

---

## Perancangan Sistem Informasi *Food Court* Warung Sister Kuta Sebagai Media Informasi Dan Promosi Berbasis *Website*

Muhammad Zian Nibrasya<sup>1</sup>, Ni Putu Linda Santiari<sup>2</sup>, Edwar<sup>3</sup>

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>Ziannibras07@gmail.com, <sup>2</sup>linda\_santiari@stikom-bali.ac.id, <sup>3</sup>edwar.ridwan@stikom-bali.ac.id

### Abstrak

*Food Court* adalah suatu area atau tempat yang terdiri dari beberapa gerai makanan dan minuman yang berada dalam satu lokasi. Tujuannya adalah untuk menyediakan variasi pilihan kuliner kepada pengunjung dengan berbagai jenis masakan dan cita rasa yang berbeda-beda. ketidaktahuan pengunjung akan fasilitas, standar kebersihan, gambaran dan lainnya tentang *Food Court* ini. Pengunjung kadang belum mengetahui tentang jenis makanan yang dijual, juga tidak mengetahui informasi yang pasti mengenai lokasi, letak dan bagaimana gambaran dari *Food Court* warung sister. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibuatlah Sistem Informasi Pada *Food Court* Warung Sister Kuta Sebagai Media Informasi dan Promosi Berbasis Website. Disajikan melalui media informasi dan promosi berbasis website untuk memudahkan pemilik *Food Court* dalam mempromosikan restoran-nya, serta Memudahkan konsumen dalam mencari informasi tentang *Food Court* Warung Sister. Website ini dibangun dengan menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle yang telah melalui alur perancangan sistem. Website ini dirancang menggunakan Visual Studio Code dengan Bahasa pemrograman Html dan Css. Codelgniter untuk pembuatan menu reservasi. Bootstrap untuk membantu pembuatan tampilan website yang lebih responsif. Pengujian website menggunakan metode Blackbox Testing. Hasil dari penelitian ini berupa website responsive yang telah di hosting dan berisi informasi tentang *Food Court* warung sister di dalamnya.

**Kata kunci:** *Food, Court, Website, Responsive, MDLC, Alur, Perancangan.*

### 1. Pendahuluan

Pulau Bali merupakan salah satu provinsi di Indonesia. Wilayahnya terdiri atas satu pulau, yaitu Pulau Bali dan beberapa pulau kecil di sekitarnya. Pulau bali dianugerahi dengan alam yang indah dan beraneka ragam, mulai dari pantainya, sungai, danau, gunung, dan juga hutan. Berbagai objek alam pulau bali berpotensi menjadi objek wisata. Salah satunya objek wisata alam menarik di Bali, yaitu pantai. Pulau Dewata sangat terkenal dengan keindahan pantainya. Salah satunya, Pantai Kuta dan Pantai sanur yang menjadi favorit tempat untuk dikunjungi wisatawan. Selain itu, terdapat juga Tanjung Benoa Bali yang menjadi salah satu objek wisata untuk melakukan bermacam olahraga dan rekreasi air, seperti *snorkling*, *parasailing*, dan *diving*. Objek wisata alam di pulau bali yang tidak kalah menarik, yakni keindahan panorama Gunung Batur dan Danau Batur. Yang terletak di Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Dan tentunya masih banyak lagi keindahan alam yang terdapat di Pulau Bali. [1] , [2]

Selain keindahan alamnya, bali juga memiliki banyak keragaman budaya, tempat wisata, dan juga kuliner yang menjadi daya Tarik pengunjung yang ingin berlibur ke Bali. Di daerah perkotaan seperti Denpasar, tidak jarang dijumpai *Food Court* di berbagai sudut kota, dengan ciri, kelompok, dan pasarnya masing-masing, mulai dari yang mewah, yang biasanya berada di plaza / mall hingga yang lebih sederhana yang biasanya dapat ditemukan di pinggir jalan raya, yang pada tahun-tahun belakangan merupakan lokasi tertentu sebagai wadah berdagang para pedagang kaki lima (PKL) yang telah disediakan oleh Pemerintah kota Denpasar. Pelaku wisata di Bali juga sudah banyak yang menyediakan *Food Court* di tempat yang ramai dikunjungi wisatawan. *Food Court* adalah suatu area atau tempat yang terdiri dari beberapa gerai makanan dan minuman yang berada dalam satu lokasi.

Tujuannya adalah untuk menyediakan variasi pilihan kuliner kepada pengunjung dengan berbagai jenis masakan dan cita rasa yang berbeda-beda. Pengunjung dapat memilih makanan dari berbagai gerai yang ada di *Food Court* sesuai dengan selera mereka. Sebagai contohnya, penulis sudah

---

memilih salah satu *Food Court* di Bali yaitu *Food Court* Warung Sister Kuta sebagai bahan tugas akhir ini. [3]

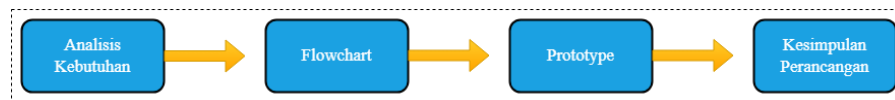
Pengunjung yang akan mengunjungi *Food Court* ini tentu memiliki rasa ingin tahu tentang *Food Court* Warung Sister, seperti makanan apa saja yang dijual, harga, dan juga *promo* menarik yang kadang diberikan untuk menyambut perayaan hari tertentu. Hal ini yang menjadi permasalahan *Food Court* warung sister, Permasalahan yang terdapat di *Food Court* Warung Sister Kuta ini yaitu permasalahan pemasaran yang kurang luas dan ketidaktahuan pengunjung akan fasilitas, standar kebersihan, gambaran dan lainnya tentang *Food Court* ini. Pengunjung kadang belum tau tentang jenis makanan yang dijual, juga tidak mengetahui informasi yang pasti mengenai lokasi, letak dan bagaimana gambaran dari *Food Court* warung sister. Selain itu ada beberapa pengunjung yang ingin mereservasi kadang tidak tahu bagaimana caranya mereservasi *table* karena tidak semua pengunjung mampu menggunakan teknologi dengan maksimal.

Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan Sistem Informasi *Food Court* Warung Sister sebagai media informasi dan promosi ini sebelumnya. Salah satunya adalah pada jurnal Program Studi Sistem Informasi STMIK STIKOM Bali IPS Adipratama, 2018 dengan judul " Implementasi Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Layanan *Food Court* " yang ditulis oleh I Putu Surya Adiperatama, Gde Sastrawangsa, Gusti Ngurah Mega Nata. [4] Selain itu, ada juga jurnal penelitian yang ditulis oleh Citra Indah Kurnia, Haryanto Tanuwijaya, Tri Sagirani dengan judul " Sistem Informasi *Food Court* Pada Pusat Perbelanjaan Smart Surabaya ". [5]

Dari penelitian-penelitian sebelumnya, maka untuk menyelesaikan permasalahan pada *Food Court* warung sister kuta, dilakukan dengan membangun sebuah sistem informasi. Sebelum membangun sebuah sistem informasi, perlu adanya perancangan sistem yang akan dibuat. Pada penelitian ini penulis merancang suatu " Sistem Informasi Pada *Food Court* Warung Sister Kuta Sebagai Media Informasi dan Promosi Berbasis Website ". Diharapkan ini dapat dipergunakan sebagai gambaran dalam membangun sistem informasi pada *Food Court* warung sister berbasis web

## 2. Metode Penelitian

Pada metode penelitian ini, penulis menggunakan acuan Alur Perancangan Sistem, dimana terdapat 4 tahap alur pembuatan perancangan pada sistem informasi *Food Court* warung sister kuta, yaitu :



Gambar 1. Alur Perancangan Sistem

1. Analisis Kebutuhan : Tahap awal dalam perancangan sistem ini, dimana tahap ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan menyeluruh sistem.
2. Flowchart : Gambaran langkah – langkah proses pembuatan sistem agar dapat memvisualisasikan tujuan yang diinginkan.
3. Prototype : *Prototype* adalah proses perancangan model dari sistem, protype dibuat untuk mengembangkan skema rancangan sampai menjadisistem *final*.
4. Kesimpulan Perancangan : Kesimpulan pada perancangan adalah hasil akhir Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada seluruh proses sebelumnya.

### 2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sistem informasi Food Court warung sister adalah langkah awal dalam merancang sistem ini. Tahap Analisis Kebutuhan dilakukan dengan melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna atau pemilik Food Court. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami secara menyeluruh mengenai proses bisnis yang ada di dalam Food Court dan menentukan fitur-fitur apa saja yang diperlukan sistem dan yang diinginkan oleh pengelola. [6].

Dalam tahap ini, dilakukan wawancara dengan pihak pengelola untuk mengetahui permasalahan, mendapatkan gambaran tentang proses bisnis saat ini, dan keinginan mereka terhadap sistem yang akan dibuat. [7]

Pada tahap ini dilakukan juga Observasi langsung untuk melihat bagaimana operasional sehari-hari berlangsung. Selain itu dilakukan juga analisis dokumen terkait seperti menu makanan, daftar harga, dan lainnya. [8]

Hasil dari analisis kebutuhan akan digunakan sebagai panduan dalam merancang sistem informasi pada *Food Court* warung suster kuta berbasis website. Dalam hal ini pembuat dapat mengidentifikasi dan memprioritaskan fitur-fitur yang penting, serta menyesuaikan kebutuhan yang diperlukan.

## 2.2 Flowchart

Flowchart adalah *representasigrafis* yang digunakan untuk menggambarkan alur atau urutan langkah-langkah dalam suatu sistem.[9] Dalam konteks *Food Court* warung suster kuta, flowchart akan menunjukkan bagaimana pengguna dapat menggunakan website ini untuk mendapatkan informasi mengenai menu, harga, promo, serta acara spesial. *Flowchart* ini membantu dalam merencanakan dan memvisualisasikan proses-proses yang terlibat dalam sistem informasi ini sehingga dapat dicapai tujuan yang diinginkan. [10]

## 2.3 Prototype

Setelah tahap flowchart selesai, *Prototype* dari sistem informasi akan dibuat sebagai percobaan atau gambaran sistem informasi. *Prototype* ini berfungsi sebagai sarana evaluasi bagi pengguna atau pemilik *Food Court* warung suster kuta.

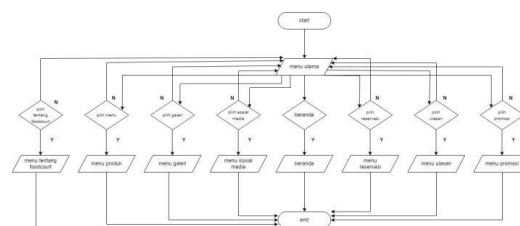
## 2.4 Kesimpulan Perancangan

Kesimpulan dari alur perancangan sistem informasi *Food Court* Warung Suster Kuta sebagai media informasi dan promosi berbasis web adalah bahwa dengan adanya sistem ini, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi tentang *Food Court* warung suster kuta. Dalam perancangan sistem ini, penting untuk memastikan bahwa website memiliki desain yang menarik dan responsif agar mudah digunakan oleh pengguna.

## 3 Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Flowchart

Pada tahap perancangan ini desain dikembangkan dengan berbasis multimedia yang mengacu pada konsep awal, yang bertujuan untuk membuat *prototype* desain dari awal sampai dengan akhir supaya dapat menjelaskan secara terperinci bagaimana sistem ini dapat berjalan. Berikut merupakan *flowchart* umum sistem informasi *Food Court* warung suster kuta.



Gambar 2. Flowchart

### 3.2 Struktur Menu

Menu pada sistem informasi *Food Court* digunakan sebagai navigasi *user*, dengan adanya struktur menu yang jelas dan teratur pada sistem informasi *Food Court* warung suster, pelanggan dapat dengan mudah menemukan hal-hal yang mereka inginkan. Struktur menu pada *Food Court* warung suster kuta sebagai berikut :

1. Beranda : menjelaskan ringkasan apa itu *Food Court* warung suster dan dimana letaknya



Gambar 3. Beranda

2. Menu tentang Food Court : disini dijelaskan lebih detail tentang sejarah legian Food Court dari tahun berapa dan asal mula terbentuknya legian Food Court.



Gambar 4. Tentang *Food Court*

3. Menu produk : disini dijelaskan produk apa saja yang dijual oleh Food Court serta terdapat penjelasan produk.



Gambar 5. Menu

4. Menu galeri : disini kita bisa melihat foto foto produk, konsumen yang telah berkunjung.



Gambar 6. Galeri

5. Menu sosial media : berisi *link* yang menuju ke sosial media seperti *Instagram/whatsapp* Warung Sister



Gambar 7. Sosial Media

6. Menu reservasi : disini kita bisa memesan tempat untuk individu atau acara tertentu,

sertamakanan yang diinginkan.



Gambar 8. Reservasi

7. Menu ulasan : kita bisa mengukur kualitas produk yang dihasilkan dengan melihat *rating* atau ulasan yang telah diberikan oleh pelanggan yang pernah berkunjung sebelumnya.



Gambar 9. Ulasan

8. Menu promosi : disini kita bisa melihat promo-promo yang diberikan seperti *baazar* atau *voucher* dengan sajian desain grafis yang menarik dan tentunya dapat di *claim* oleh pelanggan.



Gambar 10. Promosi

#### 4 Kesimpulan

Kesimpulan perancangan sistem informasi *Food Court* Warung Sister Kuta sebagai media informasi dan promosi berbasis web adalah bahwa sistem ini akan memberikan banyak manfaat bagi pengguna. Dengan adanya sistem ini, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi tentang menu makanan yang tersedia di *Food Court* tersebut. Mereka juga dapat melihat foto-foto makanan untuk membantu mereka dalam memilih menu yang ingin dipesan. Selain itu, pengguna juga dapat melihat promo-promo terbaru dari Warung Sister Kuta sehingga mereka dapat menikmati diskon atau penawaran khusus saat memesan makanan. Dalam hal promosi, sistem ini akan menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan *Food Court* tersebut kepada calon pelanggan baru. Dengan tampilannya yang menarik dan informatif, website *Food Court* Warung Sister Kuta akan meningkatkan kesadaran merek dan menarik minat orang-orang untuk mengunjungi tempat tersebut. Secara keseluruhan, perancangan sistem informasi *Food Court* Warung Sister Kuta sebagai media informasi dan promosi berbasis web merupakan langkah yang tepat untuk meningkatkan kualitas layanan dan daya saing bisnis di era digital saat ini.

#### Daftar Pustaka

- [1] I. G. N. J. Suryaningrat, "Perancangan Sistem Informasi Wisata Kuliner Berbasis Web Dengan Menggunakan Ajax dan Code Igniter," *J. Sist. Dan Inform. JSI*, vol. 10, no. 2, Art. no. 2, 2016.
- [2] B. P. W. Nirmala, N. W. Utami, and B. M. S. Nirmala, "Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Kendaraan Berbasis Website Di Nusa Penida, Bali," *J. Ilm. Ilmu Terap. Univ. Jambi*, vol. 4, no. 2, Art. no. 2, Dec. 2020, doi: 10.22437/jituj.v4i2.11598.
- [3] 144010386 Indri Anela Dunant and D. Y. K. Pembimbing I, "PENGARUH LOKASI DAN

- PROMOSI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Survei Pada Konsumen Krang Kring *Food Court* Bandung),” other, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung, 2018. Accessed: Mar. 16, 2023. [Online].
- [4] I. P. S. Adiperatama;, *IMPLEMENTASI SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADALAYANAN FOOD COURT*. STIKOM Bali, 2018. Accessed: Sep. 29, 2023. [Online].
- [5] C. I. Kurnia, H. Tanuwijaya, and T. Sagirani, “Sistem Informasi *Food Court* Pada Pusat PerbelanjaanSmart Surabaya,” *Journal:eArticle*, Universitas Dinamika, 2013. Accessed: Feb. 22, 2023. [Online].
- [6] I. P. A. Dharmaadi and G. M. A. Sasmita, “Perancangan Sistem Informasi Restoran Terintegrasi Berbasis Java Web Socket Online,” *J. Penelit. Pos Dan Inform.*, vol. 8, no. 1, Art. no. 1, Sep. 2018, doi: 10.17933/jppi.v8i1.135.
- [7] N. M. P. Sari, N. M. Estiyanti, and A. A. A. P. Ardyanti, “Pengembangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dan Penerimaan Kas Berbasis Web pada Koki Restaurant Sanur,” *Jutisi J. Ilm. Tek. Inform. Dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 3, Art. no. 3, Dec. 2019, doi: 10.35889/jutisi.v8i3.389.
- [8] R. R. Ananda, B. Sutedjo, S. S. T. Yulianto, T. Triyono, and F. Fauziah, “Implimentasi Sistem Informasi Manajemen Pemesanan Makanan Berbasis Website Studi Kasus Ichiban Ramen Samarinda,” *J. Manaj. Sist. Inf. JMASIF*, vol. 1, no. 2, Art. no. 2, Nov. 2022, doi: 10.35870/jmasif.v1i2.118.
- [9] I. K. J. B. Laksana, N. M. Kariati, and U. W. E. Saputra, “Perancangan Desain Media Reservasi Berbasis Website di Ocean Terrace Restaurant,” undergraduate, Politeknik Negeri Bali, 2022. Accessed: Oct. 03, 2023. [Online].
- [10] “Penentuan Supplier Bahan Baku Restaurant XO Suki Menggunakan Metode Weighted Product | JURNAL TEKNOLOGI DAN ILMU KOMPUTER PRIMA (JUTIKOMP).” Accessed: Oct. 03, 2023. [Online].