. Halaman Master Menu



Gambar 2.7 Halaman Master Menu

Tampilan diatas adalah halaman untuk membuat, mengedit menu baru dan aktivitas yang bisa dilakukan oleh admin pada halaman ini yaitu menginputkan data menu makan, harga menu, cara pembuatan, foto menu, status aktif menu, bahan-bahan yang digunakan pada menu tersebut. Untuk pengisian bahan-bahan ada nama bahan, qty dari bahan, dan satuan berat yang digunakan pada bahan tersebut.

c. Halaman List Menu

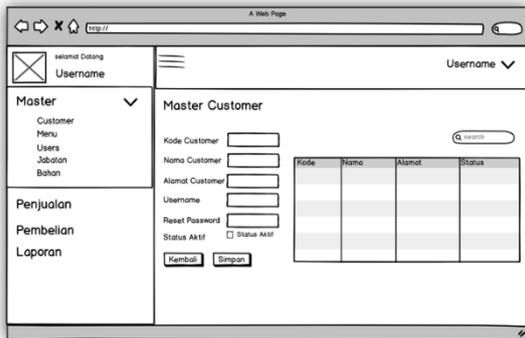


Gambar 2.8 Halaman List Menu

Halaman diatas menampilkan Daftar menu makanan seperti :

Kode menu, nama menu, dan status aktif dari menu tersebut.

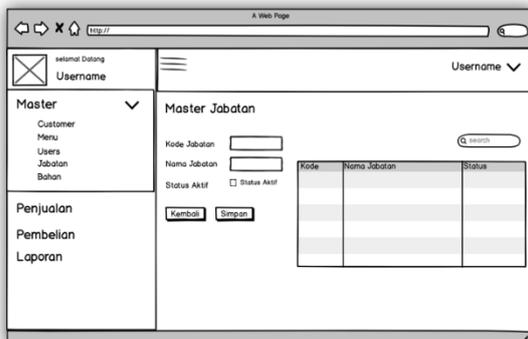
d. Halaman Master Customer



Gambar 2.9 Halaman Master Costumer

Tampilan diatas digunakan untuk mengedit, menghapus, data customer yang sebelumnya sudah terdaftar pada warung nurma.

e. Halaman Master Jabatan

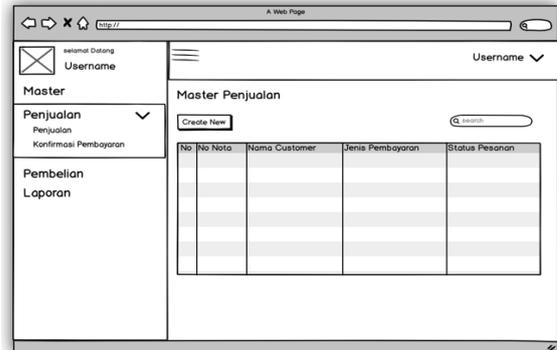


Gambar 2.10 Halaman Master Jabatan

Halaman diatas merupakan halaman untuk membuat, mengedit jabatan, serta

menampilkan semua daftar jabatan yang ada pada warung nurma.

f. Halaman List Penjualan



Gambar 2.11 Halaman List Penjualan

Halaman diatas digunakan untuk

menampilkan informasi semua data penjualan. Dari list penjualan diatas terdapat no nota, nama customer, jenis pembayaran yang digunakan customer tersebut serta status pesanannya. **Halaman Login**

3. Hasil Dan Pembahasan

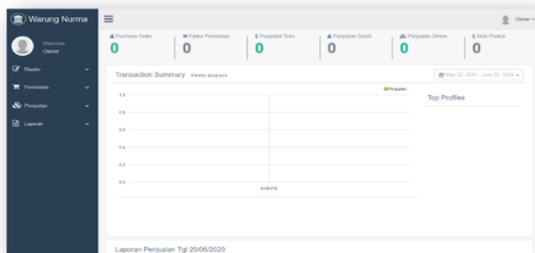
3.1 Halaman Login Administrator



Gambar 3.1 Halaman login administrator

Halaman login administrator merupakan halaman untuk mengisi kode username dan password yang bertujuan sebagai validasi akun. Gambar 3.1 merupakan perancangan halaman login administrator, pada halaman ini terdapat 2 buah key yang berfungsi sebagai kunci masuk halaman administrator, yaitu username dan password.

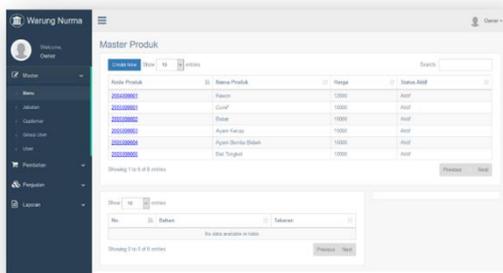
3.2 Halaman utama administrator



Gambar 3.2 Halaman utama Administrator

Halaman utama administrator merupakan halaman yang menampilkan data master, data pembelian, data penjualan dan data laporan.

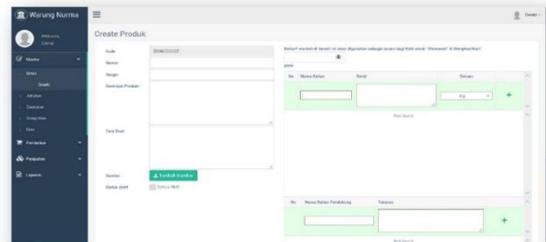
3.3 Halaman master produk



Gambar 3.3 Halaman master produk

Halaman master produk merupakan halaman yang menampilkan isi data list menu yang sudah di input sebelumnya dengan meng-klik tombol button “Create New”.

3.4 Halaman Create Produk

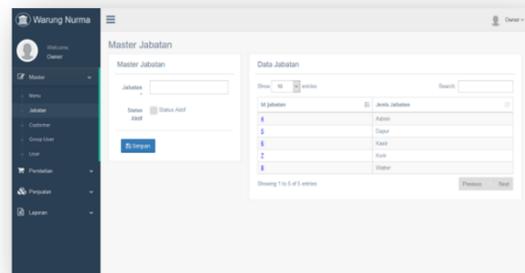


Gambar 3.4 Halaman create produk

Halaman create produk merupakan halaman untuk menginputkan data jenis menu makana seperti :

Kode, nama, harga, deskripsi produk, cara buat, gambar makanan, status aktif, no bahan, berat dan satuan.

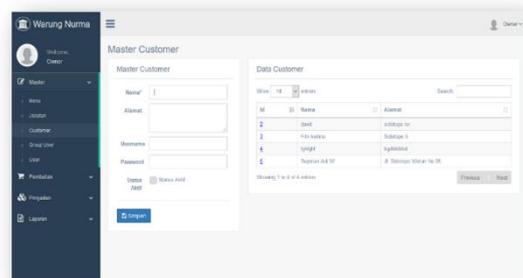
3.5 Halaman Master Jabatan



Gambar 3.5 Halaman Master Jabatan

Halaman master jabatan yang berfungsi untuk menginput data jabatan para pegawai dan yang ikut berperan di Warung Nurma dengan menuliskan jenis jabatan di kolom jabatan dan mencentang kolom status aktif.

3.6 Halaman Master Customer

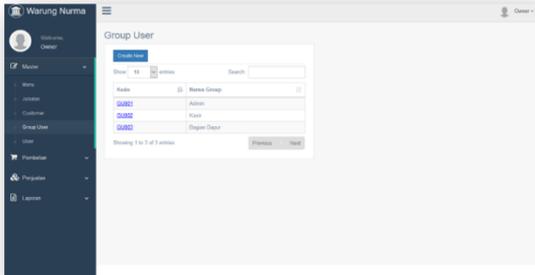


Gambar 3.6 Master Customer

Halaman master customer yang berfungsi untuk menginput data pribadi customer seperti :

Nama, alamat, username, password, dan status aktif oleh Admin / Owner (Pemilik).

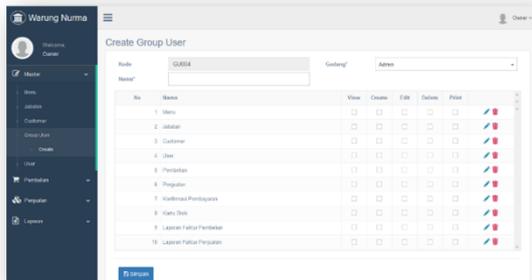
3.7 Halaman Group User



Gambar 3.7 Halaman Group User

Halaman group user merupakan halaman yang berfungsi sebagai penampil data-data Kode Id, Nama Group (Jenis Jabatan) yang telah di input melalui tombol button “Create New”.

3.8 Halaman Create Group User

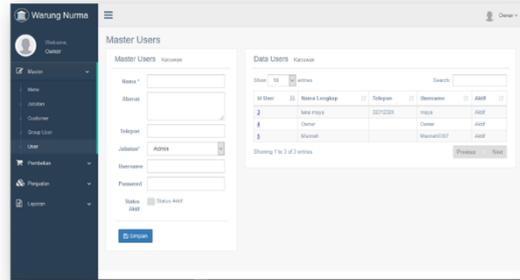


Gambar 3.8 Halaman Create Group User

Halaman create grup user yang berfungsi untuk mengatur (membagi hak akses) bagi para user (Pegawai) “Warung Nurma” :

Untuk mengakses dan mengelola informasi dengan mencentang kolom “View, Create, Edit, Delete, Print” sesuai dengan jenis pekerjaan / jabatan masing-masing.

3.9 Halaman Master User

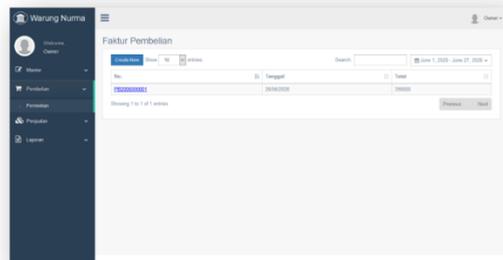


Gambar 3.9 Halaman Master User

Halaman master user yang berfungsi untuk menginput data pribadi user (karyawan), seperti :

Nama, alamat, telepon, jabatan, username, password, dan status aktif.

3.10 Halaman Faktur Pembelian

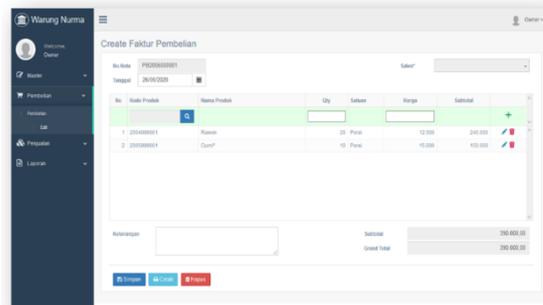


Gambar 3.10 Halaman Faktur Pembelian

Halaman faktur pembelian merupakan halaman yang berfungsi sebagai penampil data-data No Id, Tanggal dan Total jumlah hitungan keseluruhan stok porsi makanan yang akan dijual

Yang sebelumnya telah di input melalui tombol “Create New”.

3.11 Halaman Create Faktur Pembelian



Gambar 3.11 Halaman Create Faktur Pembelian

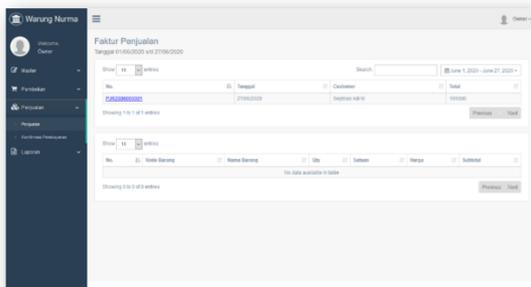
Halaman create faktur pembelian yang berfungsi untuk menginput data :

No, kode, produk, Nama Produk, Qty (Jumlah porsi makanan yang akan dijual), Satuan, Harga, Subtotal

Lalu pilihan tombol button seperti :

Simpan, Cetak dan Hapus

3.12 Halaman Faktur Penjualan



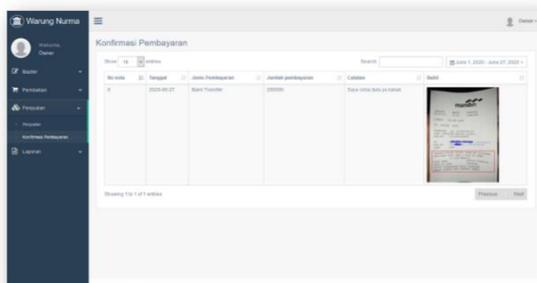
Gambar 3.12 Halaman Faktur Penjualan

Halaman faktur penjualan merupakan halaman yang berfungsi sebagai penampil hasil inputan data customer yang telah melakukan aktifitas order sejumlah makanan

Seperti :

No. Nota, Tanggal, Nama Customer, dan jumlah Total transaksi.

3.13 Halaman Konfirmasi Pembayaran

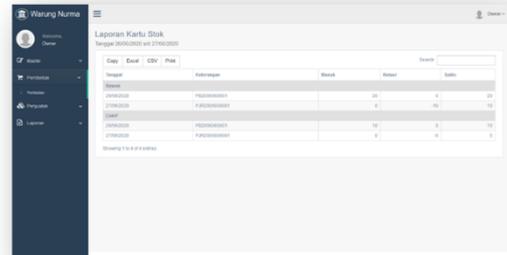


Gambar 3.13 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi pembayaran merupakan halaman yang berfungsi sebagai penampil hasil inputan data bukti pembayaran customer setelah melakukan aktivitas order dengan menyertakan foto bukti transfer

untuk menghindari ordrean fiktif pada halaman konfirmasi pembayaran di aplikasi web “Warung Nurma”.

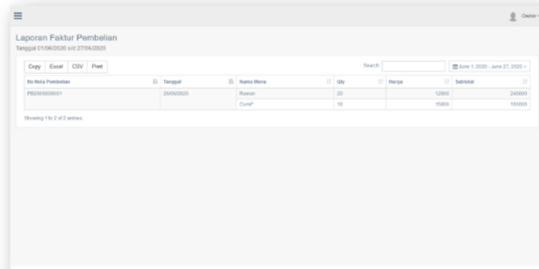
3.14 Halaman Laporan Kartu Stok



Gambar 3.14 Kartu Laporan Stok

Halaman Laporan Kartu Stok merupakan halaman yang berfungsi sebagai penampil hasil pengurangan jumlah stok makanan (masuk) yang disediakan pada menu “create faktur pembelian” dengan jumlah porsi makanan “yang dijual” (keluar) dan menyisakan jumlah porsi makanan yang “belum terjual” (saldo).

3.15 Halaman Laporan Faktur Pembelian



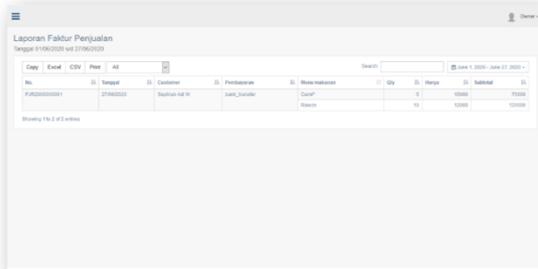
Gambar 3.15 Halaman Faktur Pembelian

Halaman laporan faktur pembelian merupakan halaman yang berfungsi sebagai penampil “Output Laporan” hasil jumlah transaksi penjualan

Seperti :

No. Nota Pembelian, tanggal transaksi, Nama Menu, Qty (Jumlah Porsi), Harga dan subtotal.

3.16 Halaman Laporan Faktur Penjualan



Gambar 3.16 Halaman Laporan Faktur Penjualan

Halaman laporan faktur penjualan merupakan halaman yang berfungsi sebagai penampil hasil inputan data transaksi customer setelah melakukan checkout pada saat melakukan aktivitas order menu makanan di aplikasi “Warung Nurma”.

Seperti :

No Nota, Tanggal transaksi, Nama Customer, Jenis Pembayaran, Nama Menu, Qty, (Jumlah porsi), Harga dan Subtotal.

3.17 Halaman Beranda “Warung Nurma”



Gambar 3.17 Halaman Beranda “Warung Nurma”

Halaman Beranda “Warung Nurma” merupakan halaman yang berfungsi sebagai penampil beberapa konten

Seperti :

Ucapan selamat datang di “Warung Nurma” (Biodata, Alamat, Sosmed)

3.18 Halaman Menu Makanan



Gambar 3.18 Halaman Menu Makanan

Halaman menu makanan merupakan halaman yang menampilkan beberapa Jenis “Menu Makanan” yang bisa di order oleh customer.

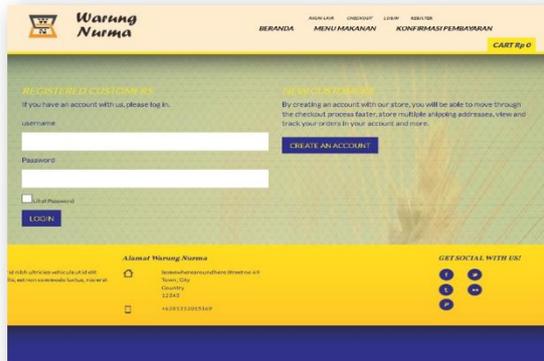
3.19 Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 3.19 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman konfirmasi pembayaran merupakan halaman yang berfungsi bagi customer yang sudah melakukan transaksi order untuk meng-upload bukti pembayaran (transfer) dalam bentuk Foto Screen Shoot setelah mendapat No.Nota.

3.20 Halaman My Account (Akun Customer)



Gambar 3.20 Halaman My Account (Akun Customer)

Halaman My Account merupakan halaman yang akan menjadi member baru di "Warung Nurma" untuk mendaftarkan akun pribadinya dengan menge-klik menu "Create Account" lalu login untuk masuk dan selanjutnya customer bisa masuk ke halaman untuk melakukan aktivitas order & yang lainnya.

Aplikasi ini masih berupa simulasi, belum menggunakan account Bank, belum menggunakan *Google Map API*, untuk menentukan jarak dan belum kerja sama *driver online*.

4. Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan sistem yang masih manual akan berdampak pada kurang efisiennya proses pemesanan yang ada pada rumah makan tersebut. Maka dibuatlah Sistem Informasi Promosi Makanan Pada Rumah Makan Nurma berbasis web yang diharapkan dapat membantu proses pemesanan dengan mudah dan cepat. Pada sistem informasi ini pelanggan lebih mudah dalam memesan untuk *reservasi* tempat duduk dan juga menu makanan.

Dan untuk penempatan local servernya sistem informasi warung nurma ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan apache. Hasil pengujian menggunakan metode system development life cycle (SDLC) telah

berjalan sesuai dengan rencana dan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alkakim, Amirrulloh Acmad Kusaini, Fajar Pradana, and Bayu Priyambadha. "Pembangunan Sistem Pemesanan Koki dan Makanan Berbasis Web." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548* (2018): 964X.
2. Adam, Mohamad Galih Prawira. *Perancangan Sistem Informasi Kedai Palay Cafe Berbasis Web Information System Design Kedai Palay Cafe Web Based*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2018.
3. Alkakim, Amirrulloh Acmad Kusaini, Fajar Pradana, and Bayu Priyambadha. "Pembangunan Sistem Pemesanan Koki dan Makanan Berbasis Web." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN 2548* (2018): 964X.
4. Sudewi, Sudewi, and Khodijah Khodijah. "ANALISIS SISTEM INFORMASI DELIVERY BERBASIS WEB MOBILE PADA WARUNG MAKAN SETIA KAWAN PRINGSEWU DALAM UPAYA PENINGKATAN OMSET PENJUALAN." *Jurnal AKTUAL 16.2* (2018): 127-135.
5. Sudewi, Sudewi, and Khodijah Khodijah. "ANALISIS SISTEM INFORMASI DELIVERY BERBASIS WEB MOBILE PADA WARUNG MAKAN SETIA KAWAN PRINGSEWU DALAM UPAYA PENINGKATAN OMSET PENJUALAN." *Jurnal AKTUAL 16.2* (2018): 127-135.