

Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Dengan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus : Warung Sederhana)

Muhammad Septio

Manajemen Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu

Email: wiwikuug11@gmail.com

Abstract

Warung Sederhana is a place of business that serves a menu of food and drinks that are sold in general to the public. All this time the ordering process is done manually, using paper. From the process can cause some problems, such as service that is too long to wait, errors in ordering and the amount of fees that must be paid customers sometimes not appropriate. This study aims to provide better service to visitors, efficiency in ordering food and avoid errors in the process of ordering and payment. The result of this final project is a web-based food ordering information system with Codeigniter Framework a simple Warung case study that can process menus, prices, payment processes and booking reports.

Keywords: Information System, food ordering, PHP, MySQL, Codeigniter.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini melaju dengan sangat pesat, salah satu daripada kemajuan teknologi saat ini adalah *website*. Dengan *website* kemudahan dalam bertransaksi menjadi lebih mudah, dikarenakan dapat diakses dimanapun dengan menggunakan *smartphone* ataupun komputer yang terhubung dengan jaringan internet.

Seiring berjalannya waktu *Website* banyak digunakan oleh manusia untuk mempromosikan produk-produk yang mereka jual Seperti pada "Warung Sederhana" yang akan penulis jadikan tempat sebagai studi kasus dalam penyelesaian Tugas Akhir, dengan menggunakan *website* diharapkan dapat memudahkan dalam melayani pelanggan yang datang di warung sederhana sehingga pelanggan yang datang akan merasa puas karena tidak harus menunggu lama dalam memesan makanan dan minuman.

Warung sederhana adalah rumah makan yang bertempat di Aeknabara, jalan Lintas Sumatra Utara, Kabupaten LabuhanBatu, Kec.BilahHulu, Sumatra Utara. Warung Sederhana menjual beberapa makanan dan minuman seperti: Nasi Goreng, Mie Goreng, Mie Tiaw, Sop Buah, Dan lain sebagainya.

Untuk dapat memudahkan dalam pembelian dan informasi tentang makanan dan minuman yang diperjual belikan pada Warung Sederhana penulis berniat membuat sebuah *website* yang nantinya dapat digunakan dan dapat mempermudah "Warung Sederhana" dalam memasarkan makanan dan minuman yang diperjual belikan.

Landasan Teori

Pengertian Sistem Informasi

Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan komponen-komponen seperti data jaringan kerja yang saling terhubung untuk mencapai tujuan yang sama. Menurut hartono, B. (2013:10), Sistem adalah suatu himpunan dari berbagai yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasarkan fungsi-fungsinya, menjadi suatu kesatuan. Kata sistem berasal dari bahasa Yunani yang mengandung arti “*Systema*” yang berarti kesatuan atau kumpulan. Ditinjau dari perkataan kata, sistem berarti sekumpulan objek yang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan kesatuan metode, prosedur atau teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai tujuan. (Karim & Purba, 2018).

Pengertian Informasi

Informasi (*information*) dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

Menurut Gelinas dan Dull (2012:18) informasi didefinisikan sebagai data yang disajikan dalam bentuk yang membantu dalam aktifitas pengambilan keputusan. Informasi tersebut mempunyai nilai kepada pengambil keputusan karena mengurangi ketidak pastian dan meningkatkan pengetahuan akan area tertentu yang menjadi perhatian.

Pengertian Sistem Informasi Berbasis *Web*

Sistem Informasi Berbasis *Web* adalah suatu sistem informasi yang menggunakan teknologi *web* atau *internet* untuk memberikan informasi atau layanan Kepada pengguna. Sebuah sistem informasi berbasis web biasanya terdiri dari satu atau lebih aplikasi *web* yang masing- masing komponen mempunyai fungsi tertentu. Dimana masing – masing komponen tersebut saling mendukung satu sama lain guna mencapai fungsi sistem informasi berbasis Web secara umum.

Pengertian *Web*

Website adalah sebuah tempat yang menyediakan beragam halaman informasi untuk dapat diakses melalui internet. *Website* sendiri dari 9 macam komponen, seperti gambar, animasi, video, teks, dan lain sebagainya. Hal inilah yang membuat sebuah website banyak dikunjungi orang-orang untuk mendapatkan sebuah informasi.

Pengertian Pemesanan Makanan

Pemesanan makanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli.

Pengertian *Web*

Website adalah sebuah tempat yang menyediakan beragam halaman informasi untuk dapat diakses melalui *internet*. Website sendiri dari 9 macam komponen, seperti gambar, animasi, video, teks, dan lain sebagainya. Hal inilah yang membuat sebuah website banyak dikunjungi orang-orang untuk mendapatkan sebuah informasi.

Menurut MADCOMS (2016) “Web server adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan HTTP dari komputer klien, yang dikenal dengan nama *web browser* dan melayani mereka dengan menyediakan respon HTTP berupa konten data”.

Pengertian *Framework Codeigniter*

Codeigniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat membantu mempercepat *developer* dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua kode program dari awal. *Codeigniter* didasarkan pada pola pengembangan model-*view-controller* (MVC). Ada beberapa bagian-bagian dari MVC, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Model Berisi fungsi-fungsi yang dapat digunakan untuk mengelola database seperti *add, edit, delete*, dan sebagainya.
2. *View* Yang mengatur tampilan halaman *website*. Bagian inilah yang bertugas untuk mempresentasikan data kepada user. Video berbentuk struktur HTML yang berisikan *variable* data yang dikirimkan oleh *Controller*.
3. *Controller* Merupakan bagian yang berfungsi sebagai penghubung antara model dan *view*. *Controller* berisi fungsi-fungsi untuk memproses suatu data. *Codeigniter* memungkinkan untuk memasukkan *script* yang dibuat sendiri atau bahkan mengembangkan *library* inti untuk sebuah sistem.

My Structure Query Language(MySQL)

MySQL tergolong *Database Management System* (DBMS). Perangkat ini bermanfaat untuk mengelola data dengan cara yang sangat fleksibel dan cepat. *MySQL* banyak dipakai untuk kepentingan penanganan database karena selain handal juga bersifat open source (Kadir, 2010). *MySQL* adalah database yang termasuk jenis Relational Database Management System (RDBMS). Itulah sebabnya istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada *MySQL* (Wahana Komputer, 2014).

Menurut Arief (2011:63), *MySQL* adalah multiuser database yang menggunakan bahasa Structured Query Language (SQL). *MySQL* dalam operasi client server melibatkan server daemon *MySQL* disisi server dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan disisi client. *MySQL* mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan *MySQL* yaitu TEX, mengaku mampu menyimpan data lebih dari 40 database, 10.000 tabel, dan sekitar 7.000.000 baris totalnya kurang lebih 100 Gigabyte data.

Perl Hypertext Preprocessor(PHP)

Perl Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa server-side yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan serverside-scripting maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML (Isa & Hartawan, 2017). PHP merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan di dalam *server* baru kemudian diproses. Hasil pemrosesan dikirimkan kepada *web browser* klien. Bahasa pemrograman PHP ini dirancang khusus untuk membentuk *web* dinamis (Wahana Komputer, 2014).

Database

Database adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya database adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat (Sukanto & Shalahuddin, 2016). Database menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam. Keuntungan menyimpan data di database adalah kemudahannya dalam penyimpanan dan menampilkan data karena dalam bentuk tabel (Winarno, Zaki, & SmitDev Community, 2014).

XAMPP

Xampp adalah perangkat lunak yang disediakan secara gratis, mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan komplikasi dari beberapa program. Untuk menjalankan fungsinya sebagai server yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. XAMPP merupakan singkatan dari X (empat system operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU "*General Public License*" dan bebas dan merupakan web server. Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi.

Metodologi Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Metode ini menggunakan Data primer, yaitu jenis data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara, dokumen-dokumen, foto atau gambar fasilitas yang ada pada objek yang di tiliti. Menurut Sugiyono (2013:224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi berbasis *web*.

Metode Penelitian Lapangan

Penulis melakukan riset guna untuk mengumpulkan data yang diperlukan penulis. Pada metode ini menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan (*Observasi*), pengumpulan data dengan mengamati sistem kerja pada warung sederhana.
2. Metode Wawancara, melakukan wawancara kepada Bapak Salim selaku pemilik warung.
3. Metode Studi Pustaka, metode ini dilakukan dengan mempelajari bahan referensi yang berkaitan dalam menyelesaikan masalah melalui buku, artikel ilmiah, jurnal, dan catatan yang sudah ada termasuk buku pegangan yang tersedia di perpustakaan AMIK Labuhanbatu, terutama yang berhubungan dengan Tugas Akhir penulis.

Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem adalah perencanaan, gambaran dan pembuatan sistem dari elemen-elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem menentukan bagaimana sistem direncanakan, didesain, dan dibangun sedemikian rupa. Tahapan perancangan sistem adalah tahapan lanjutan dalam pengembangan sistem informasi yang dilakukan setelah melakukan analisis sistem yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada *user* tentang bagaimana sistem baru yang diusulkan akan bekerja.

Rancangan Masukan (*input*)

Rancangan masukan (*input*) adalah rancangan sebuah tampilan menu utama yang terdiri dari menu makanan seperti Rendang, Beli. Dengan adanya tampilan ini maka sistem aplikasi penulis lebih tertata dengan rapi. Rancangan *input* yang terdapat dalam aplikasi pemesanan makanan berbasis *web* yaitu:

Tampilan Rancangan *Input Admin*

Rancangan *Login Input Admin*

login administrator

username _____

password _____

tetap masuk

Gambar 1. Rancangan *Input Login Admin*

Rancangan *Input* Tambah Menu

gambar	Nama Menu	deskripsi	harga	sisa	kategori	action
	Nasi Goreng	nasi goreng dengan beragam topping didalam piring	9.000	11	makanan	
	Mie Goreng	mie sedang	2.000	45	Makanan	
	Teh Manis	menggunakan tetapan	5.000	80	Minuman	

Gambar 2. Rancangan *Input* Tambah Menu

Rancangan *Input* Tambah Gallery

gambar	judul	deskripsi	action
	Nasi Goreng	ini adalah deskripsi	
	Mie Goreng	ini adalah deskripsi	
	Teh Manis	ini adalah deskripsi	

Gambar 3. Rancangan *Input* Tambah Gallery

Rancangan *Input* Login Customer

Login Ke Akun Anda

Email _____

password _____

Jika Anda belum memiliki akun. Daftarkan akun anda disini: [mendaftar](#)

Gambar 4. Rancangan *Input* Login Customer

Rancangan *Input* Mendaftar *Customer*

Mendaftar

Nama

Alamat

laki-laki Perempuan

Kontak Person

Email

Facebook

Instagram

Whatsapp

Password

Ulang Password

Choose File No file chosen
NB: Photo harus berekstensi JPG/PNG/BMP

Mendaftar

Gambar 5. Rancangan *Input* Mendaftar *Customer*

Rancangan *Output*

Rancangan *Output* dalam suatu sistem adalah suatu informasi yang telah diproses dalam berbagai bentuk yang dikirim,kepemakai akhir dalam suatu sistem informasi.

Rancangan *Output* Laporan Pemesanan

INV45757345347545

Tanggal : 23 June 2020

Pelanggan : Muhammad Septio

Status Order : Dalam Pengemasan

Menu	Harga	Porsi	Subtotal
Kopi Latte	15 000	1	15 000
total			15 000

tutup update

Gambar 6. Rancangan *Output* Laporan pemesanan

Rancangan *Output* Laporan Order

Data Order

10 v entries per page

Q column

No invoice	tanggal	Pelanggan	Total	Metode Pembayaran	Status Order	Actions
INV0747828R473R4	23 June 2020	Fendi	15.000	COD	Dalam Pengemasan	
INV435494594094	20 June 2020	septio	20.000	Transfer Bank BPI	Menunggu Konfirmasi	

Showing 1 to 10 of 26 entries

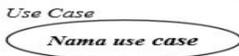
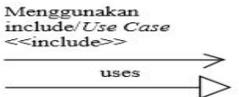
Gambar 7. Rancangan *Output* Laporan Order

UML (Unified Modeling Language)

Dalam pembuatan sistem yang digunakan dalam membuat sistem informasi pemesanan makanan yaitu menggunakan *Unifield Modeling Language* (UML). UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks pendukung.

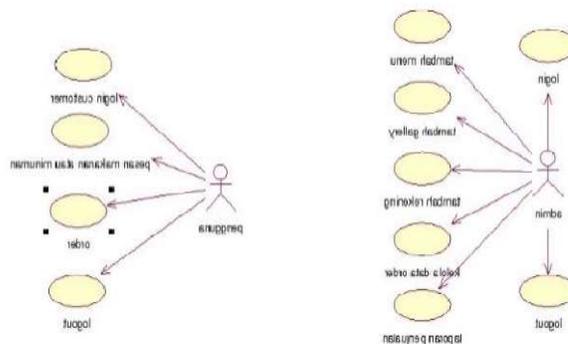
Use Case Diagram

Use Case mempresentasikan sebuah interaksi antara *actor* dengan sistem. Seorang *actor* adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan *system* untuk melakukan pekerjaan tertentu.

Simbol	Deskripsi
 <p><i>Use Case</i> Nama use case</p>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
 <p>Aktor/<i>Actor</i></p>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
 <p>Asosiasi/<i>association</i></p>	Komunikasi antar aktor dan <i>Use Case</i> yang berpartisipasi.
 <p>Ekstensi/<i>extend</i> <<extend>></p>	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan.
 <p>Generalisasi/<i>generalization</i></p>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah <i>Use Case</i> yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
 <p>Menggunakan <i>include/Use Case</i> <<include>> uses</p>	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.

Gambar 8. Simbol Use Case Diagram

Use Case Diagram dalam sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada Warung Sederhana yaitu:



Gambar 9. Use Case Diagram Sistem Informasi Pemesanan Makanan Pada Warung Sederhana

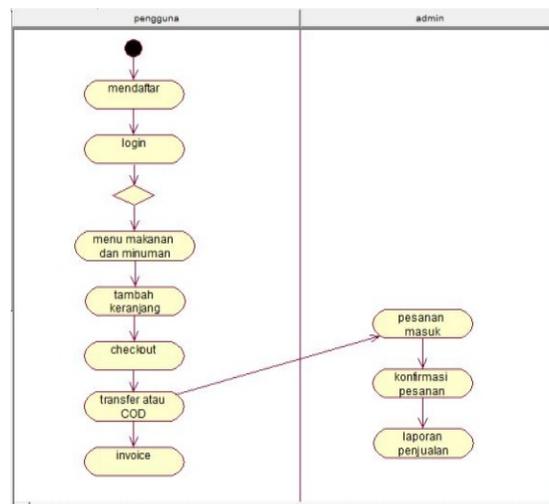
Activity Diagram

Activity Diagram merupakan sebuah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, Proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Adapun simbol-simbol dari *Activity diagram* sebagai berikut :

Simbol	Deskripsi
Status awal ●	Status awal aktivitas pada sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ <i>join</i> ◇	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/ <i>join</i> ▬	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

Gambar 10. Simbol Activity Diagram

Activity diagram dalam sistem informasi pemesanan makanan pada Warung Sederhana yaitu:



Gambar 11. Activity Diagram Sistem Informasi Pemesanan Makanan Pada Warung Sederhana

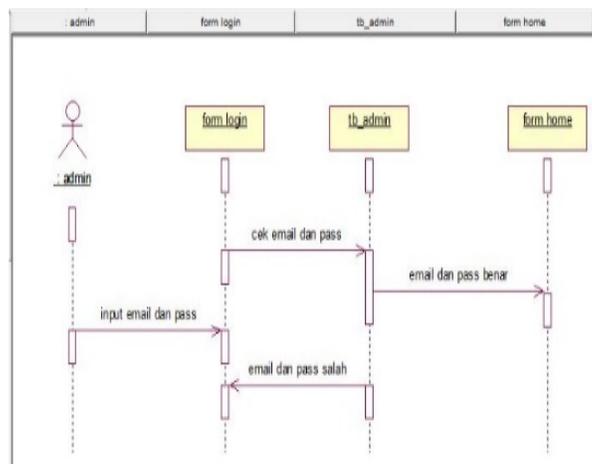
SequenceDiagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima oleh objek. Adapun simbol-simbol *Sequence Diagram* sebagai berikut :

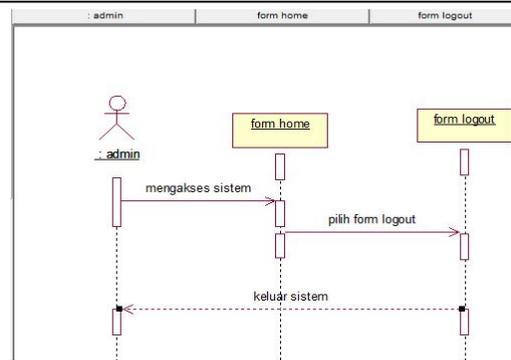
<p>Aktor</p>  <p>Atau</p> 	<p>Orang, proses, sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun aktor adalah gambar orang, tapi belum tentu merupakan orang.</p>
<p>Objek & Garis Hidup</p> 	<p>Objek adalah sesuatu yang menyatakan objek mana yang berinteraksi pesan. Garis Hidup adalah sesuatu yang menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p>Waktu Aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.</p>
<p>Pesan tipe call</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/methode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p> 
<p>Pesan tipe return</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu.</p>

Gambar 12. Sequence Diagram

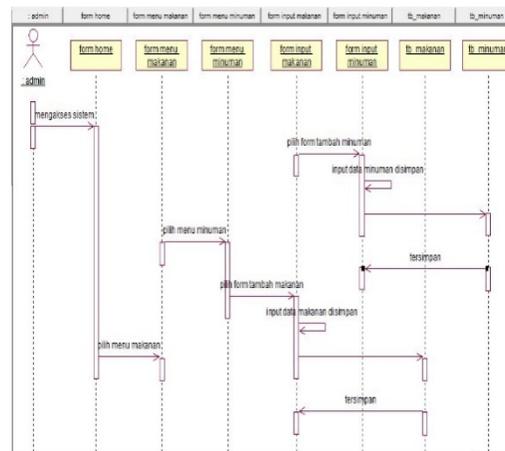
Sequence Diagram dalam sistem informasi pemesanan makanan pada Warung Sederhana yaitu:



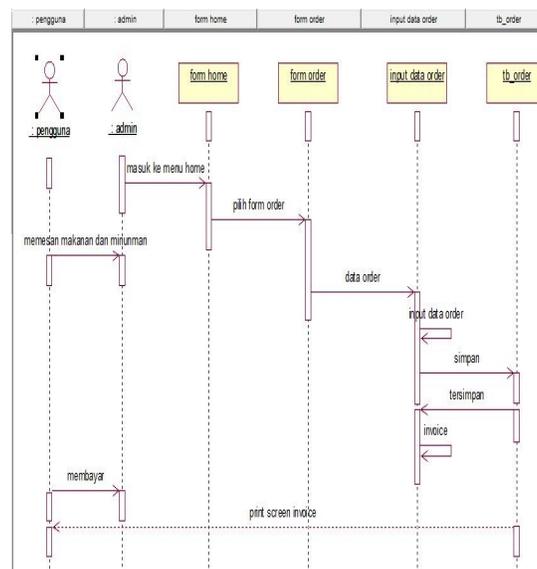
Gambar 13. Sequence Diagram Login



Gambar 14. Sequence Diagram Logout



Gambar 15. Sequence Diagram Input Menu Makanan dan Minuman



Gambar 16. Sequence Diagram Kelola Data Order

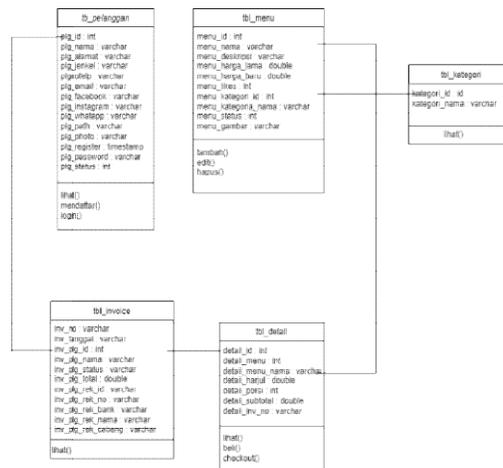
Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap tabel. Adapun simbol-simbol dari *class diagram* sebagai berikut :

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> <pre> classDiagram class Nama_kelas { +atribut +operasi() } </pre>	Kelas pada struktur system
<p>Antarmuka/<i>interface</i></p> <pre> classDiagram class Nama_interface { } </pre>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi/<i>association</i></p> <pre> classDiagram class A class B A --- B </pre>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah/<i>directed association</i></p> <pre> classDiagram class A class B A --> B </pre>	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> <pre> classDiagram class A class B A < -- B </pre>	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
<p>Kebergantungan/<i>dependency</i></p> <pre> classDiagram class A class B A -.-> B </pre>	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
<p>Agregasi/<i>aggregation</i></p> <pre> classDiagram class A class B A o-- B </pre>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian.

Gambar 17. Simbol Class Diagram

Class diagram dalam sistem informasi pemesanan makanan yaitu:

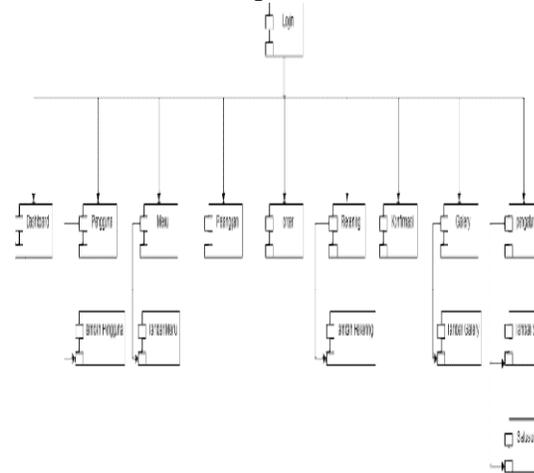


Gambar 18. Class Diagram Sistem Informasi Pemesanan Makanan

Desain *Interface Admin*

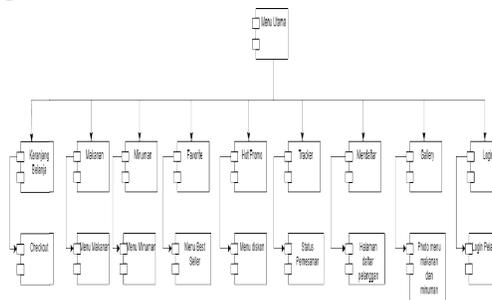
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu.

Rancangan *interface* berisikan gambaran streuktur hirarki dari seluruh tampilan sistem yang dirancang dalam sistem informasi pemesanan makanana yaitu:



Gambar 19. Desain *Interface Admin* Sistem Informasi Pemesanan Makanan

Desain *Interface Pelanggan*



Gambar 20. Desain *Interface Pelanggan* Sistem Informasi Pemesanan Makanan

Implementasi Sistem

Tahapan implementasi sistem merupakan tahap penterjemah perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun dengan sebenarnya. Adapun pembahasan implementasi terdiri dari perangkat lunak pembangunan, perangkat keras pembangunan, dan implementasi antar muka. Penggunaan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* Dengan *Framework Codeigniter* Studi Kasus Warung Sederhana adalah untuk mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi pemesanan.

Implementasi Database

Pada tahap ini dilakukan implementasi dari perancangan *database* yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Berikut ini tampilan implementasi *database* Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* Dengan *Framework Codeigniter* Studi kasus Warung Sederhana :

1. Tabel Admin

Tabel 4.1 ini berfungsi untuk menampung data pengguna yang digunakan saat *login*. Dalam tabel *admin* terdapat *atribute* yaitu, *pengguna_id*, *pengguna_nama*, *pengguna_jenkel*, *pengguna_username*, *pengguna_password*, *pengguna_email*, *pengguna_nohp*, *pengguna_status*, *pengguna_level*, *pengguna_photo*. Dimana *pengguna_id* sebagai *Primary key*.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut Kosong	Batasan	Ekstra	Tindakan
1	pengguna_id	int(11)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kundi Utama
2	pengguna_nama	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama
3	pengguna_jenkel	varchar(2)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama
4	pengguna_username	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama
5	pengguna_password	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama
6	pengguna_email	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama
7	pengguna_nohp	varchar(30)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama
8	pengguna_status	int(2)		Ya	1		Ubah Hapus Kundi Utama
9	pengguna_level	varchar(2)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama
10	pengguna_photo	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama

Gambar 21. Tabel Admin

Tabel Menu

Gambar 22 Tabel Menu yang berfungsi untuk menampung data Menu yang digunakan pelanggan saat ingin memesan makanan. Dalam tabel menu terdapat *atribute* yaitu *menu_id*, *menu_nama*, *menu_deskripsi*, *menu_harga_baru*, *menu_harga_lama*, *menu_likes*, *menu_kategori*, *menu_kategori_nama*. Dimana *menu_id* sebagai *primary key*.

1	menu_id	int(11)		Tidak	Tidak ada	AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Kundi Utama Unik In
2	menu_nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama Unik In
3	menu_deskripsi	varchar(200)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama Unik In
4	menu_harga_lama	double		Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama Unik In
5	menu_harga_baru	double		Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama Unik In
6	menu_likes	int(11)		Ya	0		Ubah Hapus Kundi Utama Unik In
7	menu_kategori_id	int(11)		Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama Unik In
8	menu_kategori_nama	varchar(30)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL		Ubah Hapus Kundi Utama Unik In
9	menu_status	int(11)		Ya	1		Ubah Hapus Kundi Utama Unik In

Gambar 22. Tabel Menu

Tabel Invoice

Gambar 23 Tabel *Invoice* yang berfungsi sebagai bukti transaksi pemesanan. Dalam tabel *invoice* terdapat *atribute* yaitu *inv_no*, *inv_tanggal*, *inv_plg_id*, *inv_plg_nama*, *inv_status*, *inv_total*, *inv_rek_id*, *inv_rek_no*, *inv_rek_bank*, *inv_rek_nama*, *inv_rek_cabang*. Dimana *inv_no* sebagai *primary key*.

No	Field Name	Data Type	Nullable	Index	Primary Key	Foreign Key	Auto Increment	Default Value	Comments
1	tbl_no	varchar(10)	Yes	INDEX	Yes				
2	inv_tanggal	timestamp	Yes		Yes		CURRENT_TIMESTAMP		
3	inv_plg_id	int(11)	Yes		Yes				
4	inv_plg_nama	varchar(50)	Yes		Yes				
5	inv_status	varchar(40)	Yes		Yes				
6	inv_total	double	Yes		Yes				
7	inv_rek_id	varchar(10)	Yes		Yes				
8	inv_rek_no	varchar(50)	Yes		Yes				
9	inv_rek_bank	varchar(30)	Yes		Yes				
10	inv_rek_nama	varchar(50)	Yes		Yes				
11	inv_rek_cabang	varchar(50)	Yes		Yes				

Gambar 23 Tabel Invoice

Tabel Pelanggan

Gambar 24 Tabel Pelanggan yang berfungsi untuk menampung data-data pelanggan. Dalam tabel pelanggan terdapat *atribute* yaitu plg_id, plg_nama, plg alamat, plg_jenkel, plg_notelp, plg_email, plg_facebook, plg_instagram, plg_line, plg_whatsapp, plg_path, plg_photo, plg_register, plg_password, plg_status. Dimana plg_id sebagai *primary key*.

No	Field Name	Data Type	Nullable	Index	Primary Key	Foreign Key	Auto Increment	Default Value	Comments
1	tbl_id	int(11)	Yes	INDEX	Yes				
2	plg_nama	varchar(50)	Yes		Yes				
3	plg_alamat	varchar(50)	Yes		Yes				
4	plg_jenkel	varchar(2)	Yes		Yes				
5	plg_notelp	varchar(20)	Yes		Yes				
6	plg_email	varchar(40)	Yes		Yes				
7	plg_facebook	varchar(30)	Yes		Yes				
8	plg_instagram	varchar(30)	Yes		Yes				
9	plg_line	varchar(30)	Yes		Yes				
10	plg_whatsapp	varchar(30)	Yes		Yes				
11	plg_path	varchar(50)	Yes		Yes				
12	plg_photo	varchar(50)	Yes		Yes				
13	plg_register	timestamp	Yes		Yes		CURRENT_TIMESTAMP		
14	plg_password	varchar(30)	Yes		Yes				
15	plg_status	int(11)	Yes		Yes				

Gambar 24. Tabel Pelanggan

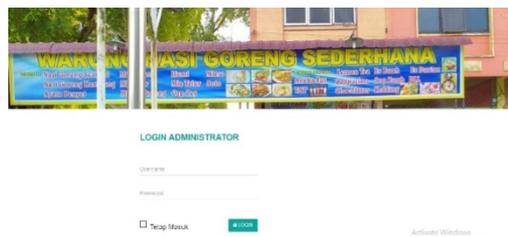
Tampilan

Berikut akan dijelaskan hasil perancangan sistem informasi. Untuk dapat menggunakan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Dengan *Framework Codeigniter* Studi Kasus Warung Sederhana, dibutuhkan *Browser* seperti : *Google Chrome, Firefox, Operamini* dan lain-lain. Tampilan dibagi kedalam dua (2) kelompok *Actor* yaitu *Admin* dan Pelanggan.

Tampilan Admin

Halaman Login

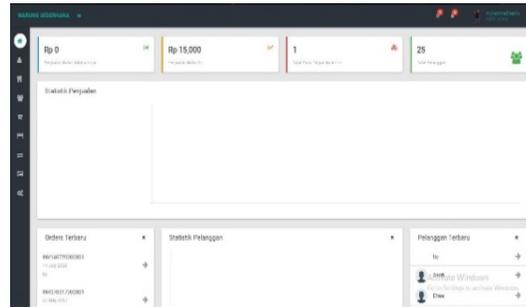
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk masuk kedalam sistem sebagai *admin*. Halaman ini berisi form yang terdiri dari *Email* dan *Password*. Halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 25 Halaman *Login*.



Gambar 25. Halaman Login

Halaman Home

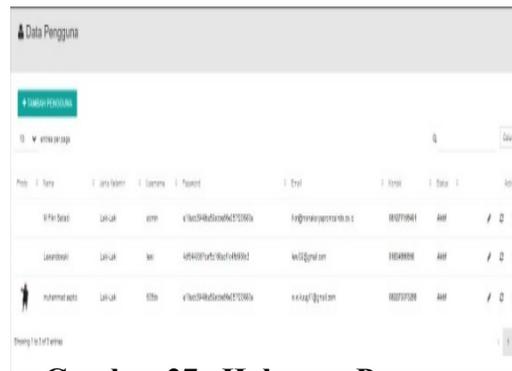
Halaman *Dashboard* berisikan laporan penjualan, total pelanggan, penjualan bulanan, pelanggan terbaru, order terbaru dan *logout*. Halaman *home* ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 26. Halaman Home

Halaman Pengguna

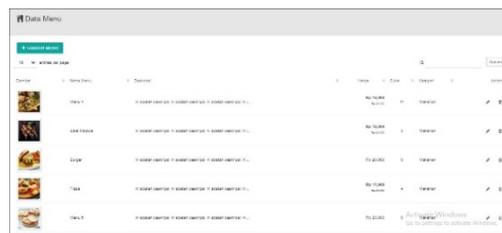
Halaman ini menampilkan penambahan data pengguna/*admin*. Halaman pengguna dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 27. Halaman Pengguna

Halaman Menu

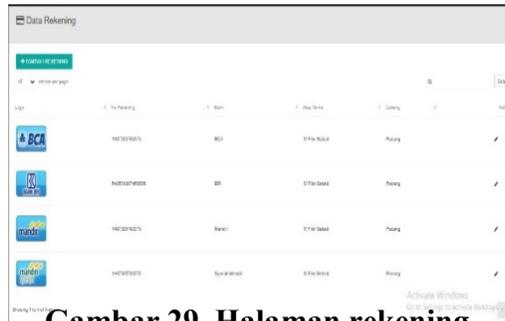
Halaman ini menampilkan penambahan menu makanan dan minuman. Halaman ini dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 28. Halaman Menu

Halaman Rekening

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk menambahkan rekening untuk pembayaran seorang pelanggan. Halaman rekening dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 29. Halaman rekening

Tampilan Customer

Halaman Login

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan pelanggan untuk masuk ke sistem. Halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.12 Halaman Login:



Gambar 30. Halaman Login

Halaman Home

Halaman ini merupakan menu utama pelanggan saat pertama kali masuk ke dalam sistem. halaman home dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 31. Halaman Home

Halaman Makanan

Halaman makanan merupakan halaman dimana pelanggan dapat melihat dan memesan makanan. Halaman Makanan ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 32. Halaman Makanan

Halaman Minuman

Halaman minuman merupakan halaman dimana pelanggan dapat melihat dan memesan minuman, Halaman minuman dapat dilihat pada Gambar 4.16 Halaman Minuman :



Gambar 33. Halaman Minuman

Halaman Beli

Halaman ini merupakan hal dimana pelanggan akan membeli. Halaman beli dapat dilihat pada gambar berikut Halaman Beli :



Gambar 34. Halaman Beli

Halaman Metode Pembayaran

Halaman ini merupakan halaman dimana pelanggan memilih metode pembayaran, Pembayaran ada 2(dua) pilihan yaitu COD (*Cash On Delivery*) dan *transfer bank*. Halaman Metode Pembayaran dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 35. Halaman Metode Pembayaran

Halaman Rekening Bank

Pada halaman ini pelanggan akan ditunjukkan pada transaksi pembayaran melalui rekening *bank* yang tertera pada sistem seperti *bank* BRI, Mandiri dan lain-lain, setelah itu pelanggan akan mendapatkan bukti transaksi. Halaman rekening *bank* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 36. Halaman Rekening Bank

Halaman COD (Cash On Delivery)

Pada halaman ini pelanggan tidak lagi harus memilih *bank* mana yang akan dilakukan untuk transaksi pembayaran, pelanggan akan langsung dibawa ke menu invoice. pembayaran akan dilakukan saat pesanan sudah selesai. Halaman COD (*Cash On Delivery*) dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 37. Halaman COD (*Cash On Delivery*)

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Setelah berhasil merancang dan membuat Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* Dengan *Framework Codeigniter* Studi Kasus Warung Sederhana, penulis mendapat banyak hal-hal yang bermanfaat. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan mengamati dan menganalisa sistem pemesanan makanan. Dengan begitu penulis dapat menyimpulkan beberapa hal, diantaranya yaitu :

1. Sistem Informasi Pemesanan makanan berbasis *web* dapat mempermudah proses transaksi pemesanan makanan.
2. Pelanggan dapat langsung melihat makanan dan minuman yang dijual sehingga dapat melakukan proses pemesanan dengan cepat.
3. Sistem memberikan kemudahan baik dari sisi admin maupun pelanggan, dimana proses jalannya transaksi dapat berlangsung efektif.

Saran

Dari penjabaran tentang Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* Dengan *Framework Codeigniter* Studi Kasus Warung Sederhana, perlu dilakukan pengembangan agar aplikasi yang penulis buat menjadi aplikasi yang lebih baik lagi seperti :

1. Penulis berharap agar nantinya ada perkembangan yang lebih baik terhadap Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* Dengan *Framework Codeigniter* Studi Kasus Warung Sederhana.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Web* Dengan *Framework Codeigniter* Studi kasus Warung Sederhana ini penulis berharap agar dapat diterapkan di Warung Sederhana.

Daftar Pustaka

- A. Alshamrani and A. Bahattab. 2016. "A Comparison Between Three SDLC Models Waterfall Model, Spiral Model, and Incremental/Iterative Model," *IJCSI Int. J. Comput. Sci. Issues*, vol. 12, no. 1, pp. 106–111.
- Ariawan, M. R. & Ariyanto, G. 2018. 'Sistem Informasi Warung Kuliner' Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Basri, S. H., Izzuddin, A., & Marzuki, I. 2016. Sistem Informasi Pelayanan Akademik Berbasis SMS Gateway Menggunakan PHP Framework Codeigniter. Vol. 5 No.1 Edisi Mei 2015. Universitas Panca Marga.
- Gupta ,Sawan., Narang ,S., Arora, S., Shruti, P. J. (2017) 'A Brief Discussion About Client-Server System', *International Journal of Advanced Research in Computer Engineering & Technology (IJARCET)*, 6(3), pp. 2278–1323.

- Hartanto, A. H., & Tanone, R. 2017. 'Rancang Bangun Aplikasi Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Depot Mie Bandung 77' Univertas Kristen Satya Wacana.
- Hendini, A (2016). "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)", *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol.4, no. 2, pp. 107–116
- Hidayah, A.N.N. and Supriyono, H. (2019) 'Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Rumah Makan Berbasis Website', *jurnal insypro*, pp. 1–8.
- M. Nurudin, W. Jayanti, R. D. Saputro, M. P. Saputra, and Y. Yulianti. 2019. "Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 4, no. 4, p. 143
- T. N. Aini & S. T. Nurgiyatna. 2020. "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Bekas di Dealer Sinar Maju Motor Purwodadi". vol. 21, no. 01, pp. 1–9.