

# **SISTEM INFORMASI *I'M ETO* (IMAH MIUN *EASY TO ORDER*) BERBASIS WEB PADA IMAH MIUN BKR BANDUNG**

## ***WEB-BASED INFORMATION SYSTEM OF I'M ETO (IMAH MIUN EASY TO ORDER) AT IMAH MIUN BKR BANDUNG***

**Mohammad Ikhsan Zalmi<sup>1</sup>, Nizar Rabbi Radliya**  
Program Studi Sistem Informasi – Universitas Komputer Indonesia  
Email : ikhsanzalmi@gmail.com

**Abstrak** – Kemudahan pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan di sebuah restoran sangatlah dibutuhkan. Karena kebutuhan tersebut, maka dirancanglah sebuah sistem informasi pemesanan makanan berbasis website untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pemilihan makanan dan juga membantu perusahaan dalam pengolahan data. Website yang dirancang menggunakan metode berorientasi object dan menggunakan metode pengembangan prototype. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung ke instansi terkait, guna untuk menganalisis data yang dibutuhkan. Yang menjadi object penelitian yaitu salah satu restoran di Bandung yaitu IMAH MIUN Sunda & Seafood yang beralamat di Jl. BKR 188 Bandung. Untuk menentukan spesifikasi sistem informasi yang dibangun agar memenuhi kebutuhan harus dilakukan analisis terhadap objek penelitian. Implementasi system memanfaatkan Bahasa pemrograman PHP dan MySql sebagai Databasenya. Berdasarkan hasil analisa, perancangan dan pembangunan website ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi pemesanan makanan ini dapat mempermudah proses pemesanan dan pemilihan makanan oleh pelanggan.

**Kata kunci** : Sistem Informasi, Pemesanan Makanan, Berbasis Web

**Abstract** - *Make it easy for customers to order food in a restaurant is needed. Because of these needs, a web-based food ordering information system was designed to facilitate customers in ordering and selecting food and also helping companies in processing data. Websites designed using object-oriented methods and using prototype development methods. The method of data collection is done by direct observation to the relevant agencies, in order to analyze the data needed. The object of research is one of the restaurants in Bandung, namely IMAH MIUN Sunda & Seafood which is located at Jl. BKR 188 Bandung. Analysis is done to determine the information system specifications that are built to fit the needs. System implementation utilizes PHP and MySql programming languages as its database. Based on the results of the analysis, design and construction of this website, it can be concluded that this food ordering information system can facilitate the ordering and selection of food by the customer.*

**Keywords:** *information system, ordering food, web-based.*

### **I. PENDAHULUAN**

Di era globalisasi saat ini kita diharuskan untuk ikut serta dalam mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berjalan. Perkembangan teknologi tersebut dapat membantu kita untuk menghasilkan sebuah aplikasi sistem informasi yang akurat, bekerja dengan cepat, tepat waktu dan relevan. Dimana informasi tersebut sangatlah dibutuhkan oleh berbagai orang dan berbagai sektor yang nantinya akan dapat mendukung dan membantu dalam pemecahan masalah dan juga menghasilkan keputusan yang tepat. Perkembangan teknologi dan sistem informasi yang semakin maju dan pesat tersebut juga bisa memberikan dampak perubahan yang besar dan signifikan dalam bidang pengarsipan dari konvensional menjadi terkomputerisasi. Sebuah sistem informasi pemesanan sangat dibutuhkan saat ini oleh setiap perusahaan untuk melayani pelanggan dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Sebuah menu pemesanan yang interaktif, mudah digunakan, dan bisa memikat pelanggan menjadi tertarik untuk memesan produk dari perusahaan adalah salah satu kriteria yang penting dalam membangun sistem informasi pemesanan.

Dalam penelitian ini penulis memaparkan beberapa perbedaan dari penelitian penulis dan penelitian terdahulu. Perbedaannya adalah penulis membahas mengenai pemesanan makanan berbasis web yang telah terkomputerisasi dan pengolahan data yang lebih mudah karena pembayaran yang menggunakan sistem informasi yang lebih baik. Sedangkan peneliti terdahulu membahas mengenai pengelolaan pemesanan tempat wisata dan pengelolaan data ekspedisi.

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sistem informasi berbasis web pada proses pemesanan makanan dan pembayaran yang dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan proses pemilihan makanan yang akan dipesan.

Dengan beragamnya menu makanan yang disediakan oleh pihak restoran, lembar buku menu *order* juga akan semakin banyak dan akan memakan banyak kertas untuk melampirkan seluruh menu makanan yang disediakan. Dengan banyaknya tampilan gambar menu makanan, seringkali informasi tentang bahan makanan yang akan dipesan juga tidak tersampaikan dengan jelas melalui buku menu tersebut. Dimana akan menyebabkan pelanggan bertanya kepada pelayan terdapat bahan apa saja pada menu makanan tersebut agar pelanggan tidak kecewa terhadap makanan yang akan dipesan, oleh sebab itu sistem informasi yang dirancang akan menampilkan semua informasi tentang makanan yang akan dipesan oleh pelanggan.

Untuk menyampaikan informasi tentang makanan yang akan dipesan oleh pelanggan, restoran diharuskan menyediakan buku nota kecil dan akan diberikan kepada setiap pelayan. Guna mencatat ulang seluruh pesanan pelanggan agar informasi dari pelanggan tersampaikan kepada bagian kasir. Dengan sistem informasi ini penulis berharap dapat memudahkan proses penyampaian daftar pesanan makanan pelanggan kepada bagian dapur untuk memproduksi makanan sesuai permintaan dari pelanggan.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian Informasi

Dalam jurnalnya pada tahun 2015 Rulia Puji Hastanti menyebutkan Jogiyanto menjelaskan bahwa menurut John dan Gary Grudnitski informasi adalah data yang diletakkan dalam konteks yang lebih berarti dan berguna yang dikomunikasikan kepada penerima untuk digunakan didalam pembuatan keputusan. [1]

### B. Pengertian Pemesanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan pemesanan memiliki definisi sebagai sebuah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. [2]

### C. HTML

Mengutip dari buku Adhi Prasetyo proses tampilannya sebuah website melibatkan HTML atau *Hypertext Mark Up Language* yang memiliki penjelasan sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendesain sebuah halaman web. [3]

### D. PHP

Pada buku Achmad Solichin menjelaskan bahwa PHP adalah sebuah bahasa pemrograman berbasis web yang ditulis untuk pengembangan web dan juga oleh pengembang web itu sendiri. [4]

### E. MySQL

MySQL merupakan program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan cepat. MySQL merupakan SMBD-nya dan SQL adalah perintah atau bahasa yang melekat di dalam SMBD tersebut. Sebuah database yang memungkinkan kamu untuk menghemat tempat, pencarian, pensortiran dan pengambilan data. [5]

## III. METODE PENELITIAN

### A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau lebih dikenal dengan kata metode yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan pada penelitiannya yang akan digunakan sebagai pemecahan terhadap segala permasalahan yang timbul. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif

### B. Metode Pengumpulan Data

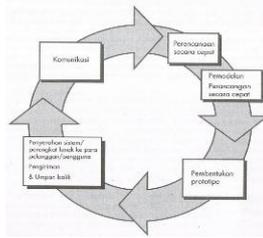
Metode pengumpulan data merupakan suatu prosedur sistematis, yang memiliki tujuan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan oleh peneliti, sumber data terbagi dua yaitu sumber data primer yang didapatkan melalui wawancara dan sumber data sekunder yang diperoleh melalui literatur seperti buku, jurnal dan dari internet.

### C. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek. Analisis dan perancangan menggunakan metode berorientasi objek merupakan sebuah pendekatan yang akan mengembangkan *software* guna mewujudkan kebutuhan-kebutuhan user.

### D. Metode Pengembangan Sistem

Untuk mengembangkan sistem yang diusulkan penulis memilih metode dengan *prototype*. Dimana metode prototype ini merupakan sebuah metode yang mengembangkan *software* dengan mengumpulkan kebutuhan, selanjutnya *programmer* dan pelanggan akan membahas secara keseluruhan kebutuhan lalu mengambil kesimpulan garis besar yang nantinya akan dijadikan sebagai panduan dalam melakukan "perancangan kilat". Lalu akan digunakan oleh pelanggan untuk mengetahui apa kebutuhan selanjutnya dari pengembangan perangkat lunak.



**Gambar 3. 1** Model *Prototype*

Berikut adalah tahapan model *Prototyping* :

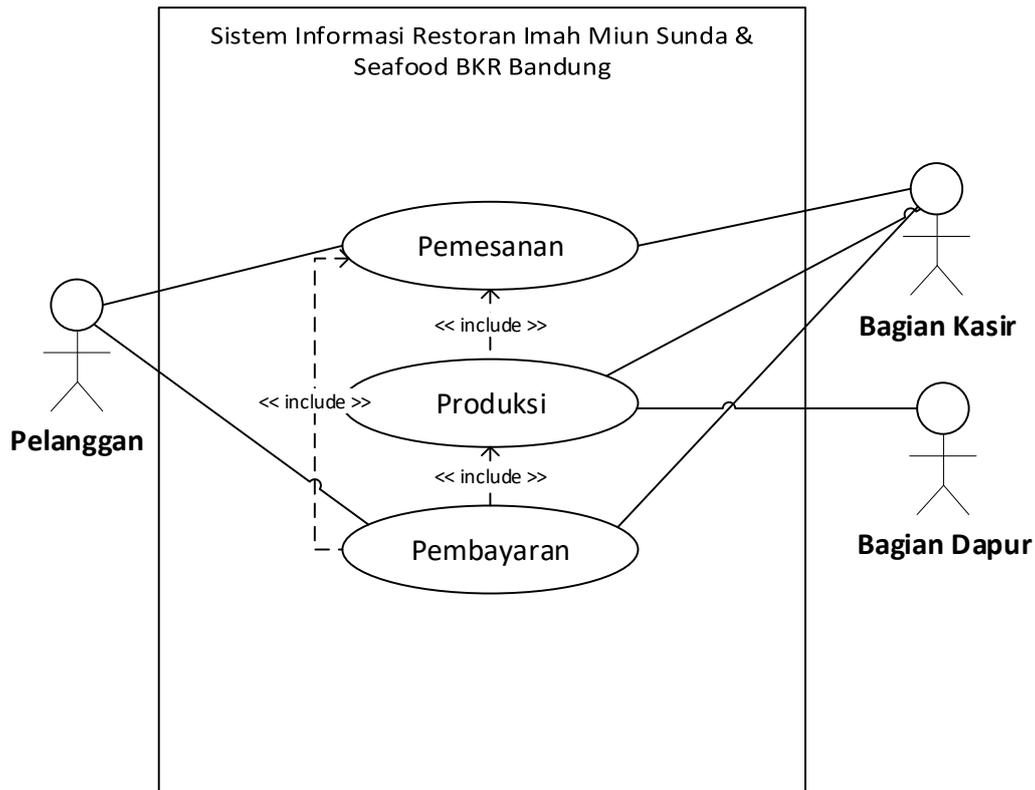
- 1) **Pengumpulan Kebutuhan**  
Merupakan tahap membahas semua kebutuhan sistem dan akan menganalisis sistem yang sedang berjalan, juga tahap ini mengharuskan untuk melibatkan pelanggan dan pengembang.
- 2) **Membuat *Prototype***  
Pembuatan sebuah rancangan sederhana untuk sementara dalam menyajikan suatu tampilan atau membuat masukan dan keluaran kepada pelanggan.
- 3) ***Testing Prototype***  
Tahap dimana program akan digunakan oleh pelanggan untuk melakukan percobaan apakah *prototype* sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka sistem akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya, namun jika belum memenuhi keinginan pelanggan maka pengembang akan merevisi *prototype* tersebut.
- 4) **Pengkodean Sistem**  
Sebuah tahap dimana *prototype* yang telah disetujui oleh pelanggan akan dituangkan dan di proses ke dalam bahasa pemrograman.
- 5) **Pengujian Sistem**  
Tahap dilakukannya pengujian sistem yang sudah jadi, perangkat lunak harus dilakukan percobaan terlebih dahulu. Pengujian sistem ini dilakukan menggunakan pengujian *black box testing*.
- 6) **Evaluasi Sistem**  
Tahap dimana pelanggan mengevaluasi sistem yang dibangun dan menguji apakah sudah sesuai dengan dikeinginan atau belum. Jika sudah maka akan lanjut ke tahap berikutnya, tetapi jika belum maka akan kembali ke tahap 4.
- 7) **Menggunakan sistem**  
Tahap dimana perangkat lunak telah siap digunakan oleh pelanggan.

#### **E. Metode Pengujian Sistem**

Merupakan tahap pengujian *software*, sehingga bisa mengetahui bahwa *software* yang sudah siap digunakan tersebut sesuai dengan kebutuhan yang dirancang untuk pelanggan atau belum. Jenis pengujian perangkat lunak memiliki dua metode yaitu metode *black box* dan *white box*. Penulis menggunakan pengujian *black box* karena berfokus kepada suatu syarat fungsional dalam suatu *software*.

#### **F. Perancangan Proses Menggunakan *Use Case Diagram* yang Berjalan**

Diagram *Use Case* ini dibuat guna melihat hubungan yang terjadi antara aktor dengan *use case* yang ada pada sistem. Berikut ini adalah *Use Case Diagram* yang berjalan pada Restoran Imah Miun BKR:



Gambar 3. 2 Diagram *Use Case* yang Sedang Berjalan

### G. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem merupakan kegiatan peneliti menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh sistem dan dapat menjadi pengaruh bagi kinerja sistem. Berikut adalah evaluasi sistem pada sistem yang berjalan yaitu :

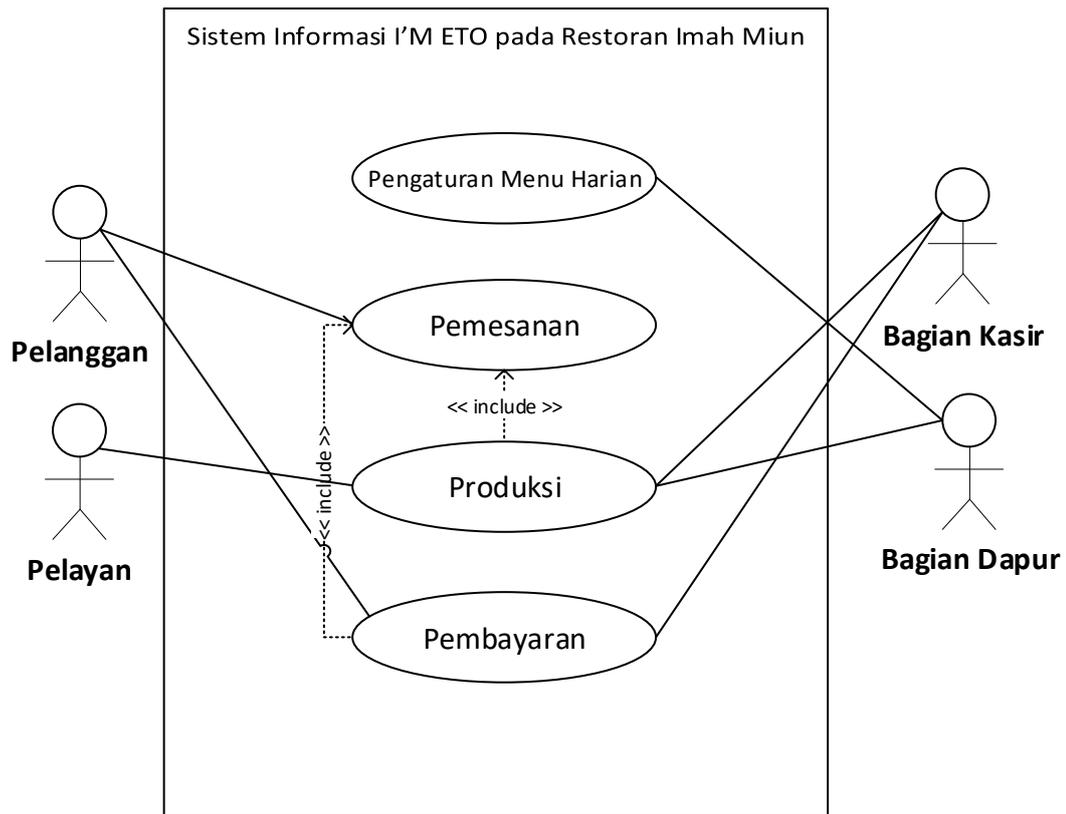
Tabel 3. 1 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No.	Masalah	Solusi
1.	Proses pemesanan masih dilakukan secara konvensional dengan buku menu, sehingga pelanggan terkadang tidak mendapatkan informasi yang cukup untuk melakukan pemilihan makanan yang akan dipesan.	Dengan I'M ETO proses pemesanan akan lebih dipermudah karena pelayan tidak perlu lagi memberikan dan menunggu pelanggan melakukan proses pemilihan makanan yang akan dipesan.
2.	Dalam proses produksi bagian dapur harus menunggu bagian kasir selesai dalam melakukan pencetakan <i>captain order</i> , dan akan cukup memakan waktu bagi pelanggan dalam menunggu makanan diproduksi.	Dengan I'M ETO bagian dapur tidak perlu lagi menunggu <i>captain order</i> dari kasir, karena bagian dapur akan memiliki sistem yang telah terintegrasi langsung dengan pesanan pelanggan dan bagian kasir.
3.	Dengan sistem yang sedang berjalan saat ini kasir diharuskan mencetak 3 rangkap bill pesanan, dan 2 rangkap bill lunas, yang akan membutuhkan dan membuang kertas cukup banyak.	Dengan I'M ETO, Imah Miun tidak perlu lagi membutuhkan banyak kertas dalam mencetak bill, karena 3 rangkap bill pesanan telah termasuk kedalam sistem I'M ETO dan selalu bisa dicek langsung oleh setiap pihak yang bersangkutan.

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Perancangan Proses Dengan Menggunakan *Use Case Diagram* yang Diusulkan

*Use Case Diagram* digunakan untuk mengetahui hubungan antara aktor dengan use case di dalam sistem. Berikut *use case diagram* yang diusulkan pada Restoran Imah Miun Sunda & Seafood BKR Bandung :



**Gambar 4. 1** Use Case Diagram yang Diusulkan

### B. Implementasi Perangkat Lunak

Pengimplementasi perangkat lunak untuk sistem memerlukan beberapa software pendukung, adalah sebagai berikut :

- 1) Kebutuhan PC Server
  1. Operation System : Microsoft Windows 10
  2. DB Server : MySQL
  3. Web Server : Apache
  4. Bahasa Pemrograman : PHP
  5. Web Browser : Google Chrome
- 2) Kebutuhan Client
  1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 8
  2. Web Browser : Google Chrome

### C. Implementasi Perangkat Keras

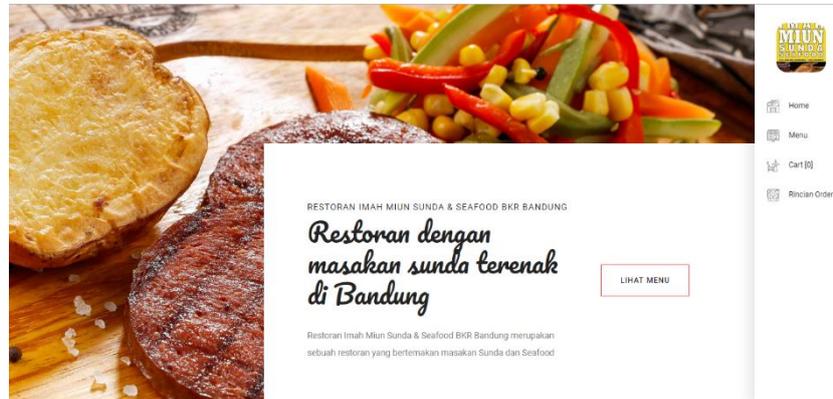
Implementasi perangkat keras untuk sistem ini memerlukan beberapa perangkat keras, sebagai berikut :

- 1) Kebutuhan Komputer Server
  1. Processor : Intel Core i3
  2. Memory : 4 GB DDR3
  3. Hard Disk : 500 GB HDD
  4. Monitor : LED 14" HD
  5. Mouse
  6. Keyboard
  7. Printer
- 2) Kebutuhan Client
  1. iPad / Tablet

### D. Implementasi Antarmuka

Implementasi antar muka memegang peranan yang sangat penting dalam pembuatan aplikasi apapun, karena dapat memudahkan user dalam mengoperasikan aplikasi yang telah dibuat. Implementasi antar muka pada I'M ETO yang meliputi proses pemesanan dan pembayaran. Berikut ini adalah implementasi antarmuka I'M ETO :

### 1) Halaman *Home*



**Gambar 4. 2** Halaman *Home*

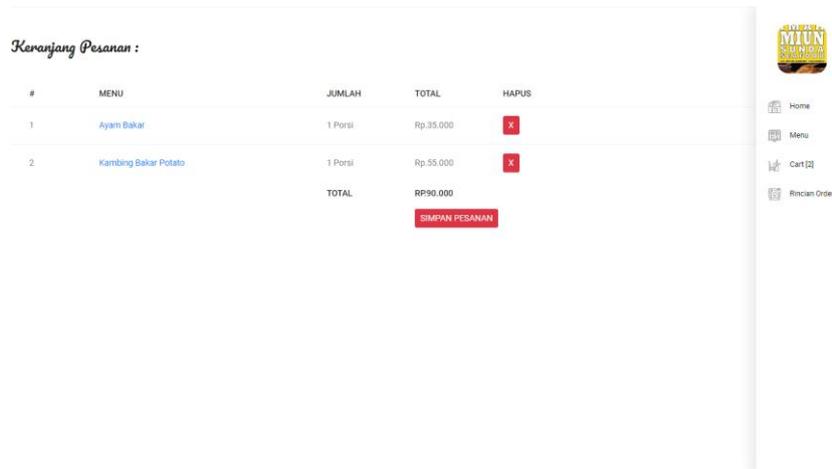
### 2) Halaman Menu

Daftar Menu

#	MENU	NAMA MENU	KETERANGAN	HARGA
1		Kambing Bakar Nasi Rempah	Kambing bakar dengan bumbu rempah-rempah pilihan spesial dari restoran Imah Miun	Rp. 65.000 / Porsi
2		Kambing Bakar Medium	kambing dengan dibakar medium rare	Rp. 70.000 / Porsi
3		Kambing Bakar Potato	kambing bakar dengan kentang goreng	Rp. 55.000 / Porsi
4		Ayam Bakar	ayam bakar kecap manis	Rp. 35.000 / Porsi

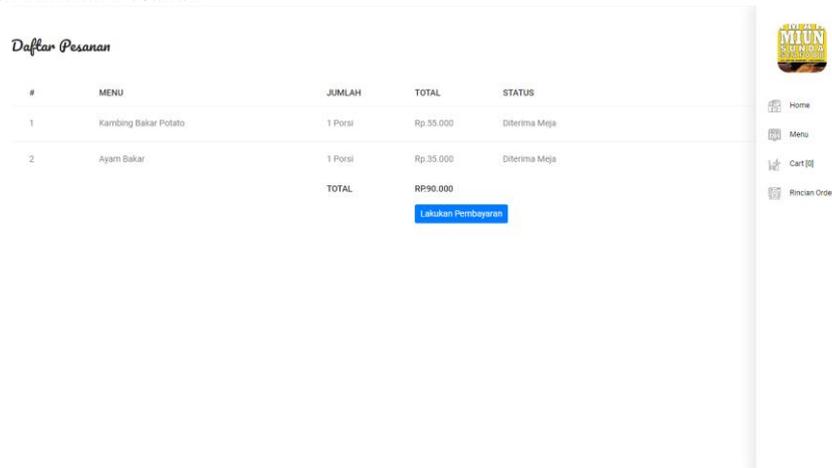
**Gambar 4. 3** Halaman Menu

### 3) Halaman Pesan Laundry



**Gambar 4. 4** Halaman Keranjang Pesanan

4) Halaman Rincian Pesanan



**Gambar 4. 5** Halaman Rincian Pesanan

**V. KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Kesimpulannya adalah dengan adanya sistem informasi I'M ETO ini, penulis berharap dapat membantu dalam proses pengolahan dan pencatatan data pesanan pelanggan, serta pembuatan laporan penjualan dilakukan dengan sistem yang telah terkomputerisasi, sedangkan sebelumnya dilakukan secara konvensional. Penulis juga berharap dapat mengubah restoran menjadi lebih sayang lingkungan dengan menghemat pengeluaran kertas dalam proses pembuatan nota pembayaran, yang sebelumnya membutuhkan 3 rangkap nota. Dan dapat membantu pihak pelanggan dalam melakukan pemesanan makanan, yang sebelumnya mengharuskan konsumen untuk memanggil pelayan dan bertanya jika ada informasi rinci mengenai makanan yang akan dipesan

**B. Saran**

Disarankan untuk kedepannya penulis berharap perancangan sistem informasi ini dapat dikembangkan yaitu, dapat ditambahkan sistem gudang. Dan tentu saja harus adanya perawatan terhadap sistem agar bisa digunakan secara optimal seiring berjalannya waktu.

**DAFTAR PUSTAKA**

**Jurnal :**

[1] R.P. Hastanti, "Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan", Jurnal Bianglala Informatika Vol 3 No 2, 2015.  
 [2] M. Fitriawati, "Sistem Informasi Pemesanan Wisata dan Ekspedisi Berbasis Web pada Kampung Batu Malakasari", Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA), Vol 5 No 2, 2015.

**Buku :**

- [3] A. Prasetyo, "Cara Mudah Mendesain Web Untuk Pemula", Jakarta Selatan : PT TransMedia, 2010.
- [4] A. Solichin, "Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL", Jakarta : Penerbit Budi Luhur, 2016.
- [5]L. Welling, L. Thompson, "PHP and MySQL Web Development" Melbourne : Sams Publishing, 2003.