

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DI WAROENG GRILL BERBASIS WEB

Gunadi Rusydi<sup>1</sup> Irwinskyah<sup>2</sup> Mardawati<sup>3</sup> Euis Mustika P<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Sistem Informasi, AMIK Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Kota Bandar Lampung

Email: [gunadirusydi@dcc.ac.id](mailto:gunadirusydi@dcc.ac.id)<sup>1)</sup> [irwinskyah@dcc.ac.id](mailto:irwinskyah@dcc.ac.id)<sup>2)</sup> [mardawati@dcc.ac.id](mailto:mardawati@dcc.ac.id)<sup>3)</sup> [Euis@dcc.ac.id](mailto:Euis@dcc.ac.id)<sup>4)</sup>

### ABSTRAK

Sistem informasi pemesanan makanan merupakan suatu sistem yang dibuat untuk mempermudah Kegiatan proses dalam pemesanan makanan, pengelolaan menu makanan dan semua pengolahan datanya akan di atur secara terkomputerisasi. Dalam penelitian ini Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan itu dengan melakukan wawancara langsung, observasi langsung, dan studi pustaka untuk mengumpulkan informasi yang terkait dengan topik penelitian. Sistem informasi pemesanan makanan pada Waroeng Grill masih dilakukan secara manual sehingga menyebabkan penyimpanan data dalam laporan pemesanan makanan, maupun perubahan dalam daftar menu suatu waktu bisa hilang atau rusak. Sehingga membuat kinerja para karyawan menjadi terhambat dalam mengelola pesanan, menu makanan, maupun laporan hal ini menyebabkan pengelolaan nya menghabiskan waktu yang cukup lama. Untuk mengurangi adanya permasalahan tersebut, maka hasil dari penelitian ini adalah adanya program terstruktur yang dapat digunakan yaitu Sistem informasi pemesanan makanan pada Waroeng Grill.

Kata Kunci : *Extreme Programmin, pemesanan makan, php*

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar Bagi dunia teknologi informasi. Kebutuhan informasi yang efektif dan efisien sangat dibutuhkan. Seperti halnya pekerjaan dalam mengolah data, apabila terjadi ketidak teraturan dan tidak terkoordinasi dengan baik dan cepat dapat mengakibatkan sulitnya mengetahui data dan informasi secara cepat dan akurat. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi menjadikan pengolahan data menjadi mudah. Munculnya beragam aplikasi juga memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan.

Waroeng Grill didirikan pada tahun 2017 yang bergerak dalam bidang kuliner, dimana para pelanggan melakukan proses pemasakannya sendiri dengan bahan bahan yang sudah disediakan oleh pelayan. Waroeng Grill ini beralamat di Jl.Sultan Agung No. 2, Sepang jaya, Kedaton, Bandar Lampung City. Dengan karyawan yang berjumlah 6 orang. Namun dengan keberhasilan usaha yang diperolehnya Waroeng grill membuka cabang yang terletak di Jl. Suprato No. 12 (belakang SMP Kartika II Persit) Bandar Lampung.

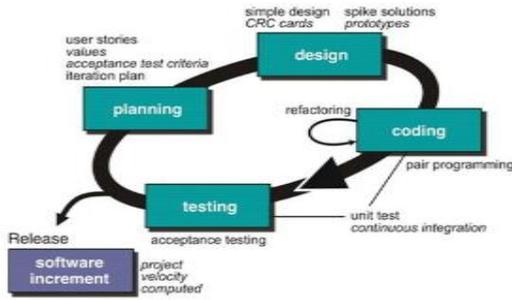
Pengolahan data yang dilakukan masih di kerjakan dengan tulis tangan sehingga sering kali terjadi kesalahan dalam pencatatan pesanan makanan atau minuman dan transaksi pembayaran selain itu pada

saat transaksi pembayaran media yang digunakan adalah kalkulator sehingga sering kali terjadi kesalahan. Ada nya kesulitan pada pembuatan laporan pemesanan makanan dan minuman sehingga menyebabkan tidak jelasnya rincian pendapatan yang di peroleh

### 1.2 Referensi

#### 1.2.1 Metode Pengembangan Sistem

*Extreme Programming* adalah suatu model yang termasuk dalam pendekatan *agile* yang diperkenalkan oleh Kent Back. Menurut penjelasannya, definisi *Extreme Programming (XP)* adalah metode pengembangan software yang cepat, efisien, beresiko rendah, fleksibel, terprediksi, scientific, dan menyenangkan. Dalam proses pengembangannya, *Extreme Programming* menganjurkan untuk mengikut sertakan seorang klien. Klien tersebut ikut berpartisipasi dalam proses build and test yang dilakukan sehingga dapat memberikan masukan dan koreksi atas pengembangan yang di lakukan. Namun, *Extreme Programming* memiliki kerangka kerja yang terbagi menjadi empat konteks aktivitas utama. Empat konteks tersebut adalah *Planning, Design, Coding* dan *Testing*. Keempat aktivitas inilah yang akan menghasilkan sebuah perangkat lunak yang didasari dengan konsep model *Extreme Programming*.



Gambar 1 Kerangka Kerja *Extreme Programming*

Tahapan penelitian dengan metode *Extreme Programming* ini yaitu :

### 1. Planning

Pada tahaan planning ini berfokus untuk mendapatkan gambaran fitur dan fungsi dari perangkat lunak yang akan dibangun. Aktivitas planning dimulai dengan membuat kumpulan gambaran atau cerita yang telah diberikan oleh klien yang akan menjadi gambaran dasar dari perangkat lunak tersebut.

### 2. Design

Aktivitas design dalam pengembangan aplikasi ini, bertujuan untuk mengatur pola logika dalam sistem. Sebuah desain aplikasi yang baik adalah desain yang dapat mengurangi ketergantungan antar setiap proses pada sebuah sistem.

### 3. Coding

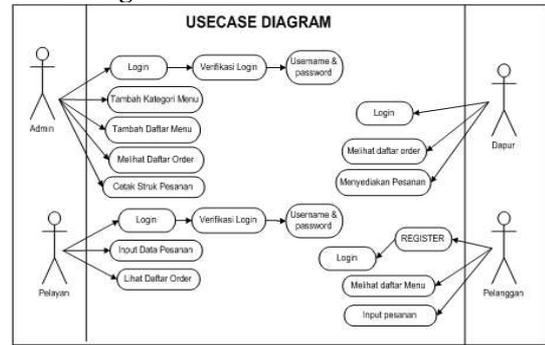
Setelah menyelesaikan gambaran dasar perangkat lunak dan menyelesaikan design untuk aplikasi secara keseluruhan, XP lebih merekomendasikan tim untuk membuat modul unit tes terlebih dahulu yang bertujuan untuk melakukan uji coba setiap cerita dan gambaran yang diberikan oleh klien.

### 4. Testing

Ada tahapan pengujian sistem penulis melakukan pengujian terhadap program yang telah di buat. Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan perangkat lunak dalam menangani kondisi yang tidak normal (mencakup kuantitas/volume) dengan tujuan untuk mempersiapkan banyak hal, dari segi sistem adalah untuk memastikan aplikasi web yang diluncurkan bisa menangani pengakses aplikasi tersebut Berikut ini adalah penjelasan dari pengujian program rekayasa sistem monitoring pelaporan hasil penjualan yang telah dikodekan melalui pengujian blackbox (blackbox testing). Pengujian blackbox (blackbox testing) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input aplikasi apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum. Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain).

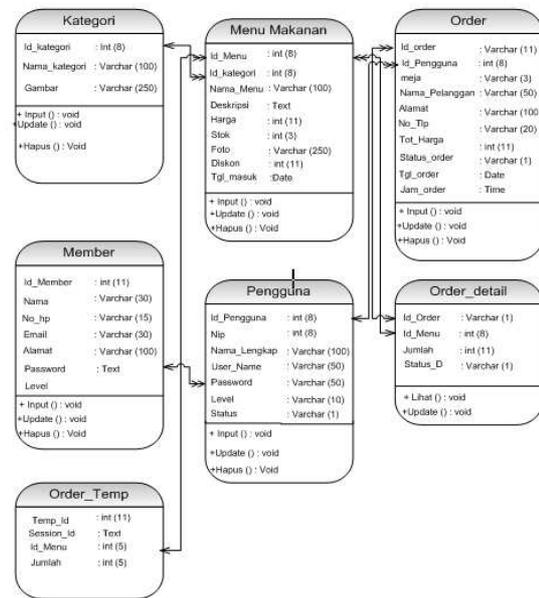
## 2 Perancangan Sistem

### 2.1 Rancangan Usecase



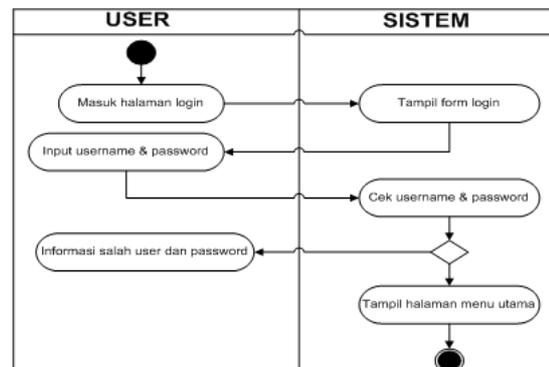
Gambar 2. Rancangan Usecase

### 2.2 Rancangan Database



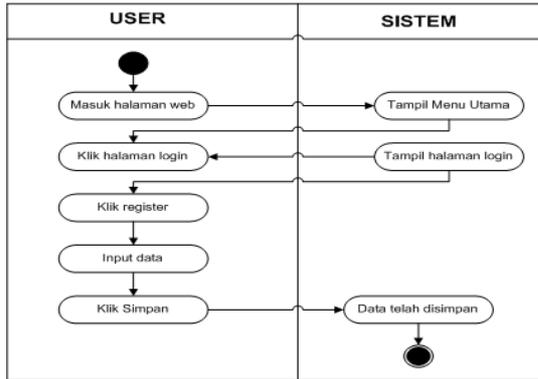
Gambar 3. Rancangan database

### 2.3 Rancangan Activity Diagram Activity Diagram User Login



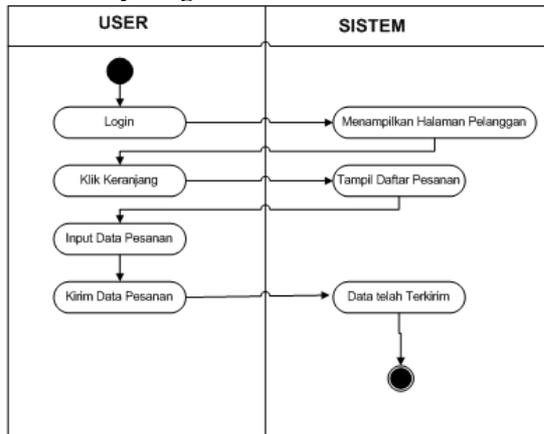
Gambar 4. Activity Diagram User Login

## 2.4 Activity Diagram Register Pelanggan



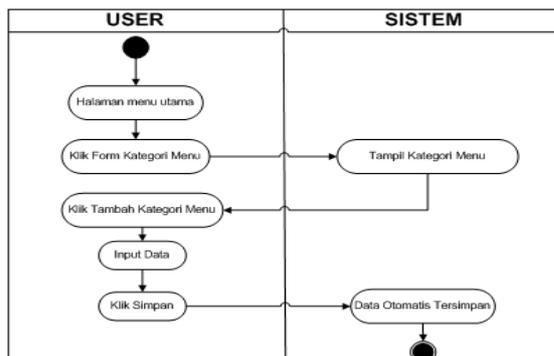
Gambar 5. Activity Diagram Register Pelanggan

## 2.5 Activity Diagram Pemesanan



Gambar 6 Activity Diagram Pemesanan

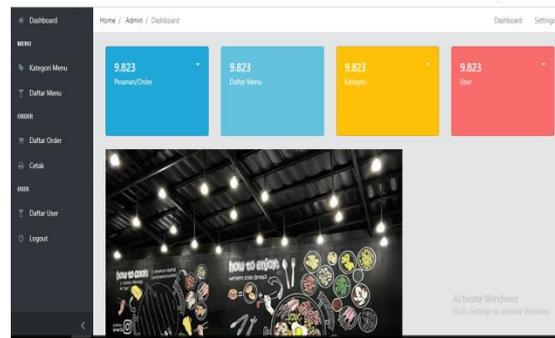
## 2.6 Activity Diagram Tambah Kategori Menu (Admin)



Gambar 7. Activity Diagram Tambah kategori menu

## 2.7 Menu Utama Admin

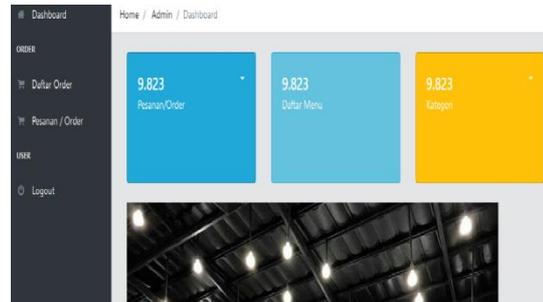
Dalam halam menu utama admin disini terdiri dari form kategori menu, daftar menu, daftar order, dan cetak Laporan.



Gambar 8. Halaman menu utama admin

## 2.8 Menu Utama Pelayan

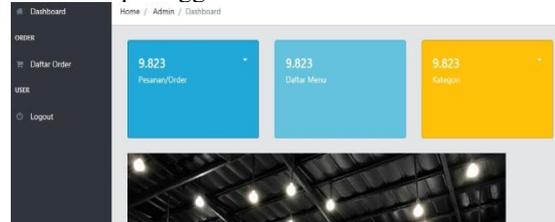
Halaman menu utama pelayan terdapat dua form yaitu Daftar Order, untuk melihat seberapa banyak pesanan yang sudah dihidang ataupun yang belum dihidangkan. Sedangkan pesanan atau order, berfungsi untuk menginput data pesanan pelanggan, yang setelah itu akan tersimpan ke database dan dapat dilihat oleh bagian dapur.



Gambar 9. Halaman menu utama pelayan

## 2.9 Menu Utama Dapur

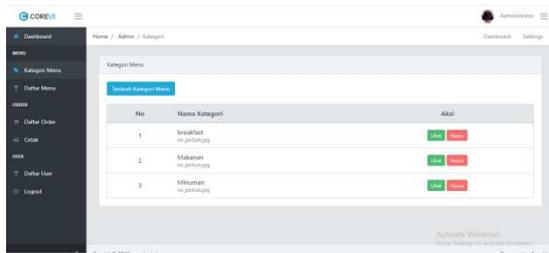
Menu utama dapur hanya memiliki satu form yaitu hanya dapat melihat orderan atau pesanan yang masuk, setelah itu bagian dapur menyiapkan bahan bahan atau pesanan yang telah di pesan untuk diantar ke pelanggan.



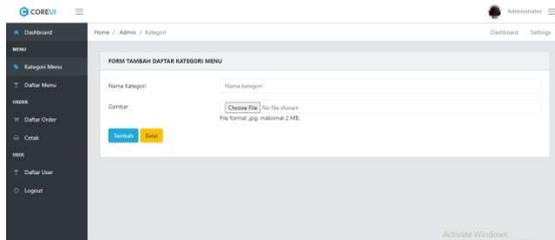
Gambar 10. Halaman Menu Utama Dapur

## 2.9 Tambah Kategori Menu (admin)

Tampilan kategori menu merupakan inputan admin untuk menambah kategori menu.



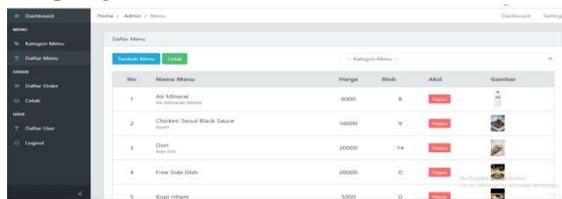
Gambar 11. Halaman kategori menu



Gambar 12. Halaman Tambah Kategori Menu

### 2.10 Tambah Daftar Menu (admin)

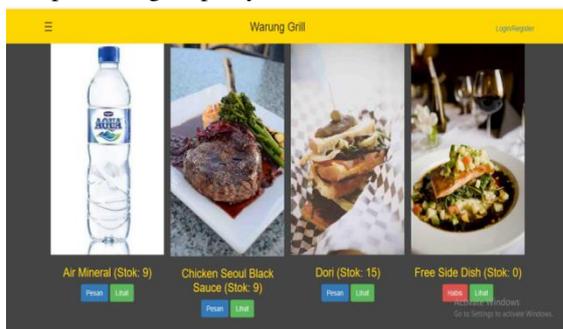
Tampilan daftar menu merupakan inputan admin untuk menambah atau mengedit daftar menu harga maupun gambar.



Gambar 13. Halaman Daftar Menu

### 2.11 Halaman Tambah Pesanan (Pelanggan)

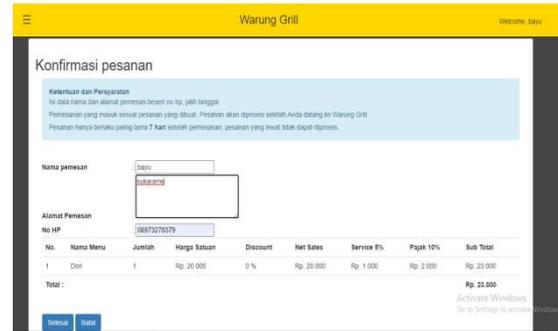
Dalam form ini berfungsi untuk menginput data pemesanan yang ingin dipesan oleh pelanggan secara online, lalu data pesanan yang terkirim akan sampai ke bagian pelayan.



Gambar 14 Halaman Menu Tambah Pesanan

### 2.12 Daftar Pesanan (Pelanggan)

Pesanan yang sudah dipesan akan tampil didalam form ini. Lalu pelanggan menginput form yang ada dibawah ini



Gambar 14. Konfirmasi Pesanan

### 2.2 Kelebihan dan Kekurangan

Didalam program yang peneliti rancang, mempunyai kelebihan sebagai berikut :

1. Dapat mempermudah memberi informasi mengenai menu pesanan dan data order
2. Website Waroeng Grill ini dapat memudahkan, dan menghemat waktu para pelanggan dalam melakukan pemesanan
3. Website Waroeng Grill ini dapat memudahkan kinerja kerja karyawan dalam melihat data, menginput menu makanan dan melihat orderan
4. Dengan adanya sistem ini data yang tersimpan aman.

Tetapi Sistem informasi pemesanan makanan ini, peneliti menemukan beberapa kekurangan yang terdapat dalam sistem ini yaitu :

1. Transaksi pemesanan belum otorasi dengan Bank
2. Tidak adanya cetak laporan pembayaran hanya terdapat cetak laporan pemesanan

### 3. Kesimpulan

Setelah dirancangny Sistem Informasi Pemesanan Makanan Di Waroeng Grill Berbasis Web ini dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem yang dirancang dapat berfungsi sesuai dengan tujuan dari rancangannya dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna yakni sebagai berikut :

1. Sistem informasi pemesanan makanan di Waroeng Grill ini dapat memudahkan pelanggan dalam mengetahui informasi menu makanan dan daftar pesanan.
2. Dapat memudahkan kinerja karyawan maupun pelanggan di Waroeng Grill.

### DAFTAR PUSTAKA

Aan Maryanto , Chandra Kesuma (2015) Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Rumah Makan Gazebo Purwokerto <http://C:/Users/Asus/Downloads/>

Anggun Desrivawany, Dedy Irfan Dan Oktaria.2015perancangan Sistem Informasi

[Pemesanan Makanan Di Kafe Berbasis Android.](http://ejournal.unp.ac.id)  
[Issn;2302,Padanghttp://Ejournal.Unp.Ac.Id](http://ejournal.unp.ac.id)

Immah Inayati, M. Nur Hidayatulloh, Made Kamisutara (2015) Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Rm Lesehan Berkah Ilaahi Gresik) <https://jurnal.narotama.ac.id/>

Novhirtamely Kahar, Reny Wahyuning Astutui, Reni (2013) Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web Pada Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/>

Rifani, Nurhalida (2015) Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Di Deneira.CateringLembang. Diplomathesis, Universitas Komputer Indonesia. <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=rea...>

Reni Rosmitalia, Yoga Irawana (2015) Sistem Pemesanan Makanan di Rumah makan Palapa Indah Berbasis Web Service. <http://eprints.radenfatah.ac.id/>