

Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Kinerja Pada Warung Sahabat

I Made Dwi Ardiasa¹, Ni Nyoman Supuwiningsih², Ni Putu Nanik Hendayanti³

Sistem Informasi¹⁾²⁾³⁾

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: ¹200030216@stikom-bali.ac.id, ²supuwiningsih@stikom-bali.ac.id, ³nanik@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi di bidang komputer semakin pesat dengan perkembangan ilmu pengetahuan. era transformasi digital yang sedang berlangsung, persaingan bisnis di internet dan di industri makanan akan sangat memengaruhi bagaimana perusahaan besar dapat beradaptasi dan bersaing dengan pesaing bisnis yang lain. Industri makanan dan minuman mengalami transformasi besar dalam cara mereka bekerja. Mengembangkan sistem informasi penjualan yang canggih didorong oleh keinginan pelanggan untuk memesan makanan secara online dengan mudah dan mudah. Metode air terjun digunakan dalam penelitian ini. Metode air terjun adalah pendekatan sistematis yang berurutan untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang memadai, di mana kemajuan dilihat sebagai mengalir ke bawah (seperti air terjun) melalui fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian sistem informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web. Diharapkan sistem informasi pemesanan makanan ini dapat memudahkan memesan dan membayar makanan melalui situs web pemesanan makanan ini. Selain itu, sistem ini dapat membuat lebih mudah bagi karyawan untuk melihat informasi tentang pemasukan keuangan.

Kata kunci, Web, Internet, Teknologi, Sistem informasi, Pemesanan.

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi di bidang komputer semakin pesat dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Sehingga kemampuan komputer untuk membantu manusia dan menyelesaikan masalah semakin meningkat baik permasalahan yang kompleks maupun permasalahan yang sederhana. Internet merupakan suatu media yang sudah tidak asing lagi dibelahan dunia manapun. Internet digunakan dalam bidang penjualan dan bidang pemasaran. Internet akan berdampak besar bagi perusahaan besar untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi dan mampu bersaing dengan Pesaing usaha yang lain dalam era transformasi digital yang sedang berlangsung, tidak hanya di internet saja mengalami persaingan usaha tetapi di industri makanan juga. industri makanan dan minuman mengalami perubahan signifikan dalam cara mereka beroperasi. Belanja online adalah salah satu kegiatan yang dapat dilakukan melalui internet. Belanja online saat ini adalah trend tersendiri. Belanja online tidak hanya mudah, tetapi bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun karena sistemnya online. [1]. Keinginan konsumen untuk kemudahan dan aksesibilitas dalam memesan makanan secara online menjadi pendorong utama untuk mengembangkan sistem informasi penjualan yang canggih .

Warung sahabat adalah usaha UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) yang menjual berbagai macam makanan dan minuman. Usaha ini berdiri sejak tahun 2015. Awalnya, hanya ada satu warung makanan, tetapi kemudian berkembang dengan menambah satu cabang yang sekarang beroperasi di Desa Dalung terletak di Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung. Pembeli biasanya warga lokal. Karena proses penjualan Warung Sahabat masih dilakukan secara manual, pembeli harus pergi ke toko atau memesan secara langsung melalui media WhatsApp dengan penjual. Proses transaksi konvensional membuat kegiatan di warung tidak efisien dan rentan terhadap kesalahan manusia, dan masalah ini dapat menyebabkan keterlambatan pelaporan keuangan dan kerugian bagi bisnis. Akibatnya, sistem yang dapat menangani masalah ini harus dibuat agar pelanggan dapat memesan makanan tanpa harus pergi ke warung.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan dalam membuat sistem ini. Penelitian milik Musyaffa, Numan dengan judul “Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Kendaraan Berbasis Web E-Commerce menggunakan Metode Waterfall” merupakan salah satu penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan dalam mengembangkan sistem ini. Penelitian tersebut menghasilkan sistem informasi penjualan aksesoris kendaraan berbasis web yang dibangun menggunakan metode *Waterfall* dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML* [2].

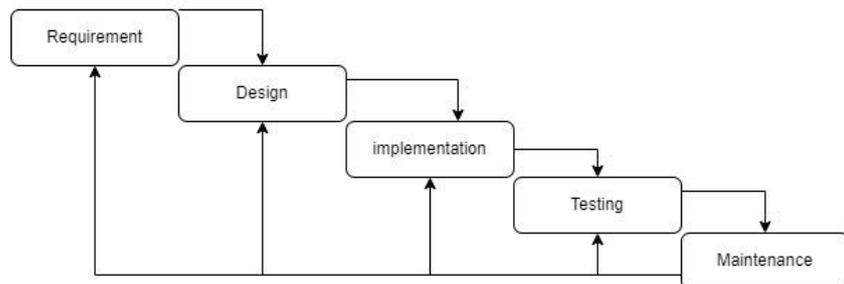
lainnya yang penulis gunakan sebagai acuan yaitu penelitian milik Rully Isra berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis *Website* pada Larz Coffe Kota Jambi” yang dimana menghasilkan suatu sistem informasi untuk membantu memudahkan Larz Café menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan metode waterfall dan menggunakan pendekatan model sistem unified model Language menggunakan use case diagram, Activity Diagram dan Class Diagram [3].

Penelitian lainnya yang digunakan berjudul “Perancangan Sistem Pendaftaran Bengkel Untuk Pelayanan Home Service Berbasis *Website*”. Penelitian ini menghasilkan suatu rancangan sistem pendaftaran bengkel berbasis *website* dengan layanan reservasi yang mendukung home service dan live chat[4].

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sistem informasi mengenai penjualan makanan yang dibangun menggunakan *framework* Laravel serta menggunakan *Visual Studio Code* sebagai *Text Editor*. Maka diangkatlah judul dalam laporan ini adalah “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Online Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Kinerja Pada Warung Sahabat”. Sistem ini diharapkan dapat membantu memperluas jangkauan pasar, promosi dan keuntungan finansial serta mempermudah transaksi jual beli bagi konsumen.

2. Metode Penelitian

Metode *Waterfall* merupakan metode yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara skematis atau terurut” [5]. metode waterfall adalah sebuah metode pengembangan sistem dimana antar satu fase ke fase yang lain dilakukan secara berurutan [6]. Karena setiap tahapan harus menunggu tahapan sebelumnya selesai dan kemudian diselesaikan tahap demi tahap, metode ini disebut sebagai metode air terjun (*Waterfall*).



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Requirement

Pada tahap ini penulis melakukan analisis mendalam terhadap fase-fase sistem yang sedang berjalan sehingga penulis dapat melihat kebutuhan dari proses-proses yang berlangsung. Hal ini memudahkan penulis untuk membuat sistem informasi persediaan barang. Informasi tentang kebutuhan pengguna diperoleh dengan mensurvei pengguna. [7].

2. Design

Ini adalah tahap di mana spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem yang diperlukan, serta arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation

Pada tahap *Implementation* dari tahap *design* sistem kepada kode program yang telah dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan database MySQL [8]. Dalam tahap berikutnya, setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsinya, yang dikenal sebagai unit pengujian.

4. Testing

Setelah Tujuan dari pengujian yang dilakukan pada masing-masing unit, semua unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem. Setelah integrasi, seluruh sistem diuji untuk mengidentifikasi setiap kesalahan atau kesalahan [9].

5. Maintenance

Tahap terakhir dari model waterfall Perangkat lunak siap pakai dijalankan dan dipelihara. Memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya adalah bagian dari pemeliharaan. Ada kebutuhan baru untuk meningkatkan implementasi unit sistem dan jasa sistem.

3. Hasil dan Pembahasan

Sistem informasi Pemesanan Makanan Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Kinerja Pada Warung Sahabat menggunakan bahasa pemrograman PHP. PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman script server-side yang di desain untuk pengembangan web.[10].

3.1 Requirement

Perancangan *website* ini bertujuan untuk memastikan bahwa pelanggan dapat melakukan pemesanan secara online dengan memilih menu yang mereka inginkan, kemudian melakukan checkout dan membayar, sehingga pesanan dapat didata dengan efisien tanpa menimbulkan antrian yang cukup lama selama proses pemesanan.

3.2 Design

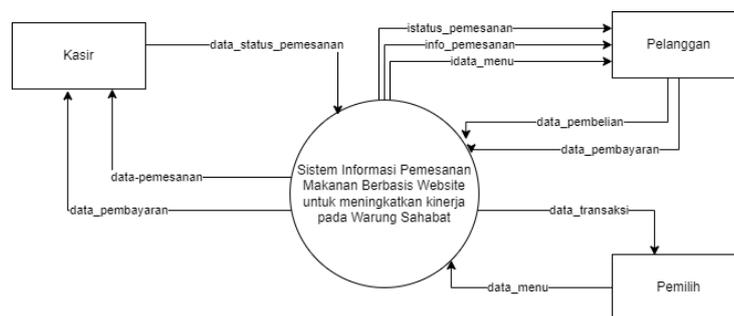
Pada tahap ini, Setelah melakukan analisis tentang kebutuhan sistem yang dirancang, tahap berikutnya adalah desain. Dalam penelitian ini, proses desain termasuk pembuatan Diagram *Use Case*, *Data Flow Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*

3.2.1 Use Case Diagram

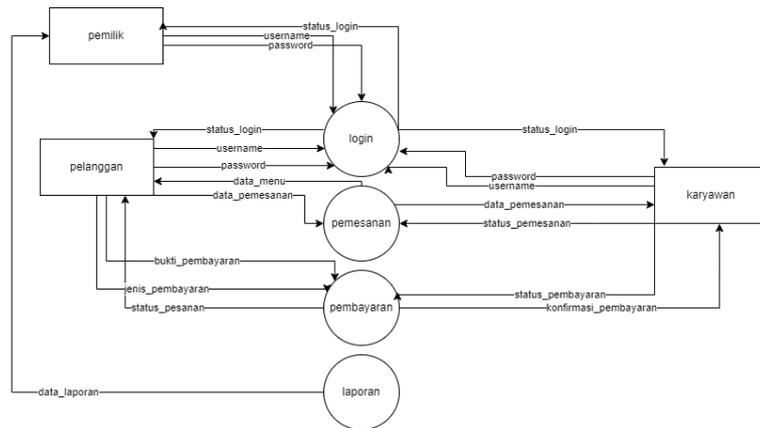


Gambar 2. Use Case Diagram

3.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

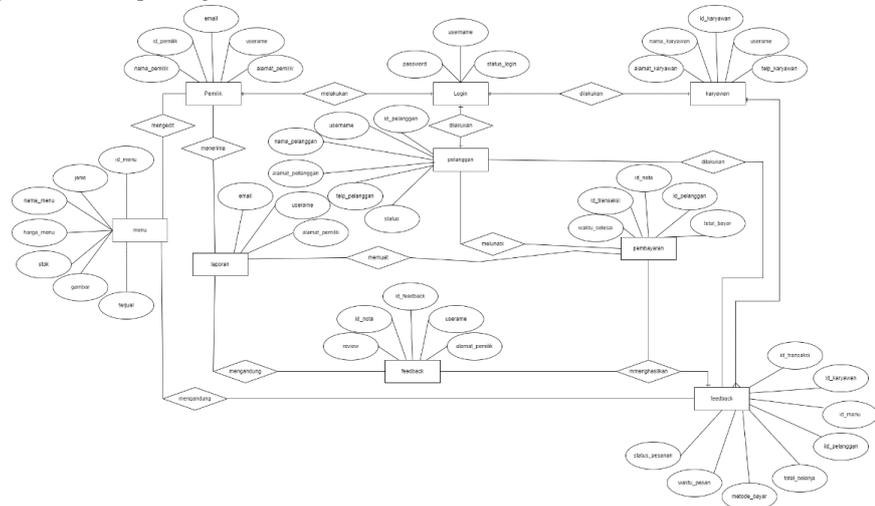


Gambar 3. DFD Level 0



Gambar 4. DFD Level 1

3.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)



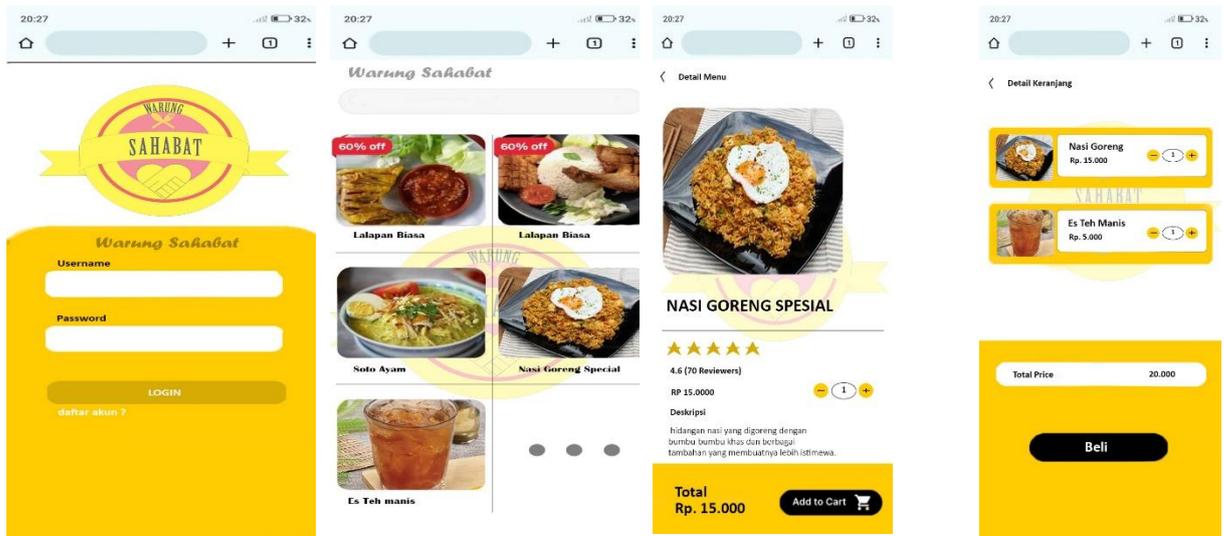
Gambar 5. Entity Relationship Diagram

3.3 Implementation

Implementasi merupakan tahap perancangan situs web yang telah dibuat pada tahap desain dan dirancang untuk diimplementasikan ke dalam bahasa yang dimengerti oleh komputer. Pada bab ini membahas hasil dari pembuatan situs web untuk bisnis makanan Warung Sahabat, yang menampilkan UI dari *system* tersebut.

3.3.1 User Interface

Berikut hasil tampilan dari *website* sistem informasi pemesanan makanan di Warung Sahabat yang sudah dibuat:

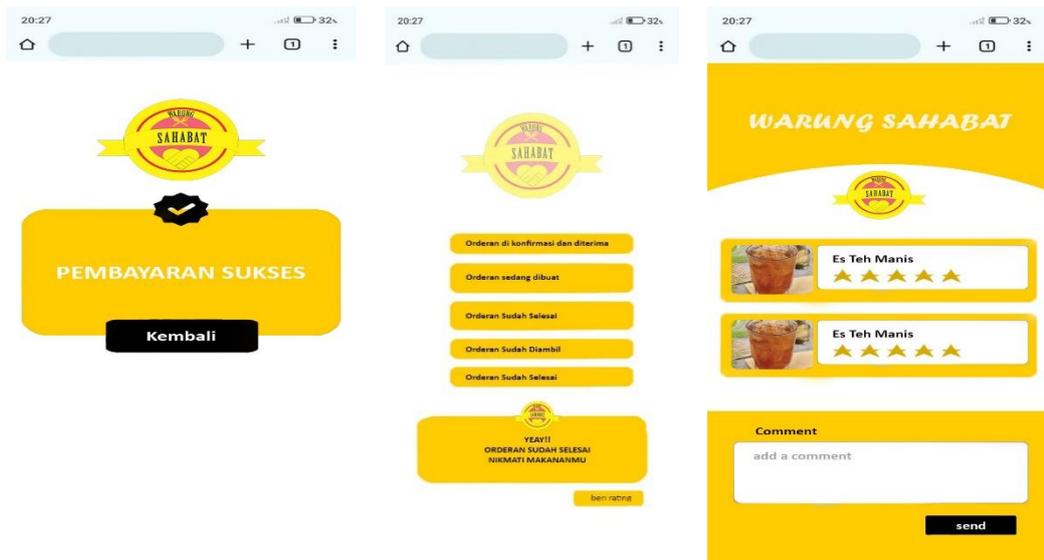


Gambar 8. Halaman Login

Gambar 9. Halaman menu

Gambar 10. Detail menu

Gambar 11. keranjang



Gambar 12. Pembayaran sukses

Gambar 13. Status Pesanan

Gambar 14. Halaman feedback

4. Kesimpulan

dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kinerja Pada Warung Sahabat mempermudah pemesanan makanan pada warung sahabat. Adanya website pemesanan makanan ini diharapkan membantu pelanggan mudah dalam memesan dan membayar makanan. Selain itu, sistem ini memudahkan karyawan untuk melihat data pemasukan.

Daftar Pustaka

- [1] R. J. Amalia, "Analisis perilaku konsumtif dan daya beli konsumen terhadap belanja online di masa pandemi COVID-19," *J. Ilmu Ekon. Dan Bisnis Islam*, vol. 4, no. 1, pp. 1–16, 2022.
 - [2] N. Musyaffa and R. Sastra, "Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Kendaraan Berbasis Web E-Commerce Menggunakan Metode Waterfall," 2019.
 - [3] M. Rully Isra, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website pada Larz Coffe Kota Jambi," UNAMA, 2022.
 - [4] S. Nurmiati and G. Al Hafidz, "Perancangan Sistem Pendaftaran Bengkel Untuk Pelayanan Home Service Berbasis Website," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 2, no. 2, pp. 59–81, 2021, doi: 10.55122/junsibi.v2i2.307.
 - [5] M. Badrul, "Penerapan Metode Waterfall Untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 52–57, 2021.
 - [6] B. Fachri and R. W. Surbakti, "Perancangan Sistem Dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (Studi Kasus: Asco Jaya)," *J. Sci. Soc. Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 263–267, 2021.
 - [7] A. Y. Rifanda, C. P. Nugroho, E. Nurfauziah, R. A. Lestari, and A. Saifudin, "Pengembangan Aplikasi Inventori Barang Dengan Metode Waterfall," *JURIHUM J. Inov. dan Hum.*, vol. 1, no. 1, pp. 165–172, 2023.
 - [8] K. J. Tute and others, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," *SATESI J. Sains Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 47–51, 2022.
 - [9] V. O. Vicky and A. Syaripudin, "Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus: Kantor Dbpr Tangerang Selatan)," *OKTAL J. Ilmu Komput. dan Sains*, vol. 1, no. 01, pp. 17–26, 2022, [Online]. Available: <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/2>.
 - [10] R. Noviana, "Pembuatan aplikasi penjualan berbasis web monja store menggunakan php dan mysql," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–124, 2022, doi:10.56127/jts.v1i2.128.
-