

SISTEM PEMESANAN MAKANAN DI MINI RESTO AA FRIED CHICKEN

FOOD BOOKING SYSTEM IN MINI RESTO AA FRIED CHICKEN

Danyl Mallisza¹⁾, M Ilham A Siregar²⁾, Oskah Dakhi³⁾, Irvani Ramadhana⁴⁾

1,2,4) Program Studi Teknik Informatika Universitas Ekasakti.

E-mail: danylmallisza2483@gmail.com, bithong234@gmail.com, Irvanramadhana160296@gmail.com

3) Program Studi Teknik Informatika, STMIK Budidarma Medan.

E-mail: pemdakabnisel@gmail.com

INFO ARTIKEL

Koresponden

Danyl Mallisza
danylmallisza2483@gmail.com

M Ilham A Siregar
bithong234@gmail.com

Oskah Dakhi
pemdakabnisel@gmail.com

Irvani Ramadhana
irvanramadhana160296@gmail.com

Kata kunci:
*Mini Resto, PHP, MySQL
UML, WEBSITE*

Website:
http://idm.or.id/JSCR

Hal: 43 - 57

ABSTRAK

Mini Resto AA Fried Chicken yang menyajikan makanan cepat saji kepada pelanggan. Selama ini proses pemesanan pada mini resto bisa dibayangkan dengan sistem elektronik. Yaitu dengan sistem pemesanan menggunakan kertas sering menimbulkan masalah pada saat pencatatan menu. Dan kesalahan pada proses pembayaran. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem pemesanan makanan, dengan menggunakan bahasa pemrograman Php dan dirancang dengan perancangan UML (Unified Modeling Language). Tujuan dari sistem ini untuk memberikan pelayanan lebih baik kepada pengunjung. Efisiensi dalam pemesanan menu dan menghindari terjadi kesalahan pada proses pembayaran dan laporan. Hasil dari tugas akhir ini adalah telah dibuatnya Sistem Pemesanan Makanan Pada Mini Resto AA Fried Chicken yang dapat mengelola sistem pelayanan, menentukan nomor meja, checking pesanan pada bagian dapur dan laporan penjualan.

Copyright © 2020 JSCR. All rights reserved.

ARTICLE INFO**Correspondent:**

Danyl Mallisza
danylmallisza2483@gmail.com

M Ilham A Siregar
bithong234@gmail.com

Oskah Dakhi
pemdakabnisel@gmail.com

Irvani Ramadhana
irvanramadhana160296@gmail.com

Key words:
*Mini Resto, PHP, MySQL
UML, WEBSITE*

Website:
<http://idm.or.id/JSCR>

Page: 43 - 57

ABSTRACT

AA Fried Chicken Mini Resto that serves fast food to customers. During this time the ordering process at the mini restaurant is practically a mini with an electronic system. Namely, the paper ordering system often causes problems when recording menus. And errors in the payment process. His study aims to create a food ordering system, using the Php programming language and designed with UML (Unified Modeling Language) design. The purpose of this system is to provide better service to visitors. Efficiency in ordering menus and avoiding errors in the distribution process and reports. The results of this thesis are the creation of a Food Ordering System at AA Resto Fried Chicken Mini that can manage the service system, determine the table number, checking orders in the kitchen and sales reports.

Copyright © 2020 JSCR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Revolusi informasi telah kita rasakan dengan adanya teknologi yang canggih, penggabungan antara teknologi komputer dan telekomunikasi telah menghasilkan suatu revolusi dibidang sistem informasi, seiring dengan kemajuan teknologi tersebut membentuk era baru pada dunia globalisasi informasi (Dakhi, O., 2020). Di era globalisasi informasi, muncul sebuah perangkat komunikasi cerdas yaitu *smartphone*, penggunaan *smartphone* sangat banyak di indonesia dan ini menjadi gaya hidup baru. Gaya hidup *electronic life*, sudah menjadi kebiasaan masyarakat indonesia sehingga banyak hal yang mempengaruhi dalam kegiatan dan aktifitas dengan gaya *electronic life* tersebut. Terutama dalam mencari kuliner pada suatu restoran, *cafe*, rumah makan.

Para pengguna *smartphone* memiliki banyak aplikasi yang membantu untuk aktivitas mereka, misalnya jika mereka ingin mencari makanan sudah terdapat aplikasi yang membantu para pengguna *smartphone* untuk mencari lokasi restoran terdekat. Masih banyak restoran yang menggunakan cara manual untuk memesan menu makanan dan minuman. Cara ini memiliki kelemahan-kelemahan seperti sedikitnya pelayan restoran, sehingga membuat pelanggan menunggu, menggunakan banyak kertas untuk pemesanan, jika pelayan sibuk maka pelanggan harus menunggu dengan waktu yang relatif lama dan lainnya, dan itu sangat meresahkan bagi para pelanggan yang benar-benar mengutamakan arti komitmen waktu, ditambah dengan sistem perhitungan pembayarannya pun masih manual yang menyebabkan perhitungan cukup memakan waktu (Pamudji, 2009; Azman et al, 2020; Fajra et al 2020). Maka dirancang sebuah sistem untuk mempermudah

peroses pemesanan oleh pelanggan, karena pelanggan memesan makanan ke pelayan yang sudah terhubung ke bagian dapur untuk verifikasi menu yang dipesan. Sistem perhitungan pembayaran menggunakan sistem elektronik, dan laporan yang detail terangkap secara elektronik sehingga meminimalisir penggunaan waktu dan laporan penjualannyapun lebih terinci.

Informasi saat ini merupakan kebutuhan yang mutlak diperlukan oleh masyarakat umum dari berbagai kalangan terutama bagi manajemen dalam pengambilan keputusan sehingga sistem informasi memegang peranan penting dalam hal bagaimana data dan informasi didapatkan, diolah, dan diproses menjadi output yang dapat digunakan oleh manajemen. Sistem adalah sekumpulan unsur atau elemen yang paling berkaitan, saling mempengaruhi dan bekerja sama sesuai aturan yang di tetapkan untuk mencapai suatu tujuan (Ali & Limakrisna, 2013; Zagoto, Yarni & Dakhi, 2019; Masril et al, 2020)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa & Salahuddin, 2011; Dakhi, 2013; Mallisza, 2016; Mallisza, 2019b; Dakhi, Jama, Irfan, & Ambiyar; 2020; Febtriko et al, 2020).

Sistem informasi mengintegrasikan sumber daya manusia, teknologi (*hardware, software*, dan jaringan komunikasi) sumber data serta kebijakan kebijakan dan prosedur kerja untuk mengelola (menyimpan, mengakses kembali, mengubah, dan menyebar luaskan) informasi dalam sebuah organisasi dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu, sistem pendukung operasional (misalnya untuk mengifesiensikan transaksi bisnis, mengendalikan proses industri, mendukung komunikasi, dan kolaborasi) dan sistem pendukung manajemen misalnya untuk menyediakan laporan dan tampilan, dukungan langsung pada proses pengambilan keputusan (Dwi, 2017; Dakhi, 2013; Mallisza, 2019).

Tabel 1. Mengindetifikasi Masalah

No	Masalah	Penyebab Masalah
1	Pencatatan order makanan terkadang sering mengalami kesalahan	Karena proses pencatatan order makanan yang dilakukan masih menggunakan kertas, dan terkadang terjadi kesalahan pada proses penulisan
2	Sulitnya bagi pelanggan yang mencari tempat atau meja kosong.	Karena belum adanya sistem yang dapat menentukan meja yang kosong.
3	Belum adanya sistem pemesanan menu yang terintegrasi dengan bagian dapur dan laporan.	Pengentrian data orderan menu makanan yang masih manual. Dan dapat menyebabkan terjadi masalah.
4	Isi laporan penjualan sering mengalami kesalahan dikarenakan masih menghitung manual.	Karena proses yang dilakukan masih mencatat, dan setiap laporan yang diterima dari kasir terkadang terjadi kesalahan pada proses penulisan.

(Sumber : *Mini Resto AA Fried Chicken*)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode *research and development* (Sugiyono, 2012). *Research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan analisis kebutuhan, misalnya apa yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Analisis kebutuhan ini diikuti dengan pengembangan produk tertentu dan dilakukan uji efektivitas terhadap produk tersebut.

Ada beberapa langkah dalam penelitian R&D, sebagai berikut:

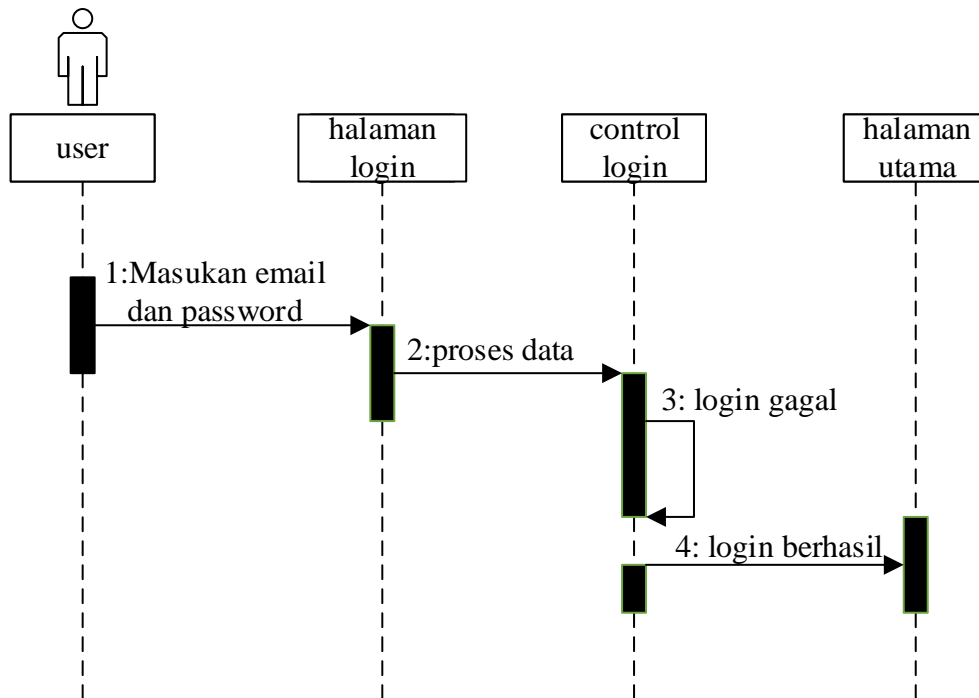
1. Permasalahan pada Mini Resto AA Fried Chicken
Permasalahan yang ada pada mini resto, belum adanya sistem yang menggunakan elektronik, semua masih terdapat cara kerja manual, pada rekapitulasi pemesanan, daftar harga, dan perhitungan laporan penjualan.
2. Mengumpulkan Informasi
Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain Produk
Produk didesain untuk dapat mengatasi masalah yang ada.
4. Validasi Desain
Validasi desain merupakan kegiatan penilaian rancangan produk oleh ahli yang berkompeten dibidangnya.
5. Perbaikan Desain
Setelah desain produk, dinilai melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahan. Kelemahan tersebut dikurangi dengan memperbaiki desain.
6. Ujicoba Produk
Produk diujicobakan pada kelompok terbatas.
7. Revisi produk
Kelemahan-kelemahan produk yang ditemukan dalam sampel terbatas selanjutnya diperbaiki untuk memperoleh produk yang lebih sempurna.
8. Ujicoba pemakaian
Produk diujicobakan pada kelompok yang lebih luas.
9. Revisi produk
Perbaikan produk apabila ditemukan kelemahan pada ujicoba skala luas.
10. Pembuatan produk masal
Produk final yang dihasilkan diproduksi secara masal untuk dapat digunakan secara optimal.

Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kegiatan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirim dan diterima antar objek.

Sequence Diagram Proses Login (Pimpinan/kasir, pelayan, koki)

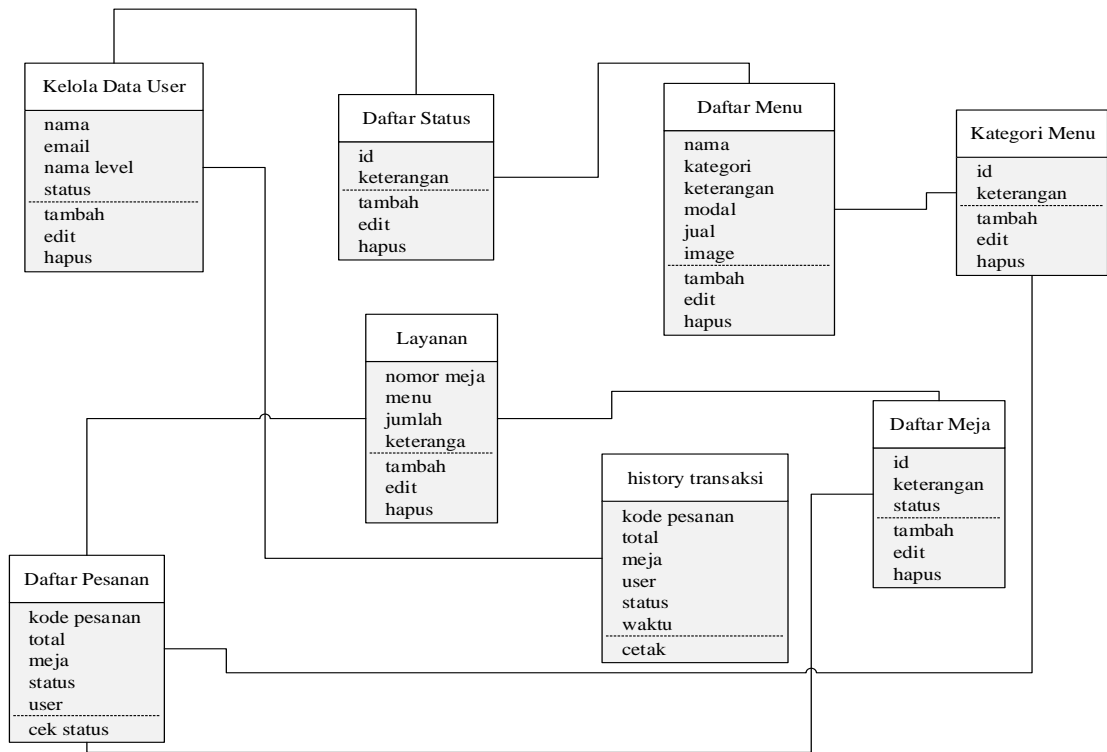
User (Pimpinan/ kasir, pelayan koki) melakukan proses login pada login view. Proses login dilakukan dengan cara input data login (email dan password). Kemudian data diproses, jika login gagal user kembali input data login, jika data login benar maka akan tampil ke halaman utama. Berikut alur proses login pada gambar 1.



Gambar 1. Sequence Diagram Proses Login

Class Diagram

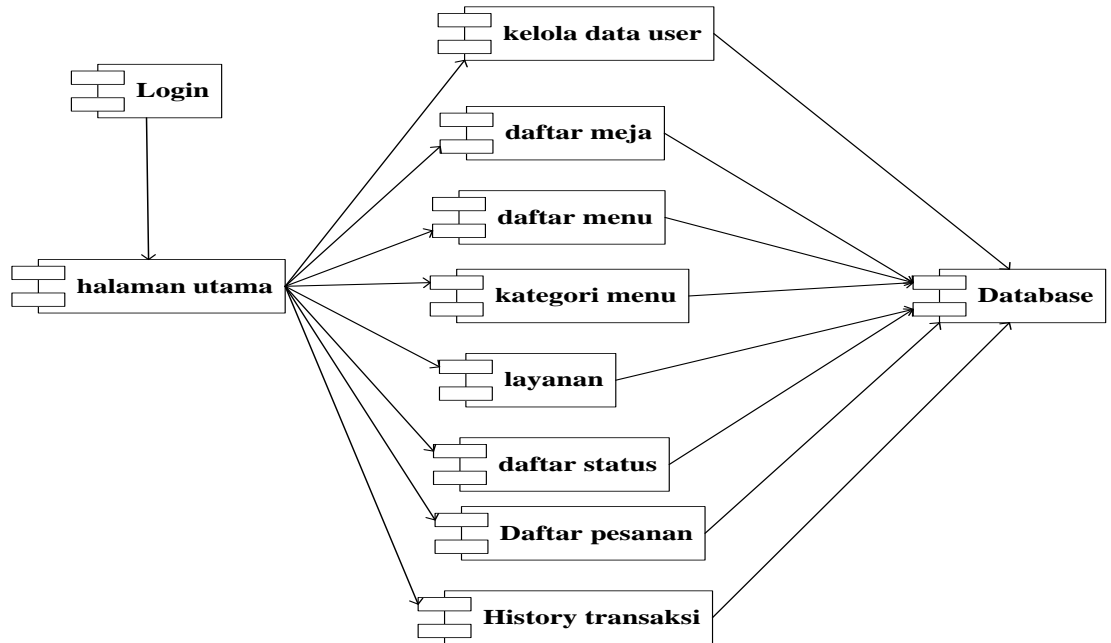
Menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Class mengandung informasi dan tingkah laku (behavior) yang berkaitan dengan informasi tersebut. Berikut gambar 2. class diagram sistem pemesanan pada mini resto.



Gambar 2. Class Diagram Sistem Pemesanan Pada Mini Resto

Component Diagram

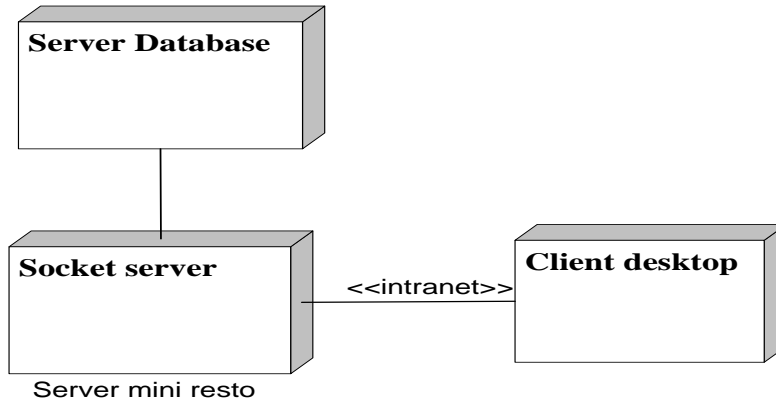
Component diagram atau diagram komponen adalah diagram uml yang menampilkan komponen dalam sistem dan hubungan antar mereka seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Component Diagram Sistem Pemesanan Pada Mini Resto

Deployment Diagram

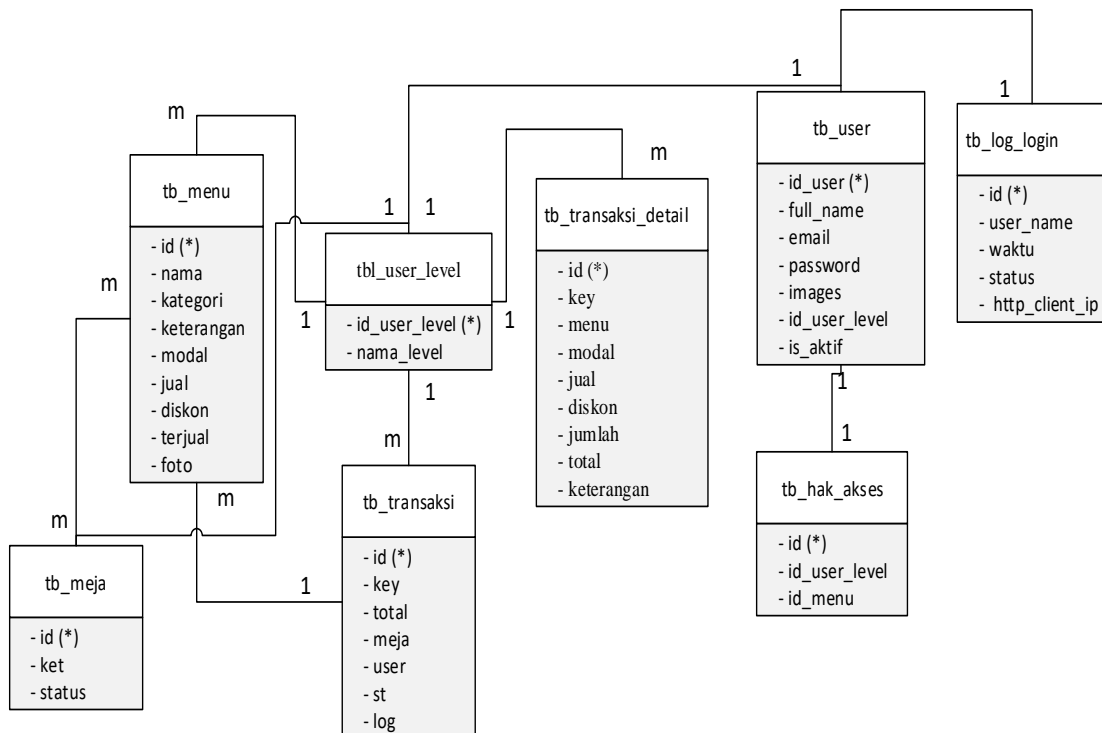
Deployment diagram menunjukkan pandangan secara fisik dari suatu sistem dan menunjukkan bagaimana diimplementasikan di perangkat nyata. Deployment diagram menampilkan semua *node* dalam suatu jaringan dan hubungan diantara mereka. Deployment diagram pada sistem pemesanan makanan di mini resto ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Deployment Diagram Sistem Pemesanan Di Mini Resto

Entity Relational Diagram

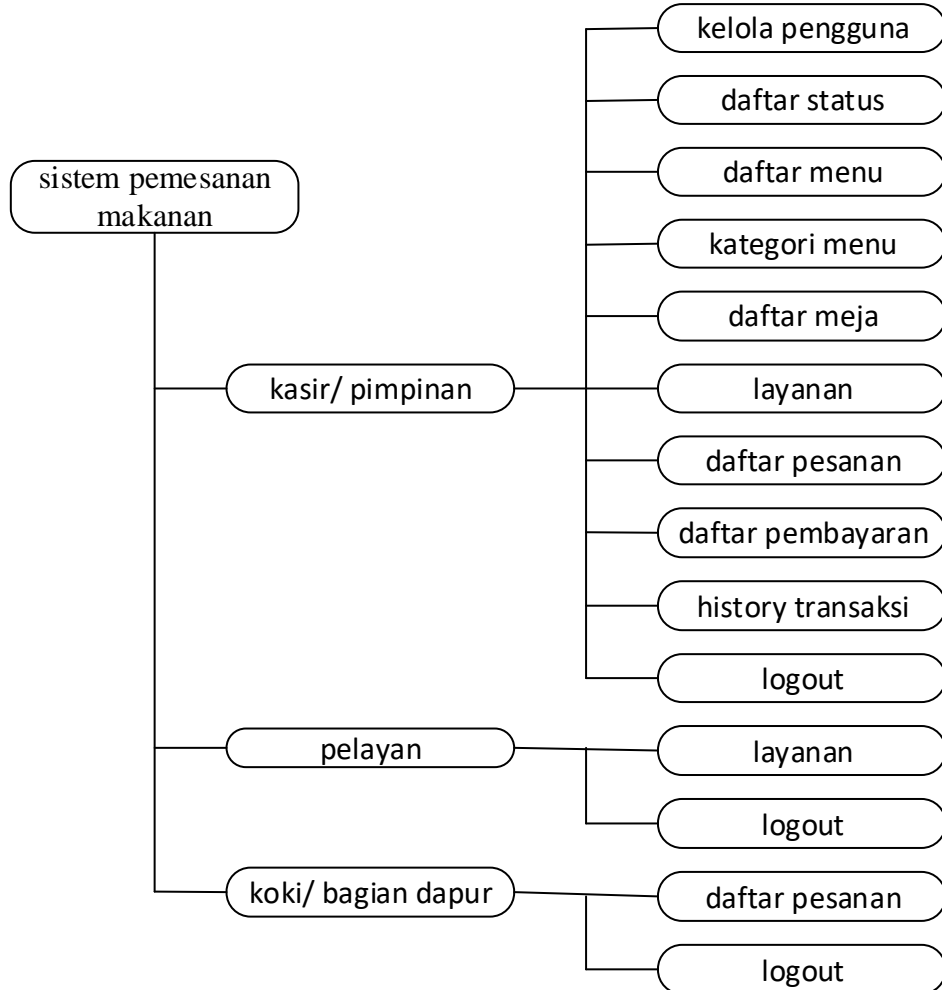
Pada Entity Relational Diagram (ERD) menjelaskan mengenai relasi antar tabel yang terdapat pada sistem pemesanan pada mini resto ini diantaranya adalah:



Gambar 5. Entity Relational Diagram

Desain Interface

Desain *interface* digunakan sebagai panduan dalam membuat aplikasi. Sehingga memudahkan dalam memperkirakan tampilan serta kebutuhan alur aplikasi. Desain *interface* dirancang berupa *sitemap* seperti gambar 6.



Gambar 6. Sitemap Desain Interface

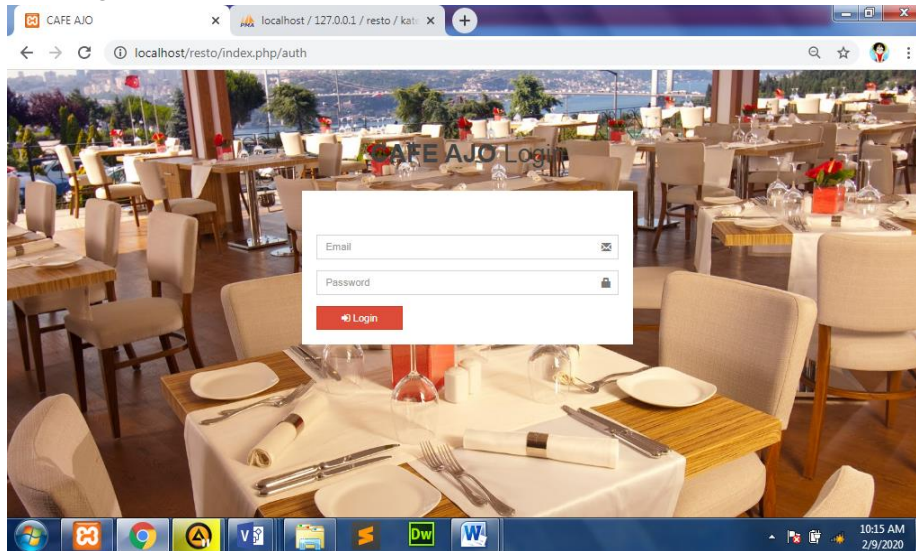
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi adalah penerapan cara kerja sistem berdasarkan hasil analisa dan juga perancangan yang telah dibuat ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu. Tahap implementasi merupakan tahap penciptaan perangkat lunak, tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap ini merupakan tahap dimana sistem siap untuk dioperasikan, yang terdiri dari penjelasan mengenai lingkungan implementasi, dan implementasi program.

Lingkup implementasi yang direkomendasikan meliputi lingkungan perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*Hardware*). Implementasi *interface* dilakukan dengan setiap tampilan program yang dibangun. Berikut ini adalah implementasi *interface* program Sistem Pemesanan Makanan Pada Mini Resto.

1. Halaman Login

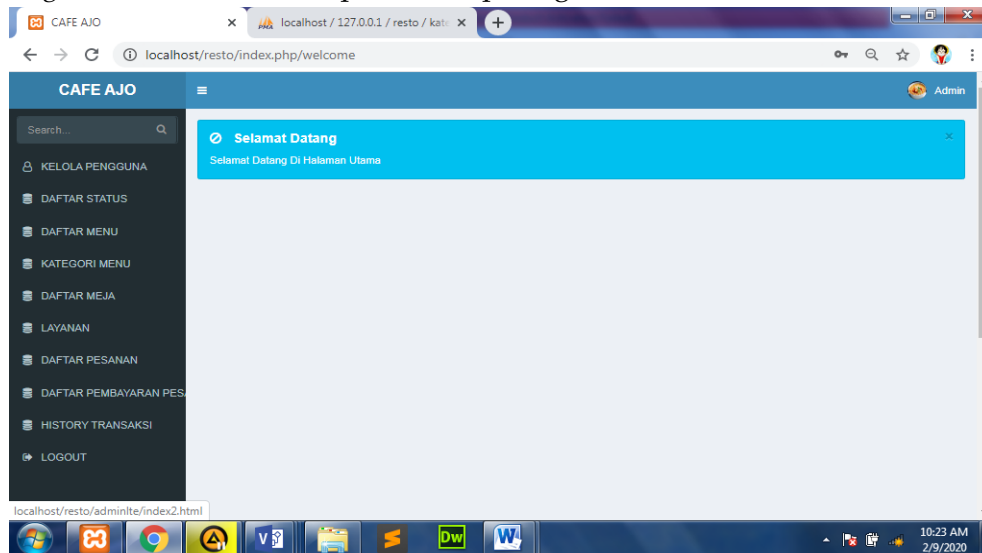
Pada halaman *login* akan diminta menginput *email* dan *password* untuk dapat mengakses halaman berikutnya, halaman *login* dari rancangan sistem dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman *Login* (Kasir/ Pimpinan, Pelayan, Koki)

2. Halaman Utama Kasir/ Pimpinan

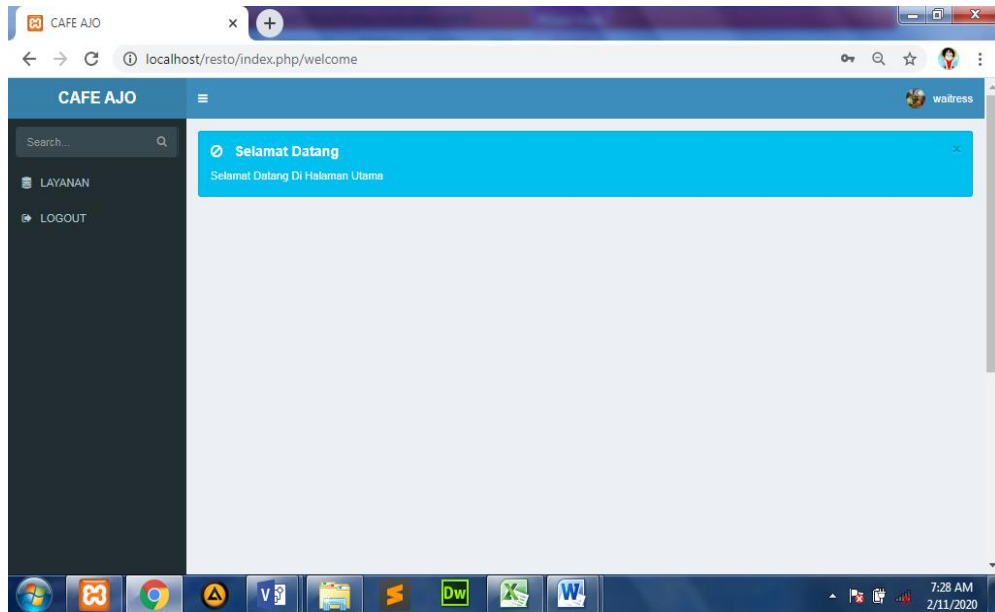
Halaman utama adalah halaman yang akan tampil pada awal atau setelah *user login*, halaman utama dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Utama Kasir/ Pimpinan

3. Halaman Utama Pelayan

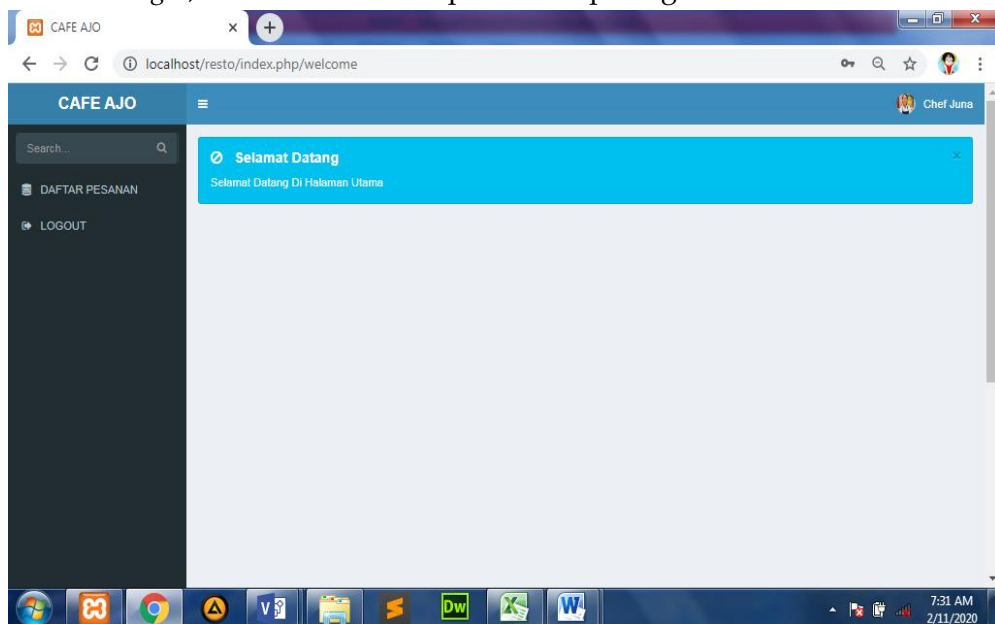
Halaman utama pelayan adalah halaman yang akan tampil pada awal atau setelah pelayan *login*, halaman utama dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Utama Pelayan

4. Halaman Utama Koki

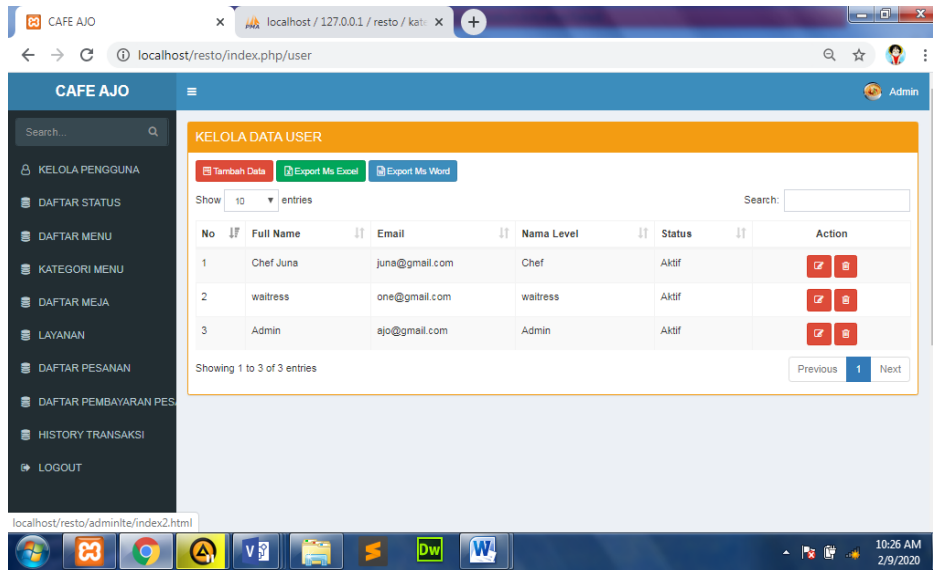
Halaman utama koki adalah halaman yang akan tampil pada awal atau setelah koki *login*, halaman utama dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Utama Koki

5. Halaman Kelola Pengguna

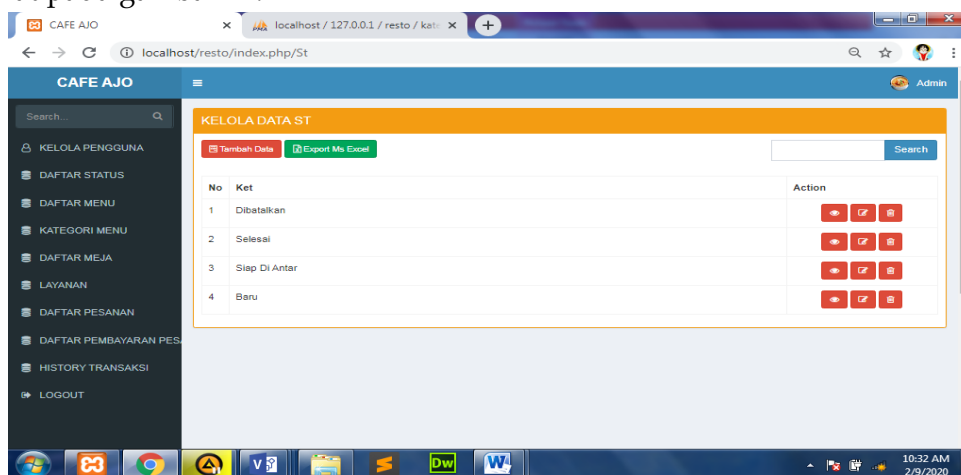
Halaman ini untuk mengelola data *user* seperti menambah dan mengedit data *user*, halaman ini dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Kelola Pengguna

6. Halaman Daftar Status

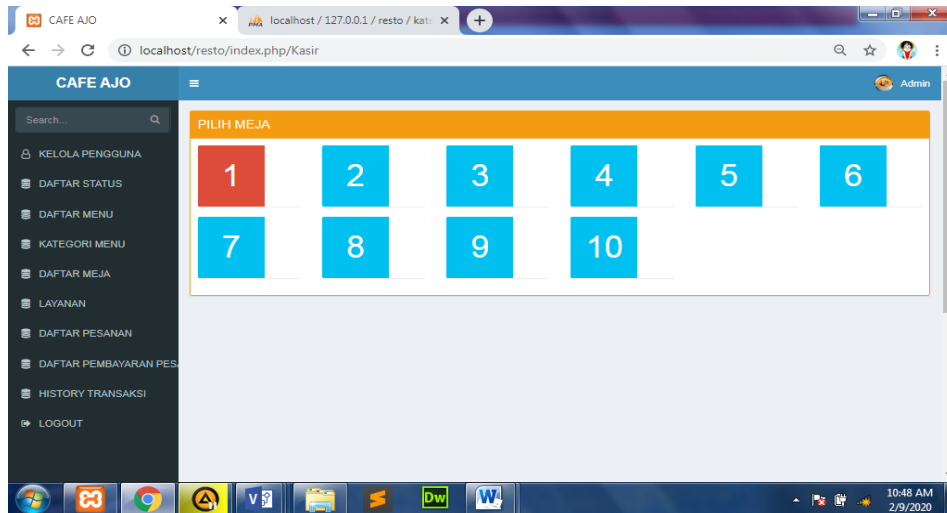
Halaman ini untuk mengubah status keterangan *menu*, halaman ini dapat dilihat pada gambar 12.



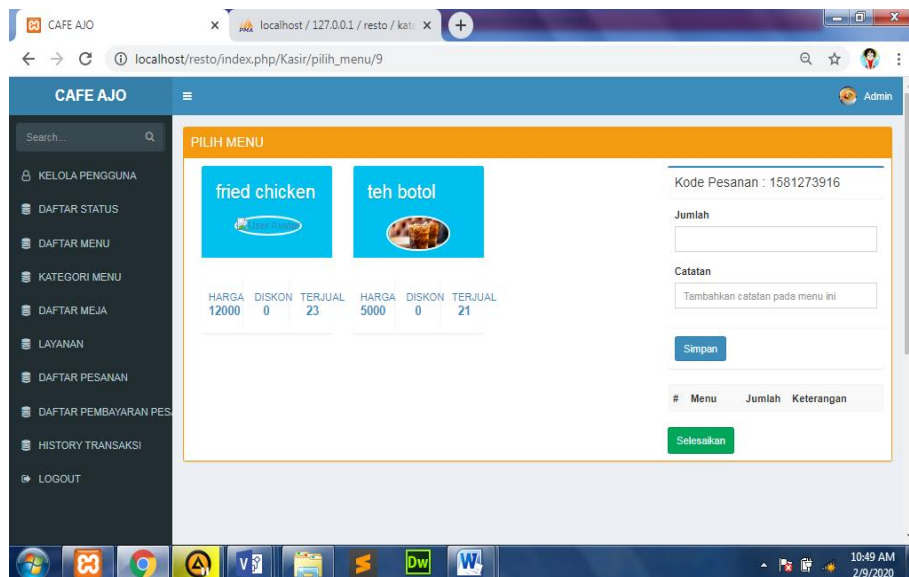
Gambar 12. Halaman Daftar Status

7. Halaman Layanan

Halaman ini untuk layanan pilih nomor meja dan pemesan *menu* yang tersedia pada mini resto, halaman ini dapat dilihat pada gambar 13 dan 14.



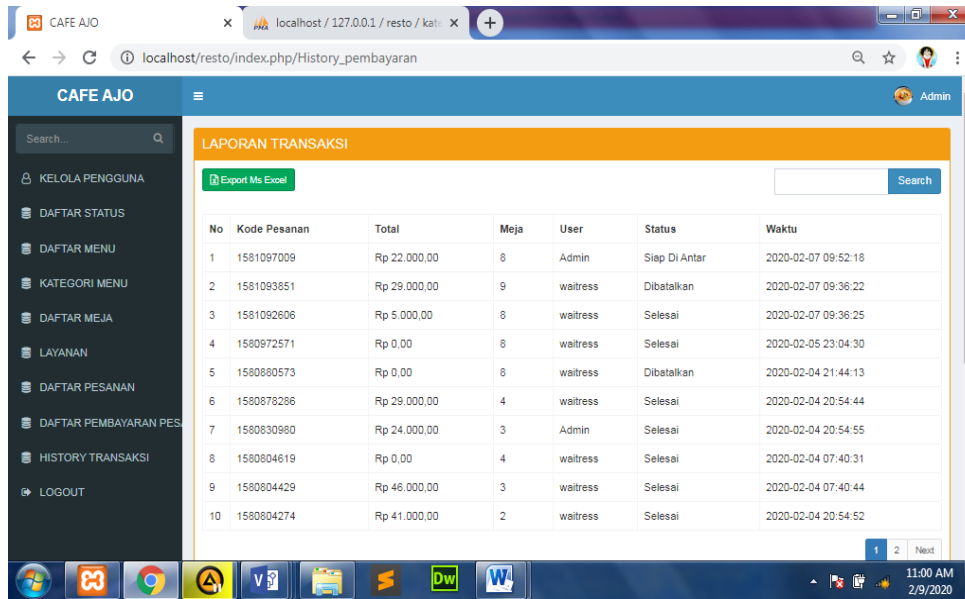
Gambar 13. Halaman Layanan Pilih Meja



Gambar 14. Halaman Layanan Pilih Menu

8. Halaman *History* Transaksi

Halaman ini untuk melihat data laporan pemesanan pada mini resto dan cetak laporan penjualan, halaman ini dapat dilihat pada gambar 15 dan 16.



Gambar 15. Halaman *History* Transaksi

	A	B	C	D	E	F	G
1	No	Kode Pesanan	Total Transaksi	Meja	User	Status	Log
2	1	1581426771	Rp 0,00	8	Admin	Baru	2020-02-11 05:12:57
3	2	1581424603	Rp 0,00	9	waitress	Selesai	2020-02-11 05:06:10
4	3	1581097009	Rp 22.000,00	8	Admin	Selesai	2020-02-11 03:16:22
5	4	1581093851	Rp 29.000,00	9	waitress	Dibatalkan	2020-02-07 09:36:22
6	5	1581092606	Rp 5.000,00	8	waitress	Selesai	2020-02-07 09:36:25
7	6	1580972571	Rp 0,00	8	waitress	Selesai	2020-02-05 23:04:30
8	7	1580880573	Rp 0,00	8	waitress	Dibatalkan	2020-02-04 21:44:13
9	8	1580878286	Rp 29.000,00	4	waitress	Selesai	2020-02-04 20:54:44
10	9	1580830980	Rp 24.000,00	3	Admin	Selesai	2020-02-04 20:54:55
11	10	1580804619	Rp 0,00	4	waitress	Selesai	2020-02-04 07:40:31
12	11	1580804429	Rp 46.000,00	3	waitress	Selesai	2020-02-04 07:40:44
13	12	1580804274	Rp 41.000,00	2	waitress	Selesai	2020-02-04 20:54:52
14	13	1580804242	Rp 24.000,00	1	waitress	Selesai	2020-02-04 20:54:47
15	14	1580802553	Rp 14.000,00	1	waitress	Selesai	2020-02-04 00:16:45
16							
17							
18							
19							
20							
21							

Gambar 16. Cetak Laporan

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, maka menurut hasil analisis dan pengembangan tahap proses penelitian sesuai implementasi pada Sistem Pemesanan Makanan Pada Mini Resto AA Fried Chicken antara lain: (1). Dengan aplikasi sistem pemesanan makanan yang telah dikembangkan, dapat membantu dan mempermudah pelayan dalam melayani pemesanan; (2). Dengan aplikasi sistem pemesanan yang telah dikembangkan, dapat mempermudah dalam menentukan meja yang kosong; dan (3).

Dengan aplikasi sistem pemesanan yang telah dikembangkan, dapat mempermudah dalam pembayaran dan laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Hapzi & Limakrisna, Nandan. (2013). *Metode Penelitian Petunjuk Praktis untuk Pemecahan Masalah Bisnis, Penyusunan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Jakarta.
- Azman, A., Ambiyar, Simatupang, W., Karudin, A., Dakhi, O. (2020). Link And Match Policy In Vocational Education To Address The Problem Of Unemployment. *International Journal Of Multi Science*, 1(6), 76-85.
- Fajra, M., Ambiyar, A., Rizal, F., & Dakhi, O. (2020). Pengembangan Model Evaluasi Kualitas Output Pembelajaran Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Kota Padang. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 1-9. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v14i1.1480>
- Febtriko, A., Ambiyar, Jama, J., Irfan, D., Dakhi, O. (2020). Effectiveness Of Occupational Therapy Using Robot Manipulator For Elderly. *International Journal Of Multi Science*, 1(9), 1-9.
- Dakhi, O., Jama, J., Irfan, D., Ambiyar, Ishak. (2020). Blended Learning: A 21st Century Learning Model At College. *International Journal Of Multi Science*, 1(8), 50-65.
- Dakhi, O., Masril, M., Novalinda, R., Jufrinaldi, J., & Ambiyar, A. (2020). Analisis Sistem Kriptografi dalam Mengamankan Data Pesan Dengan Metode One Time Pad Cipher. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 27-36.
- Dakhi, O. (2013). Aplikasi Pendeteksian Kerusakan File Akibat Virus Dengan Menggunakan Metode Heuristic. *Pelita Informatika Budi Darma*, vol. 4, no. 1, pp. 35-41.
- Dakhi, O. (2013a). *Belajar Javascript Dengan Mudah Dan Detail*. Jakarta: Dapur Buku. pp. 1-202.
- Danyl, M, A, Ambiyar, O, Dakhi, U Verawadina, Mia Siregar (2020). Design Of Acceptance Information System Of New Students Of National Flight Vocational High School. *International Journal Of Multi Science* 1 (10), 9-21
- Dwi, Rintani, http://www.academia.edu/31821548/SIPI_Dwi_Rintani_Hapzi_Ali Sistem Informasi Dalam Kegiatan Bisnis Universitas Mercu Buana 2017.pdf (Diakses pada tanggal 12 September 2019 pukul 19:30)
- Masril, M., Dakhi, O., Nasution, T., Ambiyar. (2020). Analisis Gender Dan Intellectual Intelligence Terhadap Kreativitas. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18 (2), 182-191. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1847>
- Mallisza, Danyl (2016). Sistem Pengelolaan Alumni Program Diii Mik Universitas Ekasakti. *UNES Journal of Scientech Research* 1 (1), 088-101.
- Mallisza, Danyl (2016a). The Census Of Sms Gateway Based Web Based Koto Luar Pauh Districts Padang City. *UNES Journal Of Information System* 1 (2), 169-183

- Mallisza, Danyl (2016b). The Management System Of Alumni Departement Informatic And Computer Management Ekasakti University. *UNES Journal Of Scientech research 1 (1)*, 88-101
- Mallisza, Danyl (2019). E-Administrasi Kependudukan Pada Kelurahan Bungus Barat. *INA-Rxiv 1 (2)*, 169-183
- Mallisza, D (2019a). The Census Of Sms Gateway Based Web Based Koto Luar Pauh Districts Padang City. *INA-Rxiv*
- Rosa, A.S & Salahuddin, M (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.
- Pamudji (2009). *Kepemimpinan Pemerintahan di Indonesia*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zagoto, Maria M., Nevi Yarni & Dakhi, O (2019). Perbedaan Individu dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 259-265.