

Aplikasi Pemesanan Kue Online Berbasis Web

Dion Rahman Elian^{1*}, Sri Nurhayati, S.Si., MT.²

¹⁾Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia

²⁾ Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipati Ukur No. 112 - 116, Bandung, Indonesia 40132

*email: dionrahmanelian7@email.unikom.ac.id

(Naskah masuk: tgl. bulan tahun; diterima untuk diterbitkan: tgl. bulan tahun)

ABSTRAK –Pelayanan yang baik untuk pelanggan merupakan kunci utama menuju kesuksesan dalam persaingan bisnis dibidang kuliner. Dengan memberikan pelayanan yang baik pelanggan akan merasa senang dan dengan pelayanan yang baik pula tentu pelanggan akan selalu percaya untuk terus menggunakan produk yang diproduksi oleh perusahaan tersebut. Pemesanan kue oleh konsumen biasanya dilakukan dengan menelepon atau mendatangi langsung toko kue. Cara tersebut kurang efektif karena informasi yang diperoleh konsumen sangat terbatas. Maka dari itu dilakukan terobosan baru dengan memanfaatkan internet dan aplikasi website untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, dengan menerapkan aplikasi pemesanan kue secara online dan informasi mengenai toko kue, yaitu pelanggan dapat melihat informasi toko kue dan memesan kue secara online. Aplikasi ini dibangun dengan pemograman berbasis objek dengan software vscode dengan database mysql. Dari hasil pengujian terhadap aplikasi yang dibuat maka aplikasi pemesanan kue ini mampu memberikan manfaat, yaitu dalam memberikan informasi mengenai toko kue dapat diakses melalui internet, dapat memudahkan dalam pemesanan kue, dan sebagai media promosi untuk dapat lebih meningkatkan jumlah pelanggan sehingga berdampak meningkatnya keuntungan bagi toko kue.

Kata Kunci – Pelayanan, website, pemesanan makanan.

Web Based Online Cake Ordering Application

ABSTRACT –Good service for customers is the main key to success in business competition in the culinary field. By providing good service, customers will feel happy and with good service, of course customers will always trust to continue to use products manufactured by the company. Ordering cakes by consumers is usually done by calling or going directly to the cake shop. This method is less effective because the information obtained by consumers is very limited. Therefore a new breakthrough was made by utilizing the internet and website applications to improve service to customers, by applying an online cake ordering application and information about a cake shop, that is, customers can view cake shop information and order cakes online. This application is built with object-based programming with vscode software with mysql database. From the results of testing the applications made, the cake ordering application is able to provide benefits, namely in providing information about the cake shop can be accessed via the internet, can facilitate the ordering of cakes, and as a promotional medium to be able to further increase the number of customers so that the impact increases profits for the store cake

Keywords – Services, website, food ordering.

1. PENDAHULUAN

Pelayanan yang baik untuk pelanggan merupakan kunci utama menuju kesuksesan dalam persaingan bisnis dibidang kuliner. Dengan memberikan pelayanan yang baik pelanggan akan merasa senang dan dengan pelayanan yang baik pula tentu pelanggan akan selalu percaya untuk

terus menggunakan produk yang diproduksi oleh perusahaan tersebut. Adanya kepercayaan dari pelanggan tentu akan memberikan keuntungan tersendiri bagi instansi atau perusahaan.[1] [2]

Dalam dunia usaha, baik perusahaan maupun sektor lainnya dituntut untuk melakukan inovasi dalam menarik konsumen.[3] Karena pasalnya, dalam hal pelayanan, mayoritas konsumen

membutuhkan kemudahan dan efisiensi dalam pemesanan. Berdasarkan pengamatan beberapa toko kue masih menggunakan cara konvensional dalam pelayanan pemesanan terhadap konsumen. Pemesanan oleh konsumen biasanya dilakukan dengan menelepon atau mendatangi langsung toko kue. Cara tersebut kurang efektif karena informasi yang diperoleh konsumen sangat terbatas, pelanggan tidak mengetahui menu yang tersedia dan harga yang ditawarkan oleh toko kue sehingga membutuhkan waktu yang lama saat proses pemesanan. Maka dari itu dilakukan terobosan baru dengan memanfaatkan internet untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, dengan menerapkan aplikasi pemesanan makanan secara online dan informasi mengenai toko kue, yaitu pelanggan dapat melihat informasi toko kue dan memesan makanan secara online, dan pesanan tersebut diantar langsung kepada pelanggan. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan penyampaian informasi yang cepat, akurat, serta memiliki jangkauan luas, baik bagi pelanggan maupun pihak toko kue.

Salah satu penelitian yang dijadikan referensi adalah "Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Eletronic Pada Kantin XYZ, pada penelitian ini membahas tentang rancangan pembayaran secara elektronik, dimana dalam transaksi lebih cepat dan efisien. Namun pada penelitian tersebut terdapat kekurangan, berupa konsumen tetap melakukan pembayaran pada tempat lokasi pembelian dan ada kemungkinan terjadi antrian konsumen dalam pembayaran.[4]

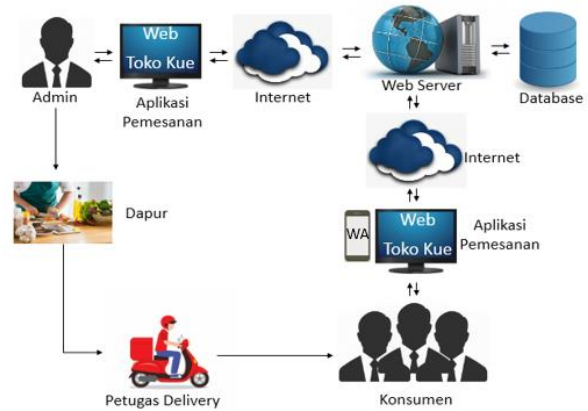
Berdasarkan maslaah di atas perlunya dibangun sistem pemesanan makanan ini yang diharapkan memberi manfaat, yaitu informasi mengenai toko kue dapat diakses melalui internet, dapat memenuhi kebutuhan pesanan pelanggan dengan lebih cepat, sebagai media promosi untuk dapat lebih meningkatkan jumlah pelanggan sehingga berdampak meningkatnya keuntungan bagi toko kue.

2. METODE DAN BAHAN

Model yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan model waterfall. Model ini bersifat bersifat linear, di mulai dari tahap perencanaan perangkat lunasampai pada tahap akhir yaitu pemeliharaan perangkat lunak.[5]

2.1. Gambaran Umum Sistem

Gambaran umum pemesanan kue yang dibangun ini terdiri dari beberapa komponen, dimana setiap komponen saling terhubung dan bertukar informasi.



Gambar 2.1 Gambaran Umum Sistem

Dari gambaran umum sistem menjelaskan bahwa admin merupakan sebagai operator untuk melakukan perubahan data pada website yang selanjutnya disimpan pada database, konsumen dapat melihat informasi dan melakukan pemesanan, dan melakukan pembayaran, selanjutnya data pesanan di siapkan oleh toko kue untuk dikirim menggunakan kurir kepada konsumen.

a. Analisa Data Masukkan

Analisis data masukan bertujuan untuk mendefinisikan jenis data masukan yang akan diterima oleh aplikasi. Data masukan yang digunakan dalam aplikasi yaitu berupa teks. Sumber data konsumen, data produk yang di masukkan oleh admin dan konsumen. Untuk mendapatkan data keluaran yang diharapkan, maka data masukan dari konsumen berupa teks dan admin berupa teks. Aplikasi yang bangun hanya memuat informasi Toko Kue yang ada dalam Toko Kue.

b. Analisa Pengguna

Analisis pengguna merupakan bagian dari analisis yang lebih menekankan pada aspek atau sisi dari pengguna aplikasi. Berdasarkan analisis yang dilakukan, terdapat satu pengguna yang memiliki karakteristik sebagai konsumen sistem dan untuk dapat memenuhi kebutuhan konsumen sistem, terdapat satu pengguna yang memiliki karakteristik sebagai Admin sistem. Karakteristik dari setiap pengguna dijelaskan pada Tabel 1:

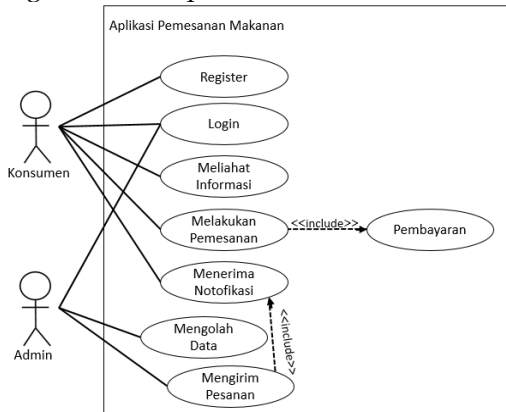
Tabel 1 Daftar Istilah

Jenis Pengguna	Tanggung Jawab	Tingkat Keterampilan
Konsumen	Meminta informasi toko dan memsan kue	Mempunyai kemampuan untuk menggunakan internet

Admin	Menambah, menghapus, mrubah, memperbaharui informasi mengenai toko kue	Mempunyai kemampuan untuk menggunakan komputer atau laptop
-------	--	--

c. Alur Sistem

Alur sistem membahas beberapa gambaran umum analisis sistem diantaranya Use Case. Adapun Use case diagram terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2.2 Gambaran Umum Sistem

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari analisis yang sudah dilakukan maka didapatlah sebuah aplikasi sistem dimana untuk mengimplementasikannya diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras minimum untuk membangun aplikasi pemesanan kue dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2 Implementasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	Laptop	<ul style="list-style-type: none"> 2 GB RAM Core i5 20 GB ruang penyimpanan Wireless windows 10

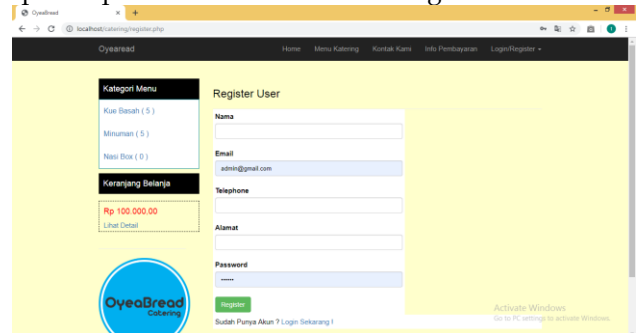
Untuk perangkat lunak yang digunakan terdiri dari sistem operasi dan aplikasi pendukung untuk pembangunan aplikasi chatbot. Implementasi Minimal Kebutuhan Perangkat Lunak dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Implementasi Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Nama Perangkat Lunak
1.	Sistem Operasi Windows 10	Windows 10
2.	Bahasa Pemrograman	Visual Studio Code
3.	Database	XAMPP
4.	Search Engine	Browse Google

3.1. Pengujian Tampilan Register

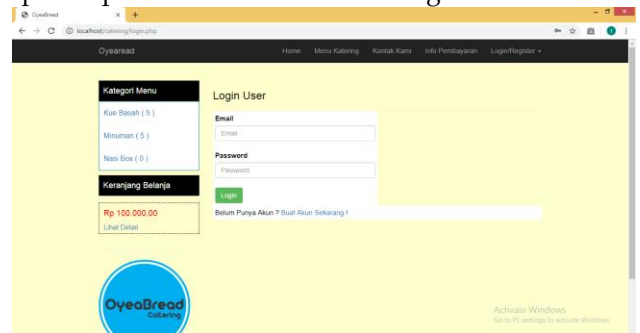
Pada pengujian ini dilakukan uji coba terhadap tampilan aplikasi untuk melakukan register.



Gambar 3.1 Antarmuka Register

3.2. Pengujian Tampilan Login

Pada pengujian ini dilakukan uji coba terhadap tampilan aplikasi untuk melakukan login.



Gambar 3.1 Antarmuka Login

3.3. Pengujian Tampilan Melihat Informasi Toko Kue

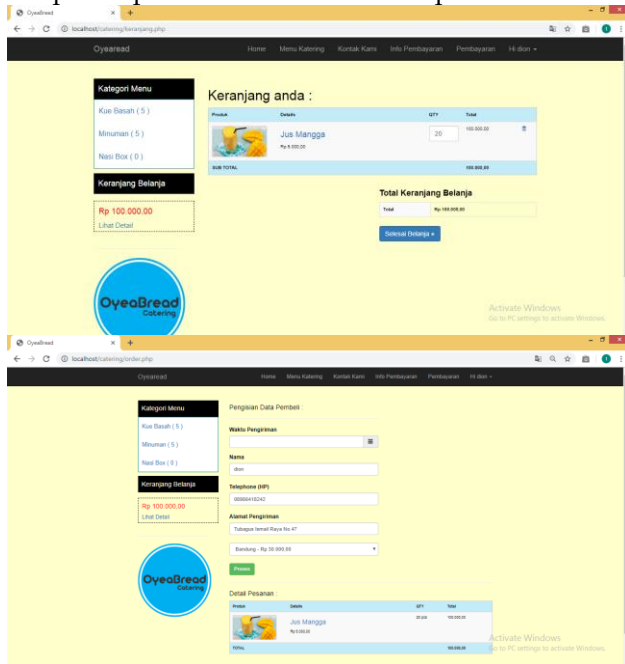
Pada pengujian ini dilakukan uji coba terhadap tampilan aplikasi untuk melihat informasi toko kue.



Gambar 3.3 Antarmuka Informasi Toko Kue

3.4. Pengujian Tampilan Pemesanan

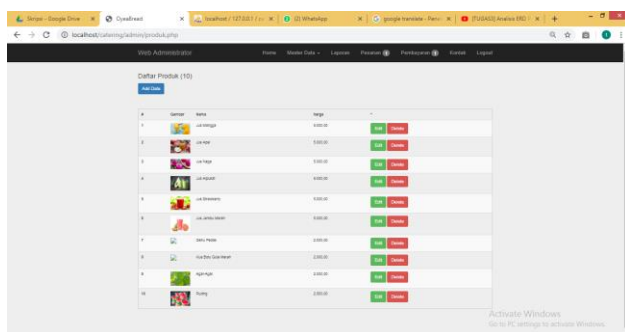
Pada pengujian ini dilakukan uji coba terhadap tampilan aplikasi untuk melakukan pemesanan.



Gambar 3.4 Antarmuka Pemesanan

3.5. Pengujian Tampilan Pengolahan Data

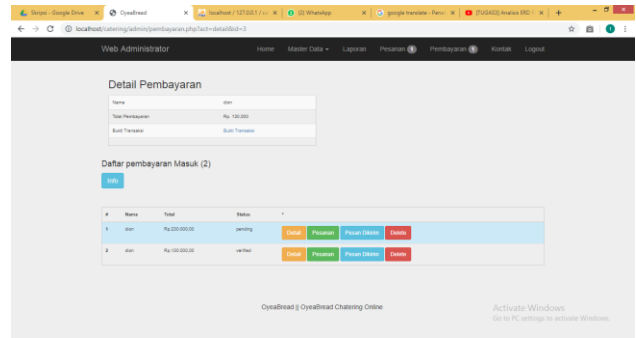
Pada pengujian ini dilakukan uji coba terhadap tampilan aplikasi untuk melakukan mengolah data.



Gambar 3.5 Antarmuka Mengolah Data

3.6. Pengujian Tampilan Mengirim Pesanan

Pada pengujian ini dilakukan uji coba terhadap tampilan aplikasi untuk melakukan pengiriman data.



Gambar 3.6 Antarmuka Pengiriman Pesanan

3.7. Pengujian Sistem

Pengujian sistem terdiri dari pengujian alpha, pengujian pengenalan teks. Proses pengujian alpha dilakukan dengan menggunakan metode black-box. Metode black-box dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.[6] Berikut adalah daftar pengujian alpha yang dilakukan dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4 Daftar Pengujian Alpha

Item Uji	Data Pengujian	Jenis Uji
Login	Memasukan email dan password	black box
Pendaftaran	Memasukan email, password, nama, hp, dan alamat	black box
Mengelola Data	Merubah, menambah, memperbaharui data	black box
Profile	Menampilkan informasi profile	black box
Pesanan	Memasukan nama, alamat, hp, kota, tanggal	black box
Pembayaran	Memasukkan nama, alamat, kota, tanggal,	black box

Setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan metode pengujian blackbox pada aplikasi yang telah dibangun, dapat disimpulkan bahwa fungsi-fungsi yang ada, ada yang berhasil dan ada yang berjalan sesuai diharapkan.

3.8. Pengujian Pengguna

Tanggapan pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibangun dapat diterima oleh pengguna. Pengguna melakukan media kuisisioner.[7] Kuisisioner diberikan kepada pengguna aplikasi pemesanan kue berbasis web dengan 30 responden, dari hasil kuisisioner tersebut dilakukan perhitungan kesimpulan

Berikut merupakan daftar pertanyaan dari kuisisioner yang digunakan, dapat dilihat tabel 5 berikut.

Tabel 5 Daftar Pertanyaan Kuisisioner

No	Pertanyaan
1	Apakah aplikasi ini dapat memberikan Informasi ?
2	Apakah aplikasi ini dapat melakukan pemesanan kue?
3	Apakah aplikasi ini dapat melakukan pembayaran?
4	Apakah aplikasi ini mampu memnerikan pesan notifikasi kepada anda?
5	Apakah dalam penggunaan aplikasi ini mudah untuk dignakan?
6	Apakah dengan adanya aplikasi ini anda merasa terbantu dalam mencari toko ke dan melakukan pemesanan kue?

Perhitungan untuk kuisisioner menggunakan skala likert, Skala likert berkait dengan setuju atau tidak setuju terhadap sesuatu dimana setiap pertanyaan mempunyai bobot nilai. [8] Berikut merupakan bobot skala likert dapat dilihat pada Tabel 5:

Tabel 5 Tabel Bobot Likert

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Stuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Berasarkan total skor yang didapatkan dari kuisisioner kepada 30 responden, untuk mengetahui sikap responden.[9][10] dapat dilakukan oleh tahapan berikut.

1. Menentukan Skor

Skor yang ditentukan oleh skor maksimal, minimal, median kuartil 1, dan kuartil 3.

a. Menentukan total skor maksimal

Jumlah pertanyaan * skor jawaban terbesar * jumlah responden
 $= 6 * 5 * 30$
 $= 900$

b. Menentukan total skor minimal

Jumlah pertanyaan * skor jawaban tekecil * jumlah responden
 $= 6 * 1 * 30$
 $= 180$

c. Menentukan nilai median

(Total skor maksimal + total skor minimal)/2
 $= (900 + 180) / 2$
 $= 540$

d. Menentukan nilai kuartil 1
 $(\text{Total skor minimal} + \text{median}) / 2$
 $= (180 + 540) / 2$
 $= 360$

e. Menentukan nilai kuartil 3
 $(\text{Total skor maksimal} + \text{median}) / 2$
 $= (900 + 540) / 2$
 $= 720$

Tabel 5 Data Hasil Kuisisioner

Skor	Total Skor
Maksimal	900
Minimal	180
Median	540
Kuartil 1	360
Kuartil 3	720

2. Menentukan Batas Skor

Menentukan batas skor untuk masing-masing sikap, berikut adalah kategori sikap yang sudah ditentukan.

- Kategori Sikap Sangat Positif, yaitu daerah yang dibatasi oleh kuartil 3 dan skor maksimal.(kuartil $3 \leq x < \text{skor maksimal}$).
- Kategori Sikap Positif, yaitu daerah yang dibatasi oleh median dan kuartil 3 . ($\text{median} \leq x < \text{median}$)
- Kategori Sikap Negatif, yaitu daerah yang dibatasi oleh kuartil 1 dan median. ($\text{kuartil } 1 \leq x < \text{median}$)
- Kategori Sikap Sangat Negatif, yaitu daerah yang dibatasi oleh skor minimal dan kuartil 1. ($\text{skor minimal} \leq x < \text{kuartil } 1$)

Batas skor dapat dilihat pada Tabel 4.25 berikut.

Tabel 6 Batas Skor Untuk Tujuan Pertama

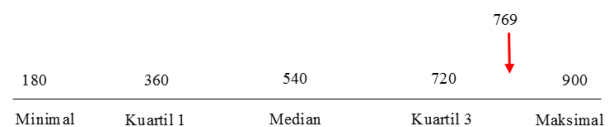
Batas Skor	Kategori Sikap
$720 \leq x \leq 900$	Sikap Sangat Positif
$540 \leq x \leq 720$	Sikap Positif
$360 \leq x \leq 540$	Sikap Negatif
$180 \leq x \leq 360$	Sikap Sangat Negatif

Keterangan:

X adalah total skor responden

3. Menentukan Skor Total dari Responden Terhadap Tujuan Pertama

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, total skor responden adalah 769, dapat dilihat pada Gambar 3.7 berikut.



Gambar 3.7 Antarmuka Pengiriman Pesanan

Berdasarkan hasil kuisioner dengan 6 pertanyaan dan 30 responden, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemesanan kue ini, berada pada kategori sikap yang sangat positif, karena total skor yaitu 753, terletak diantara 720 dan 900 yang merupakan batas skor sikap sangat positif. Artinya bahwa aplikasi yang dibangun sudah dapat memenuhi tujuan pertama dalam memberikan informasi mengenai toko kue, melakukan pemesanan kue online berbasis web, dan memberikan kemdudahn bagi pengguna dalam menggunakan apliaksi tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur, perancangan, implementasi analisis dan pengujian aplikasi pemesanan makanan berbasis web dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pemesanan makanan mampu memberikan informasi mengenai toko kue.
2. Aplikasi pemesanan makanan mampu melakukan pemesanan makanan secara *Online*.
3. Aplikasi pemesanan makanan mampu memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi dan pemesanan terhadap toko kue.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Komputer Indonesia yang telah memfasilitasi penelitian ini, dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penulisan jurnal, juga kedua orang tua yang selalu memberi semangat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hendri, H (2016). Prototipe Aplikasi Pemesanan Makanan(Electronic Menu) pada Restoran Berbasis Android dan Web. Jurnal Ilmiah Sistem Komputer Stiom Dinamika Bangsa,
- [2]. A, A, Barata, *Dasar-dasar Pelayanan Prima*. Penerbit Alex Media Komputindo 2003.
- [3]. P, Bagas (2005). Pengaruh Orientasi pasar, Inovasi dan Orientasi, Pembelajaran, Terhadap Kinerja Perusahaan, Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing. Jurnal Universitas Diponegoro.
- [4]. Sri, N. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Eletronic Pada Kantin XYZ. Jurnal Teknik Komputer Universitas Komputer Indonesia,29-35.
- [5]. G R. Susanto and A. D. A. Andriana, "Perbandingan Model Waterfall Dan Prototyping untuk Pengembangan Sistem Informasi," Maj. Unikom, 2016.
- [6]. M, S, Mustaqbal (2015). Pengujian Aplikasi menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. Jurnal Universitas Widyatama.
- [7]. I, Pujihastuti (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah.
- [8]. S, Syofian. T, Setyaningsih. N, Syamsiah. (2015). Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web. Jurnal Universitas Darma Persada.
- [9]. M, Arif (2014). Penerapan Aplikasi Anates Bentuk Soal Pilihan Ganda. Jurnal Universitas Trunojoyo Madura.1- No1.
- [10]. W, Budiaji (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. Jurnal Universital Sultan Ageng Tirtayasa.