
APLIKASI MAKANAN SIAP SAJI PADA WARUNG KARANG ANYAR SOLO BERBASIS WEB

**Sondang¹
Yuniar Andi Astuti²**

Manajemen Informatika, Politeknik Unggul LP3M

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk membangun aplikasi penjualan makanan dan minuman berbasis web pada warung makanan dan minuman cepat saji karang anyar solo. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk membangun aplikasi yang dapat menyediakan laporan penjualan pada warung makanan dan minuman cepat saji karang anyar solo. Permasalahan pada warung makanan dan minuman cepat saji karang anyar solo selama ini mengalami permasalahan karena sistem masih manual. Karenanya dibangun sistem yang dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Metode yang digunakan untuk merancang penjualan online adalah metode observasi, metode pustaka, implementasi sistem, analisis sistem, dan perancangan sistem. Program ini dibuat dengan PHP dan Mysql sebagai database. Dengan adanya perancangan sistem penjualan yang cepat, praktis dan memuaskan masyarakat.

Kata kunci: Penjualan, warung makanan, Perancangan, Sistem, Website

PENDAHULUAN

Teknologi jaringan komputer yang dapat menghubungkan hampir semua komputer di dunia, memungkinkan pertukaran informasi secara cepat dan tepat, tanpa memperhatikan jarak atau jangkauan maupun biaya yang sudah semakin terjangkau, sehingga teknologi ini akan sangat membantu proses pengolahan data yang salah satu aplikasinya adalah media *website*.

Warung Karang Anyar Solo berdiri dengan konsep yang cukup memikat. Kekayaan budaya nusantara terlihat jelas menghiasi tiap sudut Warung Karang Anyar Solo. Warung ini menawarkan makanan-makanan khas Indonesia. Menu-menu yang disajikan sangat beragam dan lezat karena diramu dan disajikan secara apik oleh juru masak yang handal dan berpengalaman. Nasi Timbel, Nasi Bakar, Gado-gado, Ikan Gurami Bakar, hingga Es Cendol adalah beberapa menu yang patut di cicipi oleh para pengunjung. Warung Karang Anyar Solo memiliki fasilitas seperti Hall, 2 unit ruang Rapat, , *Wi-Fi*, *air-conditioner*, dan *sound*

system tersedia sebagai pelengkap fasilitas di Warung Karang Anyar Solo. Dari banyaknya keunggulan tersebut, Warung Karang Anyar Solo hanya diketahui oleh sedikit elemen masyarakat, di karenakan Warung Karang Anyar Solo masih menggunakan sistem manual dalam hal mempromosikan warung tersebut seperti dengan menyebarkan brosur, membuat spanduk, dan memasang papan reklame. Tentunya dengan sistem ini hanya sedikit orang yang mengetahui kelebihan Warung tersebut dan seorang marketing yang bekerja sebagai tenaga pemasaran akan merasa kewalahan dalam hal mempromosikan kelebihan (keunggulan) Warung tersebut.

Dari permasalahan yang penulis utarakan diatas, maka penulis mengangkat sebuah judul :”**Aplikasi Makanan Siap Saji Pada Warung Karang Anyar Solo Berbasis Web**”. Penulis akan mencoba merancang dan membuat sebuah *website* pada Warung Karang Anyar Solo dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis *Web* dan menggunakan *MySQL* sebagai *database*-nya sehingga diharapkan akan memudahkan masyarakat untuk dapat mengenal lebih jauh lagi mengenai Warung Karang Anyar Solo.

Perumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membuat suatu system informasi berbasis *web* yang bisa terlihat indah, menarik, dan bisa diminati oleh para pengunjung *website*.
2. Bagaimana merancang dan membuat suatu sistem informasi yang dapat memudahkan banyak pihak yang ingin mengetahui informasi tentang Warung Karang Anyar Solo.
3. Bagaimana merancang dan membuat suatu sistem informasi untuk mempermudah pekerjaan bagian *marketing* sehingga dapat terlaksana dengan lebih cepat, efektif dan ekonomis .

LANDASAN TEORI

Pengertian Perancangan

Perancangan menurut Kusri (2014:120) “perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan analisa sistem”.

Pengertian perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2015:89) adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang

dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik.

Menurut Bentley dan Whitten (2017:160) melalui buku yang berjudul “*system analysis and design for the global enterprise*” juga menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah teknik pemecahan masalah dengan melengkapi komponen-komponen kecil menjadi kesatuan komponen sistem kembali ke sistem yang lengkap. Teknik ini diharapkan dapat menghasilkan sistem yang lebih baik.

Perancangan adalah suatu jaringan kerja yang saling berhubungan untuk menentukan bagaimana suatu sistem menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan.

Kenneth dan Jane (2013:12) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah kegiatan merancang detil dan rincian dari sistem yang akan dibuat sehingga sistem tersebut sesuai dengan requirement yang sudah ditetapkan dalam tahap analisa sistem. Lebih lanjut O’Brien dan Marakas (2009:639) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan *user interface*, data dan aktivitas proses.

Prinsip Perancangan

Proses perancangan aplikasi merupakan serangkaian kegiatan dan hasil yang berhubungan dengan aplikasi, yang bertujuan untuk menghasilkan suatu aplikasi yang nyata. Adapun prinsip dalam perancangan, yaitu:

1. Hasil perancangan harus konsisten dengan hasil analisisnya.
2. Perancangan harus memperkecil perbedaan antara perangkat lunak yang dihasilkan dengan problem nyatanya.
3. Perancangan harus dapat mengakomodasi perubahan.
4. Perancangan harus memperkecil kesalahan konseptual.

2.3. Pengertian Aplikasi

Program aplikasi pada komputer merupakan perangkat lunak siap pakai yang nantinya akan digunakan untuk membantu melaksanakan pekerjaan penggunanya,

dalam sebuah komputer aplikasi ini disiapkan sesuai kebutuhannya masing-masing “. (Jogiyanto HM, 2013 : 15).

“Program aplikasi adalah perangkat (program) yang berisi berbagai fasilitas maupun kemampuan tertentu yang dapat menghasilkan keluaran (output), yang sesuai dengan kebutuhan dengan cara mengoperasikan melalui sistem operasi yang disediakan”. (Abu Afif, 2014 : 36).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Adapun metode penelitian yang penulis terapkan untuk menyelesaikan permasalahan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Metode wawancara (*interview*)

Kegiatan ini dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab atau wawancara langsung kepada Direksi Restoran maupun Manager atau staf personalia Warung Makan.

2. Metode Riset Pustaka

Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan keterangan dengan cara membaca buku yang terdapat pada perpustakaan, toko, buku, ataupun sumber – sumber lainnya yang bersifat teoritis yang berkaitan dengan *objektif* penelitian yang disusun.

PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Sistem Yang Diusulkan

Berikut adalah sistem informasi pemesanan yang diusulkan pada karang anyar solo :

1. Pelanggan *browsing* ke halaman *website* pemesanan makanan dan minuman yang ada pada website warung karang anyar solo.
2. Pelanggan memilih makanan dan minuman yang ingin dipesan.
3. Pelanggan mengisi data diri sesuai dengan form isian yang telah ditentukan.
4. Admin melakukan verifikasi data pemesan.
5. Admin akan memeriksa data pembayaran yang telah dikirim Pelanggan.

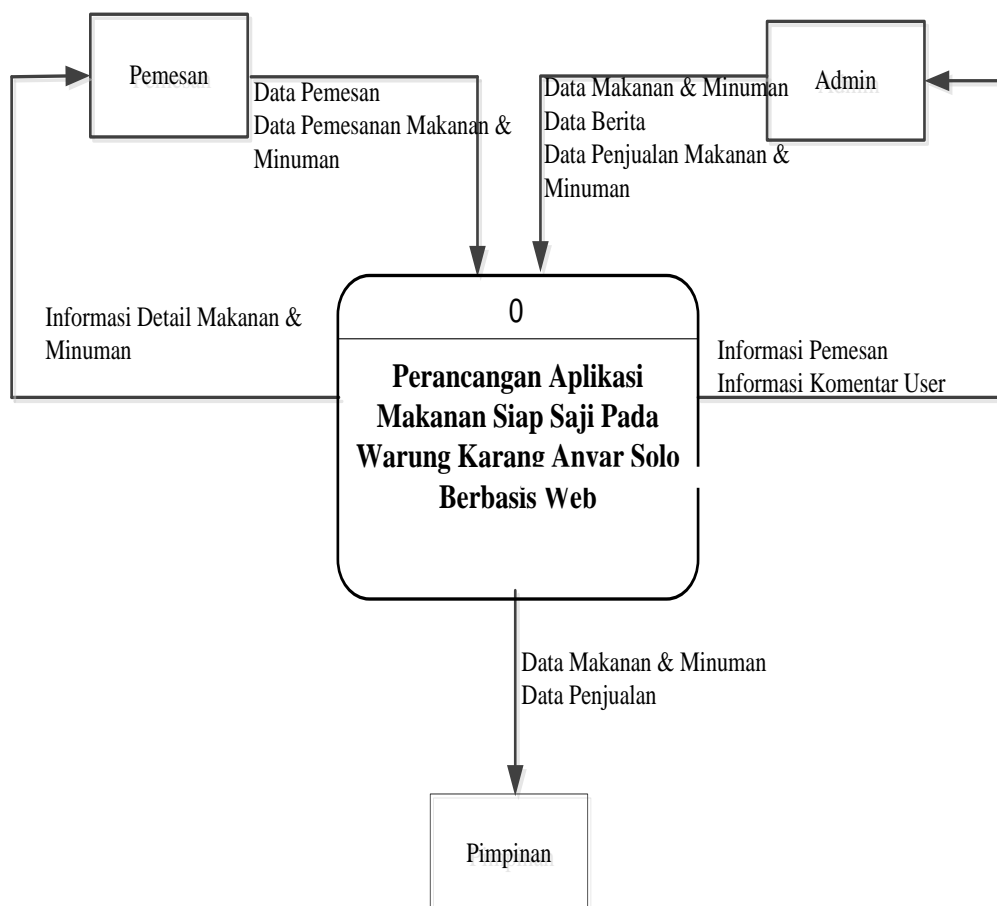
6. Jika pembayaran lunas maka admin akan merubah status menjadi sudah bayar dan segera mengirimkan makanan dan minuman yang telah dipesan oleh Pelanggan.

Perancangan Sistem

Perancangan adalah langkah pertama dalam pembuatan website pemesanan makanan dan minuman pada warung karang anyar solo.

Pada fase ini elemen-elemen dari model analisa dikonversikan. Dengan menggunakan satu dari sejumlah metode perancangan, fase perancangan akan menghasilkan perancangan DFD (Data Flow Diagram), Database, Relasi Database, Perancangan Antarmuka, Desain, Flowchart sampai ke pembuatan program.

4.1.1 Context Diagram

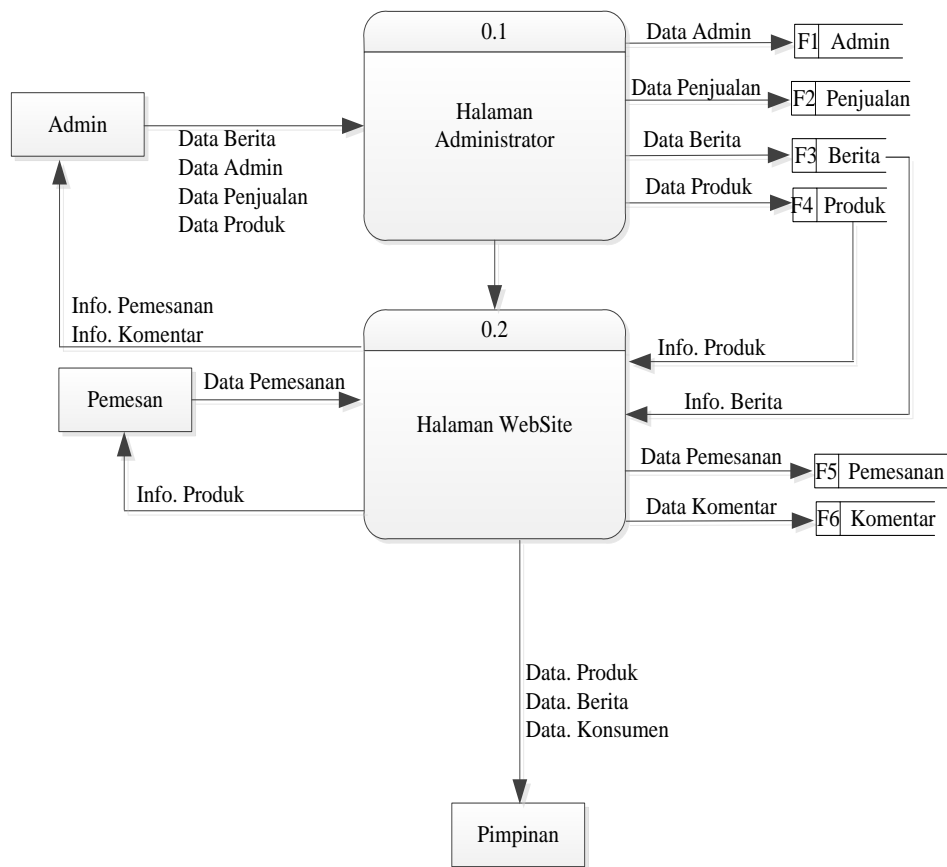


Gambar 4.1 Context Diagram

Keterangan Gambar :

Pemesan melihat detail produk yang akan dipesan lalu pemesan melakukan registrasi untuk melakukan pemesanan pada *website*. Seorang admin melakukan penginputan data baik data produk, berita, maupun melihat pemesanan yang dilakukan pemesan pada *website*. Pengunjung dapat melihat produk yang ditawarkan dan dapat memberikan komentar baik kritik maupun saran.

4.1.2 Data Flow Diagram Level Nol (0)



Gambar 4.2 Data Flow Diagram Level Nol (0)

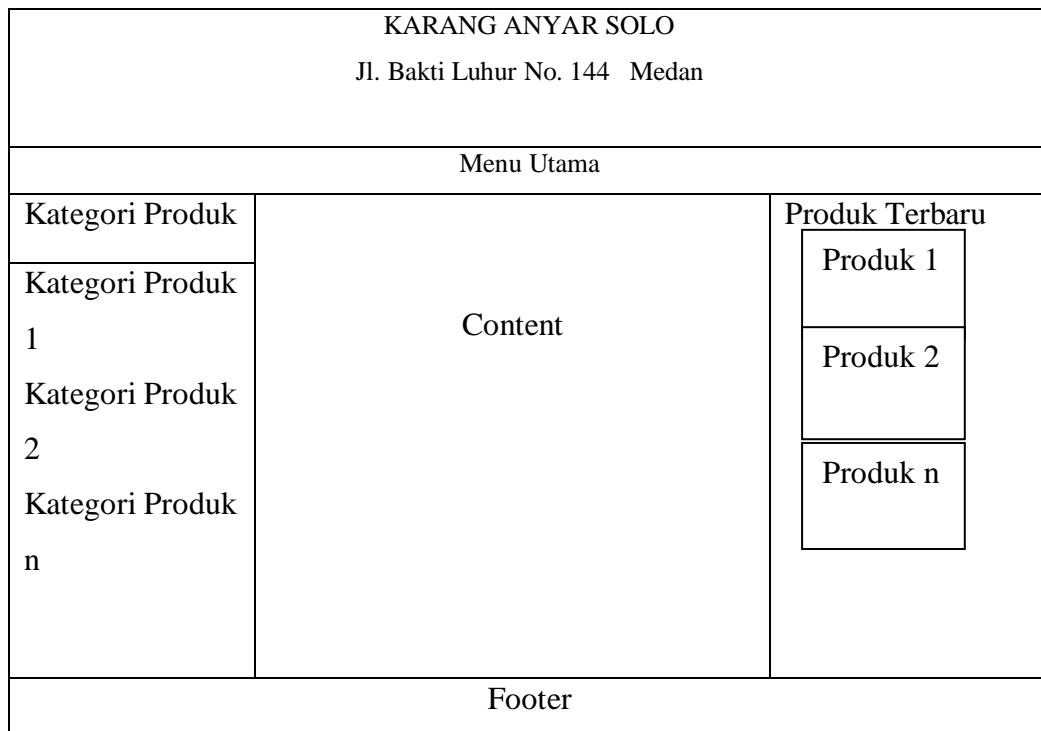
Keterangan Gambar :

Seorang admin bertugas untuk melakukan pengimputan data, baik itu berita, penjualan, data produk kemudian menyimpannya ke *database website*. Setelah dilakukan penyimpanan ke data base maka website akan menampilkan data yang telah diinput oleh administrator. Pemesan dan pengunjung yang melakukan

pemesanan maupun yang memberikan komentarnya maka data-data tersebut akan terseimpan kehalam administrator. Kemudian administrator akan menampilkan kembali komentar kritik dan saran ke halaman *website*

Perancangan Halaman Utama

Perancangan halaman utama adalah langkah pertama dalam *website* pemesanan makanan dan minuman pada warung karang anyar solo.



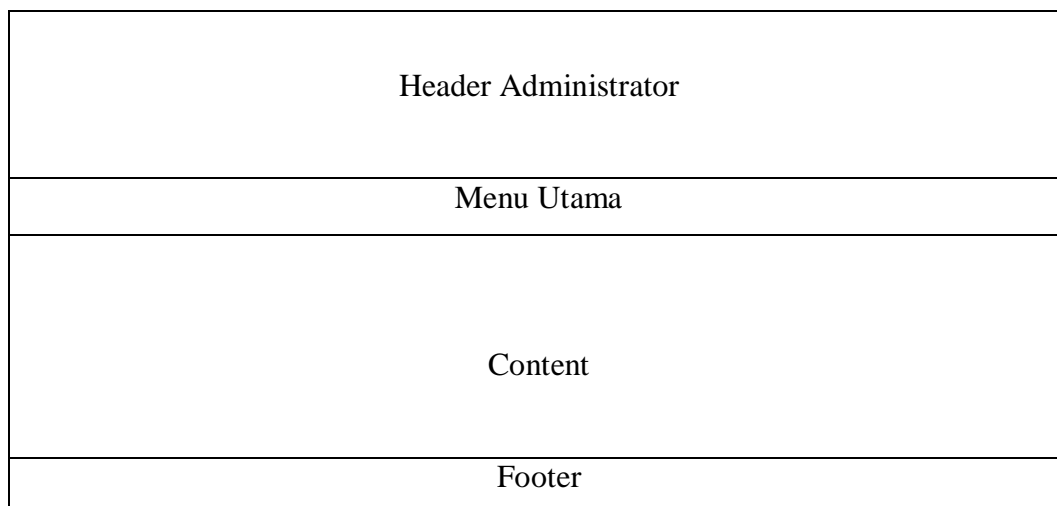
Gambar 4.3 Perancangan Halaman Utama

4.1.3 Perancangan Input

Perancangan *input* merupakan uraian tentang *variable* atau *field* yang terdapat pada tabel-tabel *database* yang digunakan untuk memasukkan dan menangkap data. Rancangan *input* sangat memegang peranan penting, karena seluruh data yang disimpan dalam table database terlebih dahulu di *entry* pada bagian ini. Adapun rancangan *input* pada perancangan website pemesanan hasil makanan pada karang anyar solo adalah sebagai berikut:

4.1.3.1 Perancangan Halaman Administrator

Perancangan halaman administrator ini berfungsi sebagai media untuk seorang admin dapat menambah, menghapus atau mengedit data-data yang nantinya di proses, sebelum masuk ke halaman ini seseorang terlebih dahulu harus login dan tentunya sudah mempunyai *account login admin*.



Gambar 4.4 Perancangan Halaman Utama Administrator

Halaman Utama

Halaman utama merupakan tampilan yang muncul setelah menjalankan website pemesanan makanan dan minuman pada warung Karang anyar solo. Berikut tampilan halaman utama website pemesanan makanan dan minuman pada warung Karang anyar solo:



Gambar 4.22 Halaman Utama

Halaman Pemesanan Hasil Makanan

Halaman pemesanan makanan dan minuman merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan pemesanan pada warung Karang anyar solo. Berikut tampilan halaman pemesanan makanan dan minuman pada warung Karang anyar solo:

User Name	Nama Produk	Harga produk	Gambar	Jumlah
123	Es Cendol	10000		<input type="text"/>

Gambar 4.23 Halaman Pemesanan Makanan dan Minuman

KESIMPULAN

1. Dalam merancang sistem ini, digunakan perangkat lunak berbasis *web* dengan perangkat lunak pendukung lainnya untuk memudahkan dalam menjalankan sistem penjualan di Warung Karang Anyar Solo.
2. Dengan sistem informasi yang berbasis web, informasi tentang satu Warung Karang Anyar Solo dapat lebih cepat disampaikan dan lebih menghemat biaya karena sistem *online*.
3. Dengan adanya sistem informasi ini manajemen Warung Karang Anyar Solo dapat menghasilkan laporan peningkatan penjualan secara berkala.
4. Dengan adanya web ini Warung Karang Anyar Solo dapat menentukan produk-produk apa saja yang paling sering dibeli atau digunakan sekaligus oleh para konsumen.

SARAN

1. Diharapkan kepada Warung Karang Anyar Solo terus memelihara dan mengembangkan sistem ini agar menjadi lebih baik lagi untuk memberikan informasi yang lebih jelas bagi pengguna sistem ini.

2. Perlu diadakan pelatihan terhadap penggunaan sistem ini yang ditunjukkan kepada karyawan Warung Karang Anyar Solo.
3. Penulis mengharapkan agar pihak Warung Karang Anyar Solo selalu mengikuti perkembangan teknologi khususnya perkembangan *internet*, sehingga dapat mencapai efisiensi kerja dalam proses penjualan secara *online* ini.
4. Bagi Peneliti, diharapkan agar membahas sistem informasi penjualan ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Ardhana. YM KusumaS.T, 2012,“PHP Menyelesaikan Website 30 Juta”, Jasakom.

Kadir Abdul, 2013,“Dasar Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP”, Andi Yogyakarta.

Saputra. Agus, 2015,“Kiat dan Trik Cerdas Pengembangan Aplikasi web”, PT. Alex Media Komputindo.

Suharno Pawirosumatro, Yusuf Elmande, Nugi Nugraha, 2016, “Aplikasi Komputer, Edisi 3”, Jakarta.

Utomo. EkoPriyo, Ali Akbar, 2014 “1 Menit Belajar Bikin Web Sendiri Dengan PHP danjQuery, MediaKom.

<http://digilib.polsri.ac.id/files/disk1/77/ssptpolsri-gdl-ardiansyah-3831-3-babii.pdf>
diakses 05 September 2020 ; 21:35

<http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/557/jbptunikompp-gdl-dwiayumeyr-27823-2-bab2-dwi.pdf> diakses 05 September 2020 ; 18:37

http://www.4shared.com/get/1ZleX4Qa/2_definisi_dan_simbol_Flowchar.html
diakses 05 September 2020 ; 23:01