

## PERANCANGAN & IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN PADA KEDAI "KONGKOW EVERYDAY"

**Muhammad Prayogo, Jenih**

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Respati Indonesia  
Jl. Bambu Apus I No.3 Cipayung Jakarta Timur 13890  
Email :Ogoprayogo@gmail.com, jenih.urindo@yahoo.com

### ABSTRAK

Kedai "Kongkow Everyday" ini sebuah tempat untuk tempat memesan makanan, minuman, kopi, dan tempat berkumpulnya muda mudi. Kedai "Kongkow Everyday" mempunyai masalah pada cara pemesanannya masih menggunakan nota, sehingga setiap pemesanan dengan menggunakan nota akan mengeluarkan banyak kertas. Maka dari itu hasil penelitian ini akan di bangun konsep perancangan sistem informasi pemesanan makanan yang nantinya akan mempermudah pemesanan ke pelanggan dengan menggunakan tablet. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Perancangan sistem informasi pemesanan makanan ini akan di rancang dengan konsep *Entitas Realitional Diagram (ERD)* , dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan penyimpanan datanya dengan *mySql*, dijalankan dengan sistem operasi windows 7 dan windows 10 pro untuk pc. Hasil akhir dari perancangan yaitu sistem informasi pemesanan makanan pada Kedai "Kongkow Everyday". Dengan cara pemesanan dengan menggunakan tablet hasil data pesanan akan di kirim ke *chef* dan ke kasir. Implementasi sistem informasi pemesanan makanan pada Kedai "Kongkow Everyday" akan memperoleh kemudahan dalam cara pemesanan makanan.

Kata Kunci : Sistem Informasi Pemesanan Makanan, PHP, MySql.

### ABSTRACT

*The "Kongkow Everyday" store is a place to order food, drink, coffee and gathering places for young people. The "Kongkow Everyday" store has a problem with how to order it still using a note, so every order using a note will release a lot of paper. Therefore the results of this study will be built the concept of food ordering information system design that will facilitate ordering to customers by using tablets. The research approach used in this research is by using System Development Life Cycle (SDLC) with Waterfall model. The design of this food ordering information system will be designed with the concept of Entity Realitional Diagram (ERD), by using PHP programming language and data storage with mySql, run with windows 7 operating system and windows 10 pro for pc. The final result of the design is the food order information system at the "Kongkow Everyday" Store. By ordering by using the tablet result of order data will be sent to the chef and to the cashier. Implementation of the food ordering information system at the shop "Kongkow Everyday" will get ease in the way of ordering food*

*Keywords: Food Ordering Information System, PHP, MySql.*

## PENDAHULUAN

Di Kedai “Kongkow Everyday” ini sebuah tempat untuk tempat memesan makanan, minuman, kopi, dan

sekarang kedai mempunyai fungsi tambahan sebagai tempat berkumpulnya mahasiswa, karyawan kantor, dan anak-anak sekolah khususnya sekolah menengah atas, yang sehabis pulang sekolah sempat mampir ke kedai.

Pada Kedai “Kongkow Everyday” mempunyai masalah pada cara pemesanannya masih menggunakan nota, sehingga setiap pemesanan dengan menggunakan nota akan mengeluarkan banyak kertas, pelanggan akan terlalu lama untuk menunggu pesanan makanan dan minumannya, pelayan akan kesulitan ketika menanyakan pesanan menu dari pelanggan yang di catat di nota pesanan Untuk mencatat pemesanan di kedai, dan akan membuat nota tersebut menumpuk dan akan berantakan jika ingin melihat kembali pemesanan akan menyebabkan resiko hilangnya nota pemesanan yang sudah di pesan. Pelayan tidak harus datang ke dapur dan ke kasir untuk memberitahukan pesanan menu dari pelanggan, melainkan dapat di input ke dalam seperangkat tablet yang dikirim dari pelanggan ke kasir dan ke *chef*. Untuk solusinya adalah akan di buat aplikasi pemesanan makanan pada kedai tersebut. Dengan judul Perancangan Sistem Informasi & Implementasi Pemesanan Makanan Pada Kedai “Kongkow Everyday”.

### Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dapat di ambil di antaranya adalah

- Dapat memesan makanan dengan sistem informasi dengan tablet pada Kedai “Kongkow Everyday”.
- Dapat mempermudah dan mempercepat pemesanan menu makanan.
- Untuk mengirim data pesanan menu makanan dan minuman bagian kasir, dapur.

## METODE PENELITIAN

### Pendekatan Penelitian *System Development Life Cycle* ( SDLC )

Pendekatan penelitian merupakan langkah untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang terjadi dalam penelitian kemudian

mencari solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam penelitian.

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah dengan menggunakan *System Development Life Cycle* ( SDLC ). Berikut penjelasannya tentang *System Development Life Cycle*.

### Model *Waterfall*

Model *Waterfall* / SDLC air terjun sering disebut juga sekuensial linier (*sequencial linier*), atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau beberurutan dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan tahapan pendukung. Berikut penjelasan pada tahapan – tahapan sebagai berikut :

#### 1. *Analisis* ( Analisis )

Tahapan analisis digunakan oleh analisis di kedai “Kongkow Everyday” ialah. menganalisis masalah sistem, mulai dari pelanggan memesan makanan dan pelayan mencatat dinota pesanan yang pelanggan akan mencatat pesannya, setelah itu pelayan mengantarkan nota tersebut ke bagian dapur yang mengolah pesanan yang di pesan oleh pelayan, setelah pelayan memberikan informasi bahwa ada pesanan yang di pesan, kemudian *chef* akan mengolah pesanan, setelah pesanan jadi nota pesanan akan diberikan ke bagian pembayaran / kasir, setelah kasir menerima nota pesanan oleh bagian dapur, kasir akan menulis ke dalam buku pembayaran, jika belum ada sistem komputer, jika sudah di input ke dalam komputer, setelah itu pelanggan akan memanggil pelayan mengambil tagihan ke kasir, pelanggan akan membayar nota pesanan yang dipesan dan kasir memberikan tanda bukti struk pembayaran ke pada pelanggan.

#### 2. *Design* ( Desain )

Tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang di peroleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik, yang meliputi Perancangan keluaran, masukan, file.

Tahapan perancangan desain yang akan di rancang ialah, pemesanan dengan media *smartphone*, mulai dari cara desain *user* / pengguna yang akan memanfaatkan tablet dengan pemesanan makananya yang di antar

pelayan ke meja pelayan, pelayan dalam desain ini tidak perlu mengantarkan nota pesanan ke bagian dapur atau ke kasir dengan desain nanti ini semua sudah di tablet saja. Dan kasir akan menerima nota tagihan pelanggan dan pelanggan membayar di bagian kasir.

### 3. Pembuatan kode programing

Pembuatan kode programing ini dengan menggunakan Bahasa php dan MySQL yang di selarasakan dengan *bootstarp* / template untuk penyimpanan data menggunakan phpmyadmin di MySQL. Dengan beberapa tabel didalamnya.

### 4. Pengujian

Pengujian pada sistem informasi pemesanan makanan pada kedai "kongkow everyday" ini agar bisa mengetahui yang masih banyak kekurangan pada sistem informasi ini.

### 5. Pendukung (*support*)

Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak membuat perangkat lunak yang baru.

Pendukung dalam hal ini bisa di bantu dengan pemeliharaan perangkat lunak ini dengan cara mengoprasikan dengan benar oleh si pengguna ,seperti pelayan, *chef*, dan kasir.

## Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data penelitian, sebagai langkah untuk menemukan hasil atau kesimpulan dari penelitian dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan instrumen yang baik.

#### a. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan mengadakan tanya jawab dan komunikasi secara langsung dengan StafKedai "Kongkow Everyday" sehingga informasi yang didapat lebih lengkap dan akurat.

#### b. Kuesioner

sekumpulan pertanyaan tertulis dan biasanya melibatkan banyak orang. Kusioner bisa dilakukan secara tertulis (*Paper based*) atau secara elektronik. Biasanya sampel dipilih untuk mewakili populasi tersebut. Kuesioner oleh kedai "kongkow everyday", di dalam kuesioner tersebut untuk pengembangan dalam sistem pemesanan dengan tablet ini sangat di dukung dengan

baik, jika untuk kepentingan dalam operasional di kedai tersebut.

#### c. Observasi

menampilkan suatu metode dan klasifikasi standar untuk menganalisis unsur organisasi yang mempengaruhi pembuatan keputusan. Kedai "kongkow everyday" untuk observasi pemesanan menggunakan tablet sudah di perhitungkan dengan matang. Untuk dana membeli tablet, pemasangan wifi.

#### d. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati, menganalisa dan membuat desain pemecahan masalah yang diambil dari penelitian secara langsung di Kedai "Kongkow Everyday".

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Sistem Yang Sedang Berjalan

Gambaran sistem yang sedang berjalan pada kedai kongkow everyday. sebagai berikut.

Pada Kedai "Kongkow Everyday" pada pemesanannya masih menggunakan nota, pelayan mencatatat pemesanan pelayan di kedai dengan menggunakan nota, pelanggan menunggu pesanan makanan dan minumannya, pelayan memberikan nota pesanan ke chef dan bagian kasir, chef akan membuatkan menu sesuai dengan pesanan yang dipesan, kasir akan mencatat pesanan yang di pesan di buku pembayaran, pelayan akan mengantarkan pesanan yang sudah jadi kepelanggan, pelanggan akan meminta nota pembayaran, pelanggan akan membayar ke kasir yang di pesan sesuai pesannya.

### Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

Prosedur sistem yang sedang berjalan pada kedai kongkow everyday. sebagai berikut.

Kedai "Kongkow Everyday" ini sebuah tempat untuk tempat memesan makanan, minuman, kopi, dan sekarang kedai mempunyai fungsi tambahan sebagai tempat berkumpulnya mahasiswa, karyawan kantor, dan anak-anak sekolah khususnya sekolah menengah atas, yang sehabis pulang sekolah sempat mampir ke kedai.

Dengan memanfaatkan teknologismartphone yang saat ini menjadi *trend* teknologi, pelaksanaan pemesanan pelanggan menjadi lebih akurat, karna akan tersedia

fasilitas tablet pemesanan pada kedai tersebut, selain dapat menghemat kertas karena pemesanan menu di dalam media *digital*. Penelitian ini merupakan perancangan dan implementasi aplikasi untuk mempermudah dalam pemesanan. Berikut ini adalah prosedur sistem yang sedang berjalan.

- a. Mulai.
- b. Pelanggan membuka menu makanan di buku menu.
- c. Pelanggan memilih menu di buku menu.
- d. Pelayan mencatat pesanan pelanggan.
- e. Jika menu ada maka pesanan akan di buat oleh *chef*.
- f. Jika menu tidak ada makan akan menulis dan menggantinya dengan menu lain.
- g. *Chef* menerima nota pesanan ada dari pelayan.
- h. *Chef* mengolah nota pesanan ada dari pelayan.
- i. Setelah sudah mengolah nota, chef akan memberikan nota pesanan siap ke kasir.
- j. Kasir mengolah nota pesanan siap.
- k. Kasir mengeluarkan nota tagihan.
- l. Pelanggan menerima nota tagihan.
- m. Pelanggan membayar nota tagihan.

**Permasalahan Sistem Dan Solusinya**

Adapun yang menjadi masalah dalam sistem pemesanan di antara lain.

- a. Setiap penggunaan nota pada pemesanan makanan mengabiskan 10 lembar pernota setiap harinya dan itu menyebabkan borosnya nota.
- b. Pelayan tidak harus bolak balik ke dapur dan ke kasir disebabkan pelayan mesti melayani pelanggan lainnya.

Solusi atau pemecah masalah

Dibuatkannya perancangan & implementasi sistem informasi pemesanan makanan pada kedai “kongkow everyday”.

**Perancangan Sistem Usulan**

Bab ini berisikan tentang tujuan perancangan, prosedur sistem usulan, pemodelan sistem usulan, normalisasi, spesifikasi file, spesifikasi program, rancangan dokumen masukan dan keluaran,serta rancangan user interface.

**Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan merupakan untuk memenuhi memiliki tujuan untuk merancang sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi kedai tersebut yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Sistem yang dirancang tersebut juga akan memberi pengaruh besar untuk menunjang aktivitas kegiatan operasional dan dapat bersaing dengan kompetitor dan dapat informasi bagi yang menggunakannya.

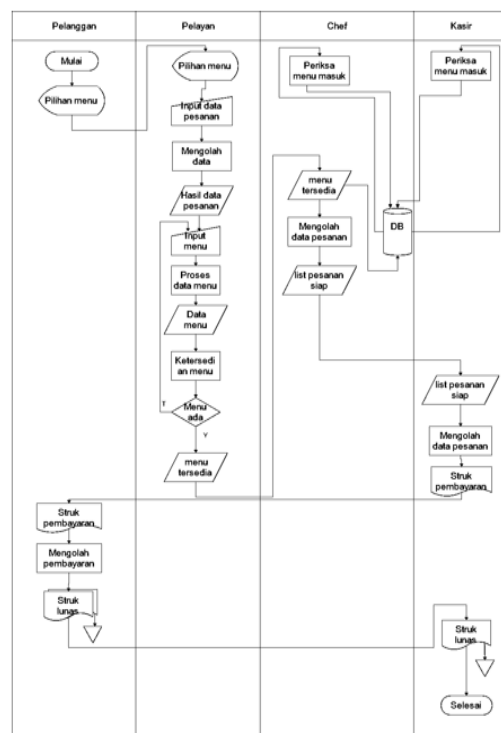
**Pemodelan Sistem Usulan**

Mempresentasikan proses bisnis sistem usulan dengan menggunakan *tool* sistem yang akan di gunakan seperti *Flow Of Document (FOD)* usulan, Diagram kontek usulan, *Data Flow Diagram (DFD)* usulan.

**Flow Of Document (FOD) Sistem Usulan**

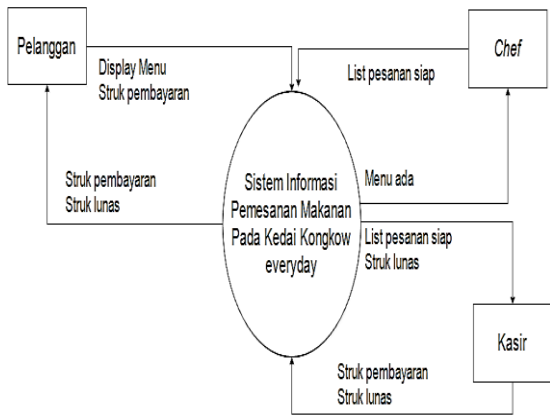
*Flow Of Document ( FOD )*Usulan .  
Terlihat pada Tabel 1 dari *Flow Of Document ( FOD )*Sistem usulan.

Tabel 1 *Flow Of Document (FOD)* Sistem Usulan



**Diagram Konteks Sistem Usulan**

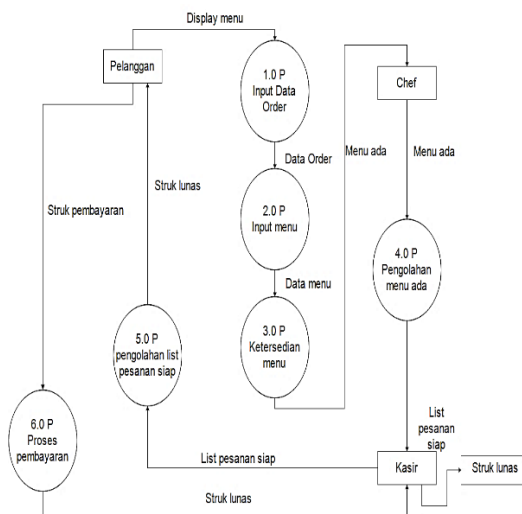
Berikut ini gambar 1 Diagram Konteks sistem usulan.



Gambar 1 Diagram Konteks Sistem Usulan

**Diagram Nol Sistem Usulan**

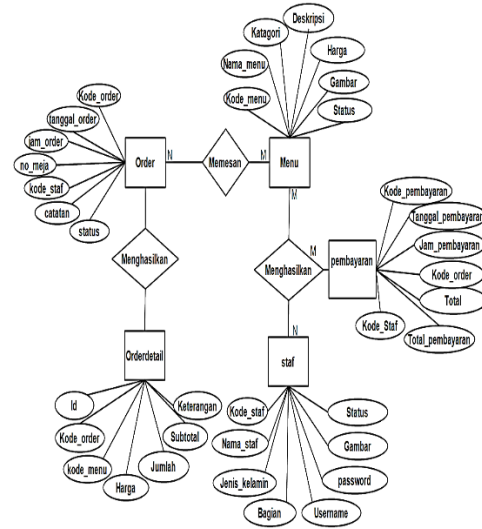
Terlihat pada gambar2 Diagram Nol Sistem Usulan.



Gambar 2 Diagram Nol Sistem Usulan

**Entity Relationship Diagram(ERD)**

ERD dari sistem aplikasi yang diusulkan . Terlihat pada Gambar 3.



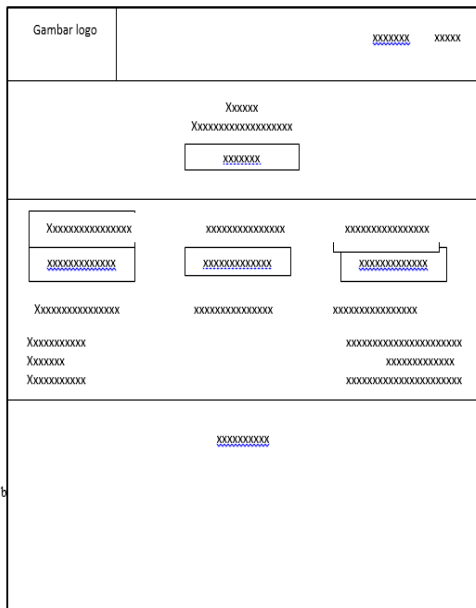
Gambar: 3 Entity Relationship Diagram

**Rancangan user interface**

Menjelaskan tentang rancangan konseptual dari tampilan layar login tampilan menu home, layar menu makanan , layar menu minuman,layar order, menu input meja, menu input orderan, menu orderan Di Monitor chef, menu pesanan yang di pesan pelanggan, menu pesanan matang, daftar list pesanan untuk kasir, menulayar pembayaran, struk pada monitor kasir, yang akan di usulkan. Berikut rancangan tampilan layar tersebut pada gambar berikut

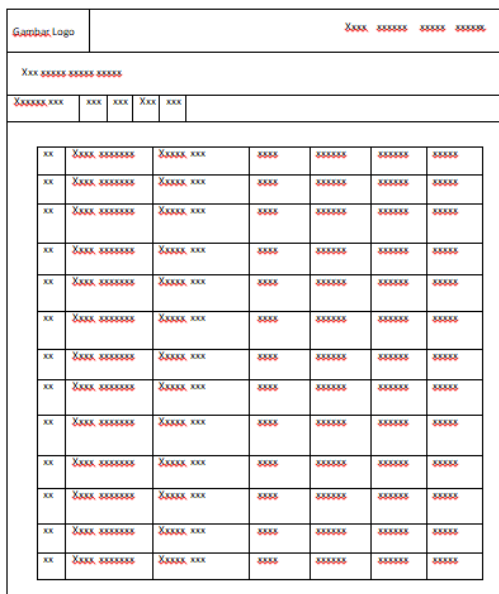
a. Tampilan Layar Halaman Home

Merupakan tampilan dimana awal pertaman menu halaman tersedia. Berikut desain tampilan layar home tersebut pada gambar Gambar 4



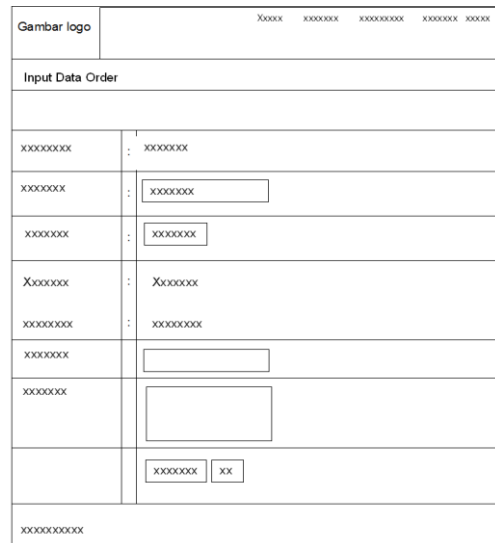
Gambar 4 Tampilan Layar Halaman Home

b. Desain Tampilan Layar Menu Makanan Merupakan desain layar menu makanan untuk melihat menu makanan yang tersedia di kedai tersebut. Berikut desain tampilan layar Menu makanan tersebut pada gambar 5



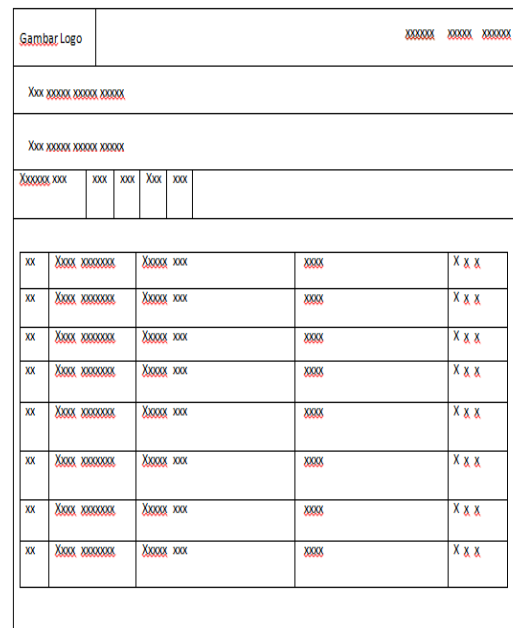
Gambar 5 Desain Tampilan Layar Menu Makanan

c. Tampilan Menu Input meja. Merupakan menu pelayan menginput no meja. Terlihat pada gambar 6



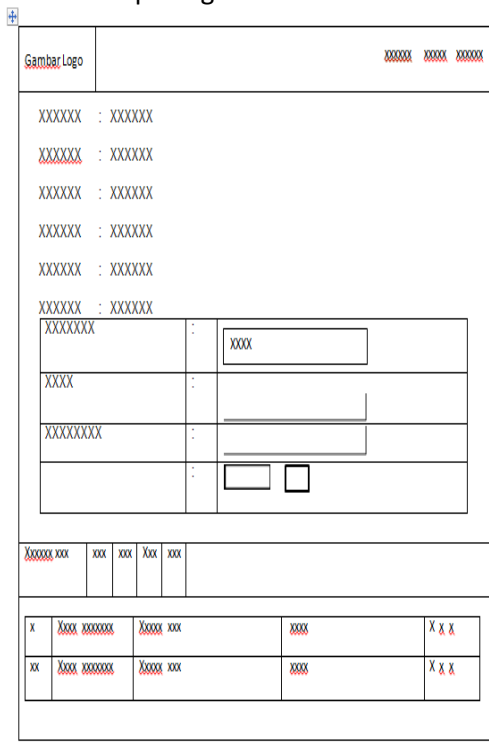
Gambar 6 Tampilan Halaman Fisik Menu Input No meja

d. No meja sudah di input, Pelayan langsung menginput data menu makanan. Terlihat Pada gambar 7



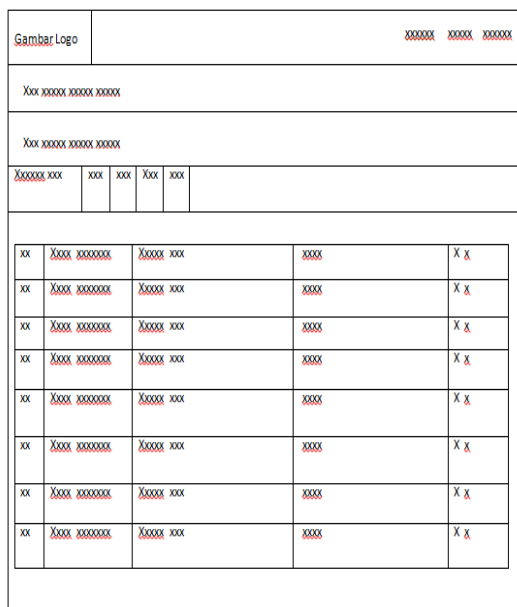
Gambar 7 Tampilan Halaman Fisik Menu Input Orderan

e. Pelayan menginput pesanan pelanggan. Terlihat pada gambar 8



Gambar 8 Tampilan Halaman Fisik Menu Orderan

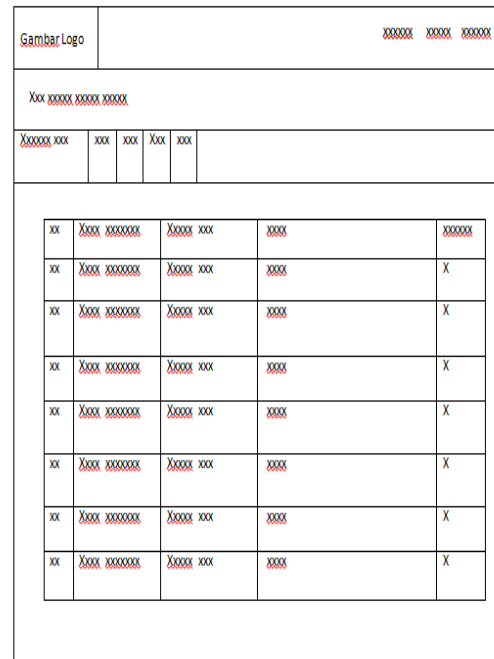
f. Tampilan orderan pelanggan akan terlihat pada monitor chef. Terlihat pada gambar 9



Gambar 9 Tampilan Halaman Fisik Menu Orderan Terlihat Di Monitor Chef

g. Desain Tampilan Halaman Menu Pesanan Matang Merupakan Setelah pesanan matang dan chef mengetahui berapa jumlah harga

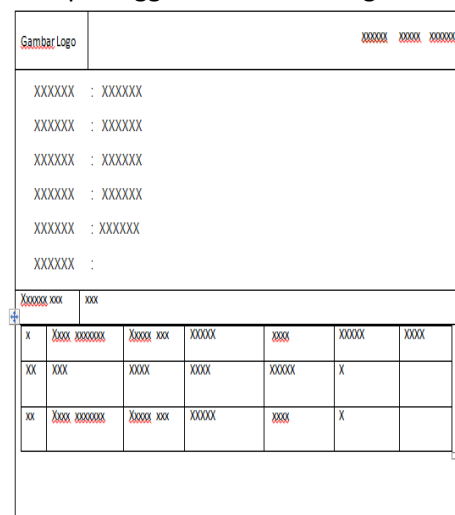
makanannya. Berikut desain tampilan halaman menu pesanan matang tersebut pada gambar 10



Gambar 10 Tampilan Halaman Menu Pesanan Matang

h. Desain Tampilan Halaman Daftar List Pesanan Untuk Kasir

Setelah pelayan memberikan info bahwa ada orderan pesanan, maka kasir akan mengecek daftar pembayaran n yang sudah di pesan oleh pelanggan. Berikut Pada gambar 11



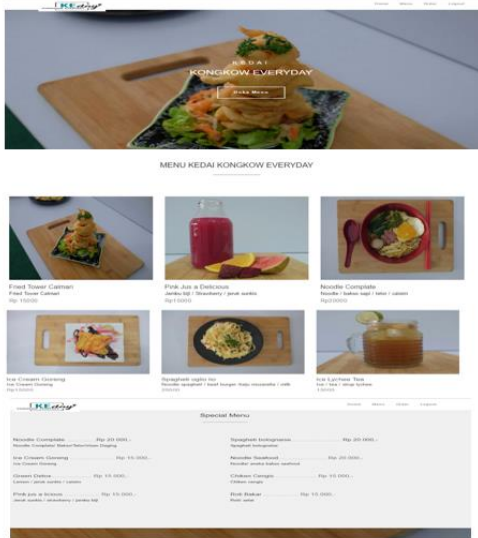
Gambar 11 Desain Tampilan Halaman Daftar List Pesanan Untuk Kasir

**IMPLEMENTASI SISTEM**

**Tampilan Aplikasi( user interface )**

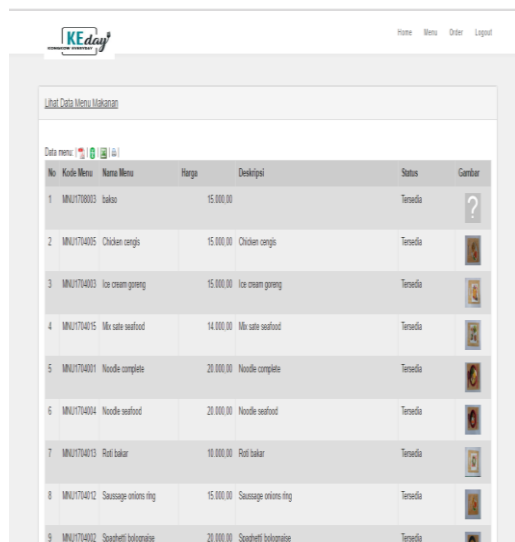
Ketika aplikasi dijalankan maka akan tampil beberapa menu diantaranya :

- a. Apabila sudah ada yang pesan makanan maka si pelayan tersebut akan memberikan tablet ke pelanggan agar bisa memilih menu makanan, Dapat di lihat pada gambar 12



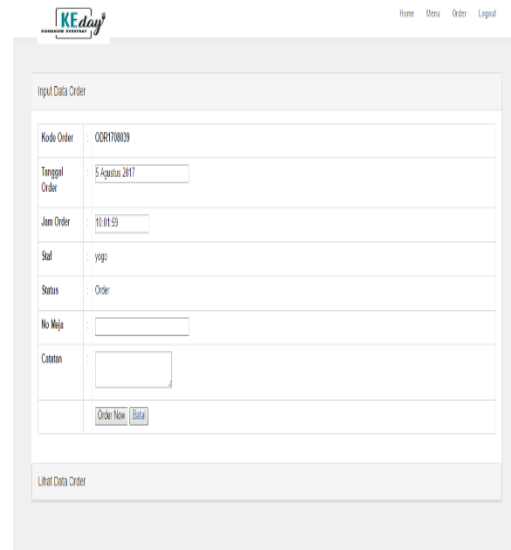
Gambar 12 Tampilan Halaman Home

- b. Pelanggan bisa memilih dan melihat daftar menu makanan dan Dapat di lihat pada gambar 13



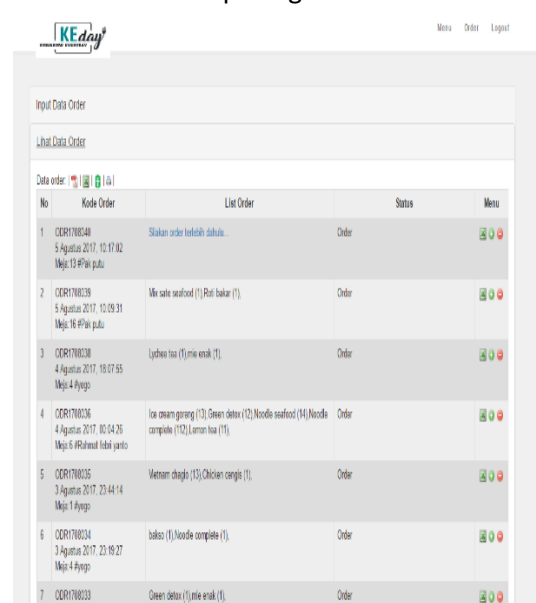
Gambar 13 Tampilan Halaman Fisik Daftar Menu makanan

- c. Setelah pelanggan sudah memilih menu Input No Meja, pelayan akan mulai order pesanan menu makanan yang dipesan oleh pelanggan. Terlihat pada gambar 14



Gambar 14 Tampilan Halaman Fisik Menu Input No Meja

- d. Data meja sudah di input, pelayan langsung menginput data menu makanan. Terlihat pada gambar 15



Gambar 15 Tampilan Halaman Fisik Menu Input Orderan

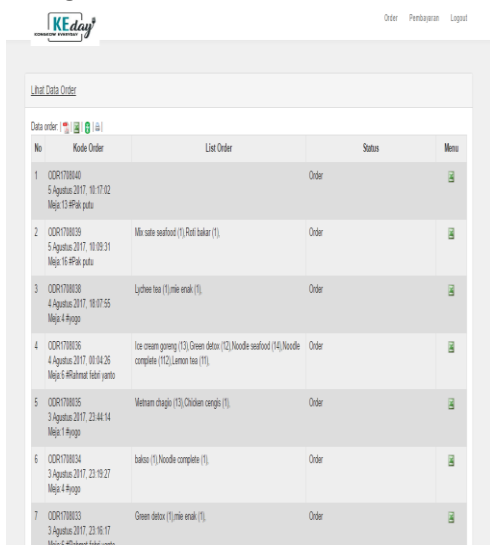


e. Orderan pelanggan akan terlihat pada monitor *chef* . Terlihat pada gambar 16



Gambar 16 Tampilan Halaman Fisik Menu orderan terlihat di monitor *Chef*

f. Akan terlihat pada monitor kasir list pesanan yang dipesan oleh pelanggan. Terlihat pada gambar 17



Gambar 17 Tampilan Fisik monitor kasir list pesanan yang dipesan oleh pelanggan.

g. Tampilan List makanan yang ingin dibayar pada Monitor Kasir . Terlihat pada gambar 18



Gambar 18 Tampilan Fisik List makanan yang ingin dibayar pada Monitor Kasir

**SIMPULAN**

Setelah melakukan penelitian dan hasil analisis dari permasalahan yang terdapat pada Kedai “Kongkow Everyday”. Maka akan dapat di simpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi pemesanan makanan ini bisa mengurangi penggunaan kertas pada pemesanan makanan dan minuman serta lebih cepat dan efisien dalam pelayanan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Al bahra bin ladjamudin, 2005. *Analisis Sistem Informasi dan Desain Sistem Informasi*. Graha ilmu, Yogyakarta

Budi raharjo, Imam heryanto, E. Rosdiana K, 2014. *Pemrograman WEB (HTML,PHP,MySQL)*. Modula, Bandung.

Hanif Alfatta, 2007. *Analisis dan perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. CV ANDI OFFSET ( penerbit andi ), Yogyakarta.

Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA, 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi pendekatan tekstruktur*, CV ANDI OFFSET ( penerbit andi ), Yogyakarta.

Kendall dan kendall, 2014. *Analisis dan Perancangan Sistem*, PT.Indeks Kelompok gramedia. Jakarta.

Tata Sutabri, 2012. *Analisis Sistem Informasi*. CV ANDI OFFSET ( penerbit andi ), Yogyakarta.