



APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN KASIR PADA CAFE GEPREK BOHAY BERBASIS WEB

Rispani

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Kuantan Singingi Teluk Kuantan, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi
E-mail Penulis Korespondensi: rispani0310@gmail.com

ABSTRAK

Bisnis kuliner saat ini sudah semakin menjamur, ditinjau dari munculnya berbagai restoran dan kafe. Dalam persaingan bisnis kuliner tersebut, pihak perusahaan harus mencari strategi agar dapat mendongkrak jumlah pengunjung. Pada usaha restoran dalam praktek pemesanan makanan dan minuman masih menggunakan cara manual, dimana pelayan menghampiri pengunjung dan mencatat pesanan pada sebuah kertas yang nantinya diserahkan ke dapur dan kasir. Oleh karena itu dibutuhkan strategi yang mampu mempermudah proses pemesanan. Penggunaan media client server pada platform teknologi informasi berbasis web untuk pemesanan makanan dan minuman akan memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan, karena pelanggan bisa langsung memesan menu yang dia inginkan dan pesanan akan langsung terkirim ke bagian dapur, tanpa harus mencatat lagi pesanan yang dia inginkan. Selain itu juga terhubung dengan bagian kasir sehingga mempermudah dalam pembayaran. Pemesanan makanan ataupun minuman dan pembayaran yang diintegrasikan melalui media web ini diharapkan mampu menambah nilai jual bagi bisnis kuliner, karena dianggap mampu menyeimbangkan kebutuhan dan kepraktisan zaman sekarang yang sudah berbaur dengan teknologi informasi. Rancang bangun aplikasi pemesanan makanan dan kasir pada cafe geprek bohay berbasis web dibangun menggunakan metode Waterfall yang dipilih karena pada metode tahapan analisis kebutuhan perangkat lunak harus didefinisikan dengan baik agar menghasilkan rancangan dan implementasi yang baik pula. Pembangunan aplikasi ini menggunakan pemrograman PHP dengan database MySQL.

Kata Kunci : Cafe, Pemesanan, Kasir, Web, PHP, MySQL.

1. PENDAHULUAN

Bisnis kuliner saat ini sudah semakin menjamur, ditinjau dari munculnya berbagai restoran dan kafe. Dalam persaingan bisnis kuliner tersebut, pihak perusahaan harus mencari strategi agar dapat mendongkrak jumlah pengunjung. Pada usaha restoran dalam praktek pemesanan makanan dan minuman masih menggunakan cara manual, dimana pelayan menghampiri pengunjung dan mencatat pesanan pada sebuah kertas yang nantinya diserahkan ke dapur dan kasir. Oleh karena itu dibutuhkan strategi yang mampu mempermudah proses pemesanan. Pada era teknologi seperti saat ini, telah banyak perangkat komputer beserta aplikasinya untuk membantu dan mempermudah berbagai aktifitas, terlebih komputer yang dikemas dalam bentuk mobile sehingga mudah dibawa. Penggunaan media client server pada platform web untuk pemesanan makanan dan minuman akan memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan, karena pelanggan bisa langsung memesan menu yang dia inginkan dan pesanan akan langsung terkirim ke bagian dapur, tanpa harus mencatat lagi pesanan yang dia inginkan. Selain itu juga terhubung dengan bagian kasir sehingga mempermudah dalam pembayaran.

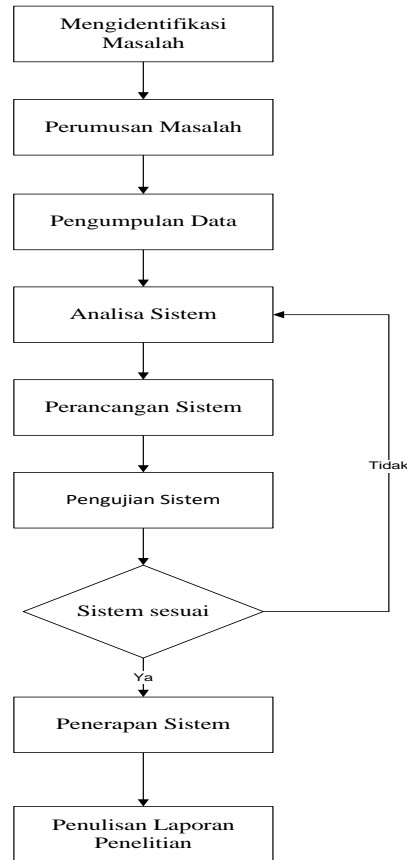
2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi. Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung obyek datanya (Jogiyanto, 2008). Penulis melakukan observasi lapangan dengan melakukan pengamatan langsung di Cafe Geprek Bohay, untuk memperoleh data maupun informasi yang nantinya akan diolah kedalam Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis web
2. Wawancara. Wawancara adalah Komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden (Jogiyanto, 2008). Penulis melakukan wawancara untuk mencari dan mengumpulkan data dengan cara langsung berbicara dengan pemilik/karyawan dari Cafe Geprek Bohay yang ada hubungannya dengan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis web.
3. Kepustakaan. Salah satu jenis penelitian bila dilihat dari tempat pengemabilan data penelitian kepustakaan (library research) (Hadi, 1990) disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majah, internet dan lain sebagainya.

2.2 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

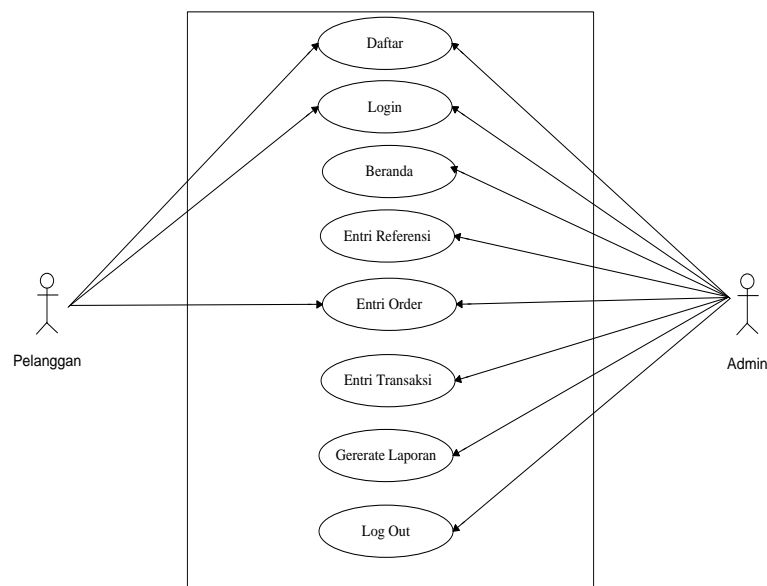
3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan berguna untuk mengetahui sistem yang sedang digunakan pada cafe geprek bohay, saat ini dalam melakukan pemesanan makanan di cafe tersebut terjadi saat pengunjung datang ke cafe kemudian dihampiri oleh *waiter* untuk menawarkan makanan berdasarkan menu yang tersedia. Pesanan pelanggan tersebut dicatat di kertas yang diberikan oleh *waiter*, kemudian pesanan dari pelanggan diberikan ke bagian dapur untuk disiapkan. Makanan yang sudah disiapkan oleh bagian dapur diantar oleh *waiter* ke pelanggan. Setelah pelanggan siap menyantap makanan, maka pelanggan akan meminta *billing* ke kasir untuk melakukan pembayaran.

3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram ini menggambarkan bagaimana *Actor* (*User* dan *Admin*) berinteraksi dengan sistem yang akan dibangun.

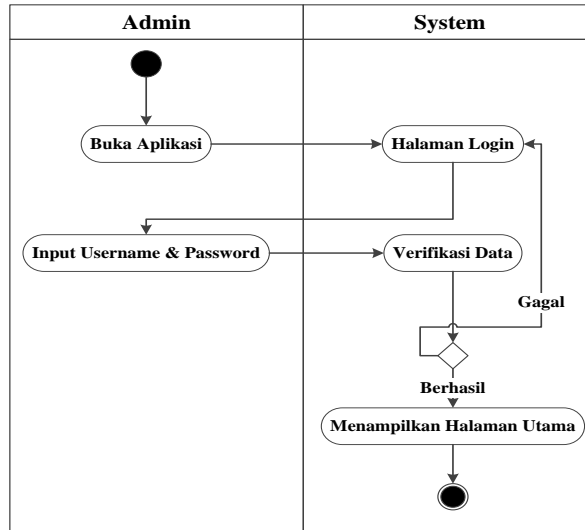


Gambar 2. Use Case Diagram

3.3 Activity Diagram

1. Activity Diagram Login Admin

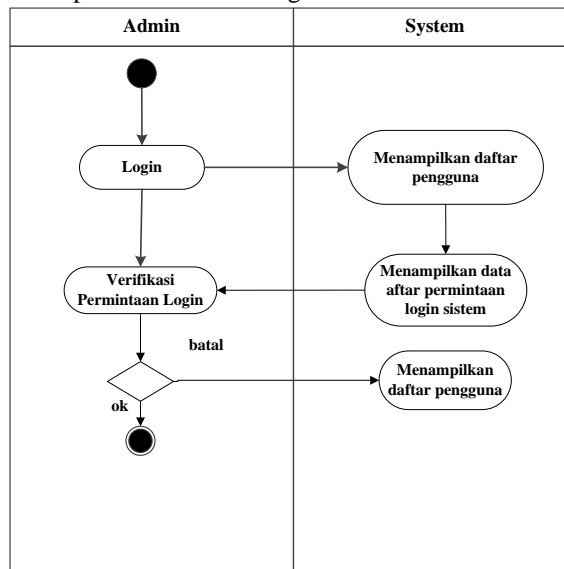
Activity diagram login admin menggambarkan bagaimana proses admin login ke dalam Aplikasi



Gambar 3. Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Admin Kelola data Beranda

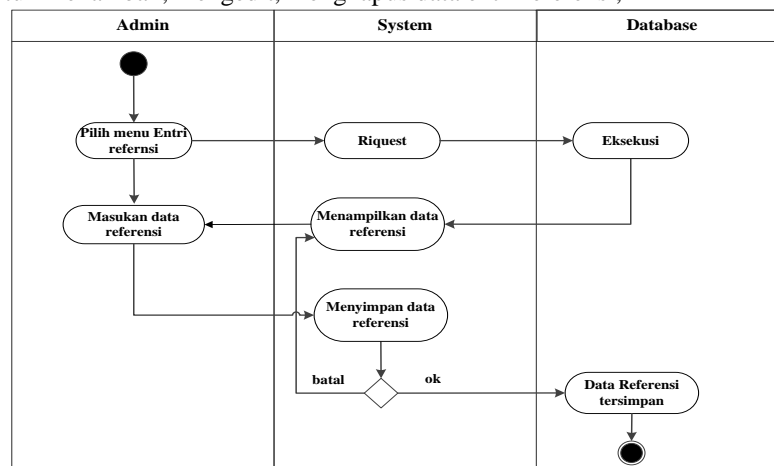
Berikut ini adalah gambaran Activity Diagram Admin Kelola Data beranda, Admin dapat untuk melihat daftar pengguna dan memverifikasi permintaan untuk login



Gambar 4. Kelola Data Beranda

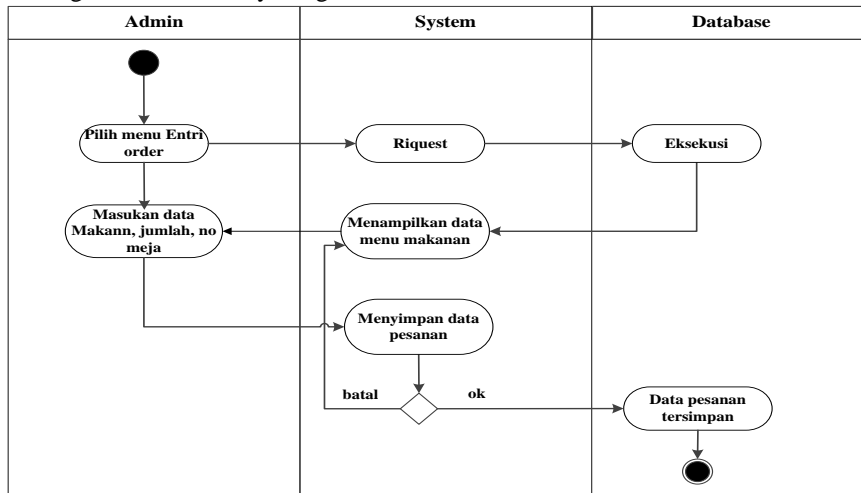
3. Activity Diagram Admin kelola data Entri Referensi

Admin dapat untuk menambah, mengedit, menghapus data entri referensi,



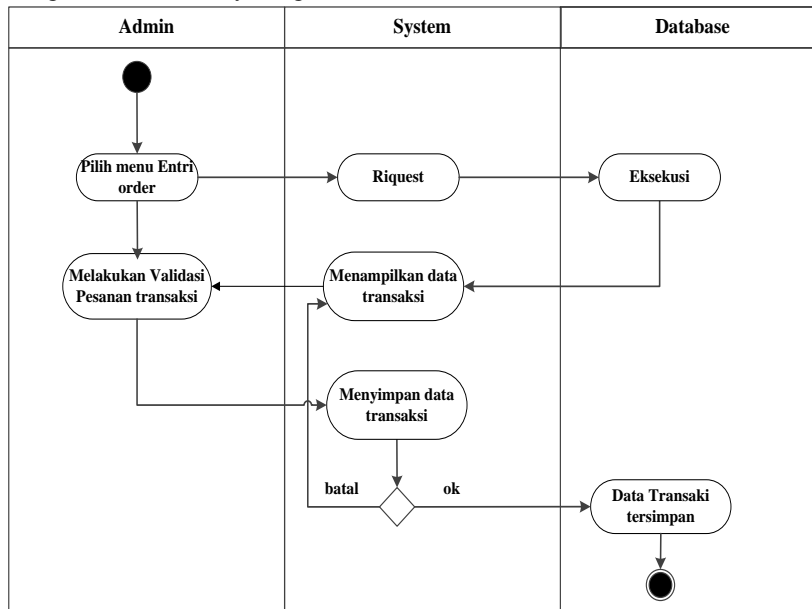
Gambar 5. Activity Diagram Admin kelola data Entri Referensi

4. Activity Diagram Admin kelola data Entri Order
Berikut ini adalah gambaran Activity Diagram Admin kelola data entri order



Gambar 6. Activity Diagram Admin Kelola data Entri Order

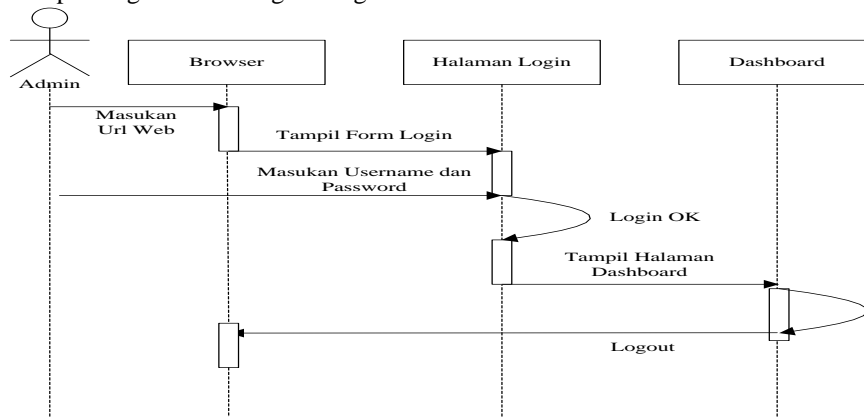
5. Activity Diagram Admin Kelola data Entri Transaksi
Berikut ini adalah gambaran Activity Diagram Admin kelola data Transaksi



Gambar 7. Kelola Data Edit Transaksi

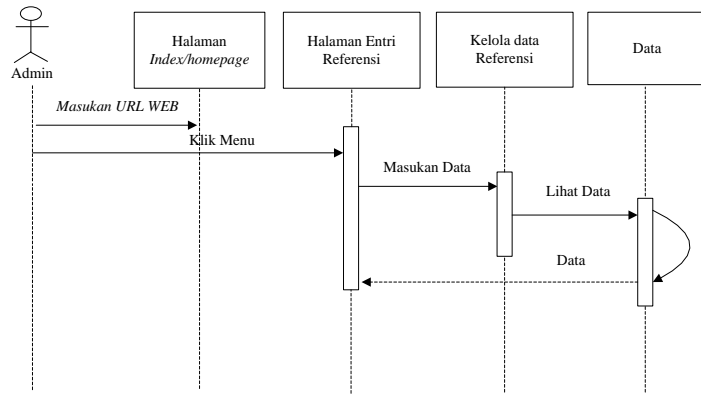
3.4 Sequence Diagram

1. Sequence Diagram Login Admin
Berikut ini merupakan gambaran diagram login admin



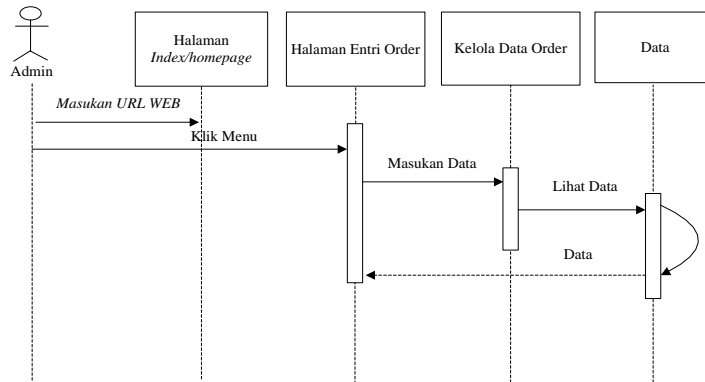
Gambar 8. Sequence Diagram Login Admin

2. Sequence Diagram Admin Kelola Entri Referensi
Berikut adalah gambaran Squence Diagram Kelola Entri Referensi



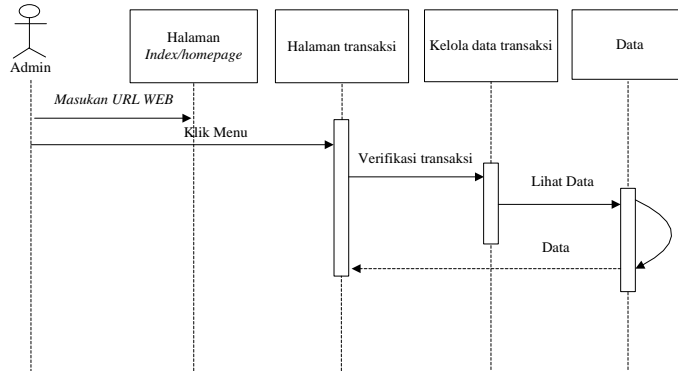
Gambar 9. Sequence Diagram Admin Kelola Entri Referensi

3. *Sequence Diagram* Admin Kelola data Entri Order
 Berikut adalah gambaran Squence Diagram Kelola Entri Order



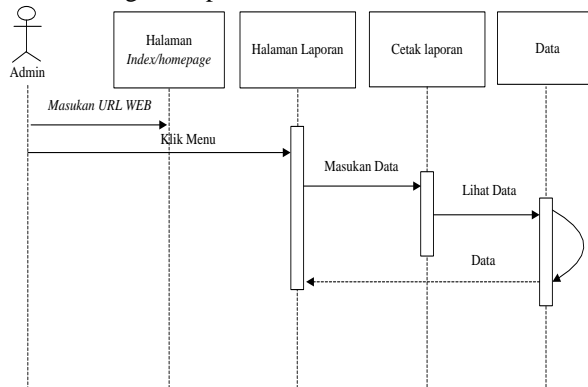
Gambar 10. Squence Diagram Kelola Entri Order

4. *Sequence Diagram* Admin Kelola data Entri Transaksi
 Berikut ini merupakan gambaran diagram Admin kelola data entri transaksi



Gambar 11. Squence Diagram Kelola Entri data transaksi

5. *Sequence Diagram* Generate Laporan
 Berikut ini merupakan gambaran diagram laporan

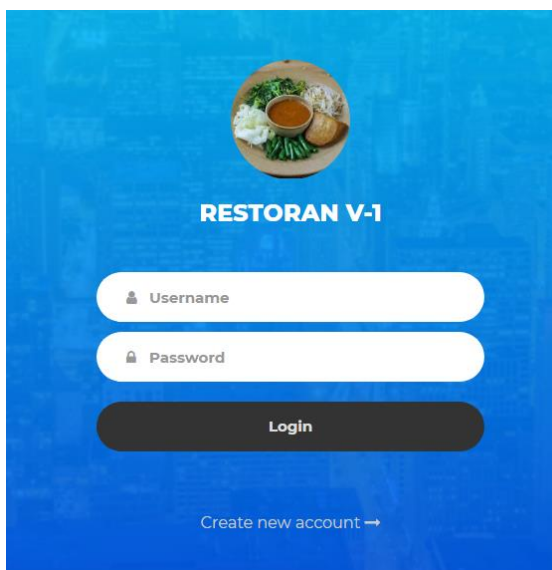


Gambar 12. Sequence Diagram Generate Laporan

3.5 Tampilan Interface

1. Halaman Utama

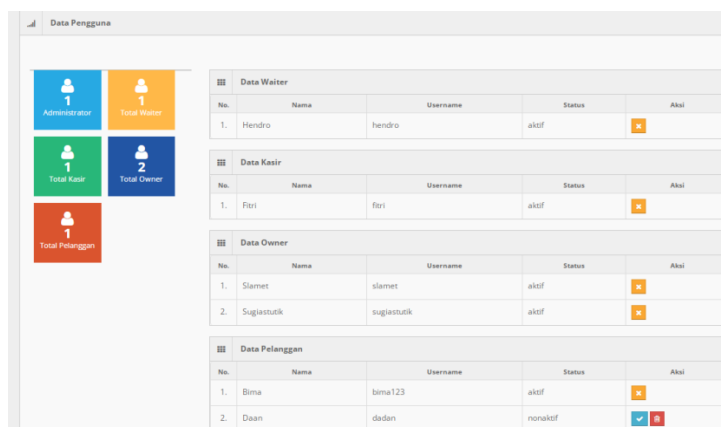
Ketika user belum memiliki akun untuk login ke web restoran makan bisa dengan melakukan klik *Create new account*



Gambar 13. Halaman utama web

2. Validasi akun pelanggan

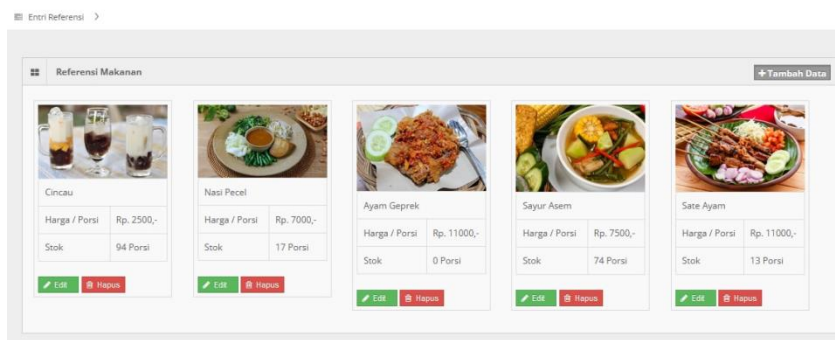
Gambar diatas merupakan ketika ada pelanggan yang belum memiliki akun, kemudian daftar , maka pendaftar tersebut masuk ke *list* pelanggan di beranda *admin*.



Gambar 14. Validasi akun pelanggan

3. Referensi Menu

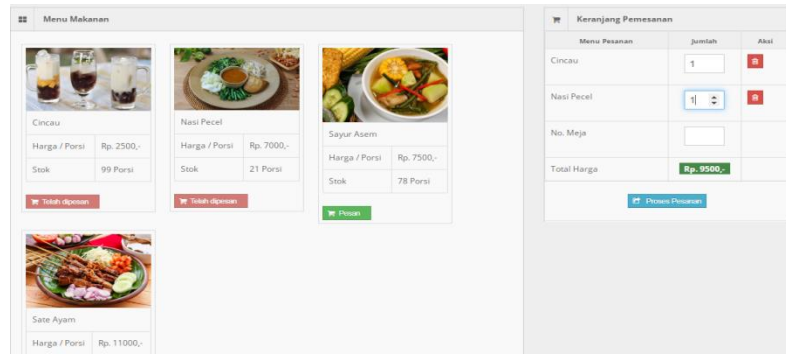
Didalam akun admin juga terdapat referensi menu, dimana pada halaman tersebut menampilkan menu-menu, hapus menu dan tambah menu



Gambar 15. Referensi Menu

4. Pemesanan Menu

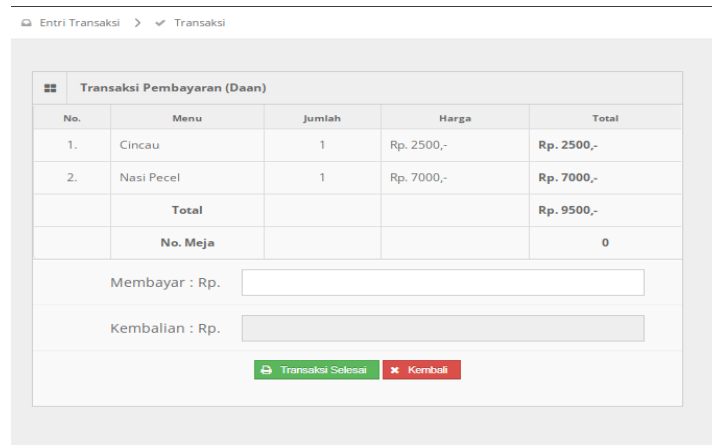
Pelanggan bisa melakukan pemesanan dengan melakukan klik pesan, dan pesanan tersebut masuk kedalam keranjang sebelah kanan



Gambar 16. Pemesanan Makanan

5. Pembayaran Transaksi

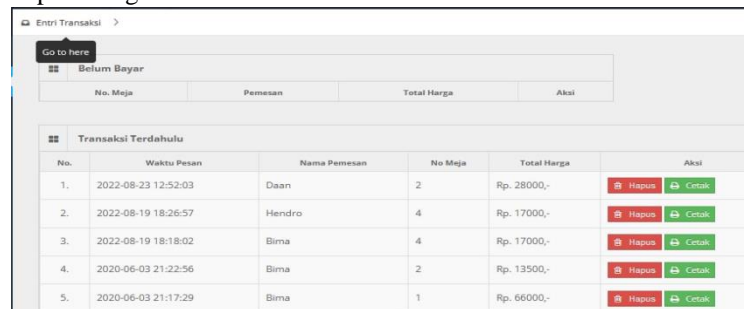
Pembayaran transaksi, maka pengunjung yang memesan makan membayar pesanan sesuai jumlah yang telah dipesan.



Gambar 17. Pembayaran Transaksi

6. Halaman Kasir

Akun kasir berfungsi ketika ada pelanggan telah melakukan pesan, dan membayar pesanan, maka untuk mencetak transaksi berupa billing dilakukan di akun kasir.



Gambar 18. Cetak Billing

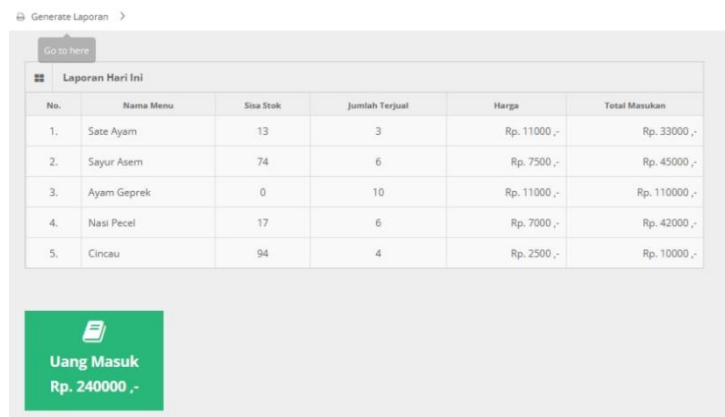
Selain Kasir Untuk melakukan cetak biling, akun admin juga bisa melakukan cetak billing, adapun tampilan untuk cetak biling dengan klik cetak pada *button*



Gambar 19. Billing Pembayaran

7. Laporan Pemasukan

Untuk laporan pemasukan setiap transaksi, maka terdokumentasi dan terotomatisasi didalam laporan pemasukan



No.	Nama Menu	Sisa Stok	Jumlah Terjual	Harga	Total Masukan
1.	Sate Ayam	13	3	Rp. 11000,-	Rp. 33000,-
2.	Sayur Asem	74	6	Rp. 7500,-	Rp. 45000,-
3.	Ayam Geprek	0	10	Rp. 11000,-	Rp. 110000,-
4.	Nasi Pecel	17	6	Rp. 7000,-	Rp. 42000,-
5.	Cincau	94	4	Rp. 2500,-	Rp. 10000,-

Uang Masuk
Rp. 240000,-

Gambar 20. Laporan Pemasukan

4 KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian yang dilakukan dalam perancangan rekayasa perangkat lunak Pemesanan Menu dan Kasir di Cafe Geprek Bohay berbasis web dengan php dan mysql.

1. Aplikasi ini menarik bagi pengguna karena aplikasi ini memberikan informasi – kejelasan dari setiap menu-menu yang ada dan juga memiliki stok.
2. Aplikasi ini juga membantu pelanggan untuk menentukan pilihan menu yang cepat tanpa dengan melakukan pemesanan secara manual.
3. Aplikasi ini membantu transaksi jual beli antara owner dengan pelanggan dengan cara yang lebih sederhana dan menarik.
4. Aplikasi ini mendukung gerakan selamatkan bumi dengan cara mengurangi penggunaan kertas dan alat tulis dan juga mengarah ke penggunaan teknologi informasi terkini dalam menjalankan kegiatan usaha.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dwiartara, Loka (____). Menyelam dan menaklukan samudra PHP,____, digilib.budiutomomalang.ac.id.
- [2] Solichin, Achmad. (2009). Pemograman Web dengan PHP dan MySQL, Jakarta, Universitas Budi luhur.
- [3] Haviludin (2016). Aplikasi Program PHP dan MySQL, Kalimantan Timur, Mulawarman University Press.
- [4] Riswandi (2019). Mudah menguasai PHP dan MySQL dalam 24 Jam, Aceh, Unimal Pess.
- [5] Febriansyah, Rendi (2017). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Teknik Informatika Universitas Tanjungpura.
- [6] Saputri, Zia Riski (2019). Rancang bangun sistem informasi pemesanan makanan berbasis web pada cafe surabiku, Jurnal Teknologi informasi Universitas Bina Sarana Informatika.
- [7] Darsiti (2022). Perancangan Apliksi Pemesanan Makana Berbasis Web . Jurnal Manajemen Informatika Akademi Manajemen Informatika dan Komputer HSSS.