

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-ORDER DI PUJASERA KERTOSONO

Siti Faizatul Ummah, Munawarah, Moh. Anshori Aris Widya

Fakultas Teknologi Informasi Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

Correspondence Author: [sitifaizatul\\_ummah31@gmail.com](mailto:sitifaizatul_ummah31@gmail.com)

## ABSTRAK

*Business competition between coffee shops in Kertosono is very tight. So, to stand in this competition, different and unique services are needed to make it fairer. The transfer of manual to computerized systems can be an alternative way. This research was conducted at Cafe Pujasera Kota Kertosono. Researchers use interviews, observations, and literature studies as a collection of data. System design in this research is systemic and sequential. The result of observations, Cafe Pujasera still uses the conventional system. customer order was conducted by waitress which continued to the kitchen. Sales report count based on bill archives was printed by the cashier. The Solution is a self-service and paperless concept. Customer reserve the menu on the system which integrated with the cashier and kitchen. The system gives automatic notification to the kitchen to process the reserve menu. Bill and Report also can be printed directly from the system and can give the better service to the customer.*

**Keywords: Information System, Order Menu, PHP, MySQL.**

## INTISARI

*Persaingan bisnis antar kedai kopi di Kertosono sangat ketat. Jadi, untuk tetap mengikuti kompetisi ini, layanan yang berbeda dan unik dibutuhkan agar lebih sportif dalam bersaing. Pengalihan sistem manual menjadi sistem komputerisasi bisa menjadi cara alternatif. Penelitian ini dilakukan di Cafe Pujasera Kota Kertosono. Peneliti menggunakan wawancara, observasi, dan studi pustaka sebagai koleksi data. Perancangan sistem dalam penelitian ini bersifat sistemik dan berurutan. Hasil pengamatan, Cafe Pujasera masih menggunakan sistem konvensional. Pencatatan pesanan dilakukan oleh pelayan yang diteruskan ke bagian dapur. Laporan penjualan dihitung berdasarkan arsip nota yang dicetak oleh kasir. Solusi yang dapat dilakukan adalah penerapan konsep self service dan paper less. Pelanggan akan memesan menu melalui sistem yang terintegrasi dengan kasir dan dapur. Sistem secara otomatis memberikan notifikasi kepada bagian dapur untuk memproses menu yang dipesan. Laporan juga dapat dicetak secara langsung dari sistem sehingga dapat memberikan layanan yang lebih berkualitas untuk pelanggan.*

**Kata Kunci : Sistem Informasi, Pemesanan Menu, PHP, MySQL.**

## 1. Pendahuluan

Kebutuhan pangan merupakan kebutuhan primer bagi setiap orang. Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penduduk terpadat di dunia, memungkinkan untuk industri kuliner terus berkembang dan saling bersaing untuk menawarkan kemudahan dan kenyamanan kepada pelanggan. Saat ini bukan hal yang sulit untuk mencari tempat makan, mulai dari harga yang mahal sampai yang murah, dan dari tempat yang biasa sampai tempat yang mewah.

Seperti cafe Pujasera yang ada di Kertosono dengan lokasi yang *strategis* dan dengan harga menu yang *relatif* murah. Sistem pemesanan menu yang ada di cafe Pujasera masih menggunakan cara yang seperti biasa, pelanggan mencatat pesannya ke nota pemesanan menu. Pelanggan juga harus menunggu pelayan datang ke meja makanan untuk memberikan nota pemesanan dan menu makanan, terkadang sulit untuk memanggil pelayan datang ke meja makanan pelanggan yang akan memesan menu makanan. Disamping itu terjadinya kesalahan dalam hal pemesanan makanan dan minuman yang biasa terjadi kadang menjadi salah satu penyebab pengunjung menjadi kurang nyaman karena harus menunggu untuk mendapatkan makanan yang sudah lama dipesan.

Perkembangan cafe di daerah Kertosono pada periode ini mengalami perkembangan yang cukup *signifikan* karena dilihat dari ramainya pengunjung yang datang disetiap cafe baru. Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang besar bagi dunia teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi yang telah banyak digunakan saat ini adalah web. Perangkat yang saat ini umum digunakan untuk komunikasi adalah *mobile*, maka *mobile* lah yang nantinya akan digunakan untuk menyambungkan ke web aplikasi pemesanan menu dengan terkoneksi dengan internet yang ada pada cafe tersebut. Ketika pengunjung datang pelayan akan segera menuju ke meja pengunjung dengan memberitahukan cara login ke web, sehingga pengunjung bisa langsung login. Berdasarkan latar belakang masalah di yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalahnya dapat disimpulkan adalah bagaimana membangun Sistem E-Order sehingga proses pemesanan yang dilakukan lebih berkualitas.

## 2. Metodologi

### 2.1 Alat dan Bahan

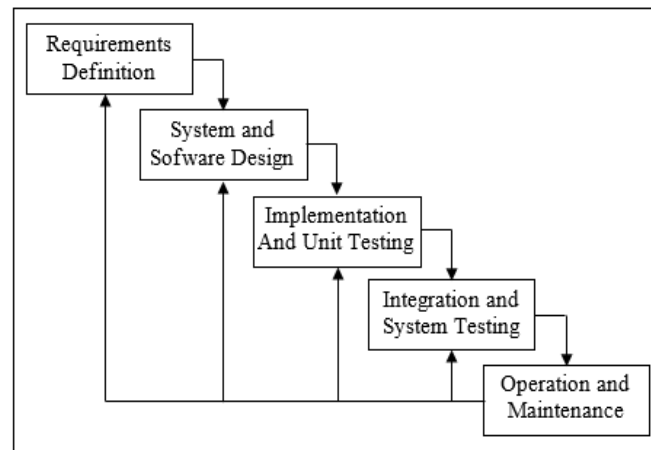
Bahan penelitian yang digunakan dalam proses penelitian ini berasal melalui wawancara pimpinan Cafe Pujasera Kertosono, karyawan, studi pustaka, jurnal, artikel dan buku pendukung.

Dalam melakukan penelitian ini, alat yang digunakan untuk keberhasilan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Perangkat Keras (Hardware)  
Laptop Acer dengan spesifikasi Prosesor AMD E1-2500 APU *with* Radeon(TM) HD Graphics 1.40 GHz, RAM 2.00 MB, Hard disk 1.45 GB usable.
- b. Perangkat Lunak (Software)  
Windows 7 Ultimate 32 bit, Bahasa Pemrograman PHP Versi 5.6.13, database MySQL, serta Browser (UC Browser, Google Chrome, Mozilla Firefox).

### 2.2 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *Waterfall* yang mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan dalam Metode *Waterfall*  
(Rosa, 2014:29-30)

### 2.3 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai metode antara lain:

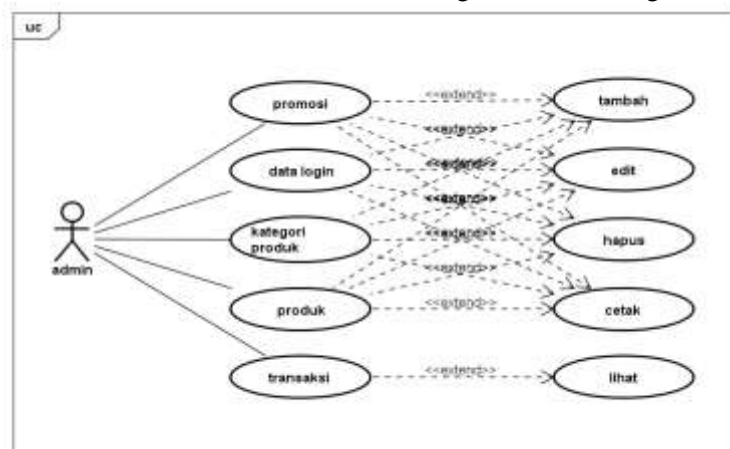
1. Studi Pustaka. Dengan mencari referensi tentang teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini.
2. Observasi. Melakukan pengamatan mengenai alur layanan, macam-macam layanan di cafe secara langsung.
3. Dokumentasi. Melakukan pengumpulan data yang berhubungan dengan penelitian ini.
4. Wawancara. Melakukan wawancara dengan narasumber yang memiliki kompetensi bidang pelayanan di cafe.

### 2.4 Alur Penelitian

Dalam perancangan proses ini, Penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem *software* yang terkait dengan objek.

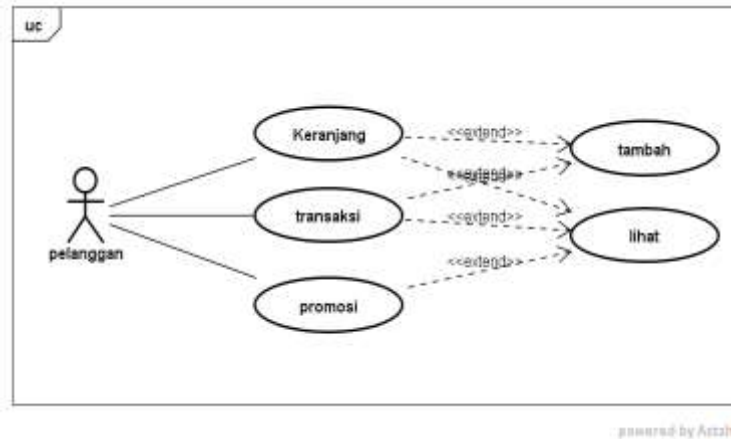
*Use Case* menangkap perilaku yang dibutuhkan dan dikehendaki dari suatu sistem yang akan dikembangkan tanpa menspesifikasikan bagaimana perilaku itu akan diimplementasikan. Dalam penelitian ini, pada dasarnya *use case* merupakan interaksi khusus antara para aktor dan sistem untuk menangkap sasaran serta kebutuhan para aktor.

Adapun *Use Case* Admin untuk menu Data Master digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Use Case* Data Admin

Serta *Use Case* untuk Pelanggan digambarkan sebagai berikut:

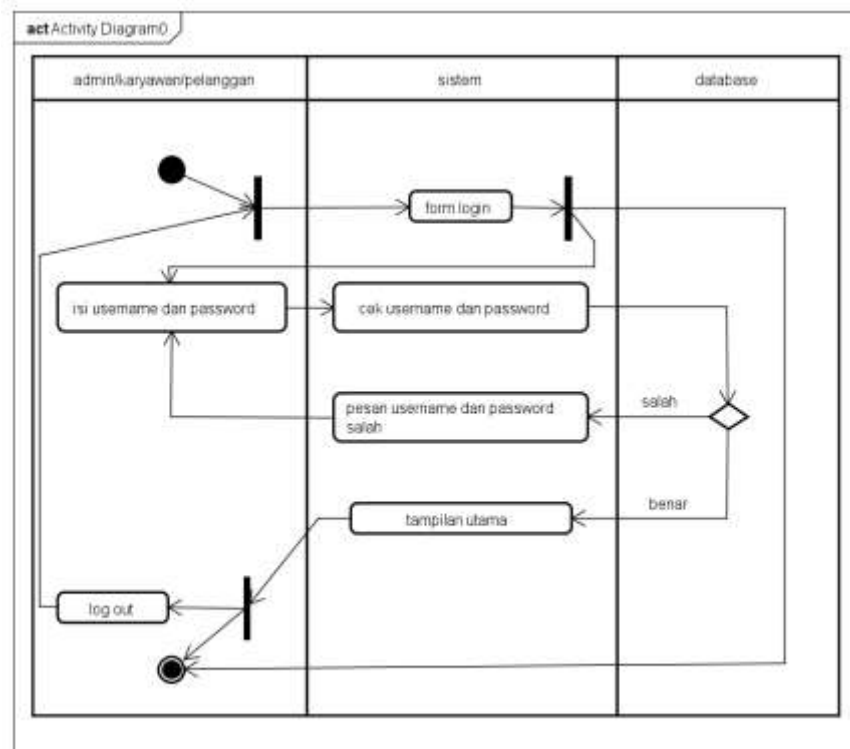


Gambar 3. *Use Case* Pelanggan

Adapun *Activity Diagram* digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari sistem. *Activity Diagram* berfungsi memodelkan alur kerja (*work flow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses. *Activity Diagram* diagram dibuat untuk menggambarkan aktivitas aktor.

1. Login

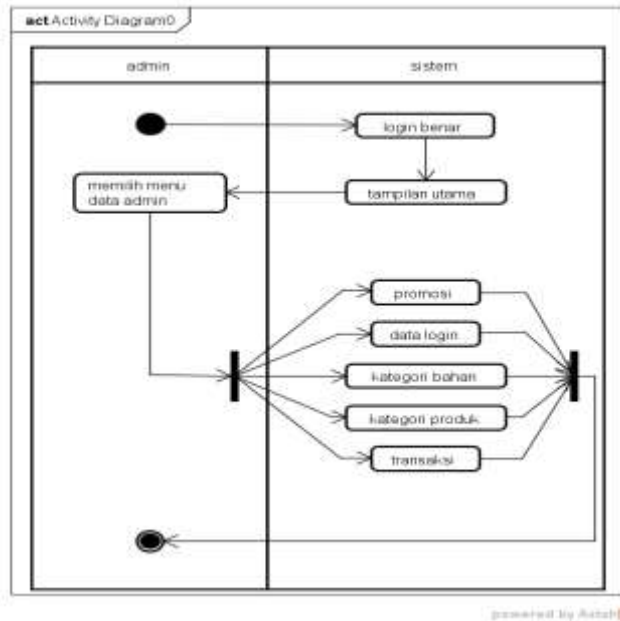
*Activity Diagram* untuk Login digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. *Activity Diagram* Login

2. Data Admin (Master)

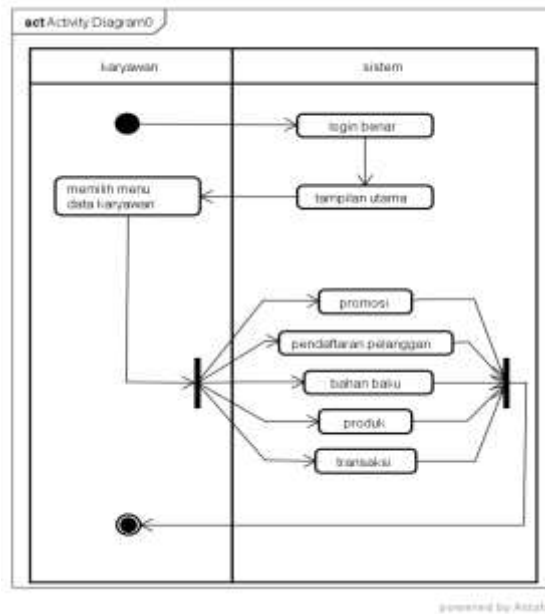
*Activity Diagram* untuk menu Data Admin digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Activity Diagram Data Admin

3. Data Karyawan

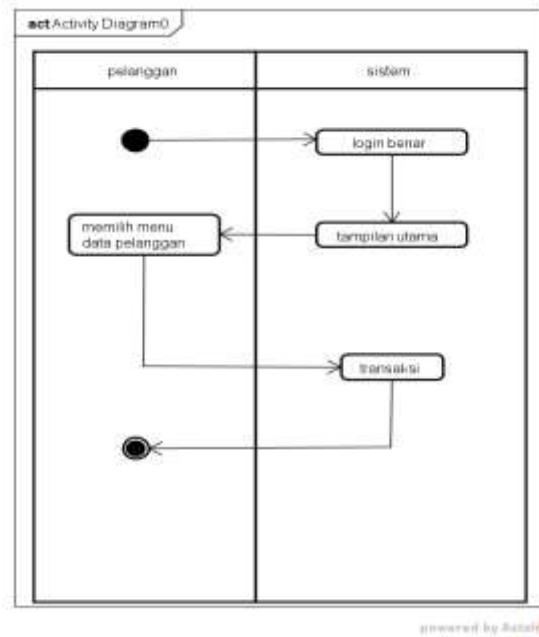
Activity Diagram untuk menu Data Karyawan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 6. Activity Diagram Data Karyawan

4. Data Pelanggan

Activity Diagram untuk menu Data Pelanggan digambarkan sebagai berikut:

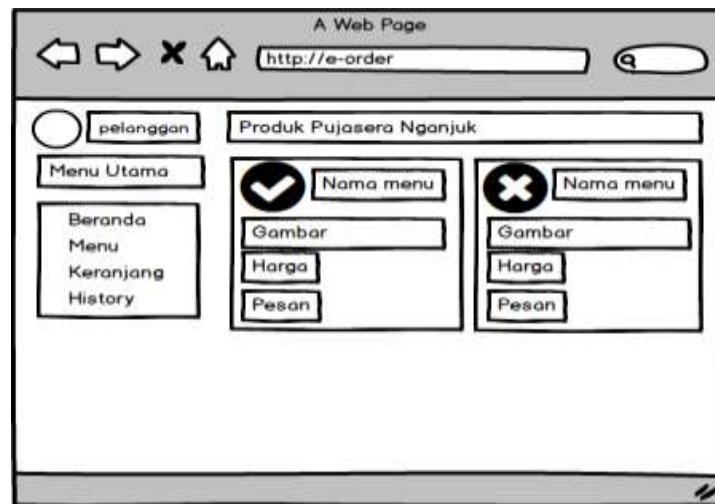


Gambar 7. Activity Diagram Data Pelanggan

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Perancangan Interface Aplikasi

Perancangan interface aplikasi Pemesanan Menu ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL. Adapun sebagian bentuk perancangan form yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :



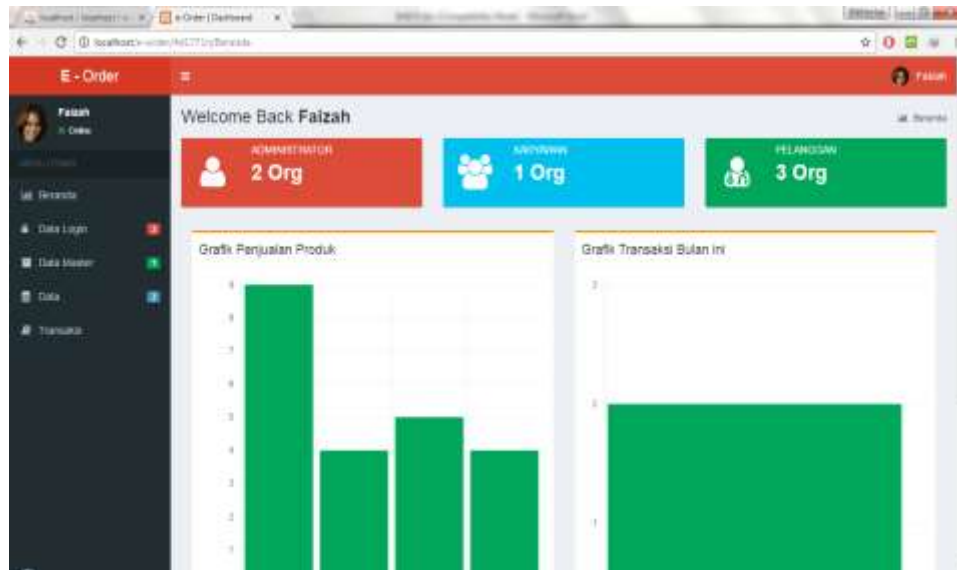
Gambar 8. Rancangan Interface Form Pesan Produk

#### 3.2 Hasil Interface Aplikasi

Setelah dilakukan perancangan interface, dilakukan pengujian untuk melihat apakah hasil perancangan dapat berjalan sesuai harapan. Adapun sebagian hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :

a) Menu Utama Admin

Menu utama Admin merupakan hasil setelah Admin berhasil login, dan juga menandakan bahwa Admin sudah memiliki hak akses untuk menjalankan aplikasi. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :



Gambar 9. Menu Utama Admin

## b) Menu Utama Pelanggan

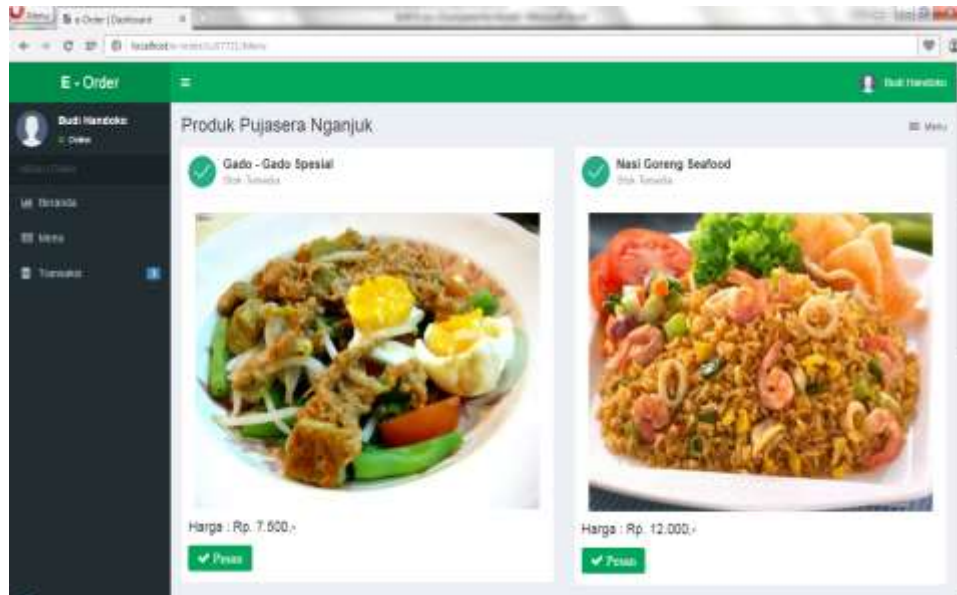
Menu utama Pelanggan merupakan hasil setelah Pelanggan berhasil login, dan juga menandakan bahwa Pelanggan sudah memiliki hak akses untuk menjalankan aplikasi. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :



Gambar 10. Menu Utama Pelanggan

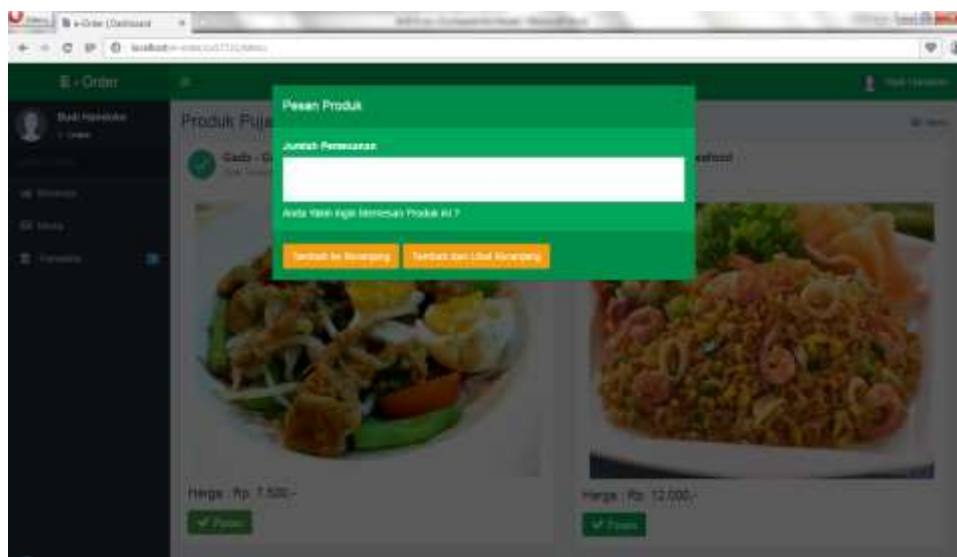
## c) Form Pemesanan

Menu ini digunakan untuk mengisi berapa jumlah pesanan menu yang diharapkan. Jika jumlah pesanan tidak di isi maka akan memunculkan notifikasi agar jumlah pesanan diisi. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :



Gambar 11. Form Pemesanan

Setelah memilih menu yang diinginkan, kemudian mengisikan jumlah pesanan yang dipesan. Kemudian menambahkan ke keranjang pembelian dan memprosesnya.



Gambar 12. Form Jumlah Pesanan

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data serta proses pembuatan aplikasi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam Rancang Bangun Sistem E-Order ini yaitu *Requirements Definition, System And Software Design, Implementation And Unit Testing, Integration And System Testing, Operation And Maintenance*.
2. Sistem E-Order dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP 5.6.13 dan menggunakan *MySQL*.
3. Sistem E-Order bertujuan untuk membantu pengelola cafe dalam pelayanan pemesanan menu kepada pelanggan.
4. Sistem E-Order memiliki database yang dapat digunakan untuk pencarian data lebih cepat dan dapat digunakan dalam pembuatan laporan tertentu.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Adelheid, A. 2015. *Cara Mudah Bikin Website dan Promosi ke SEO*. Yogyakarta: MediaKom.
- Edy, W. Ali, Z. SmitDev, C. 2013. *Buku Sakti Pemograman PHP*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Fathansyah. 2015. *Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Hutahaean, J. 2004. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- I Wayan, Suartana. 1987. *Prosedur Reservation Untuk Wisatawan Sebagai Media Pemesanan fasilitas Pariwisata*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Moehyi, S. 1992. *Penyelenggaraan Makanan Institusi dan Jasa Boga*. Jakarta: PT Bhratara Niaga Media.
- Rosa. Shalahuddin, M. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- Safaat, N. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Multiplatform*. Bandung: Informatika.