

Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web

Farida Nurlaila

Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Pamulang, Indonesia
e-mail: dosen00676@unpam.ac.id

Abstract

The restaurant business is one area that promises many benefits. But in some cases, not all restaurants can run their business smoothly. For example because of the lack of promotion of the types of food offered, the variety of menus presented for the customer service process is unsatisfactory. This research was directed to Restoran 1953 Indonesia, because the problems mentioned above were experienced by Restoran 1953 Indonesia. For this reason, a system is needed that can solve problems in the restaurant business today. That way, this application can facilitate customers in the ordering process and Restoran 1953 Indonesia in providing the best service.

Keywords: customer, Restoran 1953 Indonesia, application

1. Pendahuluan

Restoran adalah suatu layanan yang pengoperasiannya berupa penjualan makanan atau minuman kepada tamu-tamu dalam kelompok kecil dengan maksud untuk mendatangkan keuntungan (Ninemeier & Hayes, 2006). Pada umumnya tamu-tamu datang langsung ke restoran, kemudian penyajian dilakukan secara langsung di restoran. Sekarang ini telah banyak kita temukan jenis-jenis restoran yang menawarkan berbagai konsep untuk menarik lebih banyak pelanggan.

Restoran 1953 Indonesia adalah salah satu restoran yang berlokasi di Kebayoran Jakarta Selatan. Restoran ini berdiri pada tanggal 20 April 2016. Nama restoran ini sendiri diambil dari bangunan yang berdiri sejak tahun 1953 pada masa penjajahan Belanda sebagai pesaing baru di dunia kuliner. Restoran 1953 Indonesia dituntut menjadi sebuah restoran yang memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan, baik dalam menyajikan makanan, minuman, atau pun tempat yang nyaman kepada pelanggan.

Saat ini, restoran terus berupaya untuk meningkatkan kualitas dengan memberikan pelayanan terbaiknya kepada para pelanggan serta peningkatan dalam hal perolehan pendapatan, salah satunya dalam hal pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang bisnis restoran. Hal yang mendorong upaya tersebut yaitu media promosi yang digunakan dengan penyebaran brosur atau memasang spanduk masih terbatas pada tempat dan tentunya belum dapat memaksimalkan jumlah

pendapatan restoran, sehingga perlu dilakukan promosi secara digital. Selain itu, proses pemesanan yang dilakukan melalui sambungan telepon terkadang ada kesalahpahaman antara pelanggan dan karyawan restoran.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dirancang sistem informasi pemesanan makanan yang dapat membantu restoran dalam melakukan promosi secara digital sehingga restoran 1953 Indonesia akan lebih dikenal masyarakat. Selain daripada itu, sistem diharapkan dapat meringankan tugas operator dan menyingkat waktu dalam hal pengolahan data menu dan data pemesanan.

2. Metodologi Penelitian

Beberapa tahapan dari metode penelitian yang dilakukan dirinci menjadi proses-proses sebagai berikut:

- a. Observasi
Proses observasi dilakukan untuk melihat secara langsung prosedur kerja manajemen restoran.
- b. Wawancara
Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada, wawancara tersebut dilakukan terhadap manager dan karyawan Restoran 1953 Indonesia.
- c. Studi Pustaka
Untuk mencapai tujuan penelitian, maka perlu mempelajari buku, artikel maupun jurnal yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan pada sistem ini adalah model waterfall (Pressman, 2015) yang digambarkan dan meliputi beberapa proses yaitu:

a. Komunikasi (*Communication*)

Komunikasi dengan user sangat diperlukan untuk menafsirkan dan mencapai tujuan yang hendak dicapai. Inisialisasi proyek merupakan hasil dari proses komunikasi. Prosesnya mulai dari mengkaji permasalahan yang sedang dihadapi, menghimpun data-data yang dibutuhkan, serta membantu menerjemahkan fungsi software.

b. Perencanaan (*Planning*)

Proses selanjutnya yaitu merencanakan penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, mengidentifikasi tugas-tugas apa saja yang akan dikerjakan, resiko yang mungkin terjadi, produk seperti apa yang ingin dihasilkan, dan monitoring proses pembuatan sistem.

c. Pemodelan (*Modelling*)

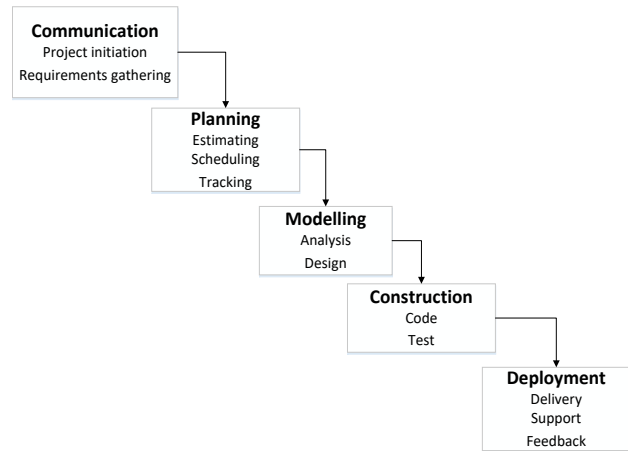
Tahapan selanjutnya pemodelan sistem yang prosesnya menitikberatkan pada perancangan struktur data, algoritma, arsitektur software dan tampilan layar aplikasi. Tujuannya agar lebih memahami gambaran sistem yang akan dibuat.

d. Konstruksi (*Construction*)

Proses ini merupakan yaitu menerjemahkan bentuk pemodelan menjadi pengkodean dengan bahasa pemrograman yang dapat dikenali oleh mesin. Setelah membuat pengkodean, langkah selanjutnya dilakukan pengujian terhadap sistem. Tujuan dari proses ini yaitu menemukan dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi di kemudian hari.

e. Menyebarkan (*Deployment*)

Tahapan ini merupakan proses implementasi software ke user, mulai dari perawatan software yang dilakukan secara berkala, menilai kualitas software, penyempurnaan software, dan pengembangan software berdasarkan masukan-masukan yang diberikan agar sistem tetap dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan.



Gambar 1. Model Waterfall Pressman

4. Web

Web merupakan kumpulan laman yang saling terkait yang memuat informasi dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi dan video atau gabungan dari semuanya, baik yang sifatnya dinamis maupun statis. Halaman – halaman web tersebut nantinya akan dihubungkan dengan *hyperlink* (Hariyanto, 2015).

5. Hasil Dan Pembahasan

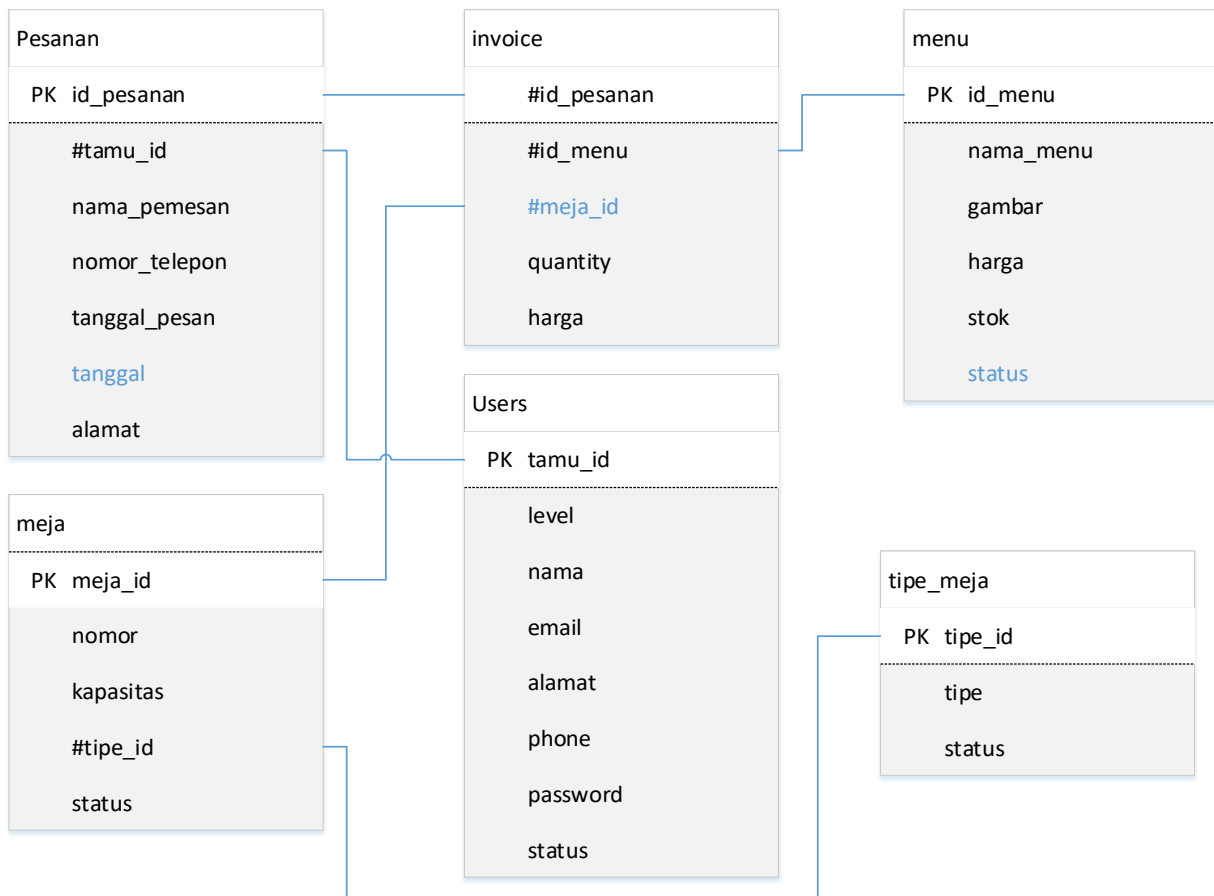
Bagian ini akan menjelaskan mengenai langkah-langkah penyelesaian masalah pada Restoran 1953 Indonesia. Proses pertama dimulai dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan manager maupun karyawan restoran. Tahapan berikutnya, dengan mengidentifikasi masalah. Dari proses pengumpulan data didapati sejumlah masalah yaitu jumlah pelanggan yang datang belum signifikan. Umumnya pelanggan yang datang mengetahui keberadaan restoran ini dari brosur ataupun spanduk yang terpasang di sudut restoran. Untuk pemesanan tempat dan menu, restoran ini memfasilitasi pelanggan melalui sambungan telepon. Namun, terkadang pemesanan melalui sambungan telepon mengalami kesalahpahaman dalam hal menjelaskan spesifikasi tempat dan menu yang disediakan restoran dan yang diinginkan pelanggan.

Dari masalah di atas, perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan. Salah satunya dengan membuat sistem yang dapat mempermudah pelanggan melakukan pemesanan menu dan tempat, mempermudah

restoran dalam mengelola menu makanan, jenis tempat dan pemesanan pelanggan.

Tahapan yang ketiga yaitu merancang sebuah sistem baru dalam bentuk skema database dan aturan sistem. Database (basis data) adalah kumpulan data yang didesain secara logis saling berhubungan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi

(Indrajani, 2015). Sementara aturan sistem digambarkan dengan use case diagram yang mendeskripsikan hubungan antara satu atau lebih aktor dengan aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan aktor dalam sebuah sistem informasi (Rosa & Shalahuddin, 2013). Kedua skema tersebut digambarkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.

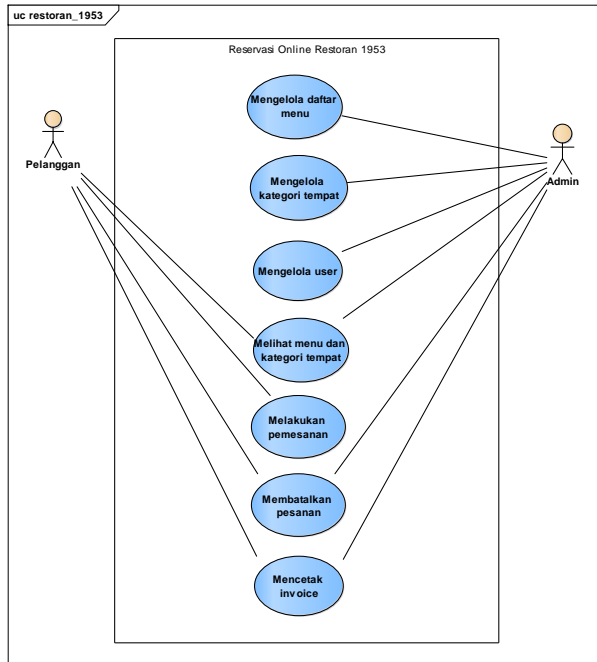


Gambar 2. Skema Database

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Acuan pembuatan berdasarkan skema yang telah dirancang pada skema database dan use case diagram. Aplikasi dibuat berbasis web, untuk mempermudah pelanggan melakukan pemesanan menu dan tempat yang diinginkan. Sehingga saat dihari kedatangan, pelanggan tidak perlu menunggu lama untuk menikmati hidangan restoran, karena sebelumnya telah melakukan pemesanan melalui aplikasi.

Setelah implementasi aplikasi, kemudian dilakukan pengujian aplikasi. Tujuannya untuk mengukur kualitas aplikasi dan memvalidasi

apakah aplikasi telah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Berikut adalah tampilan aplikasi saat proses pengujian:



Gambar 3. Use Case Diagram

a. Halaman Kelola User

Pada halaman ini memungkinkan admin restoran dapat melakukan pengaturan pengguna aplikasi.

Gambar 4. Halaman Kelola User

b. Halaman Kelola Kategori Tempat

Halaman ini memuat pengaturan untuk kategori tempat dengan masukan berupa nomor meja, kapasitas serta status.

Gambar 5. Halaman Kelola Kategori Tempat

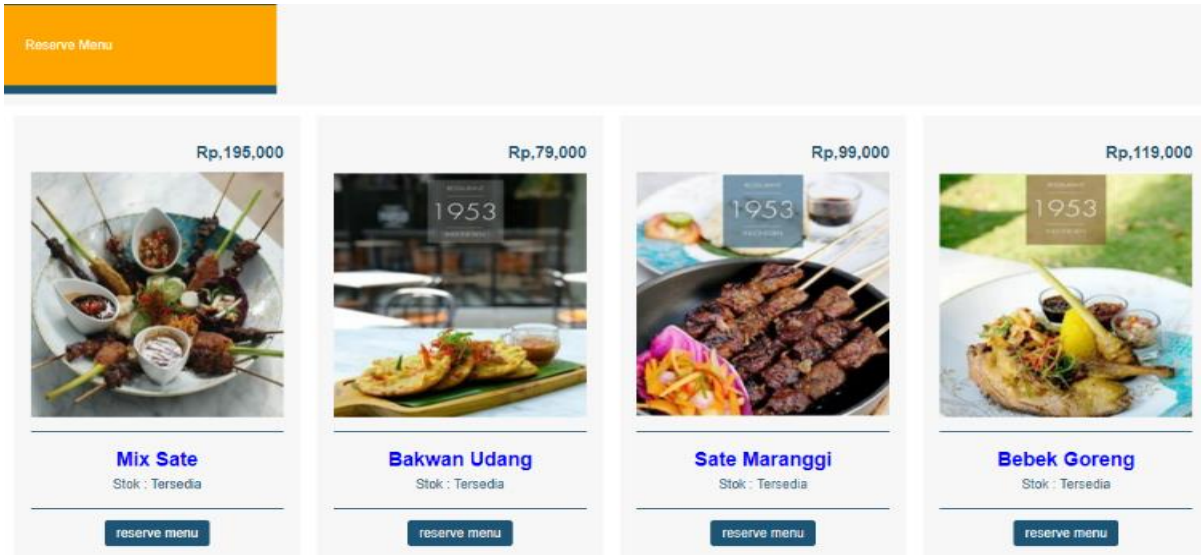
c. Halaman Kelola Menu

Halaman ini memuat pengaturan untuk menu seperti penamaan menu, gambar menu, harga dan stok.

Gambar 6. Halaman Kelola Menu

d. Halaman Daftar Menu

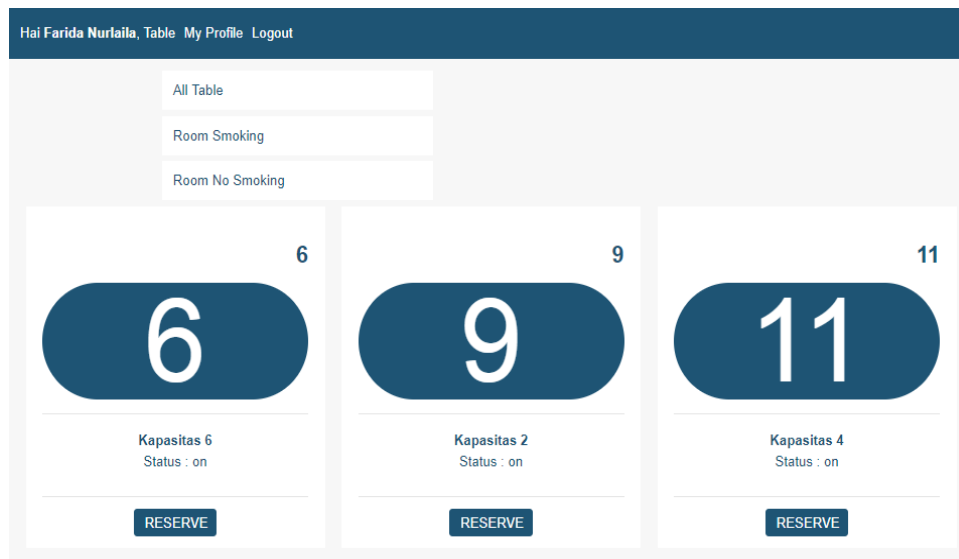
Fitur yang tersedia pada menu ini yaitu memungkinkan pelanggan dapat melihat daftar menu yang tersaji pada Restoran 1953 Indonesia.



Gambar 7. Daftar Menu

Terdapat deskripsi menu berupa gambar, nama menu, harga, keterangan ketersediaan menu. Fitur lain yang disediakan yaitu proses pemesanan dapat dilakukan dengan memilih salah satu atau beberapa button reserve menu dari daftar makanan.

- b. Halaman Daftar Kategori Tempat
Fitur yang tersedia pada menu ini yaitu memungkinkan pelanggan dapat melihat daftar kategori tempat yang bisa dipilih. Fitur lain yang disediakan yaitu proses pemesanan dapat dilakukan dengan memilih salah satu button reserve dari daftar kategori tempat.



Gambar 8. Daftar Kategori Tempat

- c. Halaman Detail Pesanan
Halaman ini berisi fitur untuk menampilkan detail pesanan berupa keterangan data pemesan, daftar makanan yang dipesan,

kategori tempat yang dipesan dan total pembayaran. Selain itu pada halaman ini berisi fitur untuk memfasilitasi pembatalan pesanan dan fitur untuk cetak detail pesanan.

Detail Order

Nomor Faktur : 9
Nama Pemesan : Farida Nurlaila
Alamat : Jl. Ki Hajar Dewantara No. 25 Ciputat Tangsel
Nomor Telepon : 085885928025
Nama : Farida Nurlaila
Tanggal Order : 2018-02-07
Tanggal Booking : 2018-02-10
Nomor Meja : 9
Kapasitas : 2 Orang

No.	Nama Barang	Qty	Harga Satuan	Total
1	Sate Maranggi	1	Rp.99,000	Rp.99,000
			Jumlah Bayar	Rp.99,000

Silahkan datang tepat waktu
Customer Service : 0000-9999-8888
Silahkan lakukan pembatalan [Disini](#)

Gambar 9. Detail Pesanan

- d. Halaman Cetak Detail Pesanan
Halaman ini memuat detail pesanan dalam bentuk cetak.

Detail Order

Nomor Faktur : 9
Nama Pemesan : Farida Nurlaila
Alamat : Jl. Ki Hajar Dewantara No. 25 Ciputat Tangsel
Nomor Telepon : 085885928025
Nama : Farida Nurlaila
Tanggal Order : 2018-02-07
Tanggal Booking : 2018-02-10
Nomor Meja : 9
Kapasitas : 2 Orang

No.	Nama Barang	Qty	Harga Satuan	Total
1	Sate Maranggi	1	Rp.99,000	Rp.99,000
			Jumlah Bayar	Rp.99,000

Gambar 10. Halaman Cetak Detail Pesanan

6. Pengujian Software

Pengujian merupakan bagian dari aktifitas dalam menjamin kualitas perangkat lunak yang bersifat kritis. Aktifitas ini sama halnya dengan analisis, desain dan pengkodean yang merupakan bagian dari pengembangan perangkat lunak (Shi, 2010).

Pengujian aplikasi ini menggunakan pendekatan black box testing. Black box testing dilakukan dengan merancang kasus uji yang berisi spesifikasi perangkat lunak (Nidhra & Dondeti, 2012). Adapun hasil pengujiannya sebagai berikut:

Tabel 11. Skema Pengujian

Skema pengujian	Hasil yang diharapkan	Status
Admin memasukkan data menu	Pada modul admin muncul halaman input menu	Berhasil
Admin Memasukkan data kategori tempat	Pada modul admin muncul halaman input kategori tempat	Berhasil
Admin memasukkan data user	Pada modul admin muncul halaman input user	Berhasil
Pelanggan melihat daftar menu	Pada modul pelanggan muncul halaman daftar menu	Berhasil
Pelanggan melihat daftar kategori tempat	Pada modul pelanggan muncul halaman daftar kategori tempat	Berhasil
Pelanggan melakukan pemesanan	Pada modul pelanggan, setelah button "Reserve" diklik akan tampil halaman detail pesanan	Berhasil
Pelanggan maupun admin melakukan pembatalan pesanan	Pada modul pelanggan maupun admin, pesanan dapat dibatalkan dengan memilih status "Cancel"	Berhasil
Pelanggan maupun admin mencetak invoice	Pada modul pelanggan maupun admin, invoice dapat dicetak dengan mengklik button "Cetak"	Berhasil

7. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Penggunaan aplikasi dapat membantu Restoran 1953 Indonesia dalam hal mempromosikan dan

menangani pesanan pelanggan melalui fitur reservasi menu dan reservasi tempat. Kedua fitur ini menyediakan informasi yang lengkap mengenai detail menu dan harga serta tempat dan spesifikasinya.

- Proses menghitung total pembayaran jadi lebih mudah karena prosesnya dilakukan melalui aplikasi dengan mengkalkulasi seluruh pesanan pelanggan. Hasilnya juga dapat dibuat dalam bentuk cetak sehingga tidak perlu menulis ulang pada daftar tagihan.

Daftar Pustaka

- Defrina, D., & Lestari, D. P. (2017). Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Online Berbasis Mobile Browser pada Restoran Tiga Saudara. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer Vol. 22 No. 3*, 158-170.
- Hariyanto, A. (2015). *Membuat Aplikasi Computer Based Test dengan PHP MYSQL dan Bootstrap*. Yogyakarta: Andi.
- Hendini, A. (2013). Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika Vol. 1 No. 1*.
- Indrajani. (2015). *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kusnadi, D. R., & Hasti, N. (2016, Mei 12). Analisis dan Perancangan Aplikasi Reservasi dan Order Menu Berbasis Web pada Restoran Bebek Van Java. *Majalah Ilmiah UNIKOM Vol.14 No. 1*, pp. 129-140.
- Nidhra, S., & Dondeti, J. (2012). Blackbox and Whitebox Testing Techniques - A Literature Review. *International Journal of Embedded Systems and Applications Vol.2, No.2*.
- Ninemeier, J., & Hayes, D. (2006). *Restaurant Operations Management Priciples and Pratices*. New Jersey: Pratince Hall.
- Pressman, R. S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku 1*. Yogyakarta: Andi.
- Rosa, A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Shi, M. (2010). Software Functional Testing from the Perspective of Business Practice. *Computer and Information Science*, 49-52.