

Rancang Bangun Pemesanan Catering Makanan Berbasis Web

(Studi Kasus : Warung Sayur Masak Laris Manis)

¹Nurul Fadhillah, ²Eko Hariyanto, ³Rahayu Mayang Sari

Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi

Email : ¹fadhillah.nf0505@gmail.com , ²eko.hariyanto@dosen.pancabudi.ac.id ,

³rahayu@dosen.pancabudi.ac.id

ABSTRAK

Warung Sayur Masak laris Manis adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang jasa catering rumahan di daerah Klambir V Tg. Gusta. Saat ini, sistem dalam pemesanan Warung sayur Masak Laris Manis masih menggunakan cara manual, yang mengharuskan konsumen datang ketempat dan melakukan pembayaran secara tunai. Berdasarkan permasalahan tersebut tujuan penelitian ini adalah membuat pemesanan catering berbasis web yang dapat memudahkan konsumen dalam memesan catering makanan tanpa harus datang ke tempat produksi langsung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Prototype*. Selain itu juga menggunakan metode observasi, wawancara, dan kepustakaan untuk melengkapi pengumpulan data. Alat bantu analisis yang digunakan yaitu, *use case diagram* dan *activity diagram*. Perangkat lunak yang digunakan dengan bantuan bahasa pemrograman *javascript*, *HTML*, dan *CSS*. Hasil dari penelitian ini yaitu *website* pemesanan catering dapat memberikan kemudahan pada konsumen dalam melakukan pemesanan makanan dengan efisien.

Kata kunci : *website*, catering, html, CSS, prototype

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa kita selangkah lebih maju dalam penerapan teknologi di kehidupan modern. Kehadiran dan peran teknologi informasi di segala bidang kehidupan berdampak pada aspek ekonomi, sosial, dan budaya masyarakat. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, didukung dengan teknologi komputer yang semakin canggih, menyebabkan semua pekerjaan menjadi berbasis digital dan lebih praktis.

Dalam bidang bisnis, teknologi diperlukan untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi dalam suatu bisnis. Persaingan dalam dunia bisnis yang semakin meningkat dari waktu ke waktu membuat produsen memikirkan bagaimana caranya agar dapat bersaing dengan produsen lain dan memenangkan persaingan. Salah satu caranya adalah dengan memberikan sistem pelayanan kepada konsumen dengan cara yang lebih sederhana, nyaman, cepat, dan akurat. (Zahara & Nunsina, 2022)

Warung Sayur Masak Laris Manis adalah salah satu usaha yang bergerak di bidang *catering* rumahan yang menyediakan makanan yang berada di Medan tepatnya Tanjung Gusta Link II, usaha ini didirikan oleh Ibu Cici Malahati yang beralamat di Jl. Klambir V (didepan Gg. Samirujuk) Medan Helvetia. Warung Sayur Masak Laris Manis untuk saat ini telah cukup banyak memenuhi kebutuhan *catering* makanan rumahan di berbagai acara rumahan yang ada di wilayah tersebut dan sekitarnya. Pada saat ini pemesanan *catering* makanan di Warung Sayur Masak Laris Manis masih dengan cara manual, yaitu masih dengan datang langsung ke toko untuk memesan dan melakukan pembayaran secara tunai. Karena dalam proses pemesanan

yang masih manual, datang ke tempat usaha terbilang kurang efisien dari segi waktu. Maka untuk mewujudkan kepuasan konsumen dalam pemesanan makanan maka dibuatlah sebuah rancang bangun pemesanan makanan berbasis *web* .

Berdasarkan penjelasan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Pemesanan *Catering* Makanan Berbasis *Web* (Studi Kasus : Warung sayur Masak Laris Manis)”.

TINJAUAN PUSTAKA

Catering

Catering merupakan istilah untuk usaha yang melayani pemesanan berbagai macam makanan dan minuman siap saji untuk kebutuhan dengan skala besar. *Catering* usaha jasa makanan biasanya juga meliputi restoran hotel, restoran, *catering* pernikahan, *catering* industri, *catering* rumah sakit, dan lainnya. (Marfuah et al., 2022)

Web

Web adalah Kumpulan halaman *web* yang terdapat dalam nama domain yang berisi informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun dari beberapa *website* yang saling berhubungan. *Web* adalah suatu sistem dimana informasi disajikan ke server *web* di internet dalam bentuk teks, gambar, audio, dan lainnya disajikan dalam format *hypertext*. Data *web* biasanya ditulis dalam format HTML.

(Matussea & Suprianto, 2021)

Prototype

Prototype merupakan salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahap konstruksi aktual dilakukan. (Siswidiyanto et al., 2020)

MySQL

MySQL (*My Structured Query Language*) merupakan jenis database server yang terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. MySQL biasanya berjalan di berbagai platform seperti *Windows*, *Linux*, dan sebagainya. (Munir et al., 2023)

HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah sebuah bahasa formatting yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *website*. Dalam dunia pemrograman berbasis *website*, HTML menjadi pondasi dasar pada halaman *website*. Sebuah file HTML disimpan dengan ekstensi .html (dot html). File tersebut dapat di akses menggunakan *web* browser. Seperti yang sudah dijelaskan, HTML merupakan dasar dari sebuah *website*, namun untuk membuat *website* tidak cukup hanya menggunakan HTML, kita memerlukan bantuan CSS, *JavaScript* dan PHP untuk membuat sebuah *website* yang dinamis. (Munir et al., 2023)

CSS

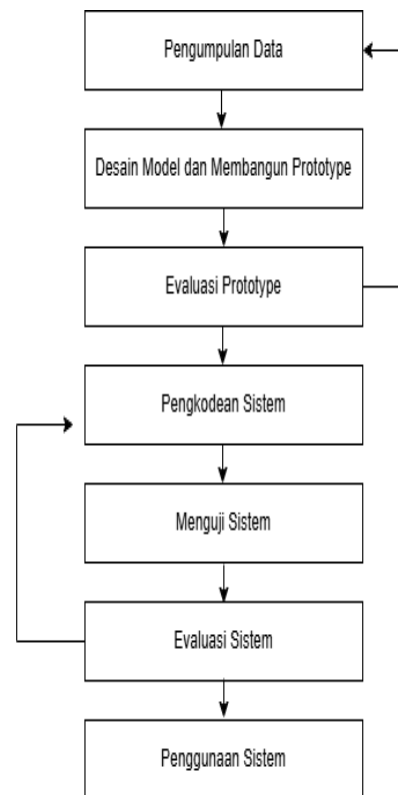
Menurut Iwan dan Ronal (2018) Dalam bahasa bakunya, seperti di kutip dari wikipedia, CSS adalah “kumpulan kode yang digunakan untuk mendefinisikan desain dari bahasa markup”, dimana bahasa markup ini salah satunya adalah HTML. CSS adalah sekumpulan kode pemrograman yang digunakan untuk mendesain atau menghiasi tampilan halaman HTML. Dengan CSS, kita dapat mengubah latar belakang teks, warna, gambar, dan (hampir) semua yang ada di HTML. CSS biasanya selalu dikaitkan dengan HTML karekneduanya saling melengkapi. (Purnama, 2019)

Midtrans

Midtrans adalah salah satu payment gateway yang memfasilitasi kebutuhan para pembisnis online dengan berbagai metode pembayaran. Pelayanan tersebut memungkinkan para pelaku industry lebih mudah beroperasi dan meningkatkan penjualan.(Fian et al., 2020)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada website pemesanan ini adalah *prototype* yang terbagi atas beberapa tahapan. Berikut tahapan pada metode *prototype*, yaitu :



Gambar 1. Tahapan *Prototype*

1. Pengumpulan Data

Adapun beberapa metode yang digunakan, yaitu :

a. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara dibantu dari artikel atau laporan yang berkaitan dengan penelitian ini.

b. Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan langsung pada Warung sayur Masak Laris Manis untuk mendapatkan informasi yang akurat.

c. Metode Wawancara

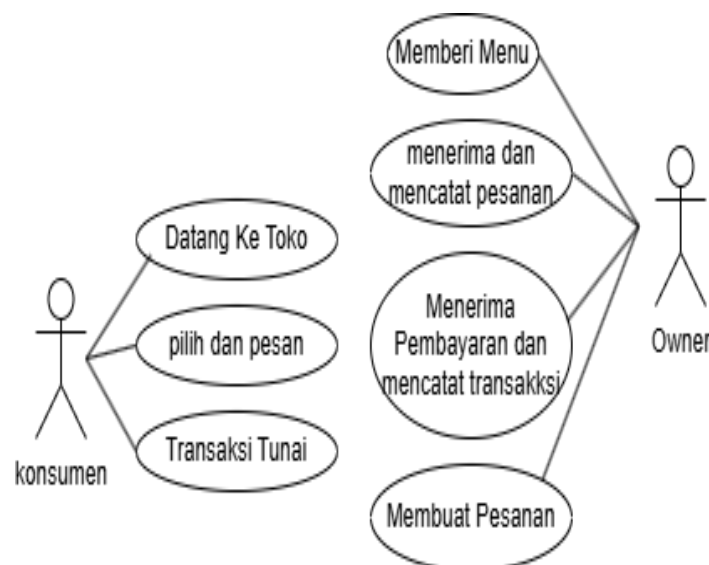
Metode ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab langsung kepada owner Warung Sayur Masak Laris Manis.

2. Desain Model dan Membangun *Prototype* Sistem
Pada tahap ini dilakukan pemodelan sistem yang diusulkan menggunakan UML (Unified Modelling Language). Model diagram yang digunakan pada tahap ini adalah Use Case Diagram, dan Activity Diagram.
3. Evaluasi Prototype
Mengevaluasi apakah prototype yang di bangun sesuai dengan kebutuhan, apabila tidak sesuai maka dilakukan revisi, dan jika sudah sesuai maka dilanjutkan ke tahap berikutnya.
4. Pengkodean Sistem
Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian bentuk *prototype* melalui kode program. Pada penelitian ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Javascript*, *HTML*, dan *CSS*.
5. Pengujian Sistem
Setelah melakukan implementasi maka menghasilkan website dan dilakukan testing program. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *balck box* testing. Metode ini bertujuan untuk mengetahui fungsi dari fitur yang ada.
6. Evaluasi Sistem
Webside yang sudah diuji dievaluasi kembali, dan apabila sudah sesuai maka dapat di lanjutkan ke tahap berikutnya.
7. Menggunakan Sistem
Webside sudah siap digunakan oleh pengguna. Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan pada *webside*, seiring berkembangnya teknologi serta tuntutan zaman akan menuntut untuk melakukan *upgrade* atau perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Data

Hasil dari tahapan ini adalah informasi kebutuhan dan analisis sistem berjalan yang digambarkan dengan *use case diagram*. Berikut sistem berjalan pada Warung Sayur Masak Laris Manis.

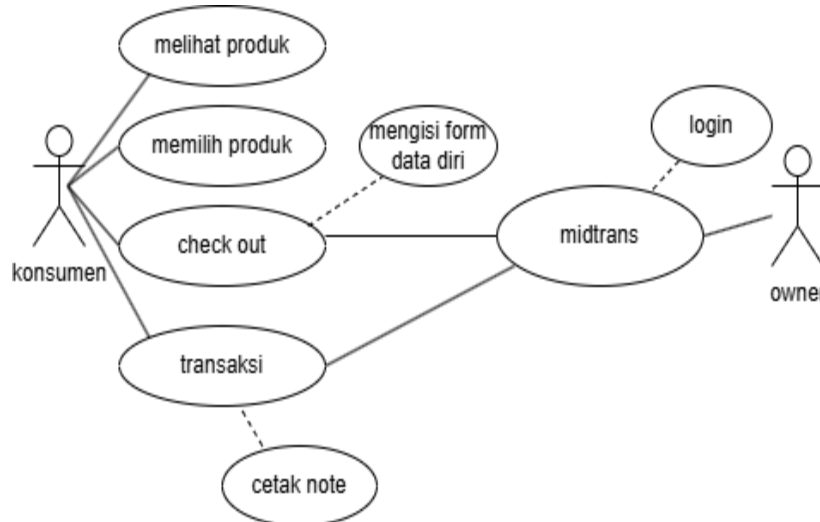


Gambar 2. *Use case Sistem Berjalan*

pada gambar2. diatas terdapat konsumen yang datang ke toko langsung untuk melakukan pemesanan dan melakukan transaksi pada owner, lalu owner menerima pesanan dan mencatat terlebih dahulu pesanan lalu menerima trnasaksi secara tunai dan mencatatnya.

2. Desain model dan Membangun *Prototype* Sistem

Berdasarkan sistem sebelumnya maka diusulkanlah model sistem baru, berikut sistem yang diusulkan digambar dengan *Use Case Diagram*.



Gambar 3. Use Case Diagram Sistem diusulkan

Berdasarkan pada gambar 3 *use case diagram* sistem diusulkan, konsumen dapat melihat produk dan memilih produk yang akan dipesan, lalu mengisi form data diri sebelum melakukan check out, setelah melakukan pengisian data diri dan check out pesanan, melanjutkan dengan melakukan pembayaran dan mendapatkan note pemesanan. Pesanan yang masuk akan diteruskan kepada owner melalui sistem Mdtrans.

3. Pengkodean Sistem

Berikut ini adalah tampilan hasil dari Pemesanan Catering Makanan Berbasis Web (Studi kasus : Warung Sayur Masak Laris Manis)

Pada halaman utama terdapat pilihan Home, Tentang Kami, Nasi Kotak, Snack Box dan Keranjang Check Out



Gambar 5. Halaman Utama/Home

4. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox*. Berikut adalah tabel pengujian *blackbox testing* pada pemesanan *catering* berbasis *web*.

Tabel 1. Pengujian pemesanan konsumen

No	Test Case	Hasil		kesimpulan
		diharapkan	uji	
1.	Memilih pesanan	Produk yang dipilih masuk ke keranjang	Sesuai harapan	Valid
2.	Memilih tombol 'X' untuk menghapus pesanan	Sistem menghapus pesanana yang dipilih	Sesuai harapan	Valid
3.	Memilih tombol '+' atau '-' untuk menambah atau mengurangi jumlah pesanan	Sistem menambah atau menambah jumlah pesanan yang dipilih	Sesuai harapan	Valid
4.	Mengklik tombol checkout	Sistem mengeluarkan total bayar	Sesuai harapan	Valid

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini adalah pemesanan *catering* makanan berbasis *web* dapat mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan *catering* dan penerimaan data pesanan secara efisien. *Website* ini dibangun dengan metode *prototype* dengan beberapa tahapan didalamnya. Adapun kekurangan pada *website* ini yaitu tidak adanya login pada konsumen sehingga ada keterbatasan dalam menggunakan *website* juga belum adanya versi android.

DAFTAR PUSTAKA

- Fian, A., Sokibi, P., & Magdalena, L. (2020). Penerapan Payment Gateway pada Aplikasi Marketplace Waroeng Mahasiswa Menggunakan Midtrans. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 387. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6719>
- Marfuah, D., Setya Wardana, A., & Tyas Nur Anggraeni, H. (2022). Hubungan Tingkat Kepuasan Pelayanan Makanan Terhadap Sisa Makanan di Afif Catering Surakarta. *PROFESI (Profesional Islam) : Media Publikasi Penelitian*, 19(2), 119–126.
- Matusea, A. A. F., & Suprianto, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pasien Online Dan Pemeriksaan Dokter Di Klinik Pengobatan Berbasis WEB. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 10(2), 136–149.
- Munir, S., Santoso, D. P. M., & Rivandi Arfans, R. (2023). Perancangan Aplikasi Absensi Pegawai Pada Pt Avia Jaya Indah. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 10(1), 63–70. <https://doi.org/10.30656/prosisko.v10i1.5566>
- Purnama, I. (2019). Aplikasi Pemesanan Kuliner Halal Rantauprapat Berbasis Android Dan Web. *Jurnal Informatika*, 6(3), 7–13. <https://doi.org/10.36987/informatika.v6i3.747>
- Siswidiyanto, S., Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.64>

Zahara, A. N., & Nunsina, N. (2022). Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web (E-del). *Device : Journal of Information System, Computer Science and Information Technology*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.46576/device.v3i2.2695>