ARTIKEL

SISTEM APLIKASI PESAN ANTAR MAKANAN BERBASIS WEB DI OMAH PAWON

Oleh:

ARYO WIDODO SAPUTRO

14.1.03.02.0127

Dibimbing oleh :

1. **Niska Shofia, S.Si, M.Pd**
2. **Julian Sahertian, S.Pd, MT**

PROGRAM STUDI

FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2019

Artikel Skripsi
Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	:	Aryo Widodo Saputro
NPM	:	14.1.03.02.0127
Telepun/HP	:	089523136199
Alamat Surel (Email)	:	aryowidodo69@gmail.com
Judul Artikel	:	Sistem Aplikasi Pesan Antar Makanan Berbasis Web Di Omah Pawon
Fakultas – Program Studi	:	Teknik Informatika
Nama Perguruan Tinggi	:	Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	:	Jl. K.H Ahmad Dahlan Gg. 1 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 11 Februari 2019
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Niska Shofia, S.Si, M.Pd NIP / NIDN. 0709098603	Julian Sahertian, S.Pd, MT NIP / NIDN. 0707079001	Aryo Widodo Saputro NPM. 14.1.03.02.0127

Aryo Widodo Saputro | 14.1.03.02.0127
Fakultas Teknik – Prodi Teknik Informatika
simki.unpkediri.ac.id
|| 1||

SISTEM APLIKASI PESAN ANTAR MAKANAN BERBASIS WEB DI OMAH PAWON

Aryo Widodo Saputro
14.1.03.02.0127
Fakultas Teknik Informatika
Aryowidodo69@gmail.cpm
Niska Shofia dan Julian Sahertian
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Bisnis kuliner saat ini sudah semakin cepat, ditinjau dari mucunya berbagai restorant dan kafe. Dalam persaingan bisnis kuliner tersebut, pihak perusahaan harus mencari strategi agar dapat mendongkrak jumlah pengunjung. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengolahan informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditujukan untuk dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi.

Permasalahan penilitan ini adalah tentang cara membuat sistem aplikasi pesan antar makanan berbasis web di omah pawon. Sistem aplikasi ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan bisnis omah pawon, agar pelanggan dapat mengakses dengan mudah dan nyaman, serta dapat digunakan dalam mengelola bisnis omah pawon.

Aplikasi ini di kembangkan dengan menggunakan perangkat lunak notepad++, Xammp dan database menggunakan MySQL. Kesimpulan dari penelitian ini adalah sistem ini dapat menggunakan layanan jasa pesan antar yang dapat memenuhi kebutuhan *customer* sekaligus dapat digunakan untuk mengelola bisnis omah pawon. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, disaran kan agar dalam pembuatan sistem aplikasi pesan antar makanan berbasis web di omah pawon dikembangkan lagi dan sering update makanan agar lebih menarik.

KATA KUNCI : Omah Pawon, Pesan Antar Makanan, Web

I. LATAR BELAKANG

Bisnis kuliner saat ini sudah semakin cepat, ditinjau dari muculnya berbagai restoran dan kafe. Dalam persaingan bisnis kuliner tersebut, pihak perusahaan harus mencari strategi agar dapat mendongkrak jumlah pengunjung. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengolahan informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditujukan untuk dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi. [4]

Menurut Manager Omah Pawon, omah pawon merupakan salah satu icon kuliner di Kediri raya, yang terletak di Jl. Raya Putih No. 76 Kediri, Jawatimur. Omah Pawon adalah sebuah Konsep *One Stop Service* dalam memberikan kemudahan pelayanan kepada semua tamu yang datang atau menginap dengan Fasilitas yang ditawarkan Omah Pawon berupa: Hotel , Foodcourt , Pusat Oleh-Oleh dengan

motto " *PAY LESS GET MORE* ". Dengan begitu diharapkan akan ada peningkatan penjualan dan hasil olahan omah pawon lebih dikenal lagi.

Untuk meningkatkan kualitas agar menjadi lebih baik kepada konsumen maka diterapkan sistem aplikasi pesan antar makanan berbasis web di omah pawon. Karena dengan aplikasi tersebut *customer* dapat melihat daftar menu dan pelayanan jasa pesan antar di internet dengan nyaman tanpa menguras tenaga. [1]

Berdasarkan pengamatan peneliti selama bekerja di Omah Pawon, tempat ini belum memiliki media berbasis online dan pelayanan jasa pesan antar. Selama ini, fasilitas yang ada hanya tempat pelayanan ditempat, yang bersifat langsung dilayani.

Dari uraian diatas akan dibangun "SISTEM APLIKASI PESAN ANTAR MAKANAN BERBASIS WEB DI OMAH PAWON. Dimana aplikasi ini nantinya dapat membantu dan memajukan Omah Pawon dalam meningkatkan pelayanan yang dapat diakses oleh *customer* dan memudahkan dalam mengelola Omah Pawon.

II. METODE

1. Pendekatan dan Teknik Penelitian

   Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif karena data yang digunakan merupakan data yang menggunakan model *matematis*, yakni data data tersebut dapat dilakukan perhitungan untuk menarik sebuah kesimpulan. Sedangkan teknik penelitiannya adalah penelitian pengembangan atau rekayasa teknologi informasi, karena pada penelitian ini menggunakan pendekatan aplikasi yang berbasis teknologi untuk memudahkan dalam melakukan proses perhitungan dalam menarik sebuah kesimpulan. [3]

2. Prosedur Penelitian

   a. Persiapan Penelitian

      Menentukan masalah yang akan di analisis dan menentukan metode pembahasan untuk memecahkan masalah dan menentukan solusi.

   b. Pengumpulan Data

      Mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian, yaitu data menu dan data promosi, dengan secara langsung kepada pihak omah pawon untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pemesanan makanan secara *online* serta solusi

penjadwalan dan pengaturan kurir. [2]

c. Analisis Data

Menganalisis data yang sudah didapat untuk menentukan kriteria apa saja yang harus dilakukan.

d. Desain Antarmuka

Membuat tampilan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

e. *Coding*

Tahap pembuatan aplikasi dan menerapkan perhitungan atau metode yang digunakan kedalam sistem.

f. Pengujian Aplikasi

Menguji aplikasi apakah berjalan dengan fungsinya atau tidak.

g. Laporan

Menyusun laporan sesuai tahap-tahap penelitian yang telah dilakukan dengan sistematika penulisan yang sudah ditetapkan.

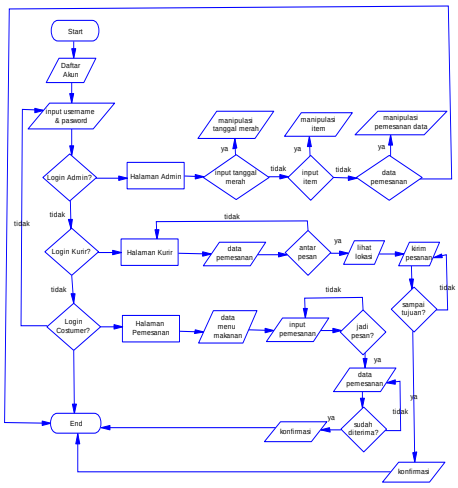
3. Implementasi

a. Flowchart

flowchart sistem dibawah adalah diawali dengan melakukan daftar akun, masukkan password dan username admin untuk login ke halaman admin, admin dapat melakukan input tanggal merah untuk melakukan manipulasi diskon pada tanggal merah, input item untuk melakukan manipulasi item pada makanan dan data pemesanan untuk manipulasi pemesanan data pada pesanan costumer.

Masukkan password dan username kurir untuk login halaman kurir, kurir masuk ke data pesanan jika ada pesanan kurir melakukan pesan antar pada lokasi pemesanannya, kurir mengirim pesanan, jika sampai tujuan kurir konfirmasi pesanan sudah dikirim.

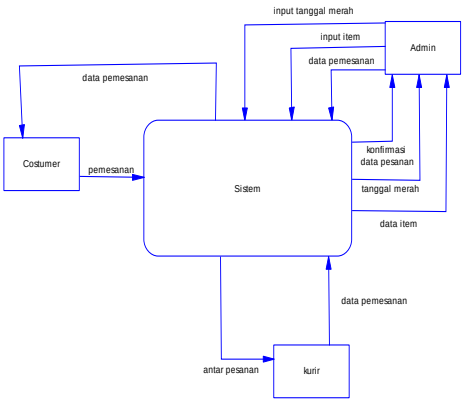
Masukkan password dan username costumer untuk login ke halaman pemesanan, masuk ke data menu makanan untuk melakukan input pemesanan, jika sudah memesan, item pesanan masuk ke data pemesanan jika sudah diterima oleh costumer maka costumer melakukan konfirmasi sudah diterima.



Gambar 1.1 Flowchart

b. *Contex Diagram*

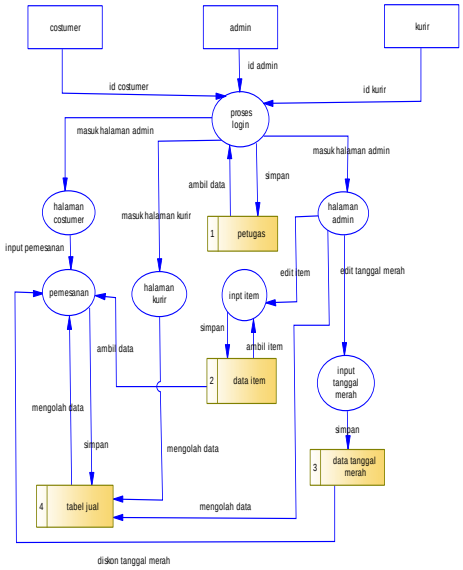
diketahui bahwa sistem aplikasi pesan antar makanan berbasis web di omah pawon mempunyai 3 entitas luar yaitu admin, kurir dan costumer. Dimana admin mempunyai hak akses dari mengolah data *costumer* dan kurir. Kurir hanya bisa menginputkan data pemesanan, sedangkan *costumer* hanya bisa menginputkan pemesanan.



Gambar 1.2 *Contex Diagram*

c. Data *flow diagram*

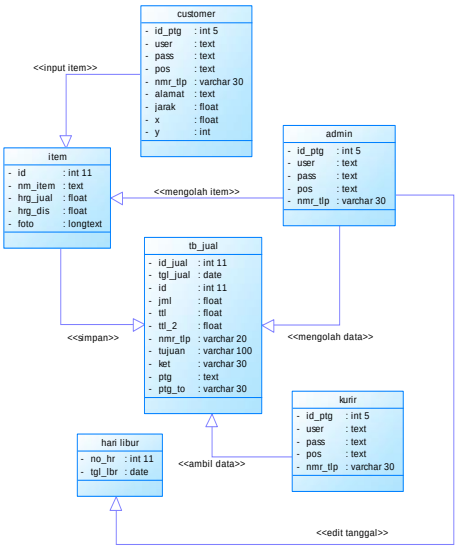
Menjelaskan bahwa sebelum masuk ke aplikasi user akan melalui proses login dengan 3 pilihan hak akses yaitu *costumer* dengan hak akses *costumer*, admin dengan hak akses admin dan kurir dengan hak akses kuiri. Admin login ke dalam sistem untuk melakukan input item, input tanggal merah dan mengolah data pemesanan. *Costumer* dapat melakukan pemesanan, setelah itu data pemesanan akan di proses oleh admin untuk melakukan proses pengiriman kepada kurir, selanjutnya kurir menerima data pemesanan dari admin untuk mengolah data pemesanan yang akan dikirim.



Gambar 1.3 Data *Flow Diagram*

d. *Entity Relationship Diagram*

Data user *customer*, data user admin, data user kurir, data item, data tabel jual dan data hari libur masing masing memiliki atribut masing-masing seperti yang ada pada gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD) diatas. *Customer* memesan akan diproses dan disimpan dalam tabel jual, setelah itu akan di proses oleh admin dan kurir.



Gambar 1.4 ERD

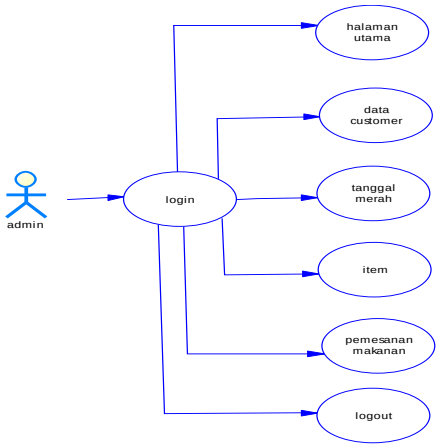
4. Pembagian Modul

Dalam pembuatan sistem aplikasi ini mempunya 3 modul yang mempunyai keterkaitan antara lain:

a. Modul admin

Modul admin adalah modul dimana admin dapat mengelola sistem dan dapat mengubah bagian-bagian sistem yaitu:

1. Halaman utama
2. Data *customer*
3. Data tanggal merah
4. Data item
5. Data pemesanan
6. Logout

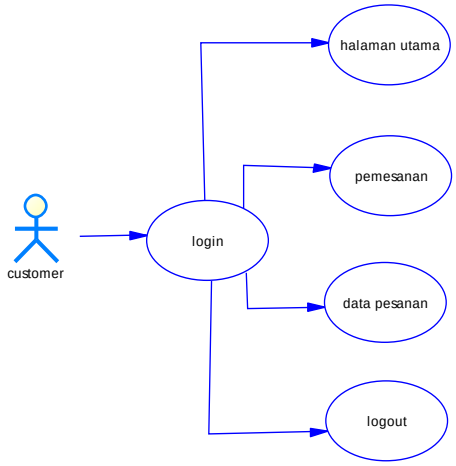


Gambar 1.5 Modul Admin

b. Modul *customer*

Modul *customer* merupakan modul yang didalamnya hanya dapat melakukan pemesanan dan melihat data pesanan. Pembagian modul *customer* adalah sebagai berikut:

1. Halaman admin
2. Pemesanan
3. Data pemesanan
4. Logout

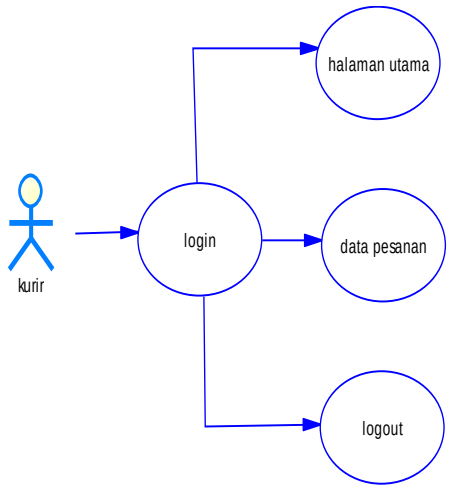


Gambar 1.6 Modul *customer*

c. Modul kurir

Modul kurir merupakan modul yang didalamnya hanya dapat mengelolah data pemesanan. Pembagian modul kurir adalah sebagai berikut:

1. Halaman utama
2. Data pemesanan
3. Logout



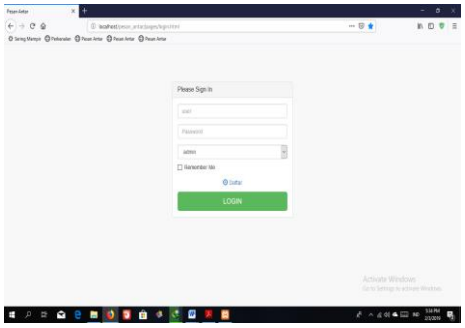
Gambar 1.7 Modul Kurir

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Tampilan Program

a. Halaman login

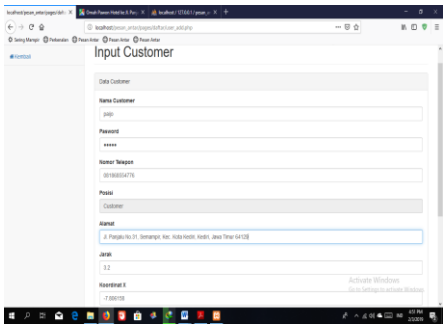
Halaman tersebut terdapat masukkan *user*, *password* dan dafrtar akun jika belum mempunyai akun.



Gambar 1.8 Halaman Login

b. Daftar akun

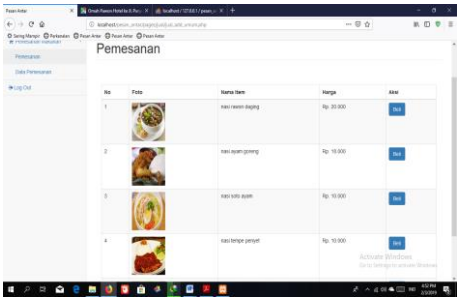
Pertama *customer* melakukan daftar akun, masukkan nama, pasword, nomer telepon, alamat, jarak, koordinat x dan koordinat y untuk data informasi *customer*.



Gambar 1.9 Daftar Akun

c. Halaman pemesanan

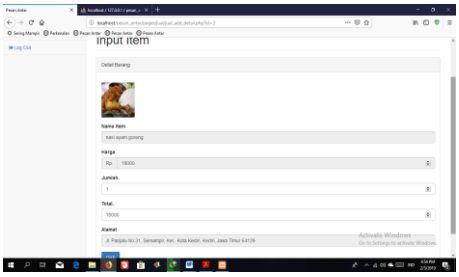
Halaman pemesanan, dimana *customer* memilih pesanan, melihat harga makanan dan melihat menu makanan. Tekan beli untuk memesan makanan.



Gambar 1.10 Halaman Pemesanan

d. Input item

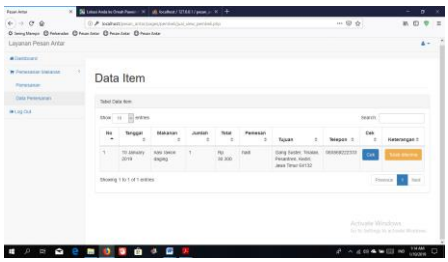
Disini *customer* dapat menambahkan jumlah pesanan satu atau dua jumlah yang akan dipesan setelah itu *customer* mengkonfirmasi tombol oke untuk kofirmasi pesanan.



Gambar 1.11 Input Item

e. Data pemesanan

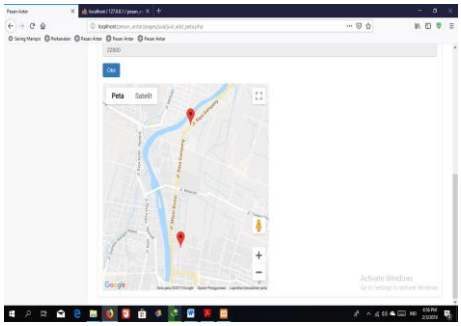
Ketika pesanan sudah sampai di tujuan lokasi *customer* berada dan pesanan sudah di terima oleh *customer* maka *customer* mengkonfirmasi pesanan bahwa pesanan telah diterima.



Gambar 1.12 Data Pemesanan

f. Lokasi *customer*

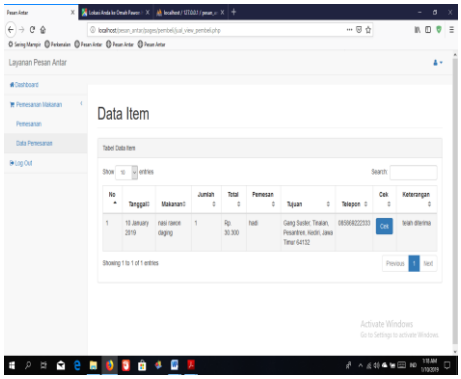
Lokasi *custumer* dimana kurir akan mengirim pesanan *customer* ke loksi tujuan tersebut



Gambar 1.13 Lokasi *Customer*

g. Konfirmasi pesanan

Konfirmasi telah diterima tersebut akan otomatis masuk ke dalam data pesanan admin, bahwa admin sudah tau jika pesanan tersebut sudah diterima oleh *customer*.



Gambar 1.14 Konfirmasi Pesanan

2. Hasil kuisioner user

Dari hasil sistem yang dibuat kemudian penulis melakukan evaluasi, dengan cara memberikan kuisioner kepada 10 *user* dengan 4 pernyataan. Hal ini dilakukan agar

penulis dapat melihat apakah aplikasi ini efisien dan efektif.

a. Sistem aplikasi makanan berbasis web di omah pawon ini efektif dalam membantu mengelola bisnis makanan

Tabel 1.1 Hasil Kuisioner Pernyataan 1

Jawaban	Bobot jawaban	Jumlah Responden	Hasil	Presetase
Setuju	5	10	50	100%
Kurang Setuju	4	0	0	0
Ragu-Ragu	2	0	0	0
Tidak Setuju	1	0	0	0
Total		10	50	
Nilai Akhir			5	

Dari tabel 1.1 dapat dianalisa bahwa secara umum sistem aplikasi pesan antar makanan berbasis web di omah pawon ini efektif dalam membantu mengelola bisnis makanan, dengan skor 5.

b. Menu di aplikasi ini mudah dipahami dan mudah digunakan.

Tabel 1.2 Hasil Kuisioner Pernyataan 2

Jawaban	Bobot jawaban	Jumlah Responden	Hasil	Total
Setuju	5	8	40	80%
Kurang Setuju	4	2	8	20%
Ragu-Ragu	2	0		0
Tidak Setuju	1	0		0
Total		10	48	
Nilai Akhir			4,8	

Dari tabel 1.2, dapat dianalisa bahwa secara umum menu di aplikasi ini mudah dipahami dan mudah digunakan dengan skor 4,8.

c. Tampilan aplikasi ini simpel, menarik dan juga tidakberlebihan.

Tabel 1.3 Hasil Kuisioner Pernyataan 3

Jawaban	Bobot jawaban	Jumlah Responden	Hasil	Total
Setuju	5	7	35	70%
Kurang Setuju	4	0	0	0
Ragu-Ragu	2	3	6	30%
Tidak Setuju	1	0	0	0
Total		10	41	
Nilai Akhir			4,1	

Dari tabel 1.3, dapat dianalisa bahwa secara umum tampilan aplikasi ini simpel, menarik dan juga tidak berlebihan dengan skor 4,1 dan masih memerlukan perbaikan pada tampilan aplikasi.

d. Secara keseluruhan aplikasi ini, membantu saya melakukan pekerjaan secara cepat dan efektif.

Tabel 1.4 Hasil Kuisioner Pernyataan 4

Jawaban	Bobot jawaban	Jumlah Responden	Hasil	Total
Setuju	5	8	40	80%
Kurang Setuju	4	0	0	0
Ragu-Ragu	2	0	0	0
Tidak Setuju	1	2	2	20%
Total		10	42	
Nilai Akhir			4,2	

Dari tabel 1.4, secara keseluruhan aplikasi ini, membantu saya melakukan pekerjaan secara cepat dan efektif dan masih memerlukan perbaikan.

IV. PENUTUP

Dari hasil penelitian sampai akhir pembuatan sistem aplikasi pesan antar makanan berbasis web di omah pawon, maka diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dibangun sebuah aplikasi website yang dapat memenuhi kebutuhan *cusomer* sekaligus dapat digunakaan untuk mengelola bisnis omah pawon
2. Telah dibangun sistem aplikasi layanan jasa pesan antar yang dapat mengantarkan pesanan ke lokasi tujuan *customer*.

V. DAFTAR PUSTAKA

[1] Debbie Defrima. 2017. Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman *Online* Berbasis *Mobile Browser* Pada Restoran Tiga Saudara. Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer

[2] Sidik Betha. 2010. *Pemrograman Web* Dengan *HTML*. Bandung : Informatika Bandung.

[3] Yogi, Wicaksono. 2008. Membangun Bisnis Online Dengan Mambo. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

[4] Zaldy Samudra. 2015. *Aplikasi Delivery* Makanan Berbasis *Web* di Area Telkom *University*. Jurnal *e-Proceeding of Applied Science*.