



SUBMIT

(Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains)

Vol.2 No.1 (2022) 16-22

ISSN Media Elektronik: 2798-6861

APLIKASI MANAJEMEN RESTO PADA WISATA PACET MINI PARK

Ryan Aditya Kusuma¹, Mimin Fatchiyatur Rohmah², Yanuarini Nur Sukmaningtyas³

^{1,2,3}Universitas Islam Majapahit

E-mail: ryanaditya630@gmail.com, miminfr@gmail.com, yanuarini.ft@unim.ac.id

Naskah masuk: 20 Desember 2021, diterima untuk diterbitkan: 15 Januari 2022

Abstrak

Wisata Pacet Mini Park merupakan tempat wisata yang memiliki pesona keindahan yang sangat menarik untuk dikunjungi. Banyak tersedia area taman bermain, kolam renang, fasilitas lainnya yang ada di tempat Wisata Pacet Mini Park. Namun salah satu yang menjadi perhatian wisatawan adalah sebuah Resto. Berdasarkan sistem yang berjalan di Resto Wisata Pacet Mini Park saat ini masih memiliki beberapa permasalahan dalam pelayanan, diantaranya pemesanan di resto masih di catat secara manual, akan tetapi pelayanan tersebut di anggap lambat dan kurang akurat yang akan sangat mempengaruhi kualitas dari resto tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat Aplikasi Manajemen Resto Pada Wisata Pacet Mini Park yang dapat melakukan reservasi dengan *smartphone* android milik pengunjung. Dalam penelitian ini akan mencoba mengubah pemesanan menjadi lebih baik secara cepat dan akurat. Dengan perkembangan teknologi sekarang ini, pemesanan akan memanfaatkan sebuah teknologi dengan menggunakan *QR Code*. *QR Code* merupakan teknologi yang sudah banyak pada sebuah sistem operasi android. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan metode waterfall. Analisis yang dilakukan mencakup analisis sistem yang berjalan dan analisis sistem yang diusulkan. Jadi hasil yang dicapai dengan adanya *QR Code* diharapkan pengunjung lebih terbantu dan tidak memerlukan karyawan untuk melayani sehingga menjadi pelayanan resto menjadi cepat, tepat, dan akurat.

Kata kunci: resto, pemesanan, *qr code*.

RESTO MANAGEMENT APPLICATION AT PACET MINI PARK TOURISM

Abstract

Pacet Mini Park is a tourist place that has a very attractive beauty to visit. There are many available playground areas, swimming pools, other facilities at the Pacet Mini Park Tourism area. However, one of the things that attracts the attention of tourists is a restaurant. Based on the system that runs at Pacet Mini Park Tourism Resto currently still has several problems in service, including ordering at the restaurant is still recorded manually, but the service is considered slow and less accurate which will greatly affect the quality of the restaurant. The purpose of this study is to create a Resto Management Application at Pacet Mini Park Tourism that can make reservations with visitors' android smartphones. In this research will try to change the order for the better quickly and accurately. With today's technological developments, ordering will take advantage of a technology using a QR Code. QR Code is a technology that has been widely used in an Android operating system. The method used in this research is using the waterfall method. The analysis carried out includes analysis of the current system and analysis of the proposed system. So the results achieved with the QR Code are expected to be more helpful for visitors and do not require employees to serve so that the restaurant service becomes fast, precise, and accurate.

Keywords: *restaurant, booking, qr code.*

1. PENDAHULUAN

Wisata Pacet Mini Park kabupaten Mojokerto merupakan salah satu wisata yang berada di alamat jalan raya Mojosari – Pacet tepatnya di Desa Warugunung, kecamatan Pacet. Di wisata Pacet Mini Park tempat yang selalu ramai dengan pengunjung wisatawan dari berbagai daerah mulai dari penduduk lokal pacet sendiri maupun di luar pacet. Tempat ini juga tak pernah sepi oleh pengunjung baik pada hari biasa maupun *weekend*. Saat memasuki gerbang tempat wisata pacet mini park ciri khasnya adalah disambut dengan patung iguana raksasa.

Di tempat Wisata Pacet Mini Park merupakan tempat wisata yang sangat indah dan menarik apa bila dikunjungi karena menyajikan banyak tempat wahana area bermain yang sangat lengkap dan fasilitas umum yang bisa digunakan dan dinikmati oleh pengunjung. Salah satu faktor penting yang harus menarik perhatian wisatawan sebagai destinasi wisata adalah Resto atau sebuah rumah makan. Resto merupakan usaha yang menyiapkan makanan dan minuman yang di layani oleh sebuah karyawan yang bekerja pada tempat Resto. (Riadi, 2017)

Resto di tempat Wisata Pacet Mini Park ini memang terdapat beberapa masalah diantaranya pengunjung yang ingin datang ke Resto perlu memesan makanan dalam waktu yang lama dan harus dicatat secara manual permintaan makanan maupun minuman dari pengunjung dan belum lagi kalau pengunjung ingin menambah lagi pesanan dan perlu mencatat ulang itu akan menambah pekerjaan yang semakin banyak yang menghambat sistem kerja semakin lama.

Maka dari itu diusulkan oleh Bapak Basroni Rahmad selaku Manajer Operasional untuk menemukan solusi dari itu semua supaya pengunjung merasa terbantu dan menjadi pelayan Resto yang menjadi cepat, tepat, dan akurat. Oleh karena itu, lahirlah sebuah solusi atau ide yang dapat memudahkan Resto dalam bentuk pemesanan makanan maupun minuman dengan pemanfaatan dan bantuan Teknologi *QR Code* yang terhubung langsung dengan *handphone android* milik pengunjung (Yudhanto, 2019), sehingga pemesanan dengan bantuan Teknologi *QR Code* menjadi mudah dan cepat. Teknologi *QR Code* disediakan di atas semua meja yang ada di Resto sebagai sistem order.

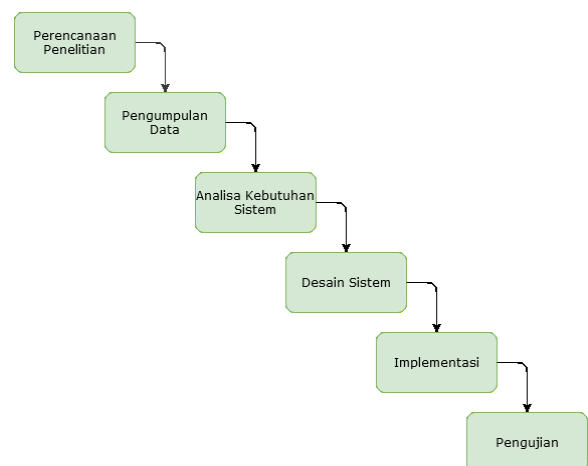
Penelitian ini mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh (FAISAL, 2020) yang berjudul "Pemanfaatan Kode QR pada peningkatan Pelayanan dan Kepuasan pelanggan pada Restoran" dengan tujuan memudahkan sistem pemesanan dan pelayanan pada restoran. Peneliti ini juga mengacu

seperti yang pernah dilakukan oleh (Wicaksono & Hamsir, 2019) dengan judul "Sistem Informasi Reservasi Restoran" dengan Tujuan memudahkan pelanggan dalam melakukan reservasi dengan modal aplikasi *smartphone* dan cukup dengan menunjukkan bukti reservasi berupa nota atau *barcode* sebagai media transaksinya.

Dan peneliti yang dilakukan ini memang diusulkan dan diminta langsung oleh Bapak Basroni Rahmad selaku manajer operasional untuk membantu pengunjung resto dalam memesan yaitu dengan memanfaatkan Kode QR sehingga proses memesan akan lebih cepat, tepat, dan akurat.

2. METODOLOGI

Pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall (Ainur, 2020). Tahapan-tahapan dalam membangun sistem menggunakan metode waterfall sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall

1) Perencanaan Penelitian

Pada tahap awal ini dilakukan perencanaan penelitian yang akan dilakukan di tempat Wisata Pacet Mini Park Kabupaten Mojokerto pada tanggal 18 November 2020.

2) Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat maka dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

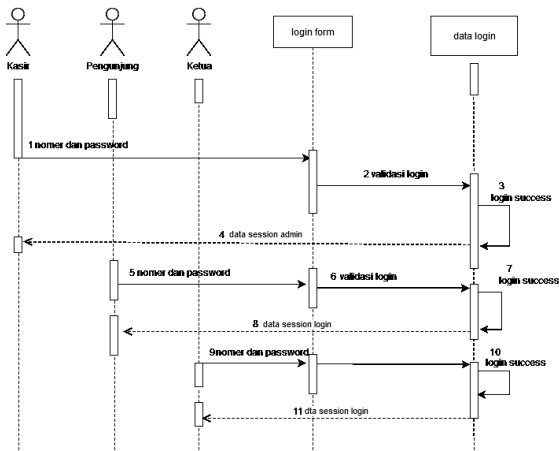
a. Observasi

Observasi penelitian ini dilakukan di lokasi penelitian yang berlokasi di Wisata Pacet Mini Park. yang beralamat di jalan raya Pacet Desa Warugunung, kabupaten Mojokerto. Dan observasi penelitian dilakukan pada tanggal 25 November 2020.

b. Wawancara

3.3. Sequence Diagram

SEQUENCE LOGIN | APLIKASI MANAJEMEN RESTO



Gambar 4. Sequence Diagram Login

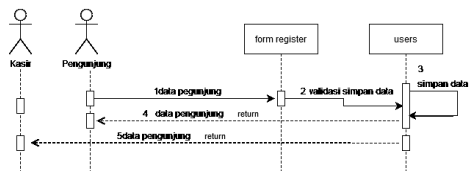
Sequence Diagram Login menggambarkan proses terjadinya login. Prosesnya dimulai masuk ke menu login selanjutnya memasukkan email dan password yang sesuai.



Gambar 5. Sequence Diagram Pemesanan

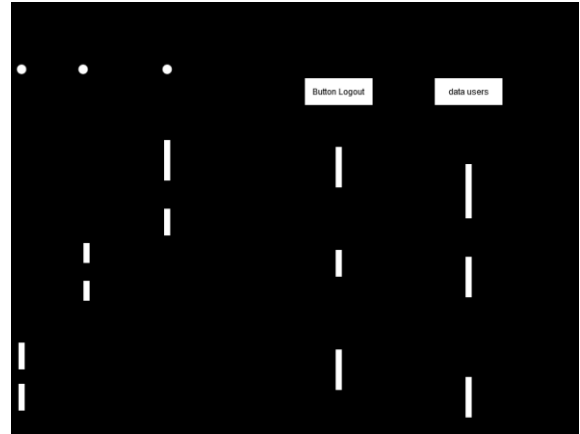
Gambar di atas merupakan sequence diagram pesanan yang menggambarkan proses pengunjung dalam memesan. Pengunjung memiliki hak produk dan membayar pesanan.

SEQUENCE PENUNJUNG | APLIKASI MANAJEMEN RESTO



Gambar 6. Sequence Diagram Pengunjung

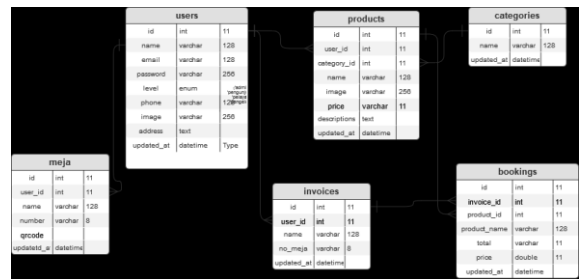
Sequence Diagram pengunjung menggambarkan proses terjadinya registrasi. Proses dimulai dari pengunjung masuk ke menu registrasi dan menginput data nama, email, dan password.



Gambar 7. Sequence Diagram Logout

Gambar diatas merupakan Sequence diagram logout yang menggambarkan proses terjadinya logout. Prosesnya dimulai dari meng-klik tombol logout pada akun di sistem. Kemudian sistem akan melakukan validasi jika berhasil kemudian sistem pada aplikasi akan keluar dari sistem.

3.4. Class Diagram



Gambar 8. Class Diagram

Keterangan Class Diagram Database pada Aplikasi Manajemen Resto, ada sebuah 6 tabel dan disetiap table memiliki objek atau class didalamnya lengkap dengan atribut dan valuenya. (Yanto, 2016)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dari implementasi program dari Aplikasi Manajemen Resto:

a. Pengunjung



Catatan: scan QrMeja Disini, Gambar QrMeja Harus Jelas!

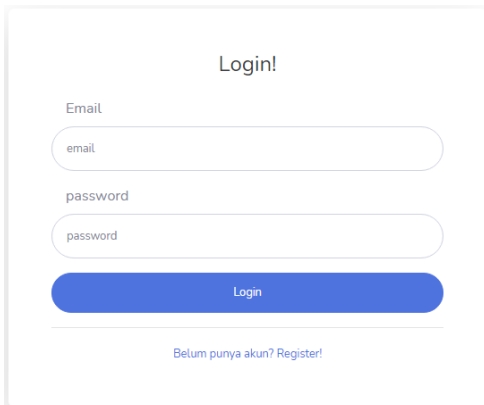
Gambar 9. QR Code Di Setiap Meja

Ini adalah sebuah *qr code* yang didalamnya terdapat nomor meja. hasil dari scanning *qr code* akan *redirect* ke halaman *homepage*.



Gambar 10. Halaman *Homepage*

Halaman ini adalah tampilan awal pada saat setelah scan *qr code*.

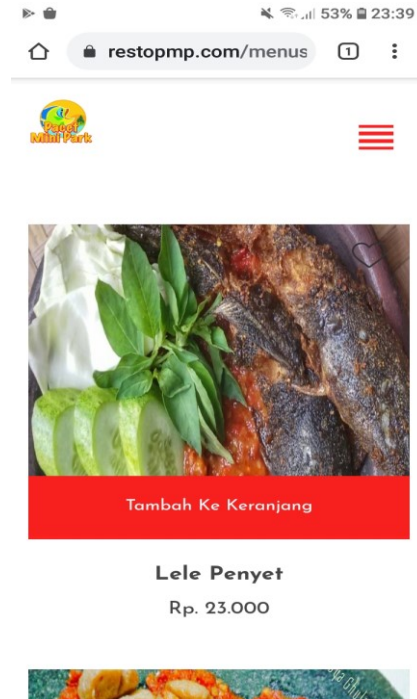


Gambar 11. Halaman Login

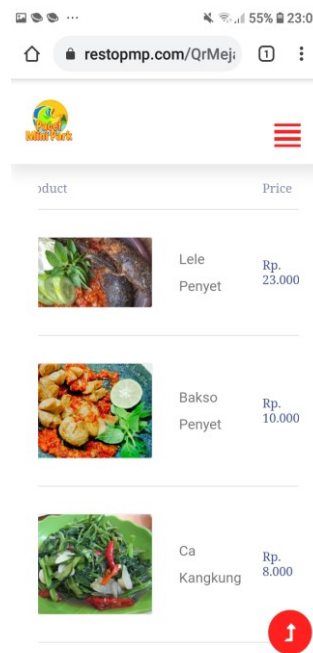
Halaman ini merupakan hak akses login yang diberikan pada saat masuk kedalam menu selanjutnya. Untuk bisa memesan pengunjung harus melakukan login jika tidak maka sistem akan menolak untuk memesan.

Berikutnya adalah halaman menu produk, merupakan halaman yang menampilkan menu-menu produk yang telah di inputkan oleh kasir, seperti yang ditampilkan pada Gambar 12.

Pada Gambar 13. Menu List Pesanan, pada halaman ini berfungsi menampilkan menu-menu yang dipilih oleh pengunjung maka secara langsung muncul harga dan subtotal dari pesanan. Untuk selanjutnya adalah proses *checkout* yang data selanjutnya akan dikirim ke dapur dan kasir.



Gambar 12. Menu Produk



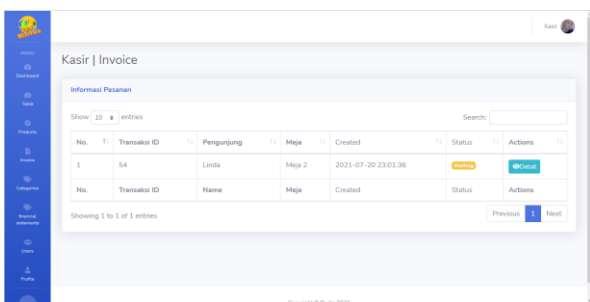
Gambar 13. Menu List Pesanan



Gambar 14. Struk

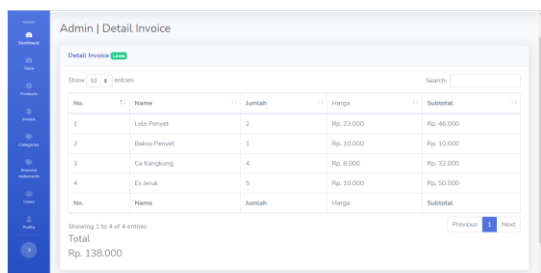
Setelah pengunjung melakukan pembayaran pada kasir, Selanjutnya kasir mencetak struk pembayaran sebagai tanda transaksi sudah selesai dilakukan.

b. Kasir



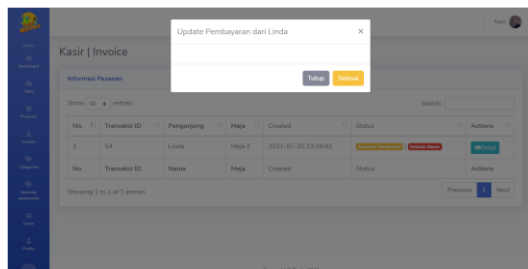
Gambar 15. Informasi Pesanan

Dari menu informasi pesanan terlihat histori dari pesanan pengunjung dan status yang sedang berjalan.

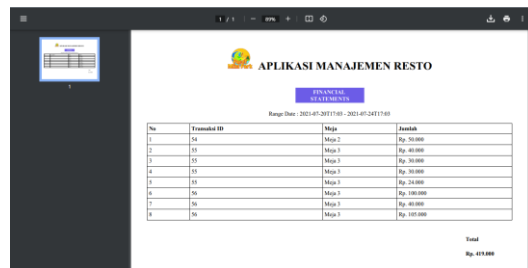


Gambar 16. Detail Invoice

Halaman ini berfungsi untuk melihat rincian pesanan. Dari menu invoice, kasir melihat tampilan detail dengan meng-klik tombol detail dari table informasi pesanan.



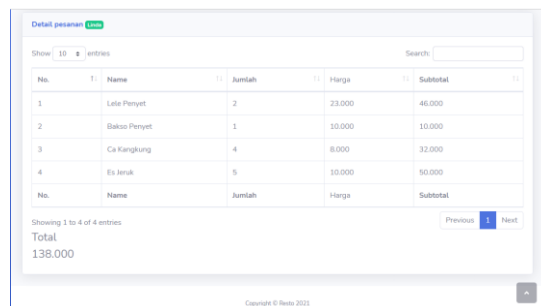
Gambar 17. Update Pembayaran



Gambar 18. Laporan Keuangan

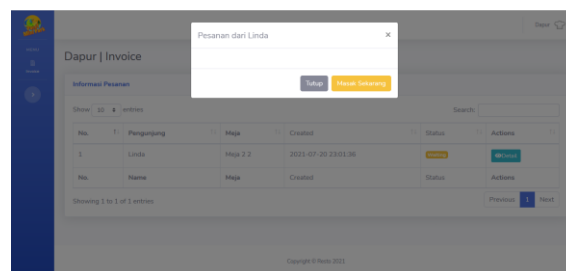
Gambar diatas merupakan halaman menu laporan keuangan di resto pada wisata pacet mini park. Laporan bisa dicetak ke dalam bentuk pdf berdasarkan range tanggal.

c. Dapur

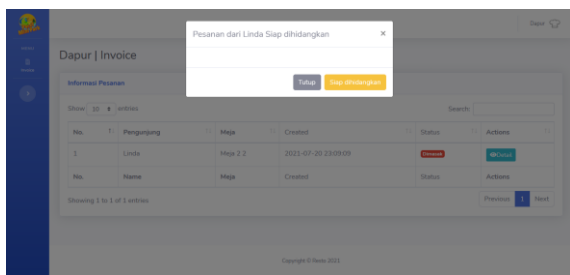


Gambar 19. Detail Pesanan di Dapur

Halaman ini berfungsi untuk melihat informasi rincian pesanan dari pengunjung yang telah melakukan checkout sebelumnya. Sehingga pemesanan akan di proses setelah sistem dapur mengubah status pesanan menjadi di masak.



Gambar 20. Menu Update status Di Masak



Gambar 21. Menu Update Status Di Antar

Untuk proses selanjutnya setelah ada pemesanan, sistem dapur mengupdate status pesanan bahwa ada proses menu sedang di masak kemudian mengupdate status pesanan siap di antar ke pengunjung. Semua aktor akan ditampilkan bagaimana status yang sedang berjalan secara *realtime*.

5. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Kesimpulan yang diambil dari peneliti dengan adanya Aplikasi Manajemen Resto Pada Wisata Pacet Mini Park ini adalah yang awalnya sistem masih dilakukan secara manual dan masih menggunakan bantuan alat tulis dan kertas, yang menyebabkan antrian menjadi panjang dan lama sehingga pengunjung menjadi bosan jika menunggu, maka dengan adanya sistem Aplikasi Manajemen Resto yang memanfaatkan kecanggihan teknologi *QR Code* hanya dengan butuh aplikasi Scan sehingga dapat memudahkan pengunjung dalam melakukan pemesanan dan mendapatkan pelayanan yang cepat dan tepat.

5.2 SARAN

Karena masih banyak keterbatasan dalam proses pembuatan sistem ini, maka disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan secara maksimal. Oleh pihak yang bersangkutan, maka dengan adanya modal *big data* ini dan yang terkait dapat digabungkan dengan program selanjutnya, sehingga cakupan kegunaannya menjadi lebih luas dan lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainur. (2020). *METODE WATERFALL: Pengertian, Kelebihan & Tahapan Model Waterfall*. <https://salamadian.com/metode-waterfall/>
- FAISAL, M. A. F. A. (2020). PEMANFAATAN KODE QR PADA PENINGKATAN PELAYANAN DAN KEPUASAN PELANGGAN PADA RESTORAN. *Health Evaluation and Promotion*, 47(1), 248–250. <https://doi.org/10.7143/jhep.47.248>
- Nugroho, A. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP (Unified Software Development Process). In Penerbit ANDI.

Oktafianto, M. M. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. In Penerbit Andi.

Riadi, M. (2017). *Pengertian, Jenis dan Sistem Pelayanan Restoran*. Kajianpustaka.Com. <https://www.kajianpustaka.com/2017/11/pengertian-jenis-dan-sistem-pelayanan-restoran.html#top>

Sutabri, T. (2012). Analisis Sistem Informasi. In Yogyakarta: ANDI.

Wibisurya, A. (2018). *Pengenalan QR Code*. <https://socs.binus.ac.id/2018/12/15/pengenalan-qr-code/>

Wicaksono, M. F., & Hamsir, I. K. (2019). Sistem Informasi Reservasi Restoran. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 9(1), 9–16. <https://doi.org/10.34010/jamika.v9i1.1534>

Yanto, R. (2016). Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL. In Yogyakarta: Deepublish.

Yudhanto, Y. (2019). Pengantar Teknologi Internet Of Things. In UNS Press.