

Sistem Informasi Penjualan Makanan Secara Online Di RM Sedep Roso
Rantauprapat Berbasis Web

Sartika Elfrida

Manajemen Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email : sartikaelfrida22@gmail.com

Corresponding Author : sartikaelfrida22@gmail.com

Abstract

The Sedep Roso Restaurant is a restaurant that sells food menus and now the restaurant still uses a manual system on its sales or data management. In a system called manual such as using stationery, ordering process, making invoices, sending process to buyers. Therefore it takes a long time to manage the data. And so the restaurant needs an information system that can later help the restaurant in the sale or management of data that can overcome if there are obstacles. This restaurant aims to build an application or ordering information system at a web-based restaurant with implementation using localhost and design that uses a unified modeling language (UML) model. With the existence of these systems that can be expected at the Restaurant Employees can manage applications that have been made to manage sales of Food Menu data such as food menu ordering reports.

Keywords: Restaurant, Application, Uml, localhost, MySQL, PHP.

I. Pendahuluan

Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, dunia usaha dan *industry* sekarang ini mengalami peningkatan dan persaingan yang salah satunya persaingan di bidang *industry* makanan khususnya kuliner makanan yang saat ini sangatlah ketat dalam hal kualitas, kuantitas rasa dan harga. Untuk bersaing menjual makanan khususnya dibidang *Industry* makanan yang harus menyalurkan karya, kreativitas dan keinginan untuk menciptakan produk baru dengan kualitas dan kuantitas terbaik, rasa yang enak dengan harga yang terjangkau. Salah satu cara untuk dapat meningkatkan pendapatan usaha menengah bawah, sedang maupun atas, dengan melakukan sistem penjualan *online*. Salah satu cara untuk melakukan penjualan yang menguntungkan usaha yaitu dengan cara membuat website berbasis penjualan makanan.

Penjualan makanan merupakan jenis usaha menengah kebawah lebih tepatnya usaha rumahan yang di kembangkan oleh ibu RINI yang berada di Labuhanbatu, tepatnya di Jln. Aek tapa yang bergerak di bidang kuliner khususnya makanan, dimana sistem penjualan masih di dominasi oleh sistem penjualan melalui *offline* (langsung) yaitu pembeli datang secara langsung untuk memesan atau bisa pesan melalui WhatsApp atau facebook terlebih dahulu, sistem penjualannya ialah pesan terlebih dahulu baru antar.

Oleh sebab itu dibuatnya website ini diharapkan penulis mampu menginput data penjualan makanan dan mengolahnya sehingga para pembaca website dapat dengan mudah untuk mengakses dan mendapatkan informasi terbaru seperti kualitas, jenis, rasa serta harga dari makanan yang di jual rumah makan sedep roso rantauprapat.

1 Landasan Teoritis

Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sistem suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain, dan terpadu.

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen (*Management Information System-MIS*), merupakan sistem manusia atau mesin yang terpadu untuk menyajikan informasi, guna mendukung fungsi operasi manajemen dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Sistem informasi yang sudah banyak diterapkan pada perusahaan yang bergerak dibidang perdagangan barang dan jasa baik pada perusahaan besar, menengah, atau perusahaan kecil. Manajemen secara fundamental dikhawatirkan dalam pengolahan data, informasi dalam komunikasi menjadi beragam.

Basis Data

Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan dan juga memberikan batasan bahwa “*database* atau basis data yaitu sekumpulan informasi atau data secara sistematis sehingga dapat diperiksa oleh program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa basis data merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

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. Pengiriman barang yang dipesan melalui pemesanan secara *online* dilakukan setelah uang pembayaran diterima atau pembayarannya dilakukan sewaktu pengiriman barang tersebut. Apabila barang yang dipesan akan dikirimkan ke alamat pemesan, maka akan dikenakan biaya ongkos kirim

dan administrasi sesuai ketentuan dan harga barang sudah termasuk ongkos kirim.

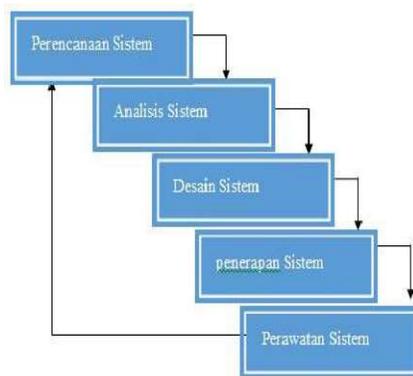
2. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah satu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dari suatu sistem. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan 6 cara yaitu *observasi*, wawancara, *Quisioner*, *Investigasi*, *Kepustakaan (literature study)*.

Metode Waterfall

Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat dinamis, berurutan dalam melakukan membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut juga dengan "*classic life cycle*" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model generik pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering (SE)*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menungguselesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modelling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh mata-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek”.

Xampp

XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia di bawah GNU General Public License dan bebas, adalah mudah untuk menggunakan web server yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Jika ingin mendapatkan xampp dapat mendownload langsung dari situs resminya.



Gambar 2. Xampp

PHP (*Hypertext PreProcessor*)

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman *scripting* untuk membuat halaman *web* yang dinamis. PHP dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language* artinya sintak-sintak dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh *server* tetapi disertakan pada halaman HTML yang seperti biasa.

HTML (*Hypertext Markup Language*)

Hypertext Markup Language (HTML) adalah suatu bahasa untuk menampilkan konten di *web*. HTML sendiri adalah bahasa pemrograman yang bebas, artinya tidak dimiliki oleh siapa pun, pengembangannya dilakukan oleh banyak orang di banyak Negara dan bisa dikatakan sebagai sebuah bahasa yang dikembangkan bersama-sama secara global.

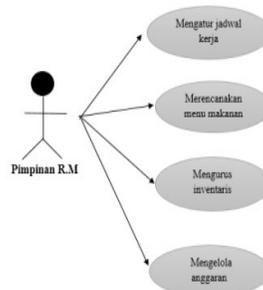
4. Hasil dan Pembahasan Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem adalah suatu perencanaan, penggambaran, dan pembuatan sistem dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem menentukan bagaimana sistem direncanakan, didesain, dan dibangun sedemikian rupa.

Dalam pembuatan sistem alat bantu yang digunakan dalam membuat perancangan dan desain yaitu dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML). UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Perancangan sistem terdapat dalam 3 cara yaitu rancangan input, rancangan proses, dan rancangan output.

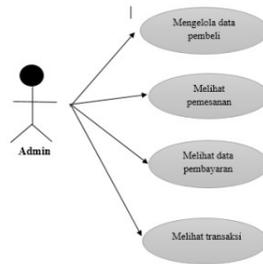
Use Case Diagram

Diagram Pimpinan Rumah Makan



Gambar 3. Use Case Diagram Pimpinan

Aktor : Pimpinan Rumah Makan



Gambar 4. Use Case Diagram Pimpinan Rumah Makan

Use case : Setelah Login, Pimpinan rumah makan dapat mengatur jadwal kerja, merencn

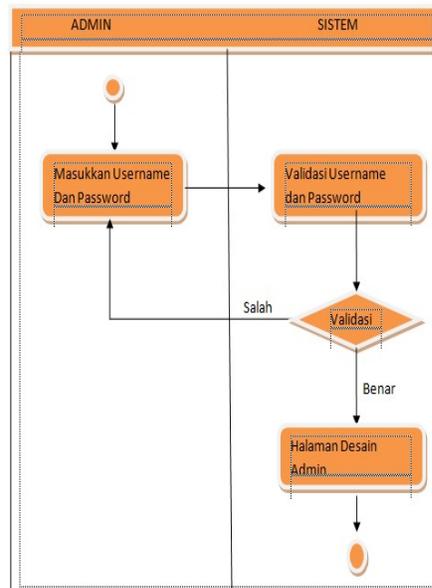
Admin Rumah Makan

Akan menu makanan, mengurus inventaris, dan mengelola anggaran dengan menggunakan aplikasi.

Aktor : Admin Rumah Makan

Use case : Setelah Login, Admin pada rumah makan dapat mengelola data pembeli, melihat pemesanan, melihat data pembayaran , dan melihat transaksi dengan menggunakan aplikasi.

Activity Diagram



Gambar 5. Activity Diagram

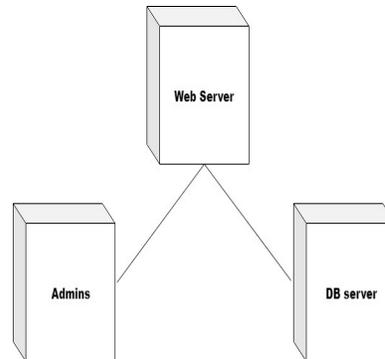
Login Admin

Pada Gambar 5 Activity Diagram Login admin, admin harus login terlebih dahulu dan memasukkan username dan password, setelah itu masuk ke sistem ada validasi username dan password yang di inputkan oleh admin tersebut jika username dan password benar sistem akan menampilkan halaman depan admin jika username

dan *password* salah, maka sistem mengarahkan kembali sampai *username* dan *password* benar.

Deployment Diagram

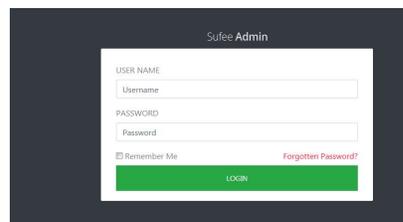
Implementasi adalah suatu tindakan atau bentuk aksi nyata dalam melaksanakan rencana yang telah dirancang dengan matang. Dengan kata lain, implementasi hanya dapat dilakukan jika sudah ada perencanaan dan bukan hanya sekedar tindakan semata.



Gambar 6. *Deployment Diagram*

Tampilan login Admin

Tampilan login merupakan gerbang utama untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Admin memasukkan *username* dan *password*. *Username* dan *password* telah tersimpan dalam *database*, jika salah dalam memasukkan *username* dan *password* maka tidak bisa melanjutkan kehalaman utama.



Gambar 7. Tampilan Login Admin

Tampilan halaman utama user/customer

Pada tampilan utama halaman user/customer terdapat beberapa menu yaitu home.



Gambar 8. Tampilan Halaman Utama

Tampilan Pembelian Menu Makanan pada RM Sedep Roso

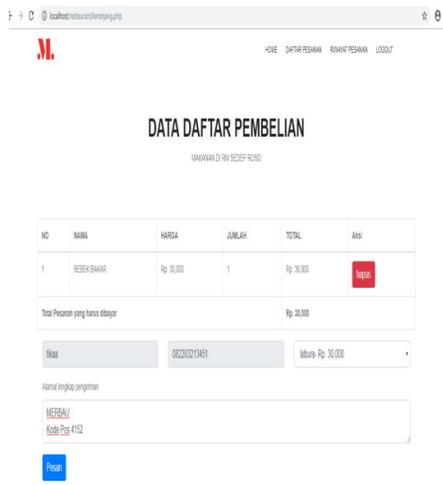
Pada tampilan ini terdapat berbagai spesifikasi Makanan yaitu Nama Makanan, Harga Makanan dan Foto Makanan . Jika sudah memilih maka tekan tombol Pesan.



Gambar 9. Tampilan Pembelian Menu Makanan

Tampilan daftar pembelian menu makanan

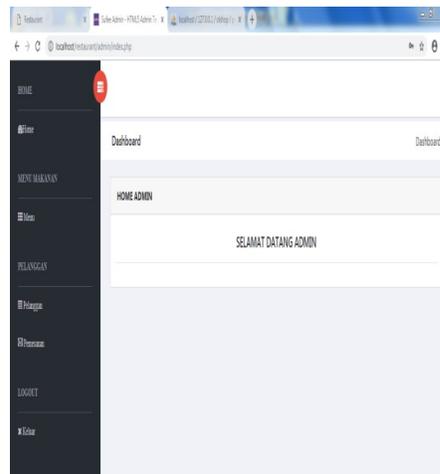
Pada tampilan user/customer akan diminta menginputkan nama lengkap, alamat, nomor telepon, dan terdapat tanggal pembelian. Jika sudah meninputkan persyaratan yang sudah di tetapkan maka tahap selanjutnya ialah tekan tombol pesan untuk menyelesaikan transaksi pembelian.



Gambar 10. Tampilan Daftar Pembelian Menu Makanan

Tampilan halaman utama admin

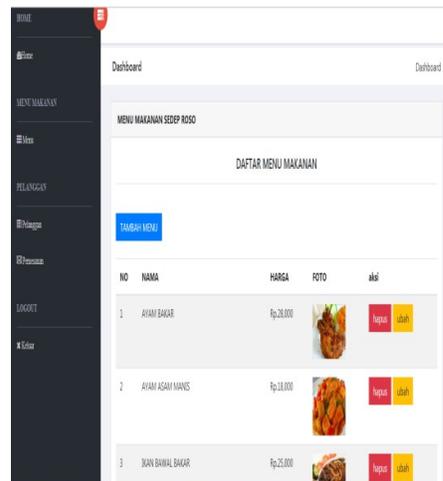
Pada tampilan halaman utama admin terdapat menu Home, Menu Makanan dan Pemesanan.



Gambar 11. Tampilan Halaman Utama Admin

Tampilan Menu Makanan

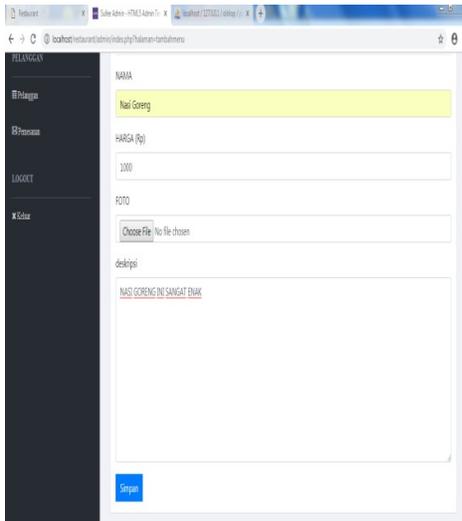
Tampilan Menu Makanan terdiri dari nomor, gambar, harga, dan aksi dimana aksi ini si admin dapat menghapus dan mengubah menu makanan tersebut.



Gambar 12. Tampilan Menu Makanan

Tampilan Tambah Menu Makanan

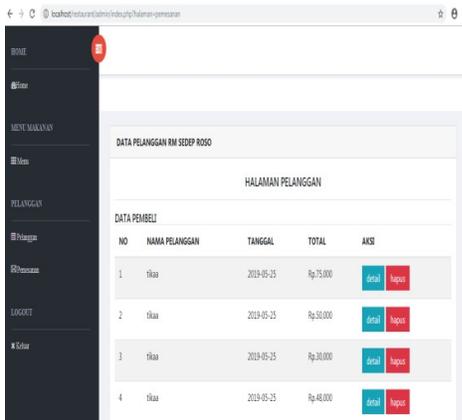
Pada tampilan ini admin akan menginputkan Menu Makanan yang ingin di tambahkan berdasarkan ketentuan yang sudah ada, setelah selesai menambahkan atau menginputkan Menu maka tahapan selanjutnya adalah tekan tombol selesai, maka Menu akan secara otomatis bertambah.



Gambar 13. Tampilan Tambah Menu Makanan

Tampilan Laporan Pembeli Menu Makanan

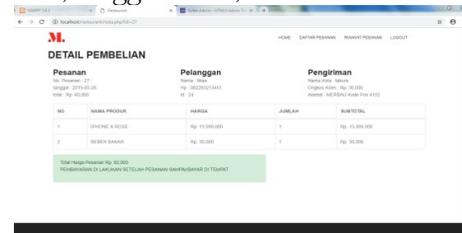
Dimana tampilan Laporan Pembeli ini menampilkan laporan pembayaran Pembelian, adapun data nya ialah meliputi No, Nama_pelanggan, Tanggal, Total, dan aksi.



Gambar 14. Tampilan Laporan Pembelian Menu Makanan

Tampilan laporan transaksi pembelian

Tampilan laporan transaksi berfungsi menyimpan data transaksi, yang mencakup nama customer, tanggal order, status terima dan aksi



Gambar 15. Tampilan Laporan Hasil Transaksi Pembelian

5. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan bab-bab di atas, penulis akan mencoba untuk menyimpulkan dari semua pembahasan secara singkat. Berikut ini beberapa kesimpulan yang dapat penulis ambil, yaitu :

1. Dengan adanya sistem penjualan menu makanan dapat mengelola lebih mudah mempromosikan produk pada makanan tersebut.
2. Admin dapat mengakses secara langsung dan cepat dalam pencarian menu makanan.
3. Pengunjung bisa mengetahui secara cepat dalam mencari informasi seputar menu makanan yang ada di Rm Sedep Roso.
4. Administrator (admin) bertugas mengatur *website* informasi penjualan seperti mengelola data menu makanan.

Saran

Penulis akan mencoba untuk menyarankan dari semua pembahasan secara singkat. Berikut ini beberapa saran yang dapat penulis ambil, yaitu :

1. Aplikasi web yang telah dibuat hendaknya dioperasikan secara baik dan benar untuk mencapai tujuan yang diharapkan.
2. Menambah fitur lain yang lebih menarik dan lebih lengkap, misalnya fitur *chat* agar *user* dan admin bisa lebih muda dalam berkomunikasi. Mungkin bisa menjadi nilai tambah aplikasi ini menjadi lebih baik.
3. Diharapkan melakukan pengawasan secara rutin dalam perawatan atau pemeliharaan sistem.

6. Daftar Pustaka

- A. R. Inayah, D. Universitas, B. Darma, M. Universitas, and B. Darma, "APLIKASI PEMESANAN MENU MAKANAN DI," pp. 1-10.
- E. T. Informatika et al., "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Restoran Berbasis Android," vol. 9, no. 1, pp. 1-9, 2016.
- G. Hans et al., "Pembuatan Marketplace Penjualan Makanan Khas Indonesia," vol. 60236, 2011.
- I. Inayati, M. N. Hidayatulloh, M. Kamisutara, F. I. Komputer, and U. N. Surabaya, "APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB (Studi Kasus : RM Lesehan Berkah Ilaahi Gresik)," vol. 1, no. 2, 2015.
- I. R. Munthe, "Penerapan Model Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Smk Swasta Teladan Rantauprapat Berbasis Web," vol. 5, no. 3, pp. 15-21, 2017.
- I. R. Munthe, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR CAMAT BILAH HULU KABUPATEN LABUHAN BATU DENGAN METODE SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE (SDLC)," vol. 5, no. 1, 2017.
- J. William, J. Pengabdian, K. Masyarakat, and F. I. Komputer, "SISTEM INFORMASI UKM BERBASIS WEBSITE PADA DESA SUMBER JAYA," vol. 01, no. 1, pp. 1-16, 2015.
- K. Kunci, "(STUDI KASUS RESTORAN ABC) Hasil Penelitian dan Pembahasan," vol. 14, no. 1, 2013.
- N. Caniati, A. L. Ghozali, and A. Sumarudin, "IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU MAKANAN DAN MINUMAN

PADA KAFE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN JARINGAN INTRANET,” vol. 3, no. 2, pp. 8-13, 2017.

N. Kahar, R. W. Astutui, J. K. Abunjani, P. Catering, and C. Service, “APLIKASI PEMESANAN MAKANAN ONLINE BERBASIS WEB,” vol. 7, no. 2, pp. 792-801, 2013.

R. Rosmitalia, “Sistem pemesanan makanan di rumah makan palapa indah berbasis web service menggunakan mobile android,” 2016.

S. Informasi and P. Pupuk, “Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724 Pendahuluan Vol . 3 No . 2 Oktober 2015 Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724,” vol. 3, no. 2, 2015.

U. S. Utara, U. S. Utara, and U. S. Utara, “Perbandingan Sosial Ekonomi Pedagang Makanan dan Minuman Konvensional dengan Pedagang yang Menggunakan Aplikasi Media Sosial,” 2018.