

---

## SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN PADA CAFÉ SYAN LASEHAN RANTAUPRAPAT BERBASIS WEB

---

<sup>1</sup>Nurrahayu Nasution, <sup>2</sup>Aprillia Yudha Pransiska, <sup>3</sup>Musthafa Haris Munandar

<sup>1</sup>Manajemen Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

<sup>23</sup>Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

E-mail : <sup>1</sup>nstayu80@gmail.com, <sup>2</sup>aprilliyudha03@gmail.com,  
<sup>3</sup>harismunandaaar@gmail.com

### ABSTRAK

*Website ini nantinya diharapkan dapat mempermudah konsumen tidak perlu berbanja untuk membeli menu secara langsung, tapi cukup melakukan pemesanan makanan secara online pada café syan lasehan . Mempermudah dalam melihat hasil laporan penjualan café .Sekaligus sebagai salah satu syarat untuk menempuh Ujian Sidang Tugas Akhir Pada Akademi Manajemen Informatika Komputer (AMIK ) Labuhan Batu. Adapun Bahasa Pemograman yang digunakan dalam pembuatan Sistem yang dimaksud adalah Menggunakan PHP dan MySQL.Aplikasi Pembuatan databasenya menggunakan MySQL, Localhost Phpmyadmin.Penyusunan Tugas Akhir ini dimulai dengan Merumuskan masalah, Mengidentifikasi masalah, Penentuan Tujuan dan Manfaat dalam Mengumpulkan data dari instansi, dan menjelaskan bagaimana proses pemesanan yang berlangsung.. Setelah semua data yang di butuhkan di dapatkan, maka dilanjutkan ke Proses Analisis Sistem.Hasil dari pembuatan program yakni ditujukan dengan terselesaikannya Sistem Informasi Pemesanan makanan pada café syan lasehan Berbasis Web.Semoga dengan adanya sistem pemesanan ini dapat meningkatkan Pelanggan lebih banyak lagi.dan Dengan adanya sistem ini dapat membantu café syan lasehan memasarkan product untuk lebih di kenal dari masyarakat.*

**Kata kunci :** Sistem informasi Pemesanan Makanan Berbasisweb,MySQL.

### PENDAHULUAN

Cafe “Syan Lasehan” merupakan cafe yang melayani pemesanan makanan di Rantauprapat. Jumlah pelanggan yang kian hari semakin bertambah di Cafe Syan Lasehan .Beberapa masalah muncul terjadi di Cafe Syan Lasehan seperti antrian pelanggan ketika memesan.Pelanggan yang kian hari semakin bertambah di Cafe Syan Lasehan. Beberapa masalah muncul terjadi di Cafe Syan Lasehan, seperti antrian pelanggan ketika memesan makanan. FCFS (*First Come First Served*) adalah algoritma penjadwalan yang melayani sesuai urutan pesanan masuk yang sudah melakukan transfer. Permintaan yang pertama tiba, akan dilayani terlebih dahulu. Metode ini digunakan agar penyajian makanan dan minuman tidak tertukar dengan konsumen yang terlebih dahulu mentransfer. Sistem ini dapat digunakan oleh cafe dalam menangani proses bisnis, pengelolaan menu, pemesanan secara online serta pengelolaan laporan penjualan.

### LANDASAN TEORI

#### Pengertian Sistem

---

Sistem adalah suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen, yang saling berhubungan secara teorganisasi berdasar fungsi-fungsinya, menjadi satu kesatuan. Dapat disimpulkan bahwa *sistem* dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen elemen atau *subsistem* yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

### **Karakteristik Sistem**

Model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran.

Supaya sistem itu dikatakan sistem yang baik memiliki karakteristik yaitu :

#### 1. Komponen

Sistem ( *Components* ) Suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan. suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar yang disebut dengan “supra sistem”.

#### 2. Batasan sistem ( *Boundary* )

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang dapat dipisahkan.

#### 3. Lingkungan Luar Sistem ( *Environment* )

Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang merugikan harus

dikendalikan. Kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

#### 4. Penghubung Sistem ( *Interface* )

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

#### 5. Masukan sistem ( *Input* )

Energi yang dimasukkan kedalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan ( *maintenance input* ) dan sinyal ( *signal input* ). Contoh, didalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan “data” adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

#### 6. Keluaran Sistem ( *output* )

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi input bagi subsistem lain.

#### 7. Pengolah Sistem ( *Procces* )

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

#### 8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministic*. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

#### Pengertian Informasi

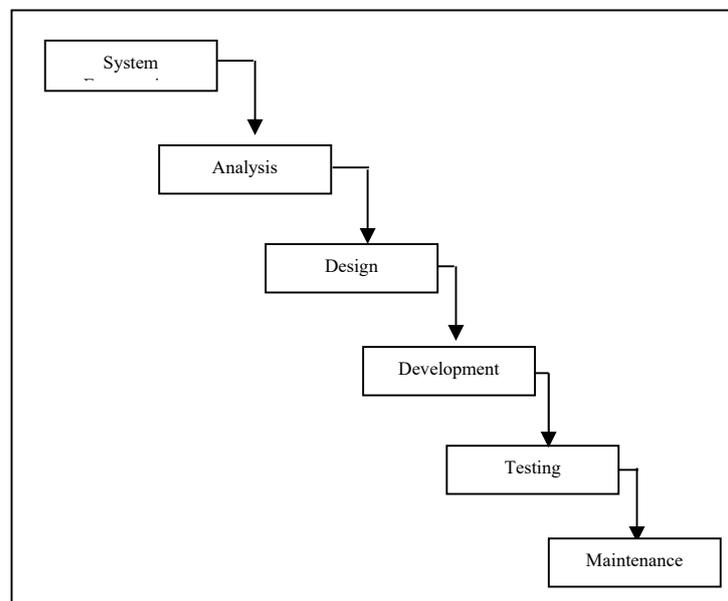
Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bias menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberi makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut. Informasi dapat mengenai data mentah, data tersusun, kapasitas dan lain sebagainya.[3]

#### Pengertian Sistem Informasi

Infomasi adalah data yang telah si proses sedemikian rupa, sehingga memiliki arti yang lebih bermanfaat bagi penggunanya. Sistem Informasi adalah suatu sistem yang di dalam nya suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategis dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan diperlukan. Telah diketahui bahwa sistem informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen di dalam pengambilan keputusan .[4]

#### Model Pengembangan Sistem

Pengembangan perangkat sistem menggunakan model *waterfall* (Gambar 2.1). Setiap tahap proses dilakukan secara detail dengan tujuan menghasilkan sistem yang sesuai dengan perencanaan[4] .



Gambar 2.1 Pemodelan *Waterfall*

### 1. Requirement Engineering

---

Analisis kebutuhan perangkat lunak adalah proses pengumpulan kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan dalam membangun sistem. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

## 2. **Design/Perancangan**

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean.

### **Development/Pembuatan Perangkat Lunak**

Pembuatan perangkat lunak dilakukan berdasarkan masukan berupa desain UML yang telah dibuat pada tahapan perancangan sistem. Pembuatan Perangkat Lunak implementasi dari desain UML ke dalam kode bahasa pemrograman. Pada pembuatan perangkat lunak dengan kode bahasa pemrograman. Hasil dari Pembuatan Perangkat Lunak ini adalah rilis perangkat lunak versi beta.

### **Testing/Pengujian Perangkat Lunak**

Pada pengujian perangkat lunak sudah dirilis dengan versi beta dan pengujian dengan metode *Black-box* untuk memastikan fungsi – fungsi yang berjalan dengan baik sesuai dengan desain yang telah dibuat pada fase pembuatan perangkat lunak. Hasilnya adalah perangkat lunak yang sesuai desain. Pengujian yang dilakukan berulang-ulang untuk menghasilkan suatu sistem yang sesuai kebutuhan. Pengujian dilakukan di level *developer* dan oleh pengguna.

### **Maintenance/Perbaikan Perangkat Lunak**

Pada tahapan ini dilakukan perbaikan apabila masih ditemukan kekurangan atau ketidaksesuaian dengan kebutuhan tahap perencanaan. Tahap perbaikan ini untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat sudah sesuai dan layak untuk digunakan.

## **Pengertian Basis Data**

Database disebut juga sebagai sekumpulan data atau informasi yang teratur berdasarkan criteria tertentu yang saling berhubungan. Database juga merupakan hal yang penting dalam sistem informasi, menentukan kualitas informasi (akurat, tepat pada waktunya dan relevan). Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya serta database mampu mengurangi pemborosan tempat simpanan luar. Basis data dimaksud untuk mengatasi problem data pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Sebelum membentuk suatu database data mempunyai tingkatan mulai dari karakter-karakter, item data, dan file kemudian database.[4]

## **Perangkat Lunak ( Software )**

Perangkat lunak komputer adalah OS atau sistem operasi dan program atau aplikasi komputer. Sistem operasi yang biasa digunakan adalah Linux, Windows, dan Mac OS yang merupakan program dasar pada komputer yang menghubungkan pengguna dengan

---

perangkat komputer. Tugas sistem operasi adalah mengatur jalannya program komputer, koordinasi input, output, pemrosesan, memori, serta instalasi software.[6]

## MySQL

Mysql adalah salah satu aplikasi DBMS yang dipakai untuk mengolah basis data yang digunakan oleh para pemrograman aplikasi web. Contoh BMS lainnya yaitu Postgre SQL (*freeware*) , *SQL Server*, *MS Access* dari *Microsoft*, *DB2* dari *IBM*, *Oracle* dan *Oracle Corp*, *Dbase*, *FoxPro* , dan lain-lain.[7]

### 2.4.1 Website

Website adalah lokasi di internet yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs. Website adalah suatu halaman yang memuat situs-situs web page yang berada di internet yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi. Website tersebut kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkup dalam sebuah situs yang berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet.[8]

## PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan biasa digunakan pada *HTML*.

PHP adalah singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen *HTML*". [1]

## XAMPP

Xampp merupakan bundle paket instan yang terdiri dari Apache (server), MySQL (database), dan PHP. Xampp digunakan oleh para programmer web karena kemudahannya sehingga programmer tidak perlu mengkonfigurasi dari awal melainkan tinggal pakai.[7]

## Notepad++

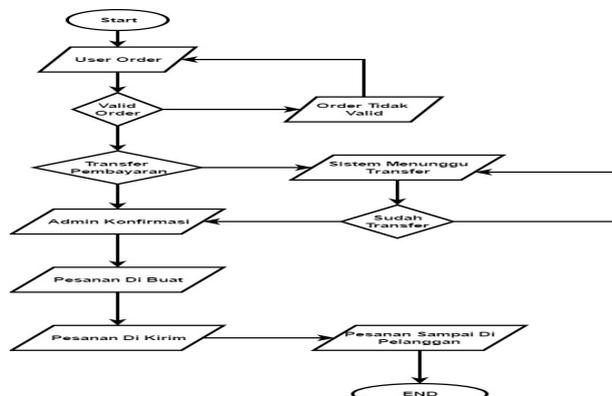
Notepad++ adalah sebuah text editor yang sangat berguna bagi setiap orang dan khususnya bagi developer dalam membuat program. Notepad++ menggunakan komponen – komponen scintilla untuk menampilkan dan mengedit teks maupun berkas kode sumber beragam bahasa pemrograman.[9]

## Pengertian Pemesanan

Proses Pemesanan menunjukkan gambaran dan siklus order konsumen yang meliputi persiapan order, pengiriman order, pencatatan *order* masuk, pelaksanaan *order*, laporan siklus *order* dan aktifitas logistic di perusahaan . Perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik untuk mewujudkan kepuasan konsumen. Proses pembelian yang dilakukan pembeli individu ataupun perusahaan, maka dibutuhkan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pemesanan yang matang agar hasil yang dicapai maksimal. Sistem informasi pemesanan merupakan *subsystem* informasi bisnis yang mencakup kumpulan prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen dan informasi pemesanan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan, mulai dari diterimanya order pesanan sampai mencatat laporan penjualan. [10]

## METODE PENELITIAN

### Flowchart Proses pemesanan



Gambar 3. Flowchat Proses

## IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

### 1. tampilan login

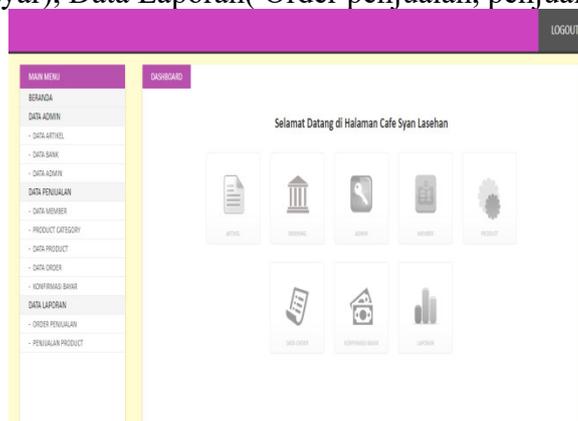
Tampilan login merupakan gerbang utama untuk dapat masuk ke dalam sistem admin. Pengguna memasukan *username* dan *password*. *username* dan *password* telah tersimpan dalam *database* jika salah dalam memasukan *username* dan *password* maka tidak bisa melanjut kehalaman utama.



Gambar 4. Tampilan login

### 2. n menu utama

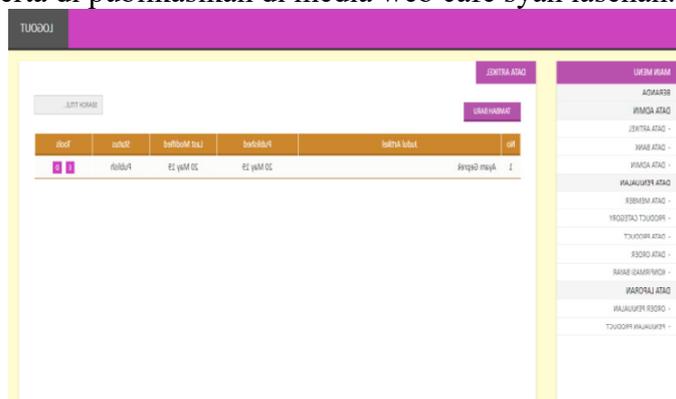
Dimana tampilan utama terdapat menu-menu yaitu Dashboard, Data admin(data artikel, data bank, data admin), Data penjualan(data member, data product katagori, data order, data product, konfirmasi bayar), Data Laporan( Order penjualan, penjualan product).



Tampila

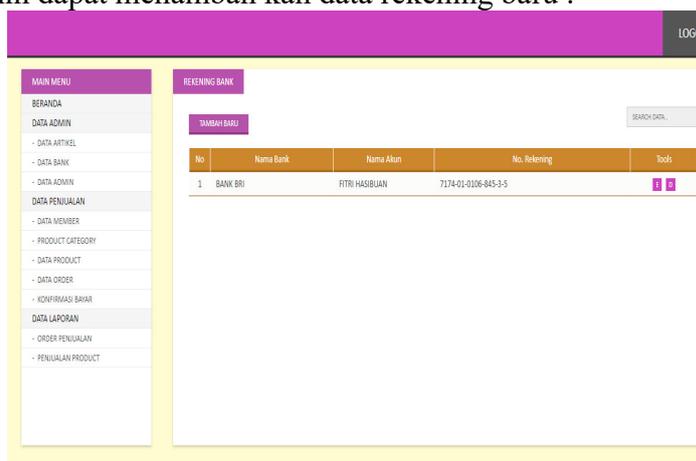
**Gambar 5. Tampilan menu utama**

3. Tampilan Input Artikel  
 Dimana tampilan ini bisa menambahkan data artikel yang berfungsi sebagai informasi tentang makanan serta di publikasikan di media web café syan lasehan.



**Gambar 5. Tampilan data katalog**

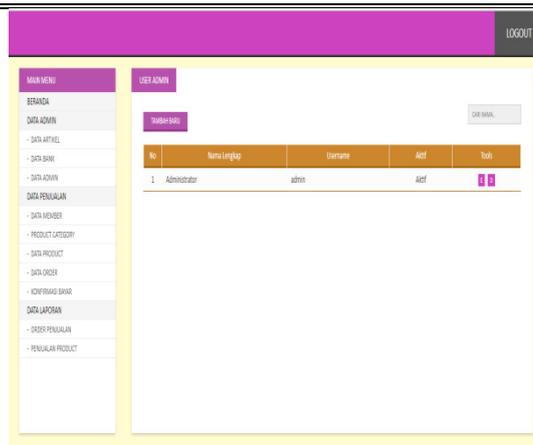
4. Tampilan Input Data Rekening Bank  
 Yang dimana admin dapat menambahkan data rekening baru .



**Gambar 6. Tampilan input rekening bank**

5. Input Data Admin  
 yang dimana admin bisa menambahkan daftar admin baru .Di dalamnya terdapat nama\_lengkap,username,aktif atau tidak aktif, dan dapat edit hapus.

Tampila



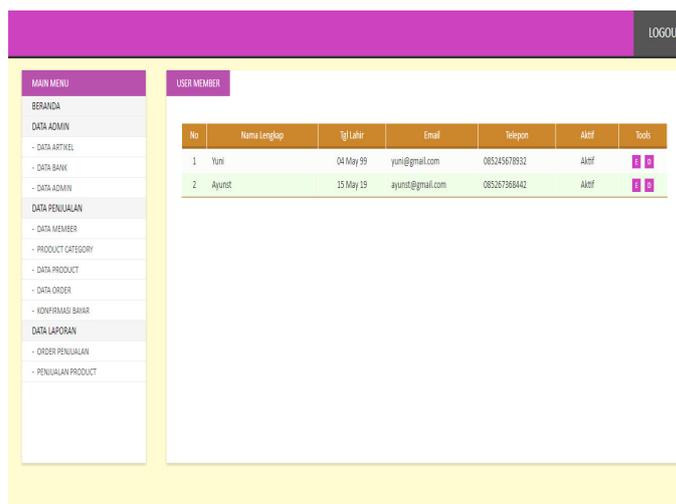
**Gambar 7. Tampilan Data Admin**

6.

**n Input Data Member**

Tampilan

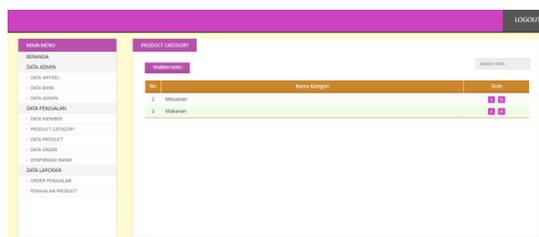
Dimana tampilan ini admin dapat me blokir data member. Didalamnya terdapat nama\_lengkap, tgl\_lahir, email, telepon, aktif dan tidak aktif, dan di tools bisa edit dan hapus.



**Gambar 8. Tampilan Data Member**

7. Tampilan Input Data Product Katagori

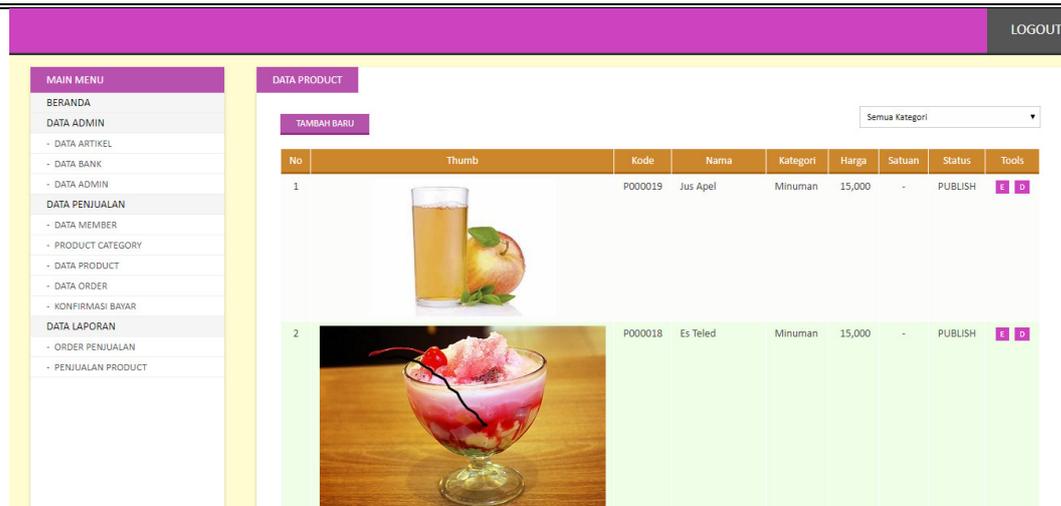
Yang dimana admin bisa menambahkan katagori. Di dalamnya terdapat no, nama katagori, dan bisa edit hapus.



**Gambar 9. Tampilan product katagori**

8. Tampilan Input Product

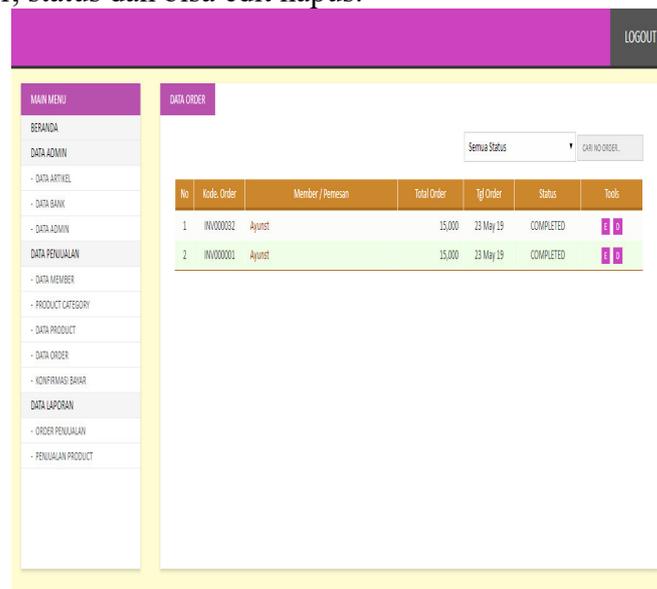
yang dimana admin bisa menambahkan product baru. Di dalamnya terdapat picture, kode, nama, katagori, harga, satuan, status, dan bisa edit hapus.



**Gambar 9. Tampilan Menu Product**

9. Tampilan Input Daftar Order

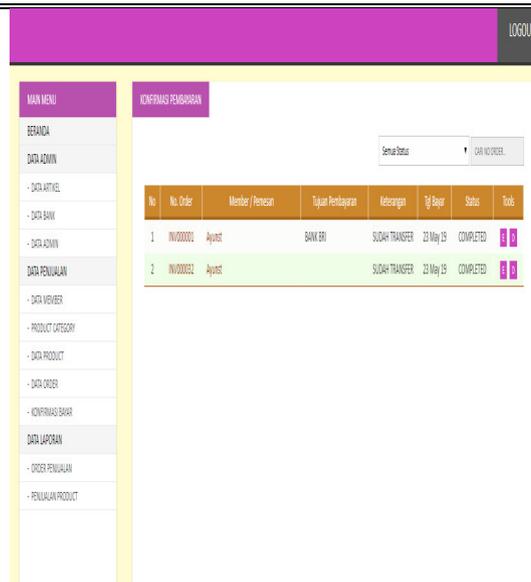
Yang dimana admin bisa melihat order masuk .Di dalam nya terdapat kode order, pemesan , total order, tgl order, status dan bisa edit hapus.



**Gambar 10. Tampilan Menu Daftar Order**

10. Tampilan Input Konfirmasi Bayar

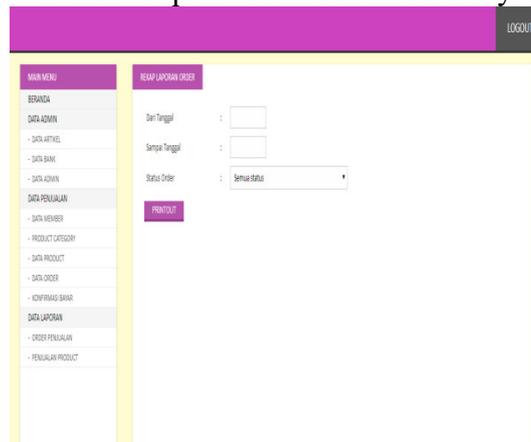
Yang dimana admin bisa melihat pembayaran yang sudah di transfer, dan admin bisa mengkonfirmasi pesananannya.Di dalam nya terdapat edit hapus.



**Gambar 11. Tampilan Menu Konfirmasi Bayar**

#### 11. Tampilan Input Rekap Laporan Order

Yang dimana admin bisa mencetak laporan order sesuai status yang diinginkan.



**Gambar 12. Tampilan Menu Rekap Laporan Order**

#### 12. Tampilan Input Rekap Penjualan Product

Yang dimana admin bisa mencetak laporan rekap penjualan product dari tanggal berapa dan sampai tanggal berapa.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, perancangan data evaluasi, maka dapat I ambil kesimpulan dari :

1. Dalam membuat sistim informasi pemesanan berbasis web ini diawali dengan proses penelusuran untuk mengidentifikasi dan menganalisa semua kebutuhan yang berhubungan dengan fitur-fitur delivery. Kemudian meneliti makanan dan harga yang ingin di pasarkan di web pemesanan ini.
2. Dalam membuat sistim informasi menu yang lengkap menggunakan template bootstrap dan meneliti menu dan harga makanan agar sistem ini dapat membuat pelanggan melihat menu yang lengkap.

3. Sistem ini menggunakan Algoritma FCFS yang akan memprioritas kan konsumen yang transfer lebih awal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. J. Duha *et al.*, “Sistem Pengarsipan Surat Bagian Organisasi Dan Tatalaksana,J.Ilm. Amik Labuhanbatu,Vol 5 No.3/Sep?2017,” vol. 5, no. 3, pp. 26–36, 2017.
- [2] R. Aisyah, R. Watrianthos, and M. Nasution, “Sistem Informasi Data Guru Mdta Pada Kantor Kesra Setdakab Labuhanbatu Berbasis Web,J.Ilm Amik Labuhanbatu,Vol.5 No.2 Mei 2017,” *J. Ilm. AMIK Labuhan Batu*, vol. 5, no. 2, pp. 35–45, 2017.
- [3] I. N. Kusumawardani and L. A. Sihombing, “Perancangan Sistem Informasi Biaya Perjalanan Dinas CSE ( Customer Service Engineer ) Pada PT Teknik Sarana Gardian,J.Sisfotek Global Vol.8 N0.2 Sp 2018,” vol. 8, no. 2, 2018.
- [4] U. batu V. . N. Minang, D. Berbasis, and L. Belakang, “Perancangan Sistem Inventory Barang Pada,J.Ilm Amik Labuhanbatu Vol.6 No 2 ,Mei 2018,” vol. 6, no. 2, pp. 1–7, 2018.
- [5] K. K. Perancangan, “Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Daerah Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web,” vol. 5, no. 3, pp. 37–44, 2017.
- [6] E. E. 2014, *Merakit komputer*. .
- [7] “Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu Vol.IX No.2,JULi Des 2018,” p. 476.
- [8] M. Ahmia and H. Belbachir, “Jurnal Bianglal Informatika Vol.3 No.2 Sep 2015,” *Indian J. Pure Appl. Math.*, vol. 49, no. 3, pp. 549–557, 2018.
- [9] P. P. Widodo and Elisawati, “Penjadwalan Mubaligh Online Pada Persatuan Mubaligh Dumai ( Pmd ) Kota Dumai,Jurnal informatika, mananajemen dan komputer,Vol.9 No.2 Des 2017,” *J. Inform. Manaj. dan Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 25–32, 2017.
- [10] W. K. Al-Assadi, A. P. Jayasumana, and Y. K. Malaiya, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MENU BERBASIS WEB (STUDI KASUS : COFFEE TOFFEE TEMBALANG,SEMARANG),J.Teknologi Informasi dan Komunitas ,Vol.5 no.2, Ags 2014,” *Rec. IEEE Int. Work. Mem. Technol. Des. Test.*, pp. 36–41, 1995.