

Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile

Dina Holenza¹, Ferdiyani Haris², Sartana³

¹ Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Kota Palangkaraya

² Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Kota Palangkaraya

³ Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya, Kota Palangkaraya

[1dinaholenza@gmail.com](mailto:dinaholenza@gmail.com), [2sabila006@gmail.com](mailto:sabila006@gmail.com), [3sartana128@gmail.com](mailto:sartana128@gmail.com)

INTISARI

Hybrid Coffe merupakan salah satu dari café yang sudah dikenal khususnya di Kota Palagkaraya. Hybrid Coffe menjual berbagai macam makanan dan minuman, baik lokal maupun internasional. Biasanya untuk menikmati hidangan para pelanggan harus datang langsung ke tempat tersebut. Sesampainya mereka ke tempat tersebut, terkadang para pelanggan dalam menunggu pesanan membutuhkan waktu yang cukup lama. Sehingga pelayanan yang diberikan oleh pihak Hybrid Coffe kurang memuaskan. Kebutuhan sistem ini ditandai dengan penggunaan komputer dalam perkembangan teknologi informasi. Sistem penjualan merupakan sistem inti yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan karena penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan perusahaan untuk dapat memperoleh keuntungan. Dengan tersedianya jaringan komputer maka suatu perusahaan tidak perlu lagi untuk tetap mempertahankan proses kerja administrasi secara manual melainkan sudah harus berproses secara terkomputerisasi. Karena dengan adanya sistem komputerisasi maka kebutuhan pekerjaan akan semakin mudah untuk dilakukan.

Metode-metode penulisan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data (observasi, kepustakaan, dokumentasi dan survei) metode pengembangan perangkat lunak menggunakan Extreme Programing dan metode pengujian perangkat lunak menggunakan Black Box Testing.

Hasil penelitian ini adalah sebuah Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Hybrid Coffe Berbasis Web Mobile yang dapat menampilkan Penjualan Makanan dan Minuman berdasarkan tempat dan dapat bermanfaat bagi masyarakat. Berdasarkan responden yang berhasil mendapat nilai rata-rata 81,71 % yang berarti sangat baik.

Kata Kunci : Penjualan, Hybrid Coffe, Pemesanan, Web Mobile.

ABSTRACT

Hybrid Coffee is one of the cafes that is well known, especially in Palagkaraya City. Hybrid Coffee sells a variety of food and beverages, both local and international. Usually to enjoy the food the customers have to come directly to the place. Arriving at the place, sometimes the customers in waiting for orders take quite a long time. So the service provided by Hybrid Coffee is not satisfactory. This system requirement is characterized by the use of computers in the development of information technology. The sales system is a core system that has a major influence on the success of a company because sales are a business activity carried out by the company to be able to make a profit. With the availability of a computer network, a company no longer needs to maintain manual administrative work processes, but must have computerized processes. Due to the existence of a computerized system, the work needs will be easier to do. The writing methods used in this research include data collection methods (observation, literature, documentation and surveys) software development methods using Extreme

*Programming and software testing methods using Black Box Testing.
The result of this research is a Food and Beverage Ordering System on Mobile Web-Based Hybrid Coffee that can display Food and Beverage Sales based on place and can be useful for the community. Based on the respondents who managed to get an average score of 81.71% which means very good.*

Keywords: Sales, Hybrid Coffee, Ordering, Mobile Web.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat, seiring dengan kebutuhan manusia yang terus bertambah. Teknologi memegang peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Hybrid Coffe merupakan salah satu dari café yang sudah dikenal khususnya di Kota Palangkaraya. Hybrid Coffe menjual berbagai macam makanan dan minuman, baik lokal maupun internasional. Biasanya untuk menikmati hidangan para pelanggan harus datang langsung ke tempat tersebut. Sesampainya mereka ke tempat tersebut, terkadang para pelanggan dalam menunggu pesanan membutuhkan waktu yang cukup lama. sehingga pelanggan menunggu pesanan.

Kebutuhan sistem ini ditandai dengan penggunaan komputer dalam perkembangan teknologi informasi. Sistem penjualan merupakan sistem inti yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan karena penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan. Seiring berjalannya waktu, pihak Hybrid Coffe pun mulai melakukan inovasi dalam hal pelayanan terhadap pelanggan. Inovasi yang diberikan oleh pihak Hybrid Coffe adalah dengan memanfaatkan teknologi yang kini sedang berkembang.

Salah satu teknologi yang digunakan adalah teknologi mobile, yaitu smartphone berbasis Web Mobile. Saat ini pengguna smartphone mobile berkembang sangat pesat, terutama di Provinsi Kalimantan Tengah khususnya di kota Palangkaraya. Maka dari itu pihak Hybrid Coffe mencoba membuat suatu aplikasi berbasis web mobile dimana aplikasi ini nantinya dapat membantu pihak Hybrid Coffe dalam hal pelayanan terhadap pelanggan dan pelanggan diuntungkan dengan adanya aplikasi ini dalam hal pemesanan makanan atau minuman yang ada di Hybrid Coffe. Pelanggan cukup melakukan pemesanan melalui aplikasi yang telah disediakan oleh pihak Hybrid Coffe.

Didalam aplikasi ini pelanggan tidak hanya bisa memesan makanan atau minuman tetapi pelanggan juga diberikan pelayanan lebih yaitu secara *Cash On Delivery* (COD), dimana nantinya pesanan para pelanggan langsung di antar dan bayar ditempat

berdasarkan alamat dan no telepon.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis membuat suatu aplikasi dengan judul “ **SISTEM PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA HYBRID COFFE BERBASIS WEB MOBILE** “.

2. METODOLOGI

2.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Pada dasarnya penelitian *Research and Development* memiliki karakteristik adanya produk yang dihasilkan dari penelitiannya. Produk yang dihasilkan ini diawali dari analisis kebutuhan dari lokasi penelitian. Pada bidang pendidikan, produk yang dihasilkan umumnya berupa media belajar. Namun, pada bidang lain dapat berupa produk yang dinilai lebih efisien dibandingkan produk yang sudah ada. Secara umum, model *Research and Development* telah dikembangkan oleh beberapa ahli salah satunya model yang dikembangkan oleh *Bolt and Gall* yang mengembangkan model *Research and Development*.

2.2 Desain Penelitian

1. *Agile Software Development*

Menurut Supriyatna, A. (2018). *Agile Software Development* adalah sekumpulan metodologi pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada pengembangan *interaktif*, dimana persyaratan dan solusi berkembang melalui kolaborasi antar tim yang terorganisir.

Menurut Supriyatna, A. (2018)., *Extreme Programming (XP)* adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan dimana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi.

2. *Planning*

Planning activities seperti kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan dimulai dengan team atau individu mengumpulkan segala sesuatu

kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi. Setelah mengumpulkan kebutuhan, team mulai melakukan penyusunan *user stories* untuk menggambarkan output apayang diperlukan, fitur dan kegunaan.

3. *Desain*

Proses desain pada XP seperti perancangan prototype dan tampilan serta menerapkan prinsip *Keep It Simple (KIS)*. Desain yang sederhana biasanya lebih disukai dibandingkan dengan desain yang kompleks dan desain tersebut harus mengikuti stories yang telah dibuat sebelumnya.

4. *Coding*

Pada tahap ini, terdapat proses *refactoring* termasuk penintegrasian. *Refactoring* merupakan proses mengubah sistem perangkat lunak dimana struktur code berubah dan menjadi sederhana namun hasil akhir yang dihasilkan sama. Setelah penulis menyelesaikan tahap planning dan design sebaiknya penulis melakukan pengetesan pada setiap unit terdapat pada stories terlebih dahulu sebelum memulai pengkodean.

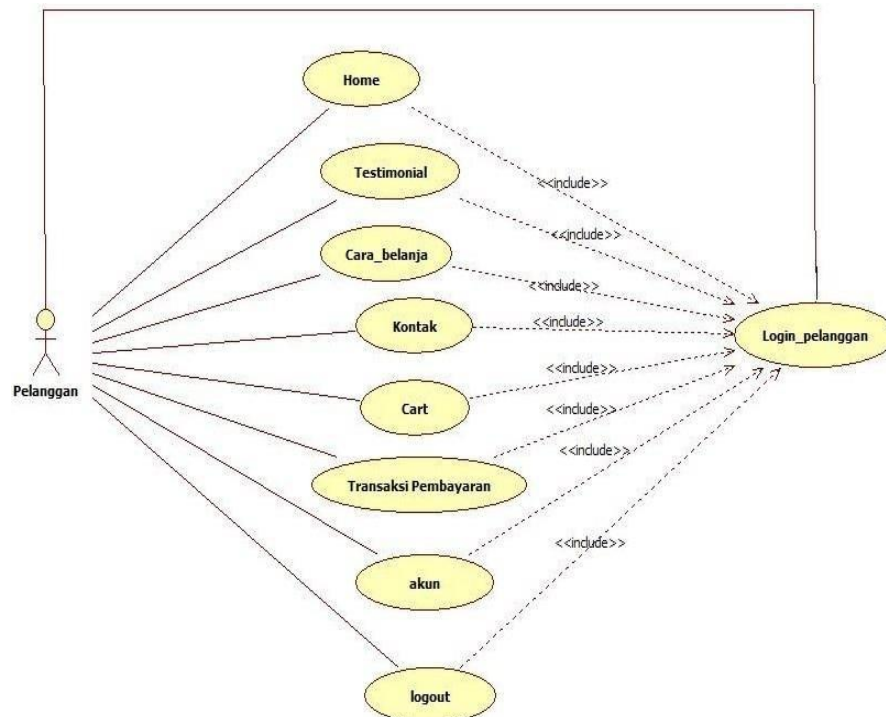
5. *Testing*

Pada tahap akhir ini dimana pihak *user* yaitu pengguna aplikasi melakukan pengujian terhadap program yang telah selesai, perubahan terjadi dalam program dengan komunikasi antara *programmer* dan *user* jika terdapat kesalahan atau penambahan oleh permintaan *user* tersebut.

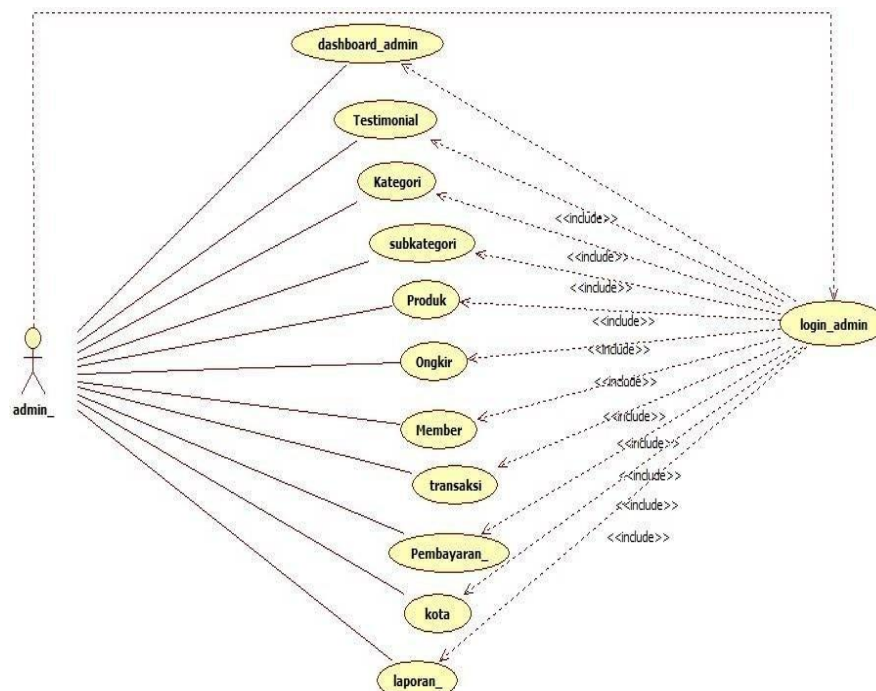
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Use Case Diagram

Berdasarkan tahapan pada pemodelan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada kedai hybrid coffe,yang penulis gunakan, maka penulis akan menjelaskantentang *use case* Pelanggan dan Admin.

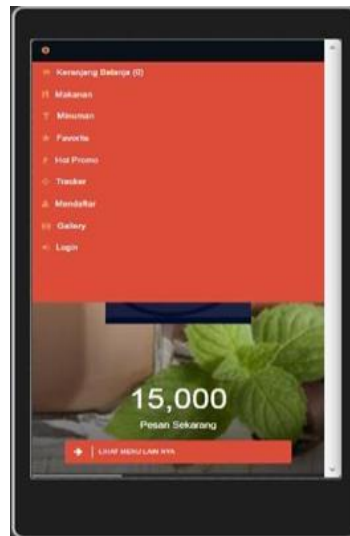


Gambar 1. Use Case Diagram Pelanggan 1



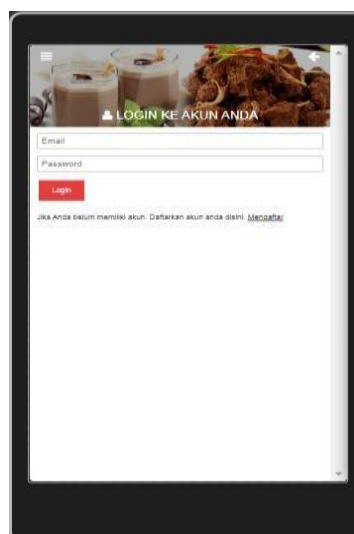
Gambar 2. Use Case Diagram Admin 1

b. Manual Operasi



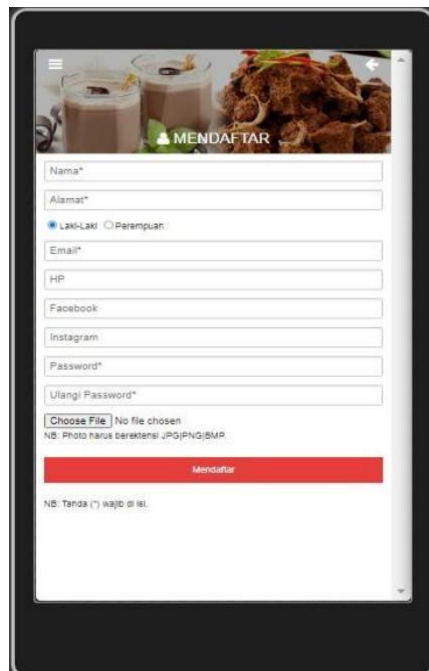
Gambar 3. Halaman Utama Pelanggan 1

Pada gambar 3 Halaman menu utama Pelanggan menampilkan sambutan selamat datang dan informasi jenis barang yang di jual. Dapat dilihat halaman utama.



Gambar 4. Halaman Member 1

Gambar 4 Halaman login member merupakan halaman login untuk member dapat masuk kesistem atau halaman akun member guna melakukan Pembelian online pada sistem.



MENDAFTAR

Nama*

Alamat*

☒ Laki-Laki ☐ Perempuan

Email*

HP

Facebook

Instagram

Password*

Ulangi Password*

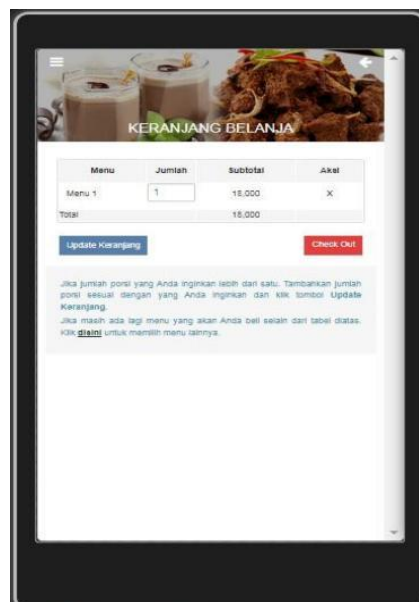
No file chosen

NB: Photo harus berformat JPG/PNG/BMP

NB: Tanda (*) wajib diisi.

Gambar 5. Halaman Register 1

Pada gambar 5 Halaman register adalah halaman untuk mendaftar akun atau membuat halaman pribadi member yang nantinya digunakan untuk melakukan Pembelian pada sistem ini.



KERANJANG BELANJA

Menu	Jumlah	Subtotal	Aksi
Menu 1	1	15.000	X
Total		15.000	

Jika jumlah porsi yang Anda inginkan lebih dari satu, Tambahkan jumlah porsi sesuai dengan yang Anda inginkan dan klik tombol **Update Keranjang**.

Jika masih ada lagi menu yang akan Anda beli selain dari tabel diatas, klik [di sini](#) untuk memilih menu lainnya.

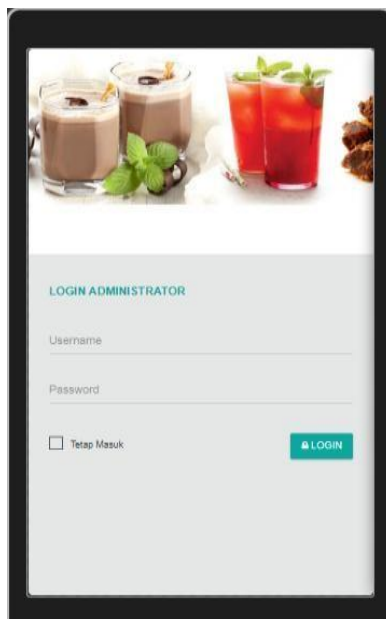
Gambar 6. Halaman Keranjang Belanja 1

Gambar 6 Halaman keranjang belanja adalah halaman untuk member guna melihat barang apa saja yang akan di beli.



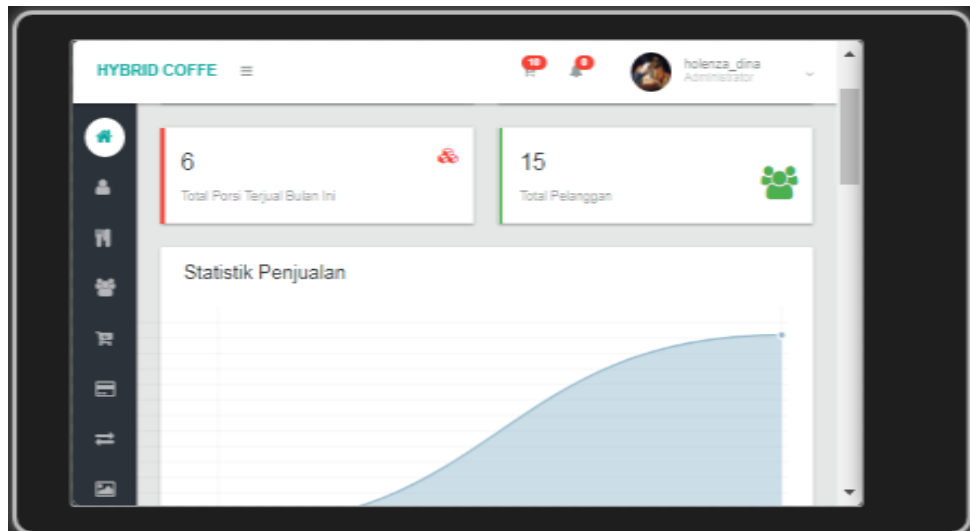
Gambar 7. Halaman Tracking

Pada gambar 7 Halaman konfirmasi tracking adalah halaman bagi member untuk pengecekan status product yang dibeli terhadap admin setelah melakukan transfer.



Gambar 8. Halaman Login admin 1

Gambar 8 Halaman login admin merupakan halaman yang di gunakan admin untuk login masuk ke sistem utama yakni pada halaman admin untuk mengelola data-data.



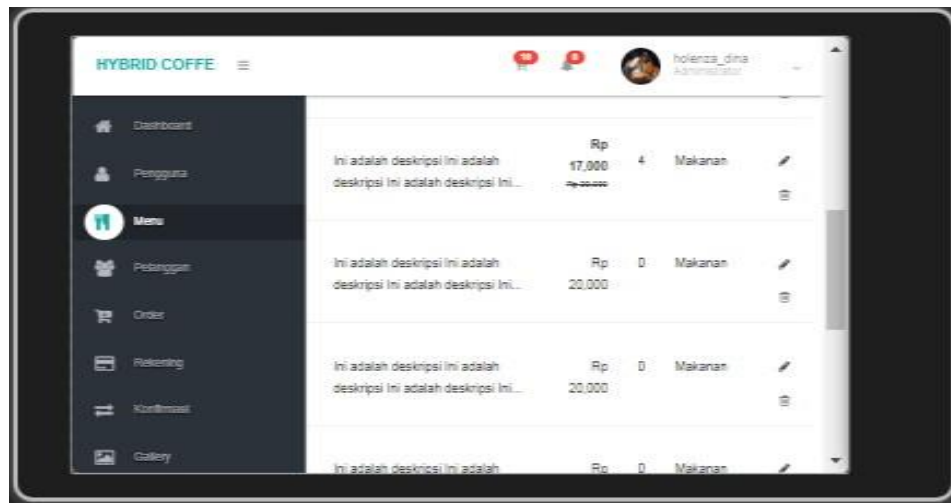
Gambar 9. Halaman Utama Admin 1

Pada gambar 9 Halaman utama admin berisi list pengolahan data admin.

Menu	Harga	Porsi	Subtotal
Kopi Latte Moca	15,000	1	15,000
Total			15,000

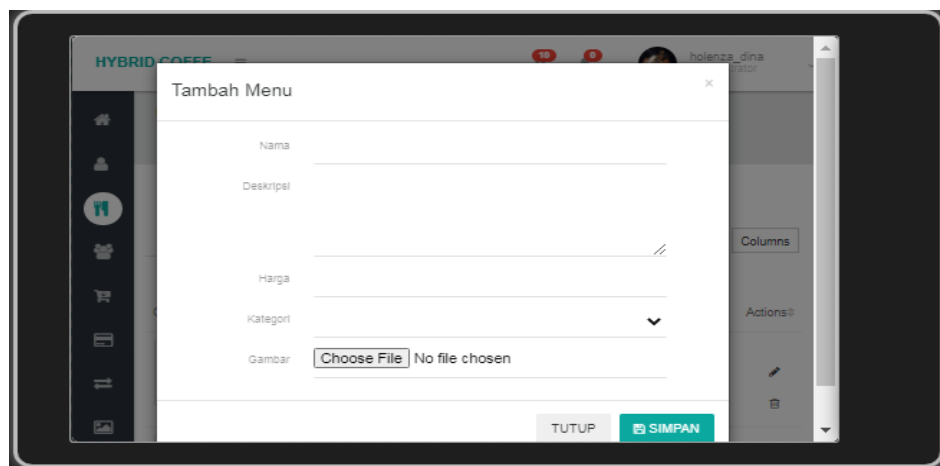
Gambar 10. Halaman Invoice 1

Gambar 10 Halaman *invoice list*. Halaman ini di gunakan admin untuk melihat faktur belanjaandan mengkonfirmasi Pembelian member.



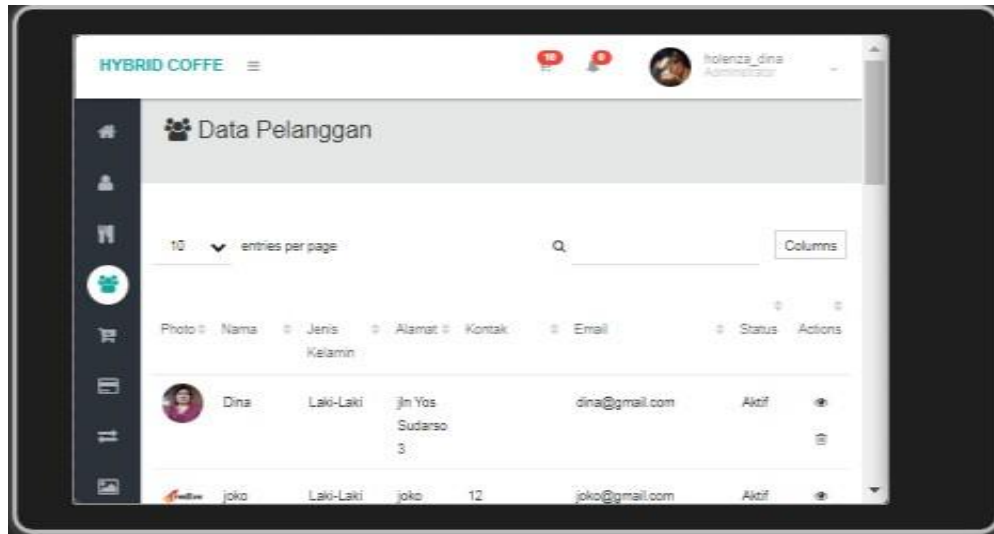
Gambar 11. Halaman Lihat Semua 1

Pada gambar 11 Halaman lihat semua data, halaman ini digunakan admin untuk menghapus, dan memperbaiki jenis produk.



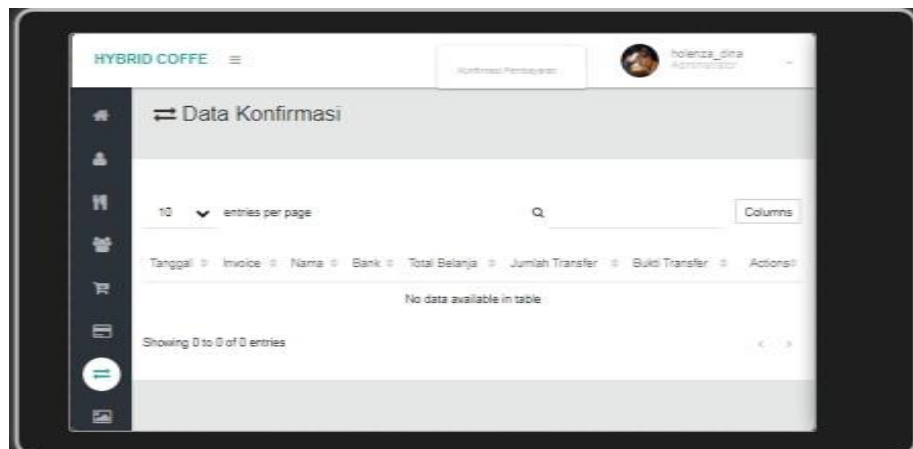
Gambar 12. Halaman Tambah 1

Gambar 12 Halaman tambah data produk, halaman ini digunakan admin untuk menambah data produk.



Gambar 13. Halaman Pelanggan 1

Pada gambar 13 Halaman Pelanggan, halaman ini di gunakan admin untuk mengaktifkan dan menonaktifkan Pelanggan.



Gambar 14. Halaman Konfirmasi 1

Gambar 14 Halaman Transaksi ini di gunakan admin untuk dapat melihat data transaksi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari pemaparan diatas, seperti analisis, implementasi dan pengujian dari sistem yang dibangun ini maka penulis dapat mengambil kesimpulan Rancang Bangun Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Coffe Hybrid Web Mobile berikut:

- a. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data dari aplikasi ini.
- b. Dengan adanya Web Mobile Rancang Bangun Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Coffe Hybrid Web Mobile, masyarakat dapat langsung melakukan Pemesanan Makanan dan Minuman sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak Manajemen Hybrid dan masyarakat Kota Palangkaraya.
- c. Berdasarkan hasil kuesioner dari 10 responden didapat 82,33 % yang berarti baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Coffe Hybrid Web Mobile adalah baik secara keseluruhan

5. REFERENSI

- Alatas, Husein. 2017. Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap. Yogyakarta.
- Arief, M. R. 2015. Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL, Andi. Yogyakarta.
- Anggraeni dan Irviani. 2017. Cepat Mahir Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL (Level Dasar Sampai Mahir), Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Arief & Virgi. 2017. Cepat Mahir Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL (Level Dasar Sampai Mahir), Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Budiaji, W. 2018. Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan, 2(2), 127-133.
- Ferdiana, Ridi. 2019. Rekayasa Perangkat Lunak yang Dinamis dengan Global eXtreme Programming. Yogyakarta: Andi.
- Ginjar Gunung Arifin, dkk. 2015. Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Web Menggunakan Metodologi Rapid Application Development. Sekolah Tinggi Teknologi Garut. Bandung.
- Handayani Tuti & dkk. 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus : Restoran Bukit Randu Bandara). Universitas Muhammadiyah. Tangerang.
- Jaya, Nitra. 2018. "Aplikasi Pengolahan Data Rekam Medis pada Klinik Karigas Menggunakan Microsoft Visual 6.0".
- Jaya, Tri Snadhika 2018. "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Kantor Digit Politeknik Negeri Lampung)", Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT). Vol.03, pp. 45-48,
- Jogiyanto, 2019. Analisis & Desain Sistem Informasi, Edisi IV, ANDI. Yogyakarta.
- Khairullah. 2019. Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap. Yogyakarta.
- Madcoms. 2016. Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL. Yogyakarta:

Andi.Nova Oktavia.2015.

- Sam'ani. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengawasan Dan Pengendalian Komputer Laboratorium Multimedia STMIK Palangkaraya. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.33084/jsakti.v1i1.548>
- Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H., & Sutami. (2020). Implementasi Sistem Pengawasan Dan Pengendalian Serta Penggunaan Komputer Pada Laboratorium Komputer SMK Isen Mulang Palangkaraya. *MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 303–307. <https://doi.org/10.31604/jpm.v3i2.303-307>
- Sutabri.2015. Pendekatan Praktisi Edisi 7: Rekayasa Perangkat Lunak.ANDI.Yogyakarta.
- Sugiyono.2018. Aplikasi Pemesanan Minuman dan Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: RM Lesehan Coffe Berkah Ilaahi Gresik).Univeristas Narotama.surabaya.
- Sukmadinata.(2015).Metode Penelitian Pendidikan.Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Sutanta, Eddy. 2015. Basis Data dalam Tinjauan Konseptual. ANDI, Yogyakarta.
- Tantra. 2016. Manajemen Proyek Sistem Informasi. ANDI, Yogyakarta.
- Tantri dan Thamrin. 2016. Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap. Yogyakarta.
- Taufik.2018. Sistem Basis Data Menggunakan Microsoft SQL Server 2005.ANDI, Yogyakarta
- Tri Puspa Rinjenia,dkk.2020. Implementasi Gamification pada Aplikasi Marketplace Penjualan Olahan Biji Kopi Berbasis Website. Universitas Dinamika,Surabaya