



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI
MENU RUMAH MAKAN BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperole Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Pada Jurusan Sistem Informasi



OLEH :

Revanski Eka Wimarta

NPM : 11.1.03.03.0220

FAKULTAS TEKNIK (FT)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2015



Skripsi oleh :

REVANSKI EKA WIMARTA.

NPM : 11.1.03.03.0220

Judul :

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MENU
RUMAH MAKAN BERBASIS WEB
(STUDI KASUS DS. SAMBIROBYONG KABUPATEN KEDIRI)**

Telah Disetujui untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi SI FT UNP Kediri

Tanggal : _____

Pembimbing I

Dr. M. Anas, SE, M.M., M.Si

NIDN. 0028106601

Pembimbing II

Daniel Swanjaya, M.Kom

NIDN. 0723098303

Skripsi oleh :

REVANSKI EKA WIMARTA.

NPM : 11.1.03.03.0220

Judul :

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MENU
RUMAH MAKAN BERBASIS WEB
(STUDI KASUS DS. SAMBIROBYONG KABUPATEN KEDIRI)**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

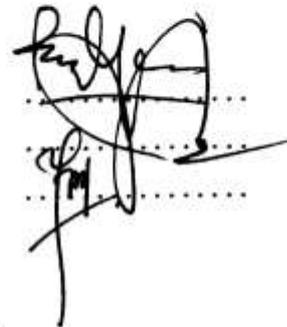
Program Studi SI FT UNP Kediri

Pada tanggal : 03 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Rini Indriati, S.Kom., M.Kom.
2. Penguji I : Dr. Suryanto, Msi.
3. Penguji II : Rina Firliana, M.Kom.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



RINI INDRIATI, S.KOM., M.KOM
NIDN. 0725047003



PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI MENU RUMAH MAKAN BERBASIS WEB

Revanski Eka Wimarta

11.1.03.03.0220

Fakultas Teknik – Program Studi Sistem Informasi (S1)

Email : revanskiekawimarta@gmail.com

Dr. M. Anas, SE, M.M., M.Si dan Daniel Swanjaya, M.kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem berbasis web pada rumah makan waroeng agoeng dengan menyajikan informasi-informasi tentang berbagai menu makanan dan minuman yang dijual dan memudahkan pelanggan dalam mencari menu masakan yang diinginkan. Metode yang digunakan untuk merancang system berbasis web ini adalah prototype, penelitian lapangan, dan perancangan. Studi kepustakaan dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku-buku referensi, artikel, dan karya tulis yang terkait dengan perancangan berbasis web ini.

Penelitian dilapangan dilakukan dengan melakukan survey untuk mendapatkan informasi diluar studi kepustakaan, survey tersebut dilakukan dengan survey langsung kepada pemilik restoran, serta pelanggan lainnya sebagai responden. Hal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi oleh pemilik rumah makan dan mendapatkan solusi dari masalahnya. Sedangkan perancangan dilakukan dengan metod perancangan terstruktur mulai dari pengisian database, pdm, cdm, use case diagram, rancangan layar dan tampilan serta pengujian perancangan sistem yang dibutuhkan. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa sistem berbasis web dapat diterapkan untuk memasarkan produk-produk makanan yang dijual oleh rumah makan, dapat menangani pemesanan dan penjualan secara online.

Kata Kunci : Analisis penjualan, Perancangan penjualan, Web pemesanan, Penjualan online

I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada umumnya restoran ataupun rumah makan mengalami kesulitan untuk melayani pemesanan menu makanan dan minuman, kesulitan tersebut adalah pelanggan menunggu terlalu lama untuk mendapatkan menu makanan dan minuman yang dipesan. Selain itu pelayan juga mengalami kesulitan ketika menanyakan

pesanan menu dari pelanggan yang dicatat secara manual di kertas. Pencatatan pesanan menu secara manual kurang efisien dari sisi waktu, penumpukan nota disaat pembeli banyak yang akan mengakibatkan tidak urutnya pemesanan, selain itu juga pemesanan secara manual akan memakan biaya operasional yang lebih tinggi, namun hal tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan dan penggunaan teknologi komputer, Pemanfaatan teknologi komputer,



pelayan tidak harus datang ke dapur dan ke kasir untuk memberitahu pesanan menu dari pelanggan, melainkan dapat di input melalui seperangkat komputer yang dikirim ke server selanjutnya diteruskan ke kasir dan dapur. Pemesanan menu dirumah makan menggunakan secara computerisasi dapat mengurangi keterlambatan atau terlalu lama mengantar pesanan menu kepada pelanggan, pemesanan akan urut, dan tentunya biaya operasional lebih kecil.

Salah satu rumah makan yang menjadi objek penelitian adalah Rumah Makan Waroeng Agoeng merupakan salah satu rumah makan yang terletak di kediri. Rumah makan Waroeng Agoeng ini menyediakan berbagai makanan khas jawa yang sangat berbumbu lezat, karena Rumah makan ini menggunakan resep khas jawa. Sajian masakan jawanya sangat lengkap dan beragam. Dan harganya pun terjangkau. Rumah Makan Waroeng Agoeng ini beralamat di Jalan raya Pagu, Bogo, Ds.Sambirobyong, Kayen Kidul.

Proses pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan tersebut masih dilakukan secara manual yaitu masih

I.2 Rumusan Masalah

Untuk menentukan solusi yang tepat dalam suatu permasalahan maka terlebih dahulu permasalahan tersebut dianalisis dan disusun kedalam bentuk formulasi yang

menggunakan pulpen dan kertas. Maka penulis berpendapat perlu dibangun suatu sistem pemesanan menu makanan berbasis mobile. Penulis merancang server sebagai penampung data menu pesanan, untuk mengurangi keterlambatan atau terlalu lama proses pemesanan menu pada rumah makan Waroeng Agoeng.

Pada penelitian sebelumnya pemesanan rumah makan sudah di lakukan secara online berbasis web dengan judul “aplikasi pemesanan rumah makan berbasis web di rumah makan pagi sore” yang disusun oleh Reny Wahyuning Astuti, Stmik Nurdin Hamzah. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan makanan online sehingga penyampaian informasi menjadi cepat, akurat, memiliki jangkauan yang luas, serta dapat memesan makanan secara online. Sistem aplikasi pemesanan ini terdiri dari aplikasi untuk pelanggan dan admin.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis mengangkat judul tugas akhir dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Pemesanan Menu Rumah Makan Berbasis Web”**.

systematis. Adapun perumusan masalah yang akan dibahas pada proposal skripsi ini adalah:



1. Bagaimana merancang aplikasi menu rumah makan dari manual menjadi terkomputerisasi?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa tujuan proyek akhir ini adalah:

1. Untuk menghasilkan aplikasi pemesanan menu secara terkomputerisasi pada rumah

II. METODE

Metode *prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan.

Keunggulan dan Kelemahan dari Prototyping

- Keunggulan prototyping adalah:
 1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
 2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.
 3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.

2. Bagaimana data pesanan yang diinputkan konsumen dapat dikirim ke bagian kasir, dapur, dan admin? makan Waroeng Agoeng berbasis web yang dapat mempermudah dan mempercepat proses pemesanan menu.

2. Untuk mengirim data pesanan menu makanan dan minuman ke bagian kasir, dapur, dan admin.

4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.

5. Penerapan menjadi lebih mudah.

- Kelemahan prototyping adalah:

1. Pelanggan tidak melihat bahwa perangkat lunak belum mencerminkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan belum memikirkan pemeliharaan dalam jangka waktu yang lama.

2. Pengembangan biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman sederhana.

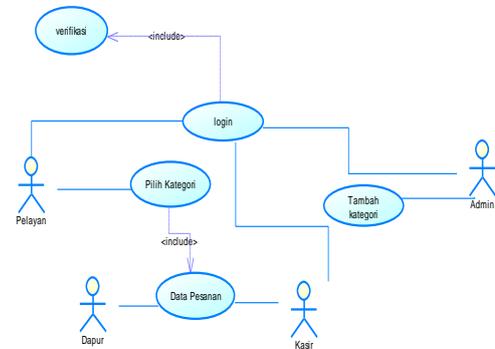
3. Hubungan pelanggan dengan komputer mungkin tidak menggambarkan teknik perancangan yang baik.

III. PERANCANGAN SISTEM

Dalam sistem ini admin dapat mengakses seluruh informasi yaitu dapat mengedit dan menambahkan kategori sistem yang ada dan melihat keseluruhan data transaksi. Sedangkan pelayan dapat mengakses tetapi ada batasannya yaitu hanya bisa melihat menu, memilih menu, melihat meja yang tersedia, dan memilih meja. Untuk hak akses kasir adalah login, dan melihat data transaksi pemesanan. Yang terakhir

adalah dapur di bagian dapur hanya bisa memilih meja dan melihat data menu yang di pesan.

1.1 Use Case Diagram

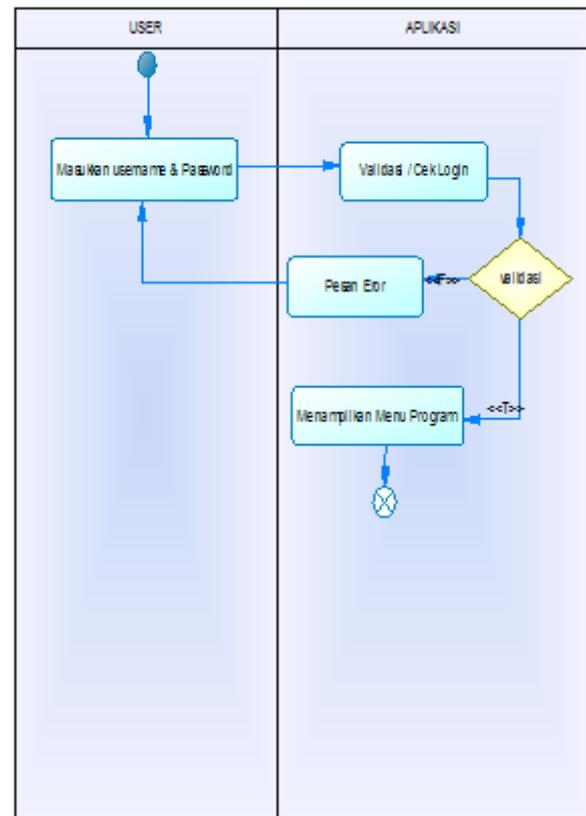


Gambar 3.1 Use case

1.2 Activity Diagram Login

Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis dan alur kerja. Berikut gambar activity diagram pemesanan menu rumah makan.

Activity diagram login, user terlebih dahulu login dengan memasukkan username dan password apabila benar aplikasi akan menampilkan menu program dan apabila salah aplikasi akan menunjukkan pesan eror yang mengharuskan user untuk login lagi.



Gambar 3.2 Activity diagram login



IV. HASIL DAN KESIMPULAN

Dari penelitian dapat dilihat bahwa pengolahan data menggunakan sistem manual sangat tidak efektif dan tidak efisien untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Sedangkan penggunaan sistem yang baru dengan berbasis mobile dan web, diharapkan informasi yang dihasilkan lebih berkualitas dan dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan. Karena sistem komputerisasi mempunyai banyak keuntungan, terutama dalam hal pengolahan data. Adapun keuntungan yang dapat didapat dengan adanya sistem ini antara lain :

1. Dapat menyajikan informasi secara cepat, dan akurat.
2. Dapat menghemat waktu pencarian, pencatatan dan pemasukan data.
3. Dapat mengurangi pekerjaan yang berulang-ulang atau dapat mengedit data dengan mudah.
4. Hasil-hasil laporan yang dibutuhkan akan dapat dengan mudah diperoleh dan tepat waktu.
5. Dapat meninjau data yang sedang diproses atau data yang sudah lama dievaluasi dari data yang disimpan di komputer.

V. DAFTAR PUSTAKA

http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/577/jbptuni_kompp-gdl-muhammadri-28824-11-unikom_m-v.pdf (dilihat 2, Desember, 2014)

<http://eprints.mdp.ac.id/888/1/JURNAL%202009240082%20Yunita%20Sari%20dan%2009240093%20Shella%20Atmajaya.pdf> (Dilihat 4, Desember, 2014)

<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=123358&val=5541> (Dilihat 22, Desember 2014)

<http://id.scribd.com/doc/233116796/Sistem-Informasi-Restoran-Delivery-Order-Berbasis-Web> (Dilihat 22, Desember 2014)

http://www.academia.edu/4951398/Perancangan_Dan_Implementasi_Aplikasi_Pemesanan_Makanan_Dan_Minuman_Berbasis_Client_Server_Dengan_Platform_Android_Studi_Kasus_Waroen_Steak_And_Shake (Dilihat 24, Desember, 2014)

http://eprints.binadarma.ac.id/2002/1/Jurnalayu_inayah.pdf (Dilihat 28, Desember, 2014)

<http://repo.eepis-its.edu/351/1/890.pdf> (Dilihat 29, Desember, 2014)

http://repository.amikom.ac.id/files/publikasi_09.12.3513.pdf (Dilihat 29, Desember, 2014)