

# Pembuatan Aplikasi *Delivery Order* Toko Roti Vania Bakery

Michael Antonio<sup>1</sup>, Gregorius Satia Budhi<sup>2</sup>, Kristo Radion Purba<sup>3</sup>  
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121 – 131, Surabaya 60236  
Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) – 8417658  
E-mail: mike10a@yahoo.co.id<sup>1</sup>, greg@petra.ac.id<sup>2</sup>, kristo@petra.ac.id<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Ditengah banyaknya aktifitas yang terus meningkat, dan banyak menyita waktu masyarakat untuk membeli makan langsung ke tempat toko roti yang diinginkan. Maka beberapa tempat makanan dan toko roti melalui contoh kasus yang ada, melahirkan suatu solusi dengan menyediakan layanan pesan dan kirim makanan ke tempat pemesan. Apabila terdapat contoh kasus, jika seseorang tersebut tidak tahu menu apa saja yang tersedia, maka pastilah seseorang tersebut terpaksa keluar rumah dan pergi ke tempat makanan atau toko roti itu untuk memastikannya secara langsung.

Dengan menggunakan aplikasi, dengan internet yang ada pada perangkat *gadget* maupun pada laptop ataupun komputer, layanan *delivery* ini dapat diakses lebih praktis dan penggunaannya sangat mudah, serta keuntungan lainnya dapat menghemat waktu dan biaya. Aplikasi *delivery order* toko roti ini, merupakan sistem informasi dengan berbasis *web* yang dirancang dengan HTML5, yang menyediakan proses pemesanan produk-produk dari toko roti Vania Bakery.

Dengan demikian pelanggan yang menggunakan sistem ini, dapat lebih mudah melakukan proses pemesanan serta dapat menghemat tenaga serta biaya. Selain itu dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menarik lebih banyak minat pembeli agar bisa meningkatkan penghasilan toko roti tersebut.

**Kata Kunci:** *Delivery Order*, HTML5, Toko Roti.

## ABSTRACT

*Amid the many activities that continue to rise, and time-consuming public to buy food directly to the desired bakery. Then some of the food and bakery through examples of existing cases, birth of a solution by providing messaging services, and to send food to the customer. If there is a case, if a person does not know what the menu is available, then surely someone is forced out of the house and go to the food or bakery it to make sure it directly.*

*By using the application, with the internet on the device or gadget on your laptop or computer, the delivery service can be accessed more practical and very easy to use, as well as other benefits can save time and costs. Application delivery order this bakery, a web-based information system designed with HTML5, providing the process of ordering products from the bakery Vania Bakery.*

*Thus the customers who use the system, can be more convenient ordering process and can save energy and costs. In addition to the application is expected to attract more buyers in order to increase the income of the bakery.*

**Keywords:** *Delivery Order*, HTML5, Bakeries.

## 1. PENDAHULUAN

Toko Roti *Vania Bakery* bergerak pada bidang penjualan roti yang berfokus pada permintaan pesanan roti dari konsumen. Disisi lain Toko Roti *Vania Bakery* masih menggunakan sistem yang masih *manual* dalam melayani pembeli/pemesan. Sedangkan di jaman sekarang ini banyak sekali toko/perusahaan yang menggunakan teknologi dalam melayani pihak konsumen.

Proses pemesanan dengan menggunakan telepon terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah suara pihak admin yang ditangkap oleh gelombang suara ponsel yang dimiliki pelanggan kurang terdengar jelas, sinyal yang buruk membuat percakapan pada telepon terganggu, waktu percakapan yang memakan biaya pulsa cukup banyak dikarenakan berbeda operator telepon, merupakan kendala umum yang seringkali terjadi.

Proses pemesanan dilakukan dengan menggunakan teknologi *Short Message Service (SMS)*. Pelanggan memesan dengan mengirimkan SMS kepada admin dan kemudian admin akan memberikan *feedback* berupa balasan. Kekurangan metode SMS ini adalah banyaknya "*request*" dan "*reply*" dari pelanggan kepada admin, sehingga biaya/pulsa yang dikeluarkan oleh admin menjadi lebih besar. Dalam hal ini, proses pemesanan tidak hanya dapat dilakukan melalui panggilan telepon ataupun sms, melainkan dapat menggunakan teknologi lain.

Masyarakat pada masa sekarang ini dalam kehidupan sehari-hari lebih memilih untuk mendapatkan suatu informasi dan layanan dengan cara yang instan dan cara yang tidak perlu membuang waktu, dengan menggunakan berbagai aplikasi *mobile* yang sudah tersedia pada *smart phone*, maka media lainnya seakan-akan tersisihkan. Penulis merancang sebuah aplikasi yang mempermudah admin toko roti dalam mengerjakan pelayanan pesan antar atau distribusi *Delivery order* toko roti berbasis *website* dimana aplikasi pemesanan ini bisa diakses melalui *website* yang responsive.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Vania Bakery

Vania Bakery adalah sebuah perusahaan dimana perusahaan tersebut bergerak dibidang penjualan roti, *snack*, kue, dll. Dimana penjualan tersebut difokuskan pada bagian *delivery order*, menerima pesanan dalam jumlah banyak untuk acara kebaktian, pesta, dll. Vania Bakery memiliki sedikit pegawai yaitu 1 koki, 1 karyawan, dan 1 lagi admin (pemilik toko) karena itu jumlah pesanan yang dapat diterima sekitar 500 roti. Proses *delivery order* yang selama ini dilakukan oleh Vania Bakery masih menggunakan sistem yang umum dipakai, yaitu admin akan menerima pesanan melalui *telephone* atau SMS, setelah itu admin akan mencatat jenis dan jumlah pesanan dan langsung menyiapkan bahan-bahan untuk proses pembuatan roti tersebut. Kemudian koki akan membuat roti tersebut sejumlah pesanan, ketika roti sudah selesai dibuat maka roti tersebut akan langsung

dikirimkan ke tempat tujuan. Proses pembayarannya biasanya bisa melalui *transfer*/ bayar di tempat.

## 2.2 HTML5

HTML5 adalah sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari *World Wide Web*, sebuah teknologi inti dari Internet. HTML5 adalah revisi kelima dari HTML dan hingga bulan Juni 2011 masih dalam pengembangan. Dimana tujuan pembuatan teknologi HTML5 ini adalah untuk memperbaiki teknologi HTML agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin [5].

## 2.3 Phonegap

PhoneGap adalah open source framework untuk membuat cross-platform native applications menggunakan teknologi *web* mulai dari HTML, CSS, dan JavaScript. Tipe dari aplikasi ini disebut sebagai hybrid application. PhoneGap diciptakan untuk mempermudah *mobile development*. PhoneGap bekerja dengan cara merubah *web application package* menjadi native application. Aplikasi yang telah dibuat akan ditampilkan dalam bentuk *web view* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan interaksi dengan aplikasi tersebut [4].

## 2.4 JavaScript

Javascript merupakan sekumpulan perintah khusus yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web* yang lebih responsif dan interaktif. JavaScript merupakan bahasa script yang dicantumkan pada sebuah halaman *web* dan dijalankan pada penjelajah *web* (*web browser*) [6]. JavaScript terutama terkenal karena penggunaannya di halaman *web* yang memberikan kemampuan tambahan pada HTML dengan mengizinkan pengekseskuan perintah di sisi *user* (penjelajah *web*), bukan di sisi server *web* [1].

## 2.5 CSS

*Cascading Style Sheet* (CSS) adalah gaya bahasa yang menggambarkan bagaimana HTML *markup* disajikan atau didesain. CSS3 adalah versi terbaru dari spesifikasi CSS. Istilah CSS3 tidak hanya mengacu fitur baru dalam CSS, tetapi tingkat ketiga dalam kemajuan spesifikasi CSS [2]. CSS3 berisi hampir semua yang termasuk dalam CSS2.1 (versi sebelumnya). CSS3 juga menambahkan fitur baru untuk membantu memecahkan beberapa masalah tanpa perlu *non-semantic markup*, *complex scripting* atau gambar tambahan [8].

## 2.6 MySQL

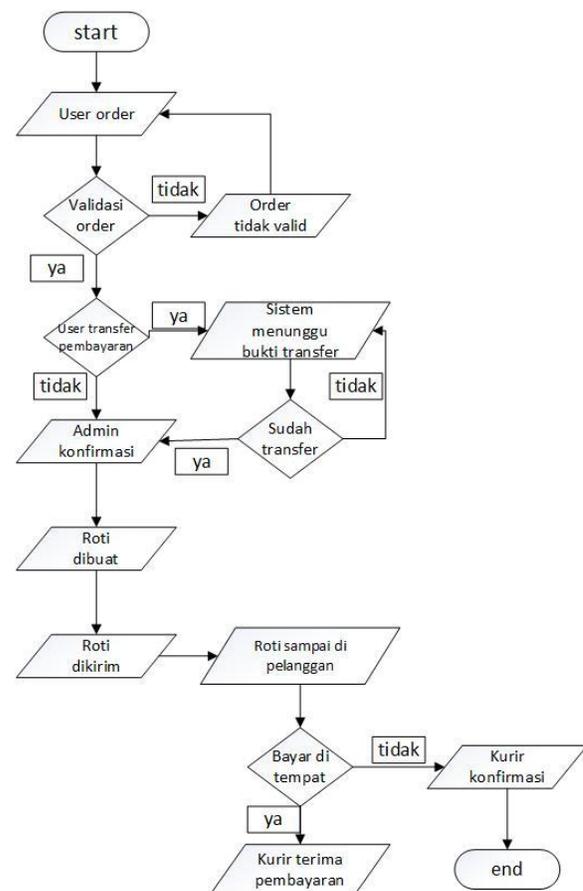
MySQL merupakan sebuah *database open-source*. MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi MySQL juga memiliki lisensi yang dapat dibeli untuk penggunaan komersial. MySQL dibuat sebagai *Database Management System* (DBMS) untuk *relational database* [3].

Pada MySQL untuk dapat membuat *database*, tabel *field-field* ataupun mengubah dan menghapus, digunakan *Structured Query Language* (SQL) [7].

## 3. ANALISA SISTEM

Perangkat lunak yang ingin dibuat adalah transaksi pesan antar atau distribusi *Delivery order* berbasis *web* sebagai *user* dan juga

responsive sehingga bisa juga digunakan melalui *mobile* untuk dimanfaatkan bagi masyarakat sekitar Surabaya untuk pemesanan roti pada toko roti Vania Bakery. Aplikasi *Delivery order* ini menolong pengguna memesan roti dengan mudah, praktis serta mengefisienkan waktu dan tenaga. Layanan ini juga menyediakan fitur-fitur yang mempermudah dan memperjelas aplikasi pemesanan roti ini antara lain *tracking area* bagi kurir yang mengirim pesanan agar mempermudah kurir dalam menentukan route pengiriman pesanan, *recent order* yang menyimpan data pemesanan tiap *user* agar *user* tersebut bisa mengetahui riwayat pesannya, fitur notifikasi sebagai tanggapan dari admin atas pesanan *user* seperti *order in processing* atau *order delivered* dimana hal tersebut juga berhubungan bahwa pesanan tidak dapat dibatalkan karena sedang diproses / sedang dikirim, fitur *report* bagi admin untuk melihat hasil penjualan tiap bulannya. Adanya aplikasi ini dapat membantu meningkatkan perekonomian perusahaan Vania Bakery dalam meningkatkan jasa pelayanan dan juga menjaring lebih banyak pelanggan. Beberapa keuntungan layanan *Delivery order* yang ditawarkan dan menjadi konsep dasar dari penyediaan layanan adalah kemudahan dalam melakukan komunikasi pemesanan, kelebihan dalam hal waktu pengiriman.



Gambar 1. Flowchart Proses Pemesanan

Flowchart pada Gambar 1 merupakan diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Flowchart ini yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Flowchart memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem *Delivery order* ini terbagi menjadi 3 pengguna, diantaranya adalah admin, user, dan kurir / karyawan.

## 4. PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas mengenai pengujian terhadap sistem yang telah dibuat. Pengujian akan dilakukan pada dua sistem dalam satu aplikasi yaitu sistem *game survival action* dan sistem *backpropagation*. Pengujian yang dilakukan dalam sistem *game* adalah interaksi karakter *player* dalam *game*, sedangkan pengujian yang dilakukan dalam sistem *backpropagation* adalah hasil *training* setelah melakukan proses perekaman gerakan *player* atau penambahan *data training set* yang baru.

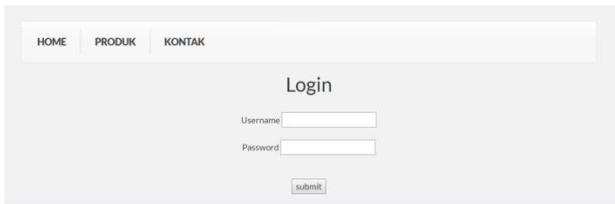
### 4.1 Implementasi Design

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai satu persatu cara kerja program beserta desainnya.

#### 4.1.1. Implementasi Pada Web

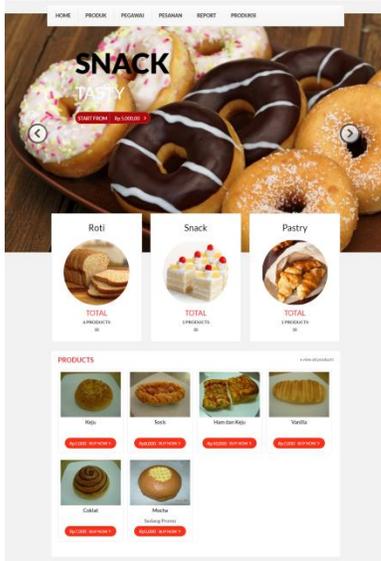
Implementasi pada bagian *website* akan menjelaskan desain dan alur dari fitur-fitur yang ada pada *website* yang digunakan oleh admin dan *user*.

*Login* adalah tahap awal untuk menentukan apakah dia admin atau *user*. Sedangkan register berguna bagi *user* yang belum pernah mendaftar di aplikasi ini untuk mendaftar sebagai *user* baru di aplikasi ini.



Gambar 2. Login

Gambar 2 adalah tampilan *login* bagi *user* dan admin, yang mengharuskan *user* dan admin untuk memasukkan *username* dan *password* untuk dapat mengakses aplikasi tersebut.



Gambar 3. Halaman Utama Admin

Gambar 3 adalah gambar tampilan utama setelah melakukan *login*, pada halaman ini juga dapat melakukan akses ke bagian-bagian lainnya seperti menuju tampilan produk untuk melakukan

*insert,update* dan *delete* pada produk, menuju pegawai untuk menambah data pegawai dan menuju halaman pesanan untuk mengkonfirmasi pesanan *user* dan lain-lain.

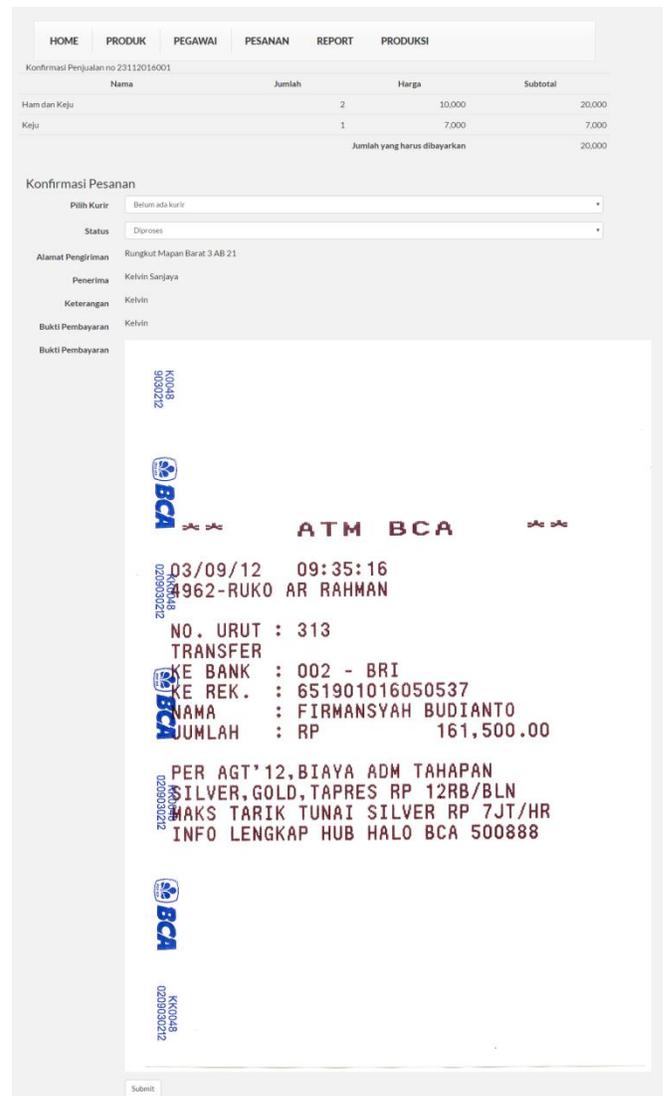
Halaman bagi admin untuk melihat pesanan dari *user* sekaligus untuk menkonfirmasi pesanan dari *user* tersebut.



No Transaksi	Total	Kurir	Pemesan	Status	Tanggal	
14112016001	51,000	kurir2	Kevin Sarjaya		2016-11-14	<a href="#">Detail</a>
20112016001	0	Belum diisi	Kevin Sarjaya	Pending	2016-11-20	<a href="#">Detail</a>
22112016001	0	Belum diisi	Kevin Sarjaya	Pending	2016-11-22	<a href="#">Detail</a>
23112016001	27,000	Belum diisi	Kevin Sarjaya	Pending	2016-11-23	<a href="#">Detail</a>

Gambar 4. Tampilan Data Pesanan

Gambar 4 adalah gambar tampilan data pesanan pada admin, disini admin dapat melihat data pesanan yang ada dan juga dapat mengkonfirmasi pesanan dengan menekan tombol detail.



Nama	Jumlah	Harga	Subtotal
Ham dan Keju	2	10,000	20,000
Keju	1	7,000	7,000
Jumlah yang harus dibayarkan			20,000

Konfirmasi Pesanan

Pilih Kurir: Belum ada kurir

Status: Diproses

Alamat Pengiriman: Rungkut Mapan Barat 3 AB 21

Penerima: Kevin Sarjaya

Keterangan: Kelvin

Bukti Pembayaran: Kelvin

Bukti Pembayaran

03/09/12 09:35:16  
962-RUKO AR RAHMAN  
NO. URUT : 313  
TRANSFER  
KE BANK : 002 - BRI  
KE REK. : 651901016050537  
NAMA : FIRMANSYAH BUDIANTO  
JUMLAH : RP 161,500.00  
PER AGT'12, BIAYA ADM TAHAPAN  
SILVER, GOLD, TAPRES RP 12RB/BLN  
MAKS TARIK TUNAI SILVER RP 7JT/HR  
INFO LENGKAP HUB HALO BCA 500888

Gambar 5. Tampilan Detail Pesanan

Gambar 5 adalah gambar tampilan detail pesanan pada admin, disini admin dapat mengkonfirmasi pesanan dari *user* dengan cara memilih kurir yang mengantar dan memberitahu status pesanan *user*.

#### 4.1.2. Implementasi pada Mobile

Implementasi pada bagian *mobile* akan menjelaskan tampilan yang ada pada *mobile* yang digunakan oleh *user* dan kurir.

*Login* pada kurir menentukan apakah dia kurir atau bukan. Karena pada aplikasi *mobile* ini hanya kurir yang bisa melakukan *login*.

**Gambar 6. Login**

Gambar 6 adalah gambar tampilan *login* kurir, disini kurir diharuskan memasukan *username* dan *password* agar dapat masuk ke aplikasi tersebut.

Daftar menu bagi *user* pada *mobile*. Pada halaman ini *user* memilih nama produk yang ada dan dapat langsung membeli produk tersebut.

**Gambar 7. Daftar Menu**

Gambar 7 menunjukkan daftar menu yang ada pada *mobile*. Dihalaman ini menunjukkan nama-nama produk yang ada, jadi *user* langsung memilih produk yang ingin dibeli setelah itu akan masuk ke halaman detail barang.

**Gambar 8. Detail Produk**

Gambar 8 menunjukkan detail produk yang ada pada *mobile*. Dihalaman ini menunjukkan keterangan produk yang ada, setelah *user* yakin akan membeli produk tersebut *user* bisa menekan tombol tambahkan ke keranjang.

Pada halaman ini *user* melihat produk-produk yang sudah dipesan dan dapat mengganti jumlah tiap produk yang dipesan.

**Gambar 9. Daftar Keranjang**

Gambar 9 merupakan halaman keranjang pada tampilan *mobile*.

Pada halaman ini *user* diharuskan memasukan data-data yang diperlukan untuk melakukan pembelian. *User* juga dapat memilih proses pembayaran melalui bayar ditempat atau transfer.

**Gambar 10. Transaksi**

Gambar 10 merupakan halaman transaksi pada *mobile*.

## 4.2 Hasil Kuisioner

Pada bagian ini akan menunjukkan hasil dari survey kuisioner yang sudah dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembuatan aplikasi ini dan juga pada bagian mana letak kekurangan aplikasi ini.

**Tabel 1. Kuisioner**

Pertanyaan	1	2	3	4	5
Tampilan atau <i>design</i> pada aplikasi				7	3
Kejelasan informasi dan fitur yang ada			1	4	5
Kelengkapan informasi			2	8	
Kemudahan menggunakan aplikasi			2	2	6
Manfaat aplikasi			1	4	5
Penilaian aplikasi secara keseluruhan			1	6	3

Tabel 1 Menjelaskan hasil penilaian dari beberapa orang mengenai aplikasi tersebut.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil survey dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Tampilan aplikasi menurut hasil pengisian kuesioner oleh responden menyatakan 70% baik dan 30% menyatakan sangat baik. Namun, untuk lebih menarik perhatian responden, diperlukan untuk mengupdate tampilan sesuai dengan *trend* yang sedang digunakan, dalam dunia teknologi dan informasi yang tentunya *user friendly*.
- Kemudian, kejelasan informasi dan fitur yang ada, menurut hasil pengisian kuesioner oleh responden menyatakan 40% baik dan 50% sangat baik. Dalam hal ini, sangat diperlukan untuk menjelaskan informasi secara rinci agar konten dalam fitur yang ada dapat diterima dengan baik.
- Poin ketiga ialah kelengkapan informasi, menurut hasil pengisian kuesioner oleh responden menunjukkan 80% adalah baik. Langkah konkrit yang dilakukan ialah lebih memperhatikan informasi dengan cara melengkapi konten yang telah ada, supaya responden nantinya memahami informasi yang tersedia dengan baik.
- Berikutnya adalah, kemudahan menggunakan aplikasi atau *user friendly*. Menurut hasil pengisian kuesioner oleh responden menunjukkan 60% sangat baik.
- Manfaat aplikasi, menurut hasil pengisian kuesioner oleh responden menyatakan 50% sangat baik dan 40% baik.
- Poin terakhir ialah penilaian aplikasi secara keseluruhan. Menurut hasil pengisian kuesioner oleh responden menunjukkan 60% baik dan 30% sangat baik. Artinya adalah responden telah memahami cara kerja dari aplikasi ini walaupun belum sepenuhnya, dan aplikasi ini dapat digunakan dengan baik sebagaimana mestinya.

### 5.2 Saran

Beberapa hal yang dapat dijadikan saran dalam proses pengembangan selanjutnya antara lain:

- Aplikasi ini dapat dikembangkan lagi untuk proses *delivery order* diluar diluar toko roti Vania Bakery.
- Cakupan areanya juga bisa diperluas supaya jangkauan *customernya* lebih besar, dan lebih banyak mendapatkan data sebagai objek *delivery order* yang baru.
- 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.
- Kelengkapan informasi yang dimuat dalam aplikasi, dapat didetailkan kembali agar informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh *user*.
- Cara kerja sistem yang ada, mungkin dapat diperbarui dengan menyesuaikan kemajuan teknologi dan informasi atau menggunakan inovasi cara kerja sistem yang lebih *user friendly*.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agung, L. 2012. Aplikasi Pemrograman Javascript untuk Halaman Web. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] Goldstein, A. 2011. HTML5 & CSS3 FOR THE REAL WORLD. Collingwood: Sitepoint Pty. Ltd.
- [3] Kristanto, Andri. 2010. Kupas tuntas PHP & MySQL. Klaten: Cable Book.
- [4] Lunny, A. 2011. PhoneGap: Beginner's Guide. Birmingham: Packt Publishing.
- [5] MacDonald, M. 2014. HTML5: The Missing Manual, 2nd Edition. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.
- [6] McFarland, D.S. 2011. Javascript and JQuery: the Missing Manual. California: O'Reilly Media.
- [7] MySQL. 2016. Top Reasons to Use MySQL. URI=<http://www.mysql.com/whymysql/topreasons.html>
- [8] Sikos, L.F. 2016. Mastering HTML5, CSS3, and XML. 2nd ed. URI=<http://www.lesliesikos.com/>