



PERANCANGAN PROGRAM PEMESANAN MAKANAN RUMAH MAKAN MASAKAN PADANG BERBASIS WEBSITE

Rasman Jerico Siahaan
Universitas Nusa Mandiri, Indonesia
Email :rasmanjeriko07@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah program pemesanan makanan pada rumah makan masakan Padang berbasis website. Penelitian ini berfokus pada pengembangan program yang mencakup seperti daftar menu, pemilihan makanan, pengisian data pemesanan, dan konfirmasi pesanan. Selain itu, uji coba sistem dilakukan untuk memastikan fungsionalitas dan kegunaan yang baik bagi pengguna. Metode penelitian ini meliputi analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka website, dan implementasi sistem pemesanan. Fitur-fitur utama dalam program ini mencakup daftar menu dengan harga, sistem pemesanan yang disesuaikan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan makanan pada rumah makan masakan Padang. Selain itu, program ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pelanggan. Kesimpulannya, penggunaan teknologi web dalam pemesanan makanan dapat meningkatkan layanan rumah makan masakan padang. Meskipun masih ada tantangan tertentu, sistem ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman pelanggan dan efisiensi operasional. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman lebih lanjut tentang implementasi sistem pemesanan makanan berbasis website di konteks kuliner.

Kata kunci: Pemesanan Makanan, Program, Rumah Makan

Abstract

This research aims to design a website-based food ordering program for Padang food restaurants. This research focuses on developing programs that include menu lists, food selection, filling in order data, and order confirmation. In addition, system testing is carried out to ensure good functionality and usability for users. This research method includes user needs analysis, website interface design, and ordering system implementation. Key features in this program include menu list with prices, customized ordering system. It is hoped that the results of this research can help increase efficiency in the food ordering process at Padang cuisine restaurants. In addition, this program is expected to improve customer experience. In conclusion, the use of web technology in ordering food can improve Padang cuisine restaurant services. Although certain challenges remain, this system has great potential to improve customer experience and operational efficiency. This research contributes to further understanding of the implementation of website-based food ordering systems in a culinary context.

Keywords: Food Ordering, Programs, Restaurants

PENDAHULUAN

Internet telah digunakan oleh banyak orang dari berbagai kalangan untuk mengakses informasi (Adiarsi et al., 2015). Umumnya informasi-informasi tersebut disajikan pada website yang dapat dikunjungi oleh pengguna internet kapanpun dan di manapun. Dewasa ini banyak orang yang mengunjungi website e-commerce untuk berbelanja dan mencari informasi mengenai suatu produk (Rerung, 2018). Dengan adanya wadah berupa website tersebut, pembeli dan penjual dapat berinteraksi tanpa harus bertemu secara fisik sehingga memungkinkan aktivitas promosi, penjualan, pemesanan dan transaksi dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja (Herwanto, 2019; Puji & Engraini, 2021)

Salah satu jenis masakan yang sangat terkenal di Indonesia adalah masakan padang. Masakan Padang merupakan makanan yang kaya akan cita rasa dan variasi menu serta memiliki harga yang murah mampu menarik para pecinta kuliner (Adiwijaya et al., 2021; Besra, 2012) Namun, pada banyak rumah makan masakan padang, proses pemesanan masih dilakukan secara konvensional yaitu memesan secara langsung di rumah makan tersebut (Gustirani & Ulum, 2023).

Dari permasalahan tersebut lah yang membuat penulis memutuskan untuk merancang program

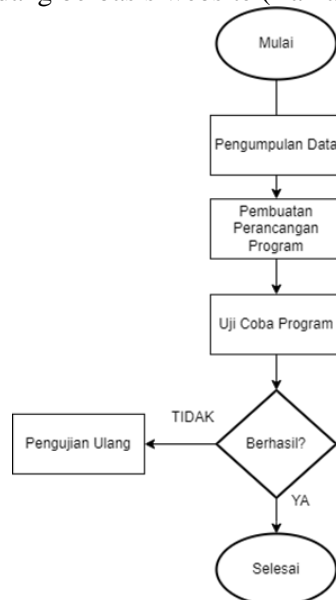
pemesanan makanan pada rumah makan masakan padang berbasis website. Dengan adanya platform tersebut, penulis berharap para pelanggan bisa dengan mudah melihat daftar menu, memesan makanan sesuai dengan keinginan mereka tanpa harus datang ke rumah makan (Haerofifah, 2022).

Dalam merancang program tersebut, penulis melakukan analisis mendalam terkait kebutuhan apa yang harus ada pada program tersebut sehingga pihak rumah makan maupun konsumen bisa terbantu dengan adanya perancangan program yang dibuat oleh penulis (Mulyani, 2017). Dengan memahami kebutuhan ini, penulis dapat Menyusun fitur-fitur yang relevan dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal (Adam, 2018).

Selain itu, penulis berharap program pemesanan makanan berbasis website ini diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi proses pemesanan makanan di rumah makan masakan padang tersebut, mengurangi kesalahan dalam melakukan pencatatan pesanan serta meningkatkan layanan pelanggan keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Berikut ini adalah tahapan penelitian yang sudah penulis buat terkait perancangan program pemesanan pada rumah masakan padang berbasis website (Ramadhan et al., 2022).



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, studi literatur. Studi literatur yang penulis lakukan dengan cara mengambil informasi-informasi penting dari jurnal-jurnal terdahulu yang dimana penulis ambil dari lima tahun terakhir.

Pembuatan Perancangan Program

Penulis membuat Flowchart dan UML sebagai desain yang nantinya hasil desain itu bisa digunakan untuk perancangan program yang sedang penulis buat. Selain itu penulis menggunakan bahasa pemrograman php, framework xampp dan database mysql. Data-data tersebut lah yang nantinya penulis akan gabungkan menjadi satu untuk pembuatan perancangan program tersebut.

Uji Coba Program

Pada tahap ini penulis melakukan uji coba program yang penulis buat guna memastikan program berhasil atau tidak apabila program berhasil maka program bisa digunakan dan apabila program tidak berhasil maka penulis melakukan pengujian ulang supaya penulis dapat mengetahui hasil dari uji coba program yang dimana hasil sebelumnya mengalami kegagalan sehingga program perlu dilakukan pengujian ulang hingga program siap untuk digunakan.

Pengujian Ulang

Penulis melakukan pengujian ulang terhadap program yang penulis buat supaya tidak mengalami error sewaktu-waktu program tersebut dibutuhkan. Penulis melakukan pengujian ulang terus-menerus apabila program yang penulis buat mengalami error sampai program tersebut berhasil dan siap untuk

digunakan untuk kepentingan rumah makan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

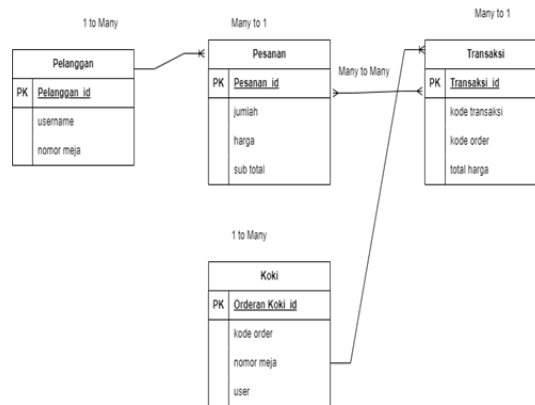
Perancangan Flowchart

Penulis membuat rancangan database dengan menggunakan Flowchart. Flowchart adalah bagan yang menunjukkan alur atau alur dalam suatu program atau prosedur sistem secara logis (Khesya, 2021). Flowchart (bagan alir) adalah sebuah ilustrasi berupa diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah aliran dari program tersebut (Khasani & Surjawan, 2016).



Gambar 2 Alur Proses Pelanggan

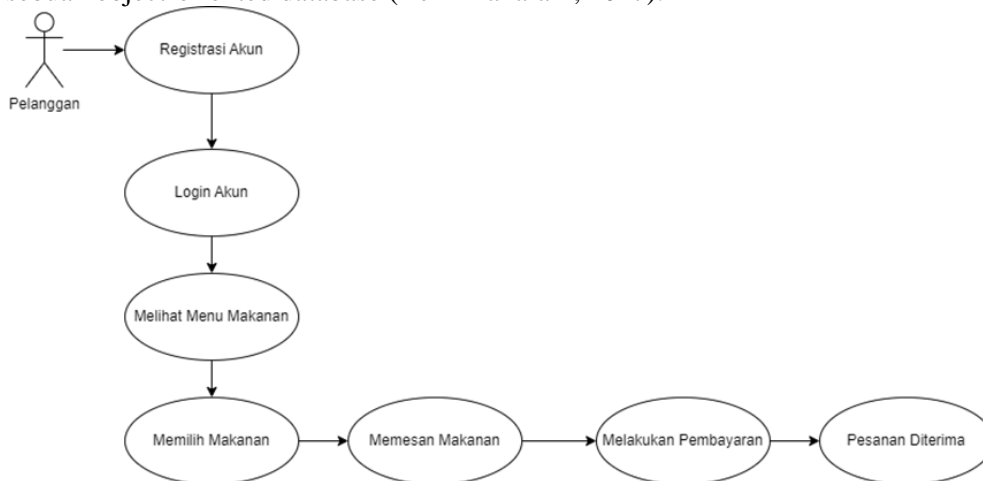
Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram)



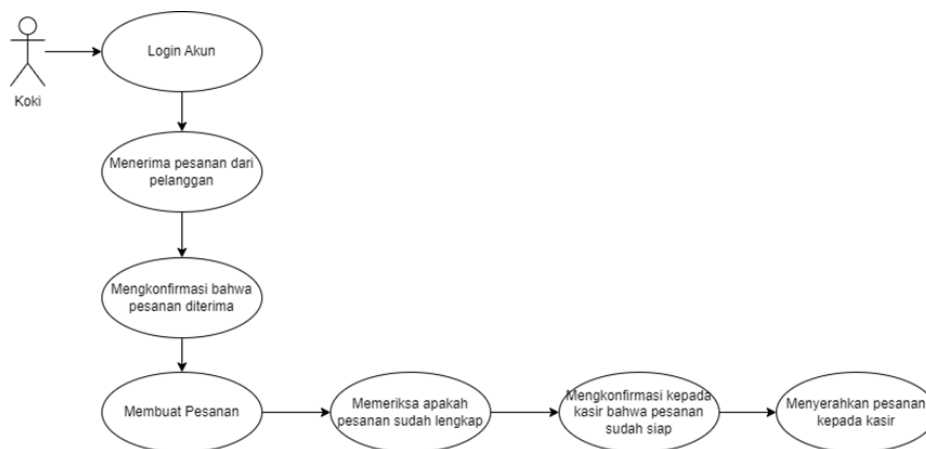
Gambar 3 ERD

Perancangan UML

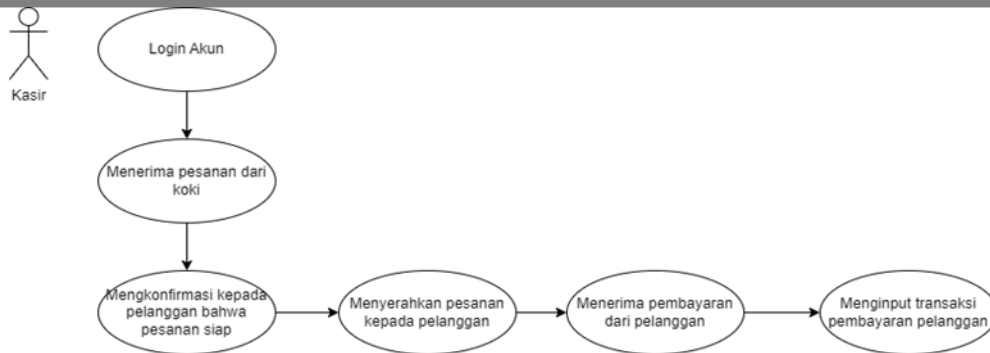
UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasi dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object- Oriented) (Sugiarti, 2013). UML tidak hanya merupakan sebuah bahasa pemograman visual saja, namun juga dapat secara langsung dihubungkan ke berbagai bahasa pemograman, seperti JAVA, C++, Visual Basic, atau bahkan dihubungkan secara langsung kedalam sebuah object-oriented database (Reni Maharani, 2017).



Gambar 4 Use Case Diagram Pelanggan



Gambar 5 Use Case Diagram Koki

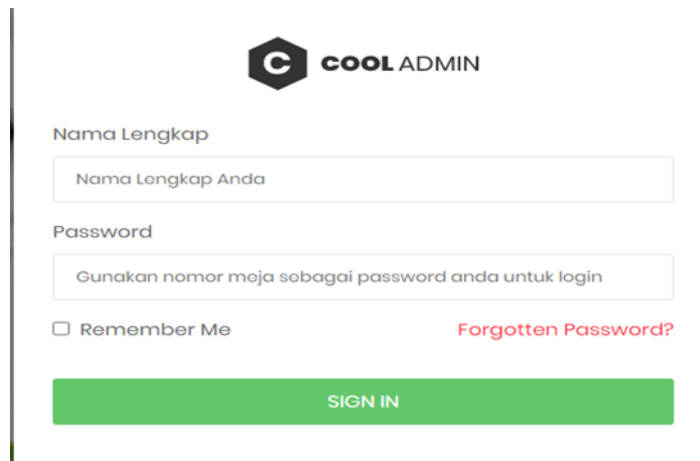


Gambar 6 Use Case Diagram Kasir

Berikut ini adalah hasil dari perancangan program berbasis website yang penulis buat :

1. Tampilan Login Pelanggan

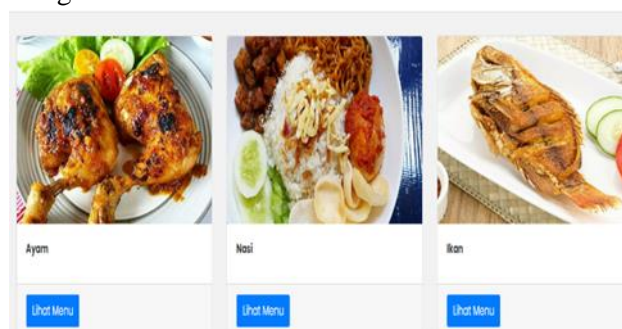
Bagi pelanggan yang sudah mempunyai akun bisa langsung masuk dengan mengisi nama lengkap serta password (passwordnya berupa nomor meja). Sesudah pelanggan melakukan login, pelanggan akan dibawa ke halaman menu.



Gambar 7 Login Pelanggan

2. Tampilan Halaman Menu

Ini adalah tampilan menu makanan dimana pelanggan bisa memesan menu makanan kesukaan mereka tanpa harus datang ke rumah makan untuk memesan makanan.



Gambar 8 Halaman Menu

3. Tampilan Order Menu Makanan

Berikut ini adalah tampilan dari order menu makanan dimana di halaman order menu makanan tersebut meliputi nama makanan, gambar makanan, jumlah, harga dan juga sub total



Gambar 9 Order Menu Makanan

4. Tampilan Order Menu Minuman

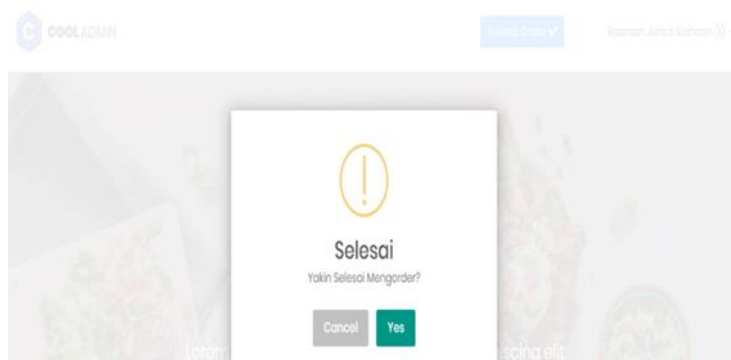
Sama seperti tabel order menu makanan pada tabel order menu minuman terdapat nama menu minuma, gaambar menu minuman, jumlah, harga dan sub total



Gambar 10 Order Menu Minuman

5. Tampilan Ingin Menyelesaikan Order

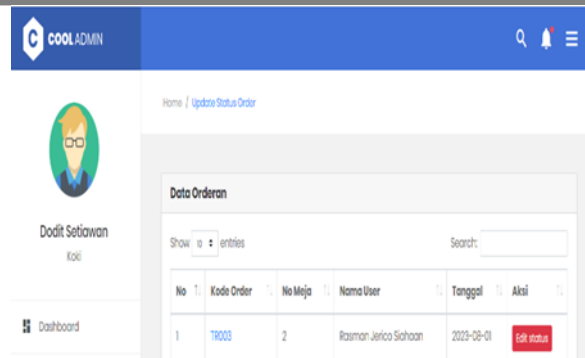
Berikut ini adalah tampilan selesai order. Apabila pelanggan sudah tidak memesan makanan lagi pelanggan bisa memencet fitur selesai order.



Gambar 11 Ingin Menyelesaikan Order

6. Tampilan Data Orderan Koki

Berikut ini adalah tabel koki. Sesudah pelanggan memesan makanan pesanan yang dipesan oleh pelanggan masuk ke data orderan koki. Dimana pada data orderan koki terdapat kode order, no meja, nama user, tanggal dan aksi (siap, dimasak, pending)



The screenshot shows a web interface for 'COOL ADMIN'. On the left, there is a sidebar with a user profile for 'Dodit Setiawan Koki' and a 'Dashboard' link. The main content area is titled 'Home / Update Status Order' and contains a 'Data Orderan' table. The table has columns for 'No.', 'Kode Order', 'No Meja', 'Nama User', 'Tanggal', and 'Aksi'. One row is visible with the following data: No. 1, Kode Order 17003, No Meja 2, Nama User Rasman Jerico Siahaan, Tanggal 2023-08-01, and Aksi Edit status.

No.	Kode Order	No Meja	Nama User	Tanggal	Aksi
1	17003	2	Rasman Jerico Siahaan	2023-08-01	Edit status

Table 12 Data Orderan Koki

7. Tampilan Kasir

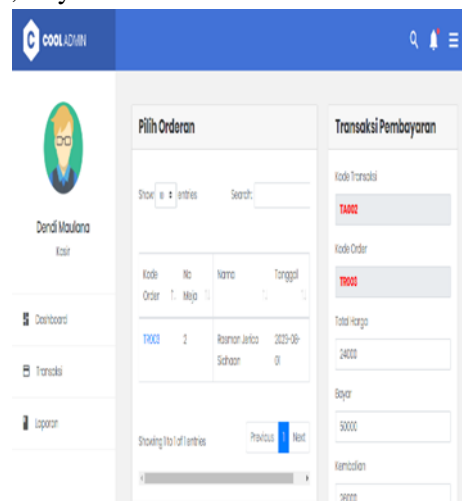
Berikut ini adalah tabel kasir. Di halaman tabel kasir terdapat dua tabel :

a. Tabel Pilih Orderan

Pada Tabel Pilihan Order terdapat: Kode Order, No Meja, Nama Pelanggan dan Tanggal.

b. Tabel Transaksi Pembayaran

Masih di bagian halaman kasir, terdapat transaksi pembayaran seperti Kode Transaksi, Kode Order, Total Harga, Bayar dan Kembalian.



The screenshot shows the 'COOL ADMIN' interface for a cashier. The left sidebar includes a user profile for 'Dendi Maulana Kasir' and menu items for 'Dashboard', 'Transaksi', and 'Laporan'. The main area is split into two panels. The 'Pilih Orderan' panel contains a table with columns 'Kode Order', 'No Meja', 'Nama', and 'Tanggal'. One row is shown: Kode Order 17003, No Meja 2, Nama Rasman Jerico Siahaan, and Tanggal 01. The 'Transaksi Pembayaran' panel displays transaction details: Kode Transaksi 17003, Kode Order 17003, Total Harga 24000, Bayar 50000, and Kembalian 26000.

Gambar 13 Transaksi Pembayaran

KESIMPULAN

Program yang dirancang ini memang berhasil meningkatkan efisiensi sistem pemesanan makanan, baik dari daftar menu, data order makanan maupun minuman, data orderan koki maupun kasir. Namun, program ini belum mempunyai sistem pembayaran secara online karena sistem pembayarannya masih dilakukan dengan cara membayar tunai. Selain itu program ini belum mempunyai fitur sistem pelacakan makanan secara real time agar pelanggan bisa mengetahui kapan pesannya akan datang ke rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. G. P. (2018). Perancangan Sistem Informasi Kedai Palay Cafe Berbasis Web Information System Design Kedai Palay Cafe Web Based. Universitas Komputer Indonesia.
- Adiarsi, G. R., Stellarosa, Y., & Silaban, M. W. (2015). Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa. *Humaniora*, 6(4), 470–482.
- Adiwijaya, F. F., Amaruloh, D. S., & Mulya, A. R. (2021). Sistem Registrasi Surat Perintah Tugas (Spt) Di Dinas Pekerjaan Umum, Penataan Ruang Dan Pertanahan Provinsi Kepulauan Riau. *Komputa*:

Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika, 10(2), 70–77.

- Besra, E. (2012). Potensi Wisata Kuliner Dalam Mendukung Pariwisata Di Kota Padang. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 12(1).
- Gustirani, G., & Ulum, M. B. (2023). Implementasi Metode Pieces Pada Sistem Informasi Pemesanan Katering Di Rumah Makan Padang Ampera. *Jurnal Komputasi*, 11(2), 94–104.
- Haerofifah, D. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web. *Nuansa Informatika*, 16(1), 101–107.
- Herwanto, H. (2019). Diagnosa Statistik Pemetaan Pemahaman Bahasa Pemrograman Sebagai Acuan Untuk Mempersiapkan Penelitian Mahasiswa. *Nuansa Informatika*, 13(2), 33.
- Khasani, G. P., & Surjawan, D. J. (2016). Aplikasi Inventory Berbasis Web Pada Pt Telkomsel Ns Tasikmalaya. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(3).
- Khesya, N. (2021). Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman.
- Mulyani, S. (2017). Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit: Analisis Dan Perancangan. *Abdi Sistemika*.
- Puji, A. A., & Engraini, V. (2021). Perancangan User Interface Website E-Commerce Pada Usaha Kuliner Menggunakan User Centered Design. *Jurnal Coscitech (Computer Science And Information Technology)*, 2(1), 1–8.
- Ramadhan, R. A., Zaini, A. K., & Pranoto, B. K. (2022). Edukasi Pemrograman Web Fundamental Sebagai Ilmu Wajib Era Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 3(1), 11–15.
- Reni Maharani, M. A. (2017). Untuk Mendukung Kegiatan Operasional Sehari-Hari Pada Sekolah Tersebut. Dengan Adanya Aplikasi Berbasis. 5(2).
- Rerung, R. R. (2018). E-Commerce, Menciptakan Daya Saing Melalui Teknologi Informasi. Deepublish.
- Sugiarti, Y. (2013). Analisis Dan Perancangan Uml (Unified Modeling Language) Generated Vb. 6.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License