

Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web (E-del)

Ade Nahya Zahara¹⁾, & Nunsina²⁾

1) Program studi Informatika, Fakultas Komputer & Multimedia, Universitas Islam Kebangsaan Indonesia

2) Program Studi informatika, Fakultas Komputer & Multimedia, Universitas Islam kebangsaan Indonesia

*Email: Adenahyazahra@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi internet dan aplikasi mobile telah membawa kita selangkah lebih maju dalam penerapan teknologi di kehidupan modern. Salah satunya adalah aplikasi untuk mendapatkan barang dan jasa berupa aplikasi pemesanan makanan secara online. Selain lebih cepat dan praktis, pemesanan online juga dianggap lebih nyaman, karena menawarkan pilihan bagi konsumen untuk menelusuri menu, ulasan makanan, dan lain-lain. Metode penelitian yang dipakai adalah metode pengembangan software menggunakan metode waterfall. Dengan adanya rancangan aplikasi pemesanan makanan online berbasis web (e-del) konsumen tidak perlu datang langsung ketika ingin memesan makanan. Aplikasi ini juga membantu efektifitas waktu pekerja menjadi lebih cepat dan efisien. Serta dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat karena menggunakan sistem database Mysql, sehingga data dapat terhubung satu dengan yang lain.

Kata Kunci: Aplikasi, web, MySql, PHP

Abstract

The development of internet technology and mobile applications has brought us one step further in the application of technology in modern life. One of them is an application to obtain goods and services in the form of an online food ordering application. As well as being faster and more practical, online ordering is also considered more convenient, because it offers consumers choices to browse menus, food reviews, and so on. The research method used is the software development method using the waterfall method. With the design of a web-based online food ordering application (e-del), consumers do not need to come directly when they want to order food. This application also helps the effectiveness of workers' time to be faster and more efficient. As well as being able to produce fast, precise and accurate information because it uses the MySQL database system, so that data can be connected to one another.

Keywords: Aplication, web, MySql, PHP

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet dan aplikasi mobile telah membawa kita selangkah lebih maju dalam penerapan teknologi dalam kehidupan modern. Salah satunya adalah aplikasi pembelian barang dan jasa berupa aplikasi pemesanan makanan online. Dengan bantuan aplikasi ini kita bisa mendapatkan makanan yang kita inginkan dengan lebih mudah tanpa harus repot pergi ke tempat penjualan makanan tersebut.

Dalam beberapa tahun terakhir, konsumen semakin cenderung memesan makanan secara online. Pemesanan online tidak hanya lebih cepat dan nyaman, tetapi juga dianggap lebih nyaman karena memungkinkan konsumen untuk menelusuri menu, ulasan makanan, dll. Konsumen khususnya kaum milenial tidak bisa lepas dari teknologi. Statistik menunjukkan pengguna e-commerce di Indonesia tumbuh sebesar 15 persen pada 2021. Jumlah pengguna e-commerce akan mencapai 159 juta pengguna.

Dari analisis masalah, telah dikembangkan aplikasi pemesanan makanan online (E-del) yang bekerjasama dengan banyak toko, yang dapat mengatasi permasalahan pelayanan pemesanan

makanan secara online untuk memuaskan konsumen.

KAJIAN PUSTAKA

1.1. Pemesanan

Pemesanan merupakan kegiatan yang dilakukan konsumen sebelum melakukan pembelian. Untuk mencapai kepuasan pelanggan, suatu perusahaan harus memiliki sistem pemesanan yang baik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada orang lain” Menurut Edwin dan Chris (1999:1) Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya.

1.2. PHP

PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman Web yang

dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru atau up to date. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan.

Menurut Suprianto (2008:1) "PHP (PHP Hypertext Preprocessor) adalah bahasa berbentuk script yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya dikirimkan ke client, tempat pemakai menggunakan browser". Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk web dinamis artinya dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, isi database dapat ditampilkan ke halaman web. Model kerja PHP diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh browser (client). Berdasarkan URL (Uniform Resource Locator) atau dikenal dengan sebutan alamat internet, browser mendapatkan alamat dari web server, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan. Selanjutnya web server akan mencarikan berkas yang diminta dan memberikan isinya ke browser. Browser yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penerjemahan kode HTML dan menampilkan ke layar pengguna.

1.3. MySql

MySql (My Structure Query Language) adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi Web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. MySQL bersifat open source dan menggunakan SQL (Structured Query Language).

Menurut Raharjo (2011:21) "MySql merupakan software RDBMS (atau server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user (multi-user), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (multithreaded)". MySql merupakan DBMS dengan lisensi gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySql, namun dengan batasan tidak boleh dijadikan produk turunan komersial. Selain itu MySql juga memiliki software yang berbayar (MySql Enterprise Edition) tentunya dengan fitur dan keamanan yang lebih baik dan support dari perusahaan MySql tersebut.

1.4. Aplikasi Berbasis Web

Menurut Rohi Abdulloh, 2018, representasi antarmuka dan prosedur pemrograman web (web programming) terdiri dari kata kebutuhan perangkat lunak dari tahap pemrograman dan web. Pemrograman sendiri dapat diartikan sebagai proses atau cara pembuatan program menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman merupakan bahasa yang digunakan untuk memberikan intruksi kepada komputer sehingga komputer dapat memproses data dan menampilkan informasi sesuai yang dikehendakkan oleh pemrogram.

analisi kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Code Generation Tahap ini untuk pembuatan kode program yang sesuai dengan hasil tahap desain.

d. Pengujian (Testing) Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi fungsional dan memastikan bahwa semua bagaian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan keinginan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai adalah metode pengembangan software menggunakan metode waterfall, yaitu;

a. Analisa

Kebutuhan Software Analisa kebutuhan sistem merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari model pengembangan sistem, dalam rancang bangun program berbasis web menggunakan aplikasi Dreamweaver yang digunakan untuk pemesanan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, representasi perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak,

e. Pendukung (Support)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke pengguna. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi pada saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetaptidak untuk membuat perangkat lunak baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisi system

Analisis sistem merupakan tahap yang bertujuan untuk memahami sistem pemesanan makanan, mengetahui kekurangan sistem dan menentukan kebutuhan sistem. Dengan menganalisis prosedur yang sedang berjalan, maka sistem tersebut dapat di evaluasi sehingga dapat dibuat satu usulan untuk sistem yang baru dari hasil evaluasi sistem tersebut.

3.2. Analisis system berjalan

Sistem pemesanan makanan yang sedang berjalan dapat dilihat dibawah ini:

1. Beberapa pengusaha membuka restoran disuatu tempat yang berbeda.
2. Untuk data dari setiap restoran masih belum terkomputerisasi.
3. Seseorang yang ingin membeli beberapa macam makanan, maka harus mengunjungi satu per satu temapt restoran.
4. Dari setiap transaksi hanya ditulis dalam buku.

3.3. Evaluasi system berjalan

Setelah mengetahui sistem yang ada saat ini, penulis menyimpulkan bahwa ada proses yang masih manual, dan menghambat waktu dalam transaksi penjualan dan pembelian.

1. Dalam pembukaan restoran/warung yang berbeda akan menghambat waktu pembeli yang ingin membeli makanan dari beberapa restoran yang berbeda.

2. Data yang belum terkomputerisasi akan lebih besar kemungkinan menimbulkan masalah seperti, data hilang, data ganda dan kerusakan pada data. Oleh karena kelemahan sistem diatas maka solusi yang diberikan adalah merancang aplikasi android pemesanan makanan akan dirancang secara rinci.

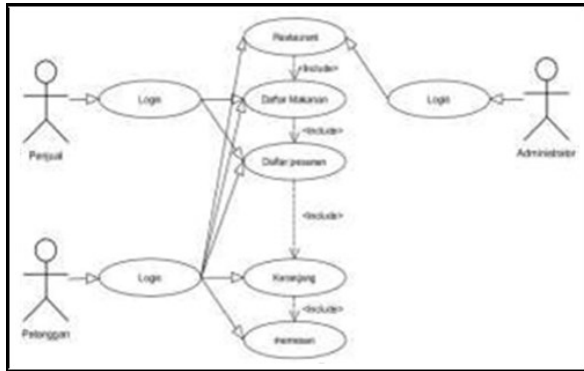
3.4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem secara umum merupakan persiapan dari perancangan terinci. Perancangan secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang secara rinci.

3.5. use case diagram

Diagram Use Case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Dalam aplikasi pemesanan makanan online terbagi menjadi tiga aktor yaitu, pelanggan, penjual, dan administrator. Dimana administrator bertugas untuk menyediakan restoran, kemudian penjual bertugas untuk

menyediakan makanan dan melayani pintu masuk bagi user yang ingin pesanan, dan yang terakhir pelanggan dapat memesan makanan dan berhak mengakses daftar pesanan.

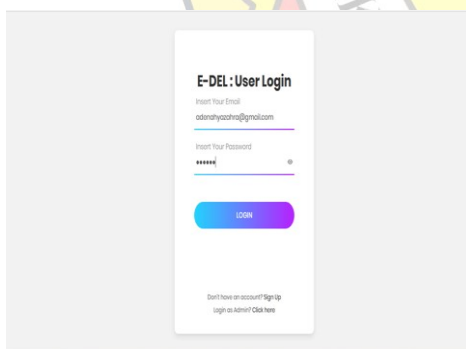


Gambar 1. Use Case Diagram

3.6. User Interface

Berikut tampilan user interface aplikasi pemesanan makanan online berbasis web (e-del).

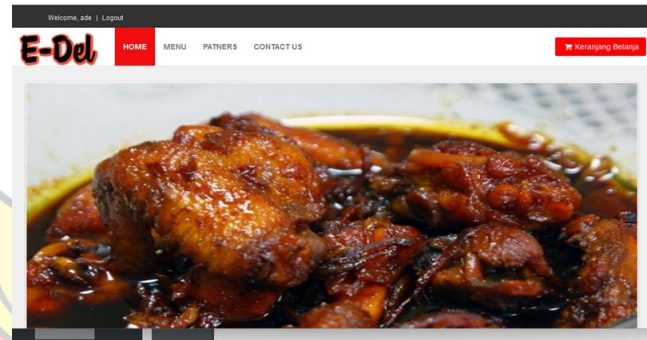
a. Form login



Gambar 2. From login

Gambar 2 merupakan form login pada aplikasi pemesanan makanan online berbasis web (e-del). Masukkan email dan passwaord anda kemudian klik login. Tampilan login berfungsi untuk memproses

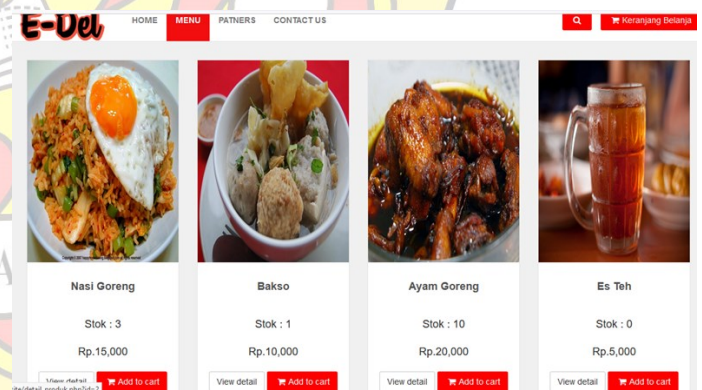
b. Form Utama aplikasi



Gambar 3. Form utama aplikasi

Gambar 3. merupakan halaman utama pada aplikasi pemesanan makanan online berbasis web (e-del), Ketika user berhasil masuk keaplikasi tersebut.

c. Form menu makanan



Gambar 4. Form menu makanan

Gambar 4 merupakan daftar menu makanan dan daftar harga, dimana menu yang dimaksud ialah daftar restoran. jika ingin memesan klik kotak merah “add to cart” pada menu yang diinginkan. Klik view detail jika ingin melihat rician detail produk tersebut.

KESIMPULAN

Berkat perancangan aplikasi pemesanan makanan (e-del) berbasis web ini, konsumen tidak harus langsung mendatangi tempat ketika ingin memesan makanan. Cukup dengan menggunakan handphone, pesanan langsung diantar ke alamat tujuan, dan memudahkan konsumen dalam memilih makanan karena aplikasi ini menampilkan gambar dan tampilan detail menu masing-masing restoran. Aplikasi ini juga membantu membuat jam kerja karyawan menjadi lebih cepat dan efisien. Selain itu dapat membuat informasi yang cepat, akurat dan ringkas karena menggunakan sistem database MySQL, sehingga informasi tersebut dapat dihubungkan satu sama lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-nya sehingga jurnal ini dapat terselesaikan.

Tak lupa pula penulis mengirimkan salam dan shalawat kepada Nabi Besae Muhammad SAW yang telah membawa umat islam ke jalan yang diridhoi Allah SWT.

Jurnal yang berjudul "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Online

Berbasis Web (E-del)" merupakan tugas mata kuliah Metode Penelitian. Terwujudnya jurnal ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang seluas-luasnya kepada:

1. Nunsina, S.T, M.Kom selaku dosen pembimbing mata kuliah metode penelitian yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan, bimbingan dan motivasi yang membangun kepada penulis hingga jurnal ini terselesaikan dengan baik.
2. Teristimewa kepada ibu serta keluarga besar dirumah yang selalu mendoakan dan menjadi motivasi terbesar bagi penulis.
3. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan selalu menemani penulis.
4. *Last but not least*, untuk diri sendiri. Terimakasih sudah berjuang sejauh ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I., Prastowo, A. T., Suwarni, E., & Borman, R. I. (2021). Pengembangan Aplikasi Online Delivery Sebagai Upaya Untuk Membantu Peningkatan Pendapatan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3033-3044.
- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile

- Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* e-ISSN, 2548, 964X.
- Hendini, A. (2013). Perancangan Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Berbasis Android. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 1(1).
- Lubis, M. D. S., Waruwu, T. S., & Lase, D. (2020). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Android. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 5(1), 29-35.
- Saputri, Z. R., Oktavia, A. N., Ramdhani, L. S., & Suherman, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(1), 66-77.
- Trisakti, B., & Pratama, F. I. (2020). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada CV. Jawi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 57-61.
- Triyanto, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus: Toko Waroeng Bola). *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 2(1).

