

ANALISIS ALUR SISTEM INFORMASI PEMESANAN RUMAH MAKAN PONDOK GURIH BERBASIS WEB DI KOTA PEKAN BARU

Ana Amanatun Nafisah¹, Sutantri², Iva Khoiril Mala³

Universitas Islam Tribakti, Indonesia

Author Corresponding:

Ana Amanatun Nafisah

Abstract

The application of information technology causes changes in work habits. As the development of information systems has spread to the business world, even though it is still considered a new restaurant, many local residents are starting to come to the Pondok Savory restaurant. This restaurant business has many transactions with consumers. However, it can be said that it is not very conducive because there is no informative online media for ordering which explains in full the food offered as a promotional medium so as to simplify the customer ordering process for food and drinks, apart from that there is also a transaction problem which is a problem in Pondok Gurih, namely the transaction process. Orders are made manually, and the transaction process is not well structured so that business owners find it difficult to know the amount of income each month. In order to manage order and payment transactions effectively, a restaurant ordering information system was created which contains user data, product data, order data, payment data, order data reports and payment data reports.

Keywords: Ordering, Restaurant, Information System, Web

Abstrak

Penerapan teknologi informasi menyebabkan perubahan dalam adat kerja. Seperti berkembangnya sistem informasi merambah ke dunia bisnis bagitupun pada rumah makan pondok gurih meskipun masih terbilang rumah makan yang masih baru tetapi banyak warga sekitar mulai berdatangan ke rumah makan pondok gurih. Usaha Rumah makan ini memiliki banyak transaksi dengan konsumen. Namun bisa dikatakan sangat kurang kondusif dikarenakan belum adanya media online yang informatif untuk pemesanan yang menjelaskan secara lengkap makanan yang ditawarkan sebagai media promosi sehingga mempermudah proses pemesanan pelanggan terhadap makanan maupun minuman, selain itu ada juga masalah transaksi menjadi masalah di Pondok Gurih, yaitu proses transaksi pemesanan dilakukan secara manual, dan proses transaksi tersebut tidak tersusun dengan baik sehingga pemilik usaha merasa kesulitan mengetahui jumlah pemasukan setiap bulannya. Agar Pengelolaan transaksi pesanan dan pembayaran dapat dilakukan secara efektif maka dibuatlah sistem informasi pemesanan rumah makan yang memuat data user, data produk, data pesanan, data pembayaran, laporan data pesanan dan laporan data pembayaran.

Kata Kunci: Pemesanan, Rumah Makan, Sistem Informasi, Web

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi berjalan dengan sangat pesat. Mencakup semua ragam termasuk dunia usaha memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mempermudah pekerjaannya. Dengan kecanggihan teknologi, semua keterbatasan sarana, jarak dan waktu menjadi sebuah masalah yang tidak mudah. Dalam dunia usaha, baik perusahaan maupun sektor lainnya dituntut untuk melakukan inovasi dalam menarik konsumen. Karena pasalnya, dalam hal pemasaran pihak penjual selalu kesulitan menemukan pembeli yang tepat. Sektor usaha makin dipicu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai media untuk bertahan dan meningkatkan daya saing. Teknologi informasi telah banyak di gunakan untuk mendukung

proses bisnis yang terjadi pada perusahaan bidang jasa, Perbankan dan lain sebagainya. Dengan hadirnya aplikasi layanan e Business ecommerce kebutuhan efisiensi waktu dan biaya menyebabkan setiap pelaku bisnis merasa perlu menerapkan teknologi informasi dalam lingkungan kerja. Penerapan teknologi informasi menyebabkan perubahan dalam kebiasaan kerja. Bahwasanya perkembangan sistem informasi merambah ke dunia bisnis tidak terkecuali pada rumah makan pondok gurih meskipun masih terbilang rumah makan yg masih baru tetapi banyak warga Sekitar mulai berdatangan ke rumah makan Pondok gurih maka dari itu Teknologi Informasi memudahkan aktivitas transaksi di rumah makan pondok gurih dan sebagai media pemasaran agar bisa mendapatkan lebih banyak pelanggan serta bisa bersaing dengan rumah makan lainnya yang ada di kota pekan baru.

Usaha rumah makan ini memiliki banyak transaksi dengan konsumen. Namun terhalang oleh belum adanya media online yang informatif untuk pemesanan yang menjelaskan secara detail makanan yang ditawarkan sebagai media promosi sehingga pemesanan oleh pelanggan terhadap makanan maupun minuman. Selain itu ada pula masalah transaksi yang menjadi masalah di Pondok Gurih, karena proses transaksi pemesanan dilakukan secara manual, dan proses transaksi tersebut tidak tersip dengan baik sehingga pemilik usaha merasa kesulitan untuk mengetahui jumlah pemasukan setiap bulannya. Proses manual ini juga membutuhkan waktu yang lebih untuk menghitung hasil pemesanan. Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan sistem informasi yang memudahkan pemesanan di Pondok Gurih serta memudahkan proses transaksi dengan lebih baik. Dengan adanya aplikasi berbasis web untuk pemesanan makanan di Pondok Gurih diharapkan dapat mengelola data pelanggan, menu sajian, promo, pemesanan dan pembayaran. Dalam kegiatan pada rumah makan Pondok Gurih tidak lagi menggunakan catat mencatat. sistem mampu memberikan informasi yang akurat, efektif, dan efisien sehingga pelayanan berjalan dengan baik, dengan adanya sistem ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada pada rumah makan Pondok Gurih.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Untuk memahami pengertian Sistem informasi, harus dilihat keterkaitannya antara data dan informasi sebagai entitas penting pembentuk sistem informasi. Data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun. Data adalah fakta mentah dan angka yang belum diproses atau diinterpretasikan. Data bisa berupa angka, teks, gambar, atau suara yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Sementara informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang (Davis 1995) McLeod (1995) mengatakan bahwa informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti. Informasi adalah data yang telah diolah, diorganisasi, atau diinterpretasikan sedemikian rupa sehingga memiliki makna bagi penggunaannya. Informasi adalah hasil dari pengolahan data dan digunakan untuk pengambilan keputusan.

Data harus dikumpulkan, disimpan, dan diolah melalui berbagai proses sebelum dapat diubah menjadi informasi yang berguna. Proses ini bisa meliputi pemfilteran, pengelompokan, analisis statistik, dan visualisasi data. Data menjadi informasi ketika diberikan konteks dan relevansi. Sebagai contoh, angka penjualan harian (data) hanya menjadi informasi ketika dibandingkan dengan target penjualan atau tren sebelumnya. Proses transformasi dari data menjadi informasi menambah nilai. Informasi yang relevan dan tepat waktu dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik dan lebih cepat. Setelah data diubah menjadi informasi, informasi ini dapat digunakan untuk menghasilkan lebih banyak data. Misalnya,

informasi penjualan dapat digunakan untuk merancang strategi pemasaran baru, yang kemudian menghasilkan data penjualan baru untuk dianalisis.

Pemesanan

Pemesanan adalah hasil prestasi kerja kegiatan usaha yang berkaitan dengan mengalirnya barang dan jasa dari produsen sampai kekonsumen. adapun pengertian Pemasaran secara luas adalah proses kegiatan yang mulai jauh sebelum barang-barang atau bahan-bahan masuk dalam proses produksi. Dalam hal ini banyak keputusan pemasaran yang harus di buat jauh sebelum produk itu di hasilkan seperti harga dan promosinya. Pemesanan dalam konteks kegiatan usaha adalah proses yang menghubungkan produsen dengan konsumen melalui serangkaian langkah yang memastikan aliran barang dan jasa berjalan lancar. Proses ini mencakup berbagai aktivitas yang dimulai dari produksi hingga barang atau jasa tersebut sampai ke tangan konsumen akhir. Pemesanan adalah proses kunci dalam aliran barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Proses ini melibatkan berbagai tahap dari penerimaan pesanan hingga layanan purna jual, dan sistem informasi berperan penting dalam memastikan setiap tahap berjalan lancar. Dengan manajemen yang efektif dan penggunaan teknologi yang tepat, perusahaan dapat meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan konsumen.

Internet

Internet merupakan rangkaian hubungan jaringan computer yang dapat diakses secara umum di seluruh sedunia, yang mengirimkan data dala bentuk paket data berdasarkan standar international protocol (IP). Lebih dalam lagi internet adalah kumpulan jaringan dari jaringan jaringan computer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil. Internet adalah jaringan global yang terdiri dari banyak jaringan komputer yang saling terhubung. Ini memungkinkan komputer dan perangkat lain untuk berkomunikasi dan bertukar data satu sama lain. Internet terdiri dari banyak jaringan komputer yang terhubung melalui berbagai teknologi seperti kabel, serat optik, dan nirkabel. Jaringan-jaringan ini mencakup jaringan area lokal (LAN), jaringan area luas (WAN), dan banyak lainnya. Internet telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, dan mengakses informasi.

Penjualan

Pengertian penjualan secara umum adalah kegiatan jual beli dijalankan oleh dua belah pihak atau lebih dengan alat pembayaran yang sah. Tujuan yang utama tentunya mendatangkan keuntungan dari produk atau barang yang dijual. Dalam pelaksanaannya, ia tidak dapat dilakukan tanpa adanya kontribusi dari pelaku yang bekerja, seperti pedagang, agen, dan tenaga pemasaran. Dimulai dengan pembahasan mengenai apa itu yang dimaksud dengan penjualan, pengertian penjual, juga pengertian menurut para ahli. Menurut Joel G. Siegel dan Joe K. Shim yang diterjemahkan oleh Moh.Kurdi. Penjualan adalah penerimaan yang diperoleh dari pengiriman barang dagangan atau dari penyerahan pelayanan dalam bursa sebagai barang pertimbangan. Pertimbangan ini dapat dalam bentuk tunai peralatan kas atau harta lainnya. Menurut Moekijat, definisi penjualan adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mencari pembeli, mempengaruhi serta memberikan petunjuk agar pembeli dapat menyesuaikan kebutuhannya dengan produksi yang ditawarkan serta mengadakan perjanjian mengenai harga yang menguntungkan untuk kedua belah pihak. Tujuan penjualan sebagai berikut:

1. Mendapatkan Volume, setiap perusahaan pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai. hasil jual beli perusahaan tentunya diharapkan bisa bertambah setiap bulan atau tahunnya untuk membantu meningkatkan performa usaha.
2. Mendapatkan Laba, tujuan utamanya adalah mendapatkan laba atau keuntungan dari produk yang dijual. Dengan pengelolaan yang baik, Anda akan mendapatkan [laba perusahaan](#) yang besar dan mendapatkan pelanggan tetap (loyal customers).
3. Menunjang Pertumbuhan Perusahaan, Jika perusahaan mencapai target yang ditetapkan, tentunya usaha Anda akan cepat berkembang. Hal ini juga dibantu dengan peningkatan kinerja dari perusahaan sebagai distributor dalam menjamin kualitas barang yang dijual.

Bentuk-bentuk Penjualan

Tidak hanya jenis-jenis, ada juga bentuk-bentuk penjualan, yaitu:

1. Tunai, maksudnya bersifat *cash and carry*, di mana umumnya terjadi kontan serta pembayaran dari pembeli selama sebulan dianggap kontan.
2. Kredit, Maksudnya adalah *non cash* dengan tenggang waktu tertentu yang rata-rata di atas sebulan.
3. Tender, Tender dilaksanakan lewat prosedur tender untuk memenuhi permintaan pembeli yang membuka tender.
4. Grosir, Grosir maksudnya adalah tidak langsung kepada pembeli melalui pedagang perantara yang menjadi perantara pabrik atau importir dengan pedagang eceran.
5. Ekspor, Ekspor dilaksanakan dengan pihak pembeli, luar negeri mengimpor barang yang menggunakan fasilitas *letter of credit*.
6. Konsinyasi, Konsinyasi merupakan barang titipan kepada pembeli yang juga sebagai penjual. Jika barang tersebut tidak terjual, barang akan dikembalikan kepada penjual.

Diagram Alir atau Data Flow Diagram (DFD)

Diagram alir data atau data flow diagram (DFD) diperkenalkan pada akhir 1970 dan dipopulerkan sebagai alat desain dan analisis sistem aplikasi oleh Gane dan Sarson atau dan Coad pada tahun 1979. Diagram alir data menunjukkan setiap alur data pada entitas luar pada sebuah sistem, begitu pula pergerakan data dari proses yang satu ke proses yang lainnya pada media penyimpanan logika. Diagram alir data digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang baru akan dikembangkan secara logika, tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data tersebut adalah memudahkan pemakai atau komputer untuk menerti sistem yang akan dikerjakan. user yang kurang menguasai bidang.

Bagan Alir (flowchart)

Bagan Alir (flowchart) adalah bagan (chart yang menunjukkan alir (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Ada lima macam bagan alir atau flowchart

METODE PENELITIAN

Tahapan Penelitian pada pembuatan sistem informasi pada pondok gurih ini menggunakan metode pengembangan yang berurutan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi
Metode ini dilakukan dengan menggunakan pengamatan secara langsung terhadap proses kerja yang ada dalam kasus yang sedang diamati.
2. Pengumpulan data
Pengumpulan data dilaksanakan dengan cara menganalisa dan mencatat data pemesanan makanan pada rumah makan Pondok gurih.
3. Analisa
Menganalisa data yang sudah didapat dari hasil wawancara serta mengimplementasikan data tersebut menjadi sebuah sistem.
4. Perancangan dan Desain Input / Output
Merancang tampilan input output sesuai kebutuhan analisa kebutuhan sistem dengan menggunakan diagram alir atau Data Flow Diagram (DFD).
5. Pemrograman
Membuat program hasil dari perancangan desain berbasis web.
6. Pengujian Sistem
Menguji hasil dari pemrograman berdasarkan dari perancangan desain.
7. Implementasi
Menerapkan sistem pemrograman yang menjadi alat penghubung antara pengguna dengan sistem yang telah dirancang dan di uji menjadi sebuah sistem yang telah terkomputerisas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Penyusunan Sistem Informasi Pemesanan Rumah Makan Dapur Eladhia Berbasis Web, ada beberapa hal yang harus dipahami. Hal tersebut yang harus dipahami adalah bagaimana sistem tersebut bisa berjalan yang direncanakan, bagaimana sistem dapat mengelola transaksi pemesanan secara perorangan maupun acara besar serta bisa menjadi media online yang informatif untuk pemasaran.

Perancangan Sistem

Sistem usulan Sistem yang di usulkan di rumah makan dapur eladhia adalah :

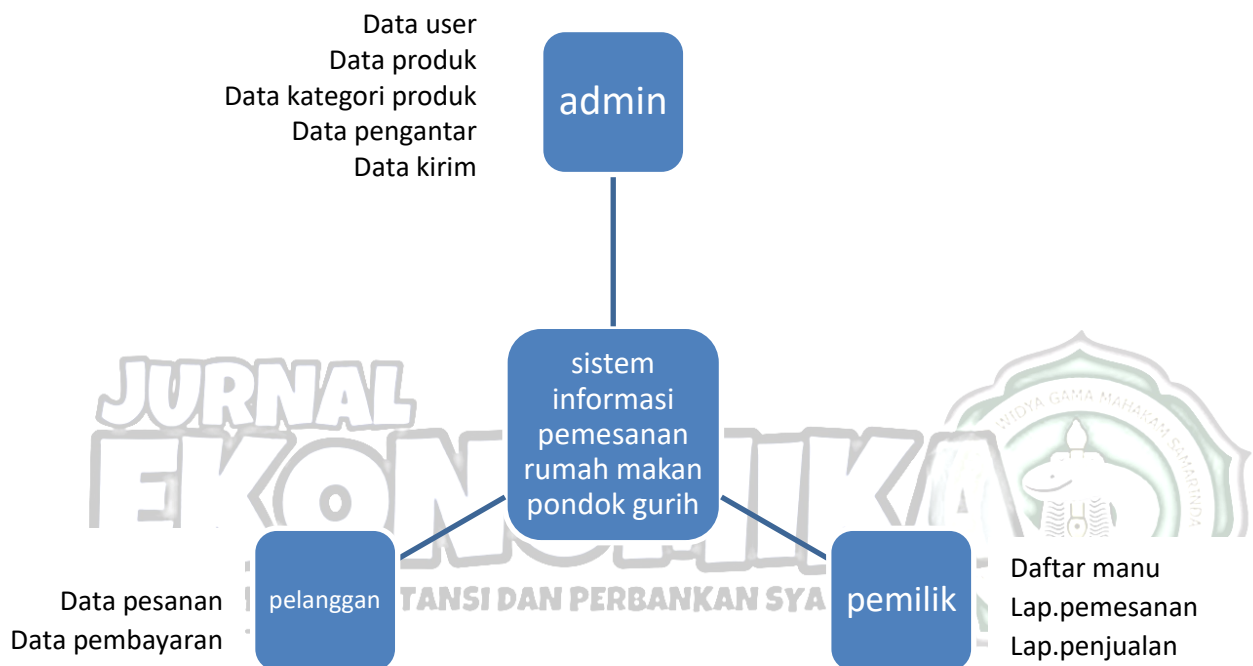
- a. Pelanggan melakukan Login apabila sudah terdaftar untuk mengakses Website rumah makan dapur eladhia dan kalau belum memiliki akun maka pelanggan haruskan untuk mendaftar.
- b. Setelah Login pelanggan memilih produk menu makanan dan minuman yang di sajikan oleh pihak rumah makan.
- c. Kemudian setelah memilih menu pelanggan akan memesan produk menu makanan dan minuman yang mereka pesan dan pelanggan akan memilih tanggal berapa akan memesan menu tersebut.
- d. Admin menerima notifikasi pemesanan menu.
- e. Pelanggan membayar pesanan mereka ke rekening rumah makan pondok gurih.
- f. Admin menerima notifikasi pembayaran pesanan pelanggan dan kemudian menkonfirmasi pembayaran.
- g. Kemudian karyawan rumah makan dapur eladhia menyiapkan menu pesanan kepada pelanggan pada sesuai waktu pemesanan.
- h. Setelah menyiapkan pesanan pelanggan pihak rumah makan akan mengantarkan pesanan pelanggan melalui jasa pengantar yang disediakan oleh pihak rumah makan.

Desain Model Sistem

Desain Model dapat digambarkan dalam 5 bagan yaitu Bagan Konteks (Context Diagram), Bagan Berjenjang (Level Diagram), Bagan Arus Data (Data Flow Diagram).

a. Bagan Konteks (Diagram).

Di dalam bagan konteks ini terdiri dari 3 entitas dan 8 atribut. proses berjalannya sistem informasi pemesanan yaitu pelanggan datang mengisi data diri dan mengisi data pesanan mereka kemudian karyawan rumah makan menyiapkan pesanan mereka setelah pelanggan menyantap pesanan mereka lalu pelanggan membayar pesanan mereka sesuai harga menu makanan dan minuman yang mereka pesan.



Gambar. 1 Diagram Konteks

B. Bagan Berjenjang (Level Diagram)

Di dalam Sistem informasi pemesanan dapur eladhia beberapa tabel nya di bagi kedalam 3 file yaitu: Master, Transaksi, Laporan seperti ada di bawah gambar ini.

C. Bagan Arus Data (Data Flow Diagram)

Dalam bagan arus data di jelaskan alur proses berjalan sistem informasi pemesanan dimulai dari file master, transaksi dan laporan dan entitas nya ada 3 yaitu karyawan , pelanggan dan pemilik rumah makan.

D. Implementasi Program

a. Halaman Utama

Halaman Utama merupakan tampilan pada saat program dijalankan, dalam pembuatan program Sistem Informasi Pemesanan Rumah Makan Dapur Eladhia Berbasis Web, halaman utama dibuat dengan nama index. php yang disimpan didalam eladhia untuk menjalankan halaman utama ini menggunakan Google Chrome dan Web Browser lainnya. Berikut ini tampilan menu utama pada Sistem Informasi Pemesanan Rumah Makan Dapur Eladhia Berbasis Web.

b. Login User

Setelah mengklik Login/Register maka akan tampil halaman Data Login User. Halaman login Data User merupakan halaman yang digunakan untuk login, Agar bisa login untuk memesan produk makanan dan minuman dirumah makan.

c. Register User

Setelah mengklik Login/Register maka akan tampil halaman Data Login User. Halaman login Data User merupakan halaman yang digunakan untuk login, Agar bisa login untuk memesan produk makanan dan minuman dirumah makan pelanggan wajib mendaftar.

D. Data Pesanan Klik Pesanan, lalu muncul daftar pesanan masuk, Data Pesanan ini digunakan oleh admin untuk mengelola pemesanan menu yang dilakukan oleh pelanggan.

E. Data Pembayaran Klik Pembayaran, lalu muncul daftar Pembayaran masuk, Data Pembayaran ini digunakan oleh admin untuk menkonfirmasi Pembayaran berdasarkan pesanan pelanggan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan Penjelasan beserta implementasi yang telah dibahas maka dapat agar Pengelolaan transaksi pesanan dan pembayaran dapat dilakukan secara Efektif maka dibuatlah sistem informasi Pemesanan Rumah Makan yang memuat Data User, Data Produk, Data Pemesanan, Data Pembayaran, Laporan Data Pesanan dan Laporan Data Pembayaran. Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Pemesanan ini dibuat menggunakan Software Adobe dreamweaver CS4, dan Xamp yang dibuat sedemikian rupa agar pembuatan laporan pemesanan rumah makan tidak lagi dilakukan secara manual.

DAFTAR PUSTAKA

- A. A. and T. I. Tjendrowasono, "Pembangunan Sistem Penjualan Online Pada Toko Indah Jaya Furniture Surakarta," J. Speed –Sentra Penelit. Eng. Dan Edukasi, ISSN 2088-0154, vol. 4, no. 4, pp. 56–62, 2012.
- Adiguna, A. R., Saputra, M. C., & Pradana, F. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(2), 612-621.
- and K. S. J. Siegel, G. Joel, "Kamus Istilah Akuntansi," M. Kurdi, Ed., 1999.
- Aprillia, C. A., Astuti, E. S., & Dewantara, R. Y. (2017). Analisis Sistem Informasi Reservasi Hotel. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 44(1).
- Hanif Al Fatta, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: ANDI, 2007.
- Jogiyanto H.M:Andi, "Analisis Dan Desain,"Jogjakarta, 2005.
- Mahendri, R., Mujiwati, E. S., & Aka, K. A. (2022). *Analisis Keterbacaan Teks Nonfiksi Kearifan Lokal Dalam Multimedia Interaktif Berbasis Android Dengan Formula Grafik Fry* (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- N. Lily, L., & Nurahman, "Sistem Informasi Jual Beli Spare Part Alat Sawit Pada Cv. Sumber Rejeki Makmur," J. Penelit. Dosen FIKOM (UNDA), 5(2)., 2018.
- Nurhalida Rifani, "Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis WEB di Deneira Catering Lembang," p. 7, 2015.

- Pratama, M. A. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Kue Tradisional Berbasis Website* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- S. Asauri, "Promosi dan Pemesanan. Yogyakarta," Erlangga 3 –10., 2007.
- Sudiarti, T., Soepangat, S., & Wiyono, T. (2019). Analisis Implementasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit Di Instalasi Rawat Jalan Klinik Paru Rumah Sakit Paru Cirebon. *Jurnal Manajemen Kesehatan Yayasan RS. Dr. Soetomo*, 5(1), 57-67.
- T. Sutabri: Andi, "Analisis Sistem Informasi," Yogyakarta, 2004.

