

 INA DARMA CONFERENCE ON
Computer Science

Volume 2, Number 2, 2020



Diterbitkan Oleh:
Direktorat Riset dan
Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Bina Darma

Diselenggarakan Oleh:
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma

pISSN: 2685-2675 eISSN: 2685-2683

Evaluasi Kualitas Pelayanan Website Universitas Muhammadiyah Palembang Menggunakan Metode Servqual

Rikki Rismatullah, Linda Atika

479-488

 Download PDF

APLIKASI PENCARIAN BARANG HILANG DI KOTA PALEMBANG

Studi Kasus di Kota Palembang

erwin erdiansyah, Chairul Mukmin

489-500

 Download PDF

APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMANA DI SAMBAL LALAL PLAJU BERBASIS ANDROID

Ruben Meiza Palupi, Afriyudi Afriyudi, Fitri Purwaningtias

501-511

 Download PDF

APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMANA DI SAMBAL LALAP PLAJU BERBASIS ANDROID

Ruben Meiza Palupi¹, Afriyudi², Fitri Purwaningtias³

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang

Email: 141410114@student.binadarma.ac.id¹, afriyudi@binadarma.ac.id², fitripurwaningtias@binadarma.ac.id³

ABSTRAK

Dalam bisnis rumah makan pelayanan diutamakan kepuasan pelanggan. kepuasan pelanggan dalam pemesanan makanan dan minuman. Di teknologi yang terus maju ini, agar bisa membantu rumah makan dalam kepuasan bagi pelanggan, terutama pada Sambal Lalap. Sambal Lalap masih mencatat pemesanan menu makanan dan minuman secara manual proses ini akan efisien untuk rumah makan yang kecil dan pengunjung yang tidak banyak. Namun akan timbul masalah jika suatu rumah makan memiliki pengunjung yang banyak. Pelayan menghampiri meja pengunjung untuk dilayani pertama kemudian mengantar catatan pesanan ke dapur, jika pengunjung banyak pelayan tidak bisa cepat mengantar kan catatan pesanan ke dapur untuk dikarenakan pengunjung pada meja yang berbeda ingin memesan juga. Sehingga pesanan akan lebih lama sampai ke bagian dapur.

Kata Kunci: Rumah Makan, Sambal Lalap, Pelayanan

1. PENDAHULUAN

Para pelaku bisnis yang bergerak di bidang kuliner memanfaatkan teknologi untuk mendukung sistem yang mereka punya. Kemajuan teknologi bidang *mobile* banyak sekali memberikan keuntungan dan juga dapat memberikan penghematan waktu dan penghematan tenaga kerja.

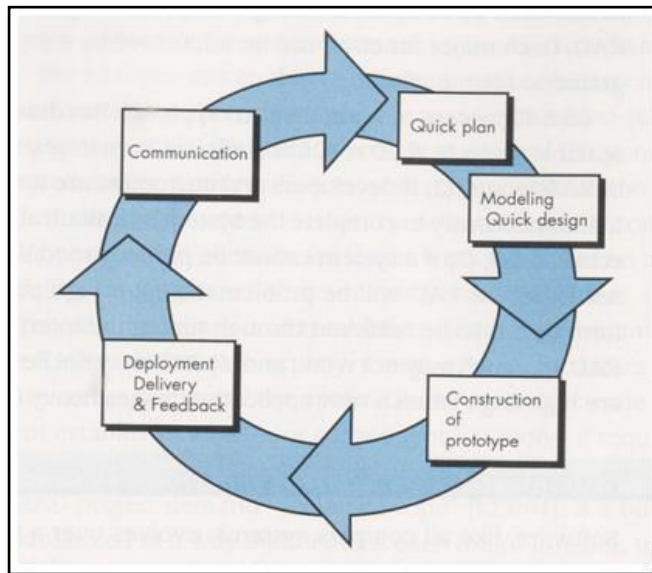
Sambal Lalap masih mencatat pemesanan menu makanan dan minuman secara manual proses tersebut akan efisien untuk rumah makan yang kecil dan pengunjung yang sedikit. Namun akan timbul masalah jika suatu rumah makan memiliki banyak pengunjung. Pelayan menghampiri meja pengunjung untuk dilayani pertama kemudian mengantar catatan pesanan ke dapur, jika pengunjung banyak pelayan tidak bisa cepat mengantar kan catatan pesanan ke dapur untuk dikarenakan pengunjung pada meja yang berbeda ingin memesan juga. Sehingga pesanan akan lebih lama sampai ke bagian dapur.

Dari latar belakang di atas, pada penelitian ini akan dibuat suatu sistem informasi berbasis *android* untuk pemesanan makanan dan minuman. Sehingga dengan sistem *mobile* ini dapat mengurangi kesulitan pelayanan dalam melakukan tugasnya. *Android* merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *linux* [1]. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP*. *PHP* adalah bahasa pemrograman berbasis *server side* yang dapat melakukan parsing *script PHP* menjadi *script web* sehingga dari sisi *client* menghasilkan suatu tampilan yang menarik [2]. Sedangkan basis data yang digunakan adalah *MySQL* adalah salah satu perangkat lunak sistem basis data berbahasa SQL yang merupakan implementasi dari sistem manajemen basis data relasional [3].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Dengan menggunakan metode *Prototype* ini pengembang dan pengguna bisa berinteraksi satu sama lain dalam proses pembuatan *software* [4]. Berikut metode *Prototype*:



Gambar 1. *Prototype Model*

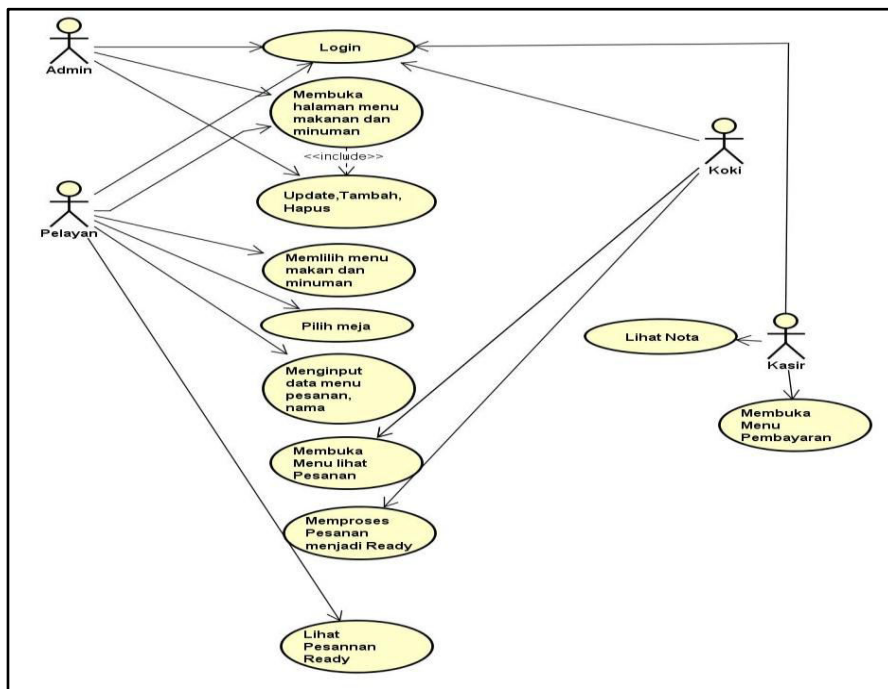
Tahapan-tahapan metode pengembangan Prototyping diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) *Communication*
Pada langkah ini penulis melakukan analisis untuk kebutuhan *software* yang akan dibuat dengan mengumpulkan data dengan cara bertemu terhadap user, data tambahan seperti jurnal, artikel, dll.
- 2) *Quick Plan*
Tahapan ini merupakan lanjutan dari *communication* dimana yang nantinya akan menghasilkan data berupa *user requirement* untuk dikaitkan sebagai data yang akan dibuat pada tahap pembuatan *software*.
- 3) *Modelling quick design*
Pada tahapan *modelling quick design* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan yang akan diperkirakan sebelum melakukan pengkodean, pada tahap ini berfokus ke struktur data dan representasi dari interface yang akan dibuat untuk *software* nantinya, pada tahapan ini nantinya menghasilkan dokumen berupa *user requirement*.
- 4) *Contruction of prototype*
Contruction of prototype merupakan proses membuat *code*. Pada tahap ini programmer akan menerjemahkan *software requirement* dan *design* ke bahasa pemrograman yang dikenal komputer. Disini penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP* setelah melakukan pengkodean nantinya akan dilakukan pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat, Tahapan testing ini diperlukan untuk melihat apakah *software* yang dibuat berjalan dengan baik, jika ditemukan kesalahan-kesalahan kemudian akan diperbaiki.
- 5) *Deployment Delivery & Feedback*

Deployment Delivery & Feedback merupakan tahapan akhir dari prototype setelah melakukan analisa,design,coding terhadap sistem yang dibuat, kemudian nantinya akan dilakukan pemeliharaan secara berskala atau biasa disebut (*maintenance*).

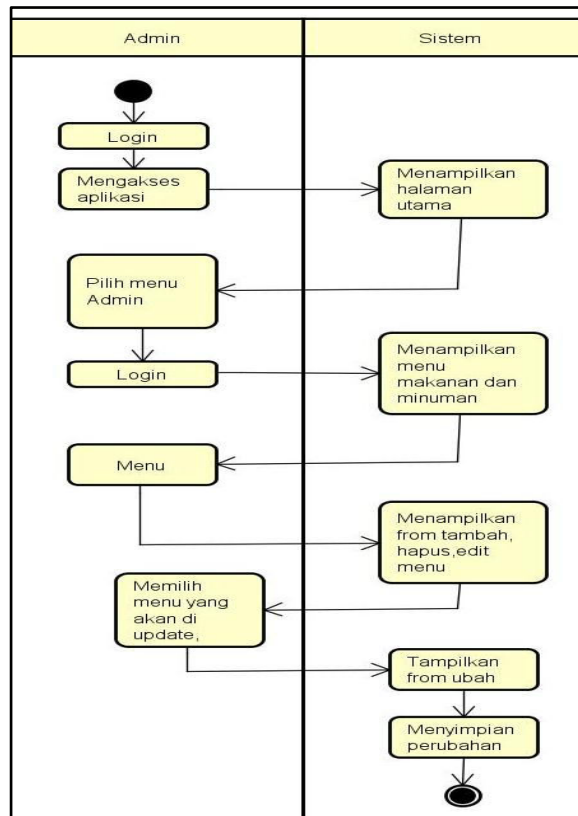
2.2 Analisis Sistem

Pada Pemodelan analisis sistem menggunakan notasi pemodelan UML untuk menyatukan teknik-teknik pemodelan berorientasi menjadi terstandarisasi. Berikut ini merupakan *use case diagram* dan *activity diagram*. Pada *use case diagram* terdapat empat aktor yang terdiri dari admin, pelayan, koki, dan kasir.

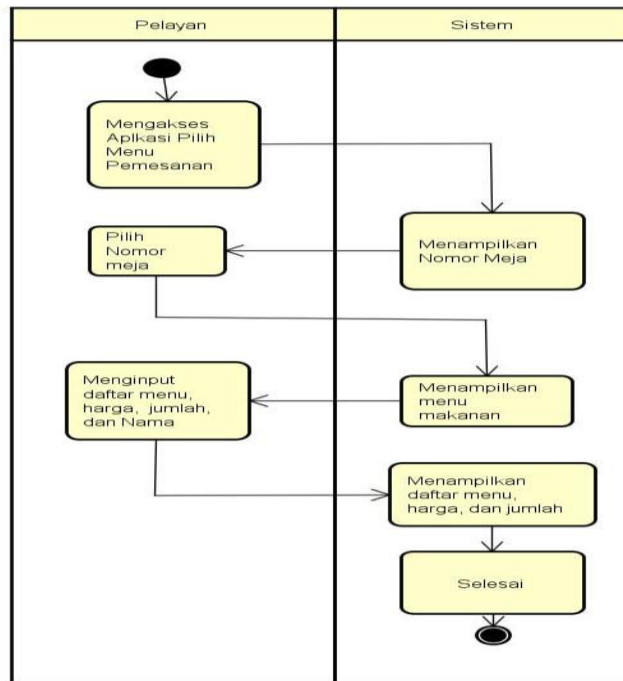


Gambar 2. *Usecase Diagram*

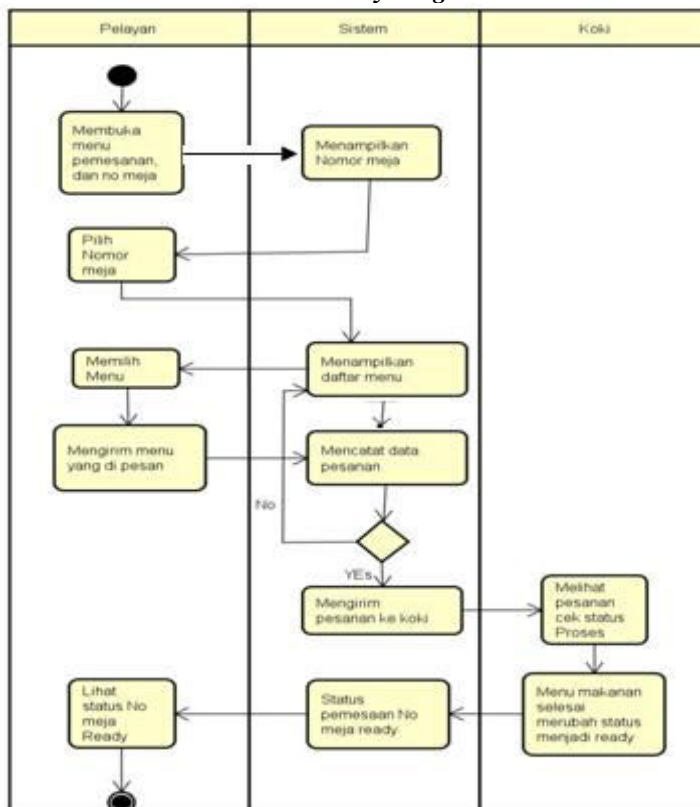
Activity diagram merupakan gambaran dari aktivitas proses bisnis pada sistem yang dilakukan oleh *user* pada *software* aplikasi yang terdiri dari *activity diagram* admin untuk mengelola menu makanan, *activity diagram* pelayan untuk mengelola pesanan, *activity diagram* koki untuk melihat menu pesanan, dan *activity diagram* kasir untuk melihat menu total bayar dan menu pesanan.



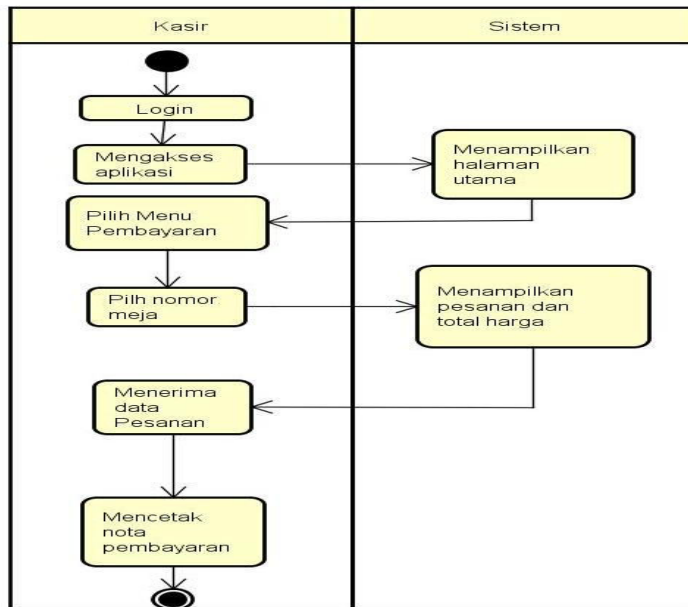
Gambar 3. Activity Diagram Admin



Gambar 4. Activity Diagram Koki



Gambar 5. Activity Diagram Pelayan



Gambar 6. Activity Diagram Kasir

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang dihasilkan dalam penelitian ini diberi nama Sambal Lalap, menghasilkan *file* yaitu *Samballalap.apk*. Aplikasi ini hanya digunakan oleh pihak dari sambal lalap plaju. Untuk dapat menjalankan aplikasi Sambal lalap pada *android*, *user* hanya perlu mentransfer *file.apk* ini melalui *SHAREit* atau kabel data ke dalam *memory handphone*. Setelah itu *install* aplikasi ke dalam *handphone android* dan aplikasi sambal lalap siap untuk dijalankan. Aplikasi Sambal lalap dapat beroperasi pada perangkat *Android Jelly Bean* (4.1–4.3), *KitKat* (4.4+), *Lollipop* (5.0+), *Marshmallow* (6.0+), *Nougat* (7.0+) dan *Android Oreo* (8.0+), *Android Pie* (9.0+) dan yang terbaru *Android Q* (10). Aplikasi ini membutuhkan *space* ruang memori sebesar 15 Mb.

Aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini dapat diakses oleh beberapa aktor yaitu admin, pelayan, koki, kasir.

- 1) Halaman Admin, yaitu halaman yang hanya dapat diakses oleh admin untuk mengupdate, mengedit dan menghapus menu,
- 2) Halaman Pelayan, yaitu halaman yang di akses untuk pemesanan menu makanan dan minuman untuk pelanggan.
- 3) Halaman koki, yaitu halaman untuk lihat menu pesanan pelanggan dan memproses status menu dari *waiting*, *proses*, *ready*.
- 4) Halaman kasir, yaitu halaman pembayaran berguna untuk lihat harga total bayar dari menu pesanan.

3.1 Secara Khusus

- 1) Halaman *Splash Screen*

Halaman *Splash screen* adalah halaman yang muncul pada saat aplikasi dibuka. Halaman menu ini dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Splash Screen

2) Halaman Login

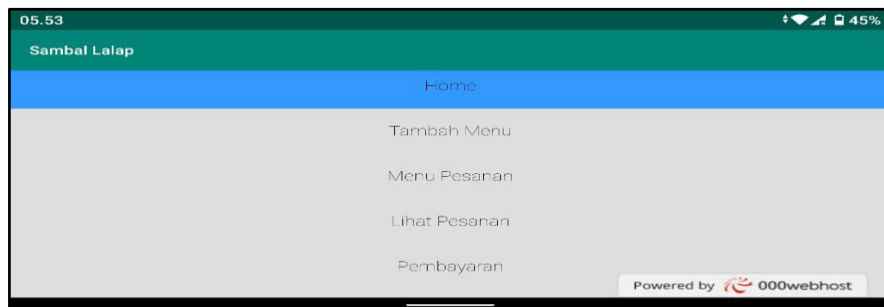
Halaman login adalah untuk dapat mengakses menu login user harus menginputkan username dan password, apabila user tersebut salah dalam menginputkan *username* dan *password* maka sistem tersebut tidak dapat menampilkan menu utama. Tampilan menu login dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Halaman Login

3) Home

Pada halaman ini terdapat home, tambah menu berfungsi untuk admin menambah, update, edit menu makanan dan minuman yang tersedia di sambal lalap, menu pesanan berfungsi untuk pelayan memilih menu makanan dan minuman yang di pesan pelanggan, lihat pesanan berfungsi untuk koki melihat pesanan makanan dan minuman, pembayaran berfungsi untuk kasir melihat menu pesanan, jumlah, dan total harga. Di bagian bawah menu ada daftar pelanggan. untuk pelayan melihat meja pesanan pelanggan masih di buat atau selesai di buat, status waiting pesanan pelanggan belum selesai di buat, status ready pesanan pelanggan selesai di buat dan pelayan mengantarkan menu pesanan pelanggan yang telah selesai di buat. Halaman menu ini dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Utama

3.2 Secara Umum

1) Halaman Admin Tambah Menu

Pada halaman ini Admin bisa melakukan tambah, edit, hapus data menu. Sistem akan menampilkan hasil data menu untuk menginput data menu memiliki 3 input menu, menu makanan, minuman, dan menu tambahan, jika selesai menginput data yang di tambah tekan tombol pilih. Halaman menu ini dapat dilihat pada gambar 10.

SAMBAL LALAP PLAJU
TAMBAH Menu MAKANAN DAN MINUMAN

Tambah Menu

Menu Makanan

Menu Minuman

Menu Tambahan

Pilih

Kembali

Gambar 10. Menginput Data Menu

Pada gambar 11 ada daftar menu yang selesai di input disana memiliki 2 opsi hapus, dan edit. Hapus untuk menghapus menu yang tidak ada lagi di sambal lalap, dan menu edit untuk merubah nama dan harga menu yang ada di sambal lalap Plaju.

NO	Menu Makanan	Menu Minuman	Menu Tambahan	Opsi
1	30000-Gurame bakar	8000-es Susu	5000-Nasi Putih	Hapus Edit
2	30000 paku lele	8000 Jus Alpukat	3000 Gorengan	Hapus Edit

Powered by 000webhost

Gambar 11. Halaman Hapus, Edit Menu

2) Halaman Pelayan Menu Pemesanan

Pada halaman ini user dapat melihat daftar meja berfungsi memilih no meja dan melihat meja yang terisi dan kosong. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman Daftar Meja

3) Halaman Pelayan Menu Makanan dan Minuman

Pada halaman ini pelayan memilih pesanan. Input jumlah pesanan dan catatan untuk pelanggan ketika selesai sentuh tombol pilih. Input nama pelanggan berfungsi untuk mengetahui meja tersebut sudah di isi pelanggan, tambah menu untuk ketika pelanggan ingin menambah menu pesanan susulan, di bagian bawah ada menu, jumlah, total harga, dan catatan yang sudah di input pelayan, dan memiliki opsi hapus. Halaman menu ini dapat dilihat pada gambar 13.

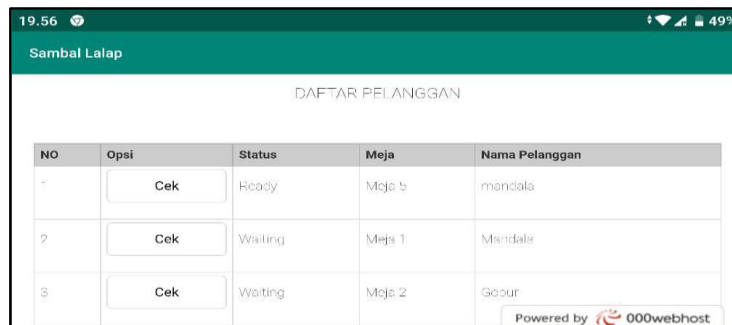


NO	Menu	Jumlah	Total	Catatan	Opsi
1	30000-Gurame	2	Rp.60000	tes	Hapus
2	30000-pecel	2	Rp.60000	tes	Hapus

Gambar 13. Halaman Menu Makanan dan Minuman

4) Halaman Koki Lihat Pesanan

Pada halaman ini digunakan oleh koki untuk melihat daftar pelanggan dan memilih meja yang status waiting untuk di buat pesanannya. Halaman menu ini dapat dilihat pada gambar 14.



NO	Opsi	Status	Meja	Nama Pelanggan
1	Cek	Ready	Meja 5	Mandala
2	Cek	Waiting	Meja 1	Mandala
3	Cek	Waiting	Meja 2	Gosur

Gambar 14. Halaman Lihat Pesanan

5) Halaman Koki Menu Pemesanan

Pada halaman ini dirancang untuk menampilkan pesanan dan jumlah menu makanan yg akan di masak setelah selesai pilih cek dan rubah status menu di ubah dari *waiting* ke *ready*. Halaman menu ini dapat dilihat pada gambar 15.



Kembali

NO	Menu	Jumlah	Total	Catatan
1	30000-Gurame bakar	1	Rp.30000	
2	8000-Jus Alpukat	1	Rp.8000	
3	5000-Nasi Hitam	1	Rp.5000	

Status Meja

Meja 5 Waiting

Powered by 000webhost

Gambar 15. Halaman Menu Pemesanan

6) Halaman Koki Cek Status

Fungsi cek status koki merubah status *waiting* jadi *ready* ketika pesanan selesai di buat.



Sambal Lalap



Status Cek

STATUS

Powered by 000webhost

Gambar 16. Halaman Status Menu

7) Halaman Kasir Pembayaran

Pada halaman ini kasir memilih meja pesanan pelayan untuk lihat menu dan total harga . Halaman menu ini dapat dilihat pada gambar 17.



Meja 1

Meja 2

Meja 3

Meja 4

Powered by 000webhost

Gambar 17. Halaman Meja Pembayaran

8) Halaman Kasir Menu Pesanan Dan Harga

Pada halaman ini kasir dapat melihat menu pesanan, jumlah, dan total harga menu makanan dan minuman . Halaman menu ini dapat dilihat pada gambar 18.



The screenshot shows the 'Sambal Lalap' application interface. At the top, there is a green header with the text 'Sambal Lalap'. Below the header is a large blue area with a grid pattern. In the center, there is a logo for 'Sambal Lalap' with a green and red border. Below the logo, there is a button labeled 'KEMBALI'. At the bottom, there is a table with three columns: 'Menu Pesanan', 'Jumlah', and 'TOTAL'. The table contains the following data:

Menu Pesanan	Jumlah	TOTAL
8000-es_Susu	2	16.000
30000-Gurame	2	60.000
Total Harga		76.000

At the bottom right of the screen, there is a small text that says 'Powered by 000webhost'.

Gambar 18. Halaman Pembayaran

4. KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan penulis mengenai Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android* di sambal lalap plaju dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Pihak sambal lalap plaju dapat menghemat kertas, mempercepat proses pemesanan menu makanan dan minuman.
- 2) Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis *android* ini dapat mempermudah koki menerima data pesanan pelanggan tanpa harus menunggu pelayan datang mengantar catatat menu pesanan.
- 3) Aplikasi ini mempermudah kasir mengetahui menu pesanan dan total harga.
- 4) Aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini digunakan melalui *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifianto, Teguh. 2011. *Membuat Aplikasi Android Lebih Keren Dengan LWIT*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [2] Ardhana. 2014. *Buku Pintar Pemrograman HTML5 Untuk Pemula*. MediaKom. Yogyakarta.
- [3] Fathansyah. 2012. *Basis Data*. Informatika. Bandung.
- [4] Pressman, Roger S. 2010. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill Series in Computer Science. New York.