



Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter* Pada Restoran Dapoer Bu Tutik

Ryzki Apriliani^{1*}, Efri Yandani², Asril³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Dharma Indonesia, Dharmasraya, Indonesia
Email: ¹2002011028@undhari.ac.id, ²efriyandani@gmail.com, ³asril@undhari.ac.id
Email Penulis Korespondensi: ¹ryzkiapriliani@gmail.com

Abstrak– Restoran Dapoer Bu Tutik Adalah salah satu bisnis rumah makan yang ada di daerah Rimbo Bujang, Tebo Jambi. Restoran Dapoer Bu Tutik adalah tempat yang menyediakan menu makanan dan minuman kepada para pelanggan sesuai dengan harga yang sudah ditentukan. Namun, pada saat ini, pengelolaan informasi masih menggunakan sistem manual yaitu pencatatan pesanan menggunakan buku yang mengakibatkan kesulitan mengelola pesanan seperti menentukan siapa yang lebih dulu memesan makanan dan kendala-kendala yang ditemui antara lain sering terjadinya kesalahan dalam penulisan pesanan, kesulitan dalam membaca pesanan pelanggan akibat tulisan tangan. Tujuan dari sistem informasi ini, untuk melakukan pengolahan data pemesanan makanan dan minuman berbasis *website* pada Restoran Dapoer Bu Tutik. Sistem informasi ini dibangun menggunakan *framework codeigniter*, metode pengembangan *software* yaitu UML (*Unified Modelling Language*) sebagai pemodelan dalam perancangan sistem. Hasil penelitian ini, peneliti dapat menganalisis kebutuhan, merancang dan membangun *website* rumah makan dan minuman menggunakan *codeigniter*. Adanya sistem informasi pemesanan makanan dan minuman ini, dapat memperluas pemasaran serta dapat memudahkan proses pemesanan menu dan transaksi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Restoran, Website, Codeigniter, UML

Abstract– Dapoer Bu Tutik Restaurant is one of the restaurant businesses in the Rimbo Bujang area, Tebo Jambi. Dapoer Bu Tutik Restaurant is a place that provides food and beverage menus to customers according to the specified price. However, at this time, information management still uses a manual system, namely recording orders using a book which results in difficulties in managing orders such as determining who orders food first and the obstacles encountered include frequent errors in writing orders, difficulty in reading customer orders due to handwriting. The purpose of this information system is to process food and beverage ordering data based on the website at Dapoer Bu Tutik Restaurant. This information system is built using the codeigniter framework, a software development method, namely UML (*Unified Modeling Language*) as a model in system design. The results of this study, researchers can analyze needs, design and build a restaurant and beverage website using codeigniter. The existence of this food and beverage ordering information system can expand marketing and facilitate the process of ordering menus and transactions.

Keywords: formation System, Restaurant, Website, Codeigniter, UML

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang saat ini sangat pesat, serta memberikan banyak manfaat dalam kehidupan, diantaranya adalah komputer, *internet*, bahkan alat telekomunikasi sangat canggih. Sekarang ini kita dipaksa untuk terus melakukan inovasi baru dalam hal sistem informasi. Penggunaan *website* tak terlepas dari perkembangan penggunaan *internet* yang meningkat. Melalui pemanfaatan jaringan *internet*, memungkinkan siapapun dapat mengakses informasi dari tempat mereka berada.

Dalam dunia bisnis, teknologi sangat berpengaruh dalam berbagai hal, seperti memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam bertransaksi antara pembeli dan *owner*, serta menambah pendapatan bisnis. Bisnis yang dimaksud bukan hanya dari kalangan industri besar, melainkan sampai ke industri kecil. Salah satu bisnis yang makin banyak tersebar adalah bisnis rumah makan atau restoran.

Restoran Dapoer Bu Tutik Adalah salah satu bisnis rumah makan yang ada di daerah Rimbo Bujang, Tebo Jambi. Restoran Dapoer Bu Tutik Bergerak dibidang kuliner yang menyediakan berbagai macam makanan. Saat ini pemesanan pada restoran Dapoer Bu Tutik Masih menggunakan metode manual. Seperti ditulis pada nota kertas berukuran kecil atau dibuku kecil. Kendala-kendala yang ditemui antara lain sering terjadinya kesalahan dalam penulisan pesanan, kesulitan dalam membaca pesanan pelanggan akibat tulisan tangan. Dan kendala lain ada pada sulitnya untuk mendapatkan kursi saat pemesanan secara langsung, dikarenakan padatnya pembeli. Dan saat ingin membayar pesanan, kertas tersebut hilang atau tercecer. Yang menyebabkan kerugian, yang menghabiskan waktu dan tenaga. Dan menjadi kurang efisien saat merekap data masuk harian dan bulanan. Karena tidak menggunakan database untuk penyimpanan data pesannya. Akan tetapi masih diletakkan kertas pesanan pada meja kasir.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini diharapkan *website* tersebut dapat membantu pegawai dan owner merekap data pemesanan makanan dan minuman dengan aman dan mudah. Sehingga pegawai juga dapat melakukan pekerjaan yang lain dengan pelayanan terbaik agar tidak terjadi komplain dalam hidangan dan kehilangan data pemesan, serta mekanisme pemesanan makanan dan minuman menjadi lebih jelas.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

1	Judul	Sistem informasi <i>delivery online</i> makanan berbasis web menggunakan <i>framework codeigniter</i>
	Penulis	Widya Anggraini (2019)
	Objek	Rumah makan wilayah Bandar lampung
	Kelebihan	1. Memudahkan pelanggan dalam memesan hidangan tanpa harus datang ke lokasi rumah makan. 2. Memudahkan pelanggan dalam melakukan pembayaran dikarenakan terdapat sistem deposit.
	Kelemahan	1. Kurang Menambahkan fitur perangkikan pada setiap rumah makan di Bandar lampung 2. Kurang menambahkan review dari pelanggan seperti kritik dan saran.
2	Judul	Rancang bangun sistem informasi penjualan produk berbasis web menggunakan <i>framework codeigniter 4</i>
	Penulis	Juanda firdaus (2023)
	Objek	Rumah makan sayur asem betawi
	Kelebihan	1. Memudahkan pemilik rumah makan dalam mencatat dan melihat data pelanggan, nota penjualan, dan laporan penjualan karena semua data tersebut diolah secara komputerisasi.
	Kelemahan	1. Kurang menambahkan fitur pesan antar 2. Kurang menambahkan fitur kritik dan saran

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan tersebut yang telah diurai di atas, maka penulis bermaksud membuat skripsi dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Menggunakan *Framework Codeigniter* Pada Restoran Dapoer Bu Tutik”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Didalam penelitian ini di perlukan susunan kerangka kerja (*framework*) yang jelas tahapannya. Adapun kerangka kerja yang penulis lakukan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan:

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana merancang sebuah sistem informasi pemesanan makanan dan minuman yang terorganisir dan terstruktur serta memudahkan proses bisnis pada Restoran Dapoer Bu Tutik.

2. Analisis Masalah

Berdasarkan hasil analisis yang telah penulis lakukan, belum adanya sistem yang diterapkan dalam mengorganisir proses pemesanan makanan dan minuman yang ada pada restoran tersebut, yang mana selama ini proses dilakukan dengan mencatat pada nota kecil atau kertas biasa saat melakukan transaksi pemesanan.

3. Menentukan Tujuan

Dalam penelitian perancangan sistem informasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web pada restoran mbak rani, dengan bahasa PHP menggunakan framework codeigniter, *SQL*, penulis juga menggunakan Visual Studio Code sebagai aplikasi text editor untuk menulis kode.

4. Mempelajari Teratur

Tahap ini penulis harus mempelajari *literature* sebelum membuat karya tulis, karena *literature* merupakan bahan atau sumber ilmiah yang bisa digunakan untuk membuat suatu karya tulis ataupun kegiatan ilmiah lainnya.

5. Pengumpulan Data

Dalam merancang sistem dipenulisan ini, pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka, yang mana proses ini dilakukan agar mendapatkan data yang *valid* dari pihak terkait sehingga proses analisis dan perancangan dapat sesuai dengan keluaran yang diharapkan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan di bidang terkait.

6. Analisis Sistem

Di dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem yaitu: mengidentifikasi masalah, memahami kerja sistem, menganalisis sistem, dan laporan hasil sistem.

7. Perancangan Sistem

Selanjutnya adalah melakukan perancangan sistem yang telah dirancang Sebelumnya dengan menggunakan *UML*. Selama proses perancangan sistem, proses dilakukan berdasarkan rancangan sehingga hasil yang diharapkan sesuai atau mendekati dari diagram *UML* yang telah dirancang.

8. Implementasi Sistem

Dalam tahap ini penulis memiliki prosedur sistem yang dilakukan untuk menyelesaikan perancangan sistem yang telah disetujui seperti menguji, dan mulai menggunakan sistem tersebut

9. Pengujian Sistem

Pada tahap ini sebelum melakukan pengujian sistem informasi pemesanan menu yang di buat oleh peneliti. Peneliti harus melakukan analisis sistem terlebih dahulu, agar sistem informasi pemesanan dapat dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Jika masih ada kelemahan sistem, dapat diperbaiki. Teknik pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing*. *Black Box Testing* adalah prngujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman Home Pembeli

Halaman *home* pembeli yang merupakan tampilan awal setelah pembeli masuk ke sistem. Pada tampilan tersebut terdapat menu beranda.



Gambar 2 Halaman Home Pembeli

3.2 Halaman Katalog Menu

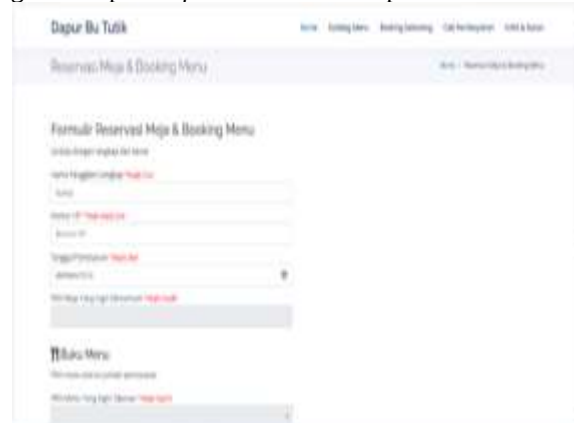
Halaman Katalog menu menampilkan semua daftar menu.



Gambar 3 Halaman Katalog Menu

3.3 Halaman Booking Sekarang

Halaman *booking* sekarang menampilkan *form* reservasi dan pesanan makanan dan minuman.



Gambar 4 Halaman *Booking* Sekarang

3.4 Halaman Cek Pembayaran

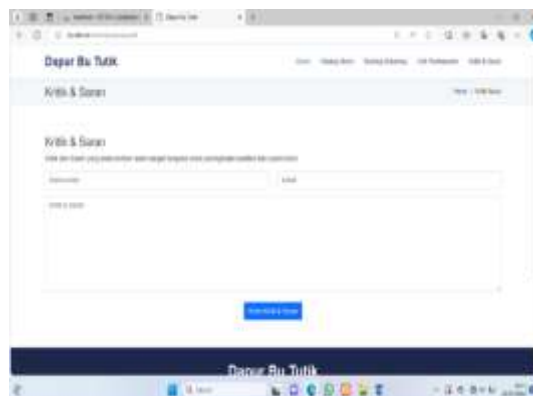
Halaman cek pembayaran menampilkan halaman untuk input kode *invoice* yang didapat dari *booking* sekarang.



Gambar 5 Halaman Cek Pembayaran

3.5 Halaman Kritik dan Saran

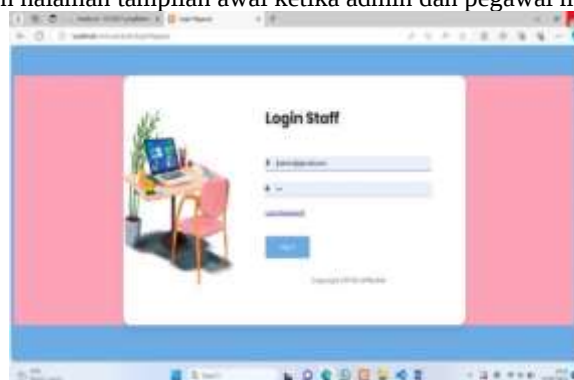
Halaman kritik dan saran menampilkan form untuk input kritik dan saran.



Gambar 6 Halaman Kritik dan saran

3.6 Halaman Login

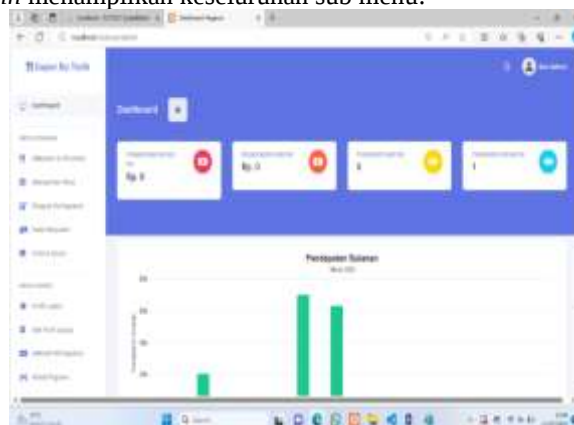
Halaman *login* merupakan halaman tampilan awal ketika admin dan pegawai masuk ke sistem.



Gambar 7 Halaman Login

3.7 Halaman Dashboard Admin

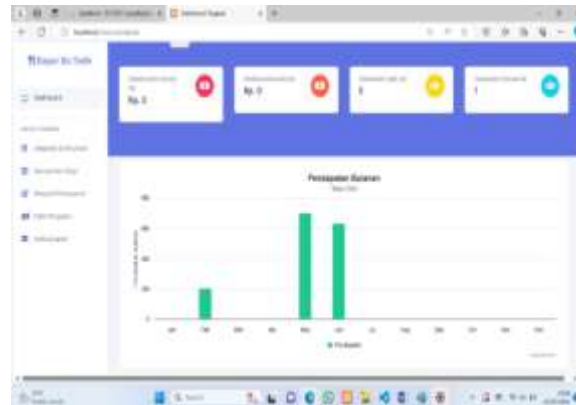
Halaman *dashboard admin* menampilkan keseluruhan sub menu.



Gambar 8 Halaman Dashboar Admin

3.8 Halaman Dashboard Pegawai

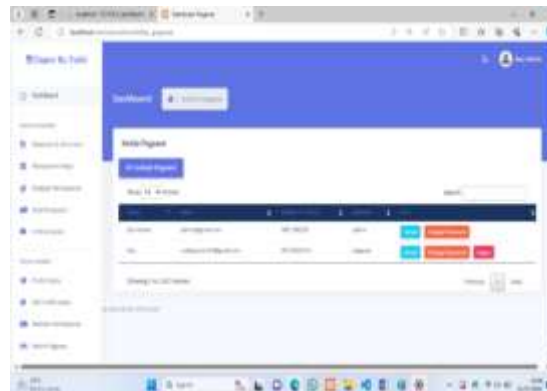
Halaman *dashboard pegawai* menampilkan sub menu pegawai.



Gambar 9 Halaman Dashboard Pegawai

3.9 Halaman Kelola Pegawai

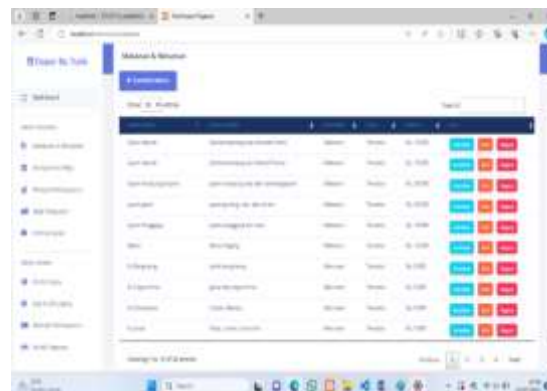
Halaman kelola pegawai merupakan tampilan admin untuk mengelola pegawai yang mengatur siapa saja yang bisa masuk kesistem.



Gambar 10 Halaman Kelola Pegawai

3.10 Halaman Makanan dan Minuman

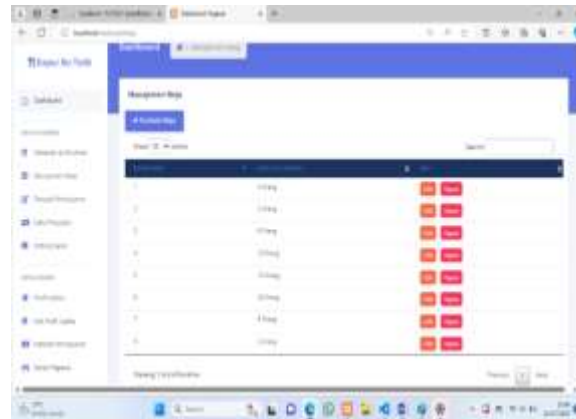
Halaman makanan dan minuman menampilkan halaman dimana admin dan pegawai dapat mengelola semua data menu.



Gambar 11 Halaman Makanan dan Minuman

3.11 Halaman Manajemen Kerja

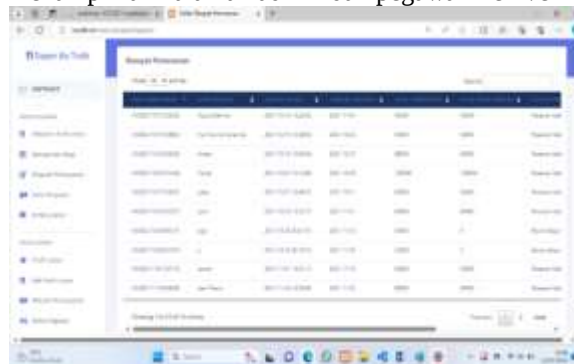
Halaman manajemen meja merupakan halaman admin dan pegawai dapat melihat dan mengelola semua data meja.



Gambar 12 Halaman Manajemen Kerja

3.12 Halaman Riwayat Pembayaran

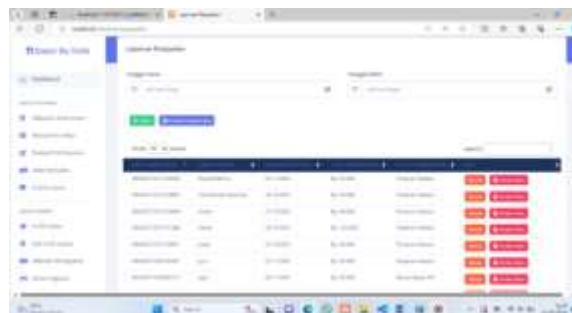
Halaman riwayat pembayaran menampilkan halaman admin dan pegawai memverifikasi pembayaran.



Gambar 13 Halaman Riwayat Pembayaran

3.13 Halaman Data Penjualan

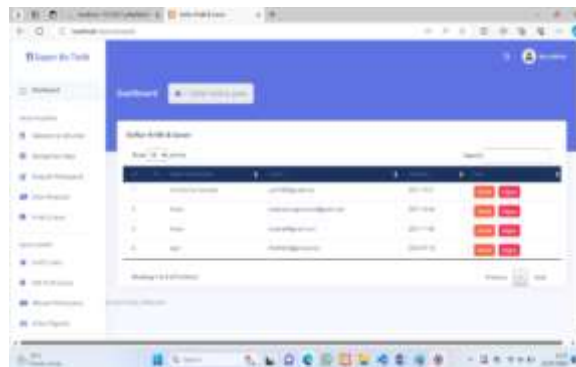
Halaman data penjualan menampilkan halaman laporan penjualan, admin dan pegawai dapat melihat dan mencetak nota laporan.



Gambar 14 Halaman Data Penjualan

3.14 Halaman Kritik dan saran

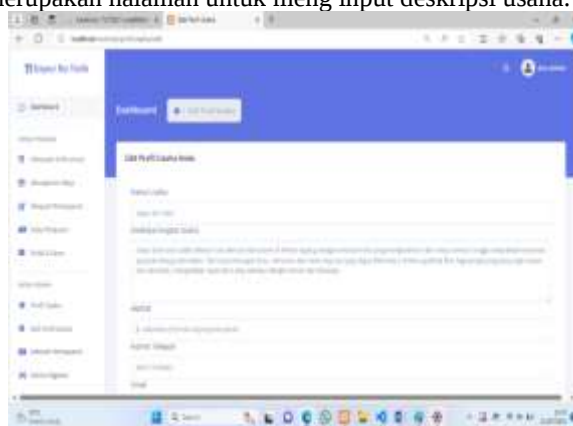
Halaman kritik dan saran menampilkan halaman kritik dan saran dari pelanggan, admin dapat melihat detail dan menghapus.



Gambar 15 Halaman Kritik dan Saran

3.15 Halaman Edit Profil Usaha

Halaman edit profil usaha merupakan halaman untuk meng input deskripsi usaha.



Gambar 16 Halaman Edit Profil Usaha

3.16 Halaman Metode Pembayaran

Halaman metode pembayaran merupakan halaman hanya admin dapat mengelola metode pembayaran.



Gambar 17 Halaman Metode Pembayaran

3.17 Halaman Cetak Laporan Pesanan

Merupakan tampilan yang dapat mencetak hasil laporan penjualan.



Gambar 18 Halaman Cetak Laporan Pesanan

Berdasarkan hasil dari analisa sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada restoran Dapoer Bu Tutik maka dapat diambil kesimpulan yaitu dihasilkannya sebuah produk yang dapat mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan menu hidangan dengan menggunakan *Scan QR Code* yang sudah di sediakan pada meja pembeli. Dan bagi restoran Dapoer Bu Tutik dapat mempermudah dalam mengelola laporan penjualan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.

REFERENCES

- [1] R. S. Hardinata, I. Sulistianingsih, R. F. Wijaya, and A. M. Rahma, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Rekam Medis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus : Puskesmas Simeulue Tengah)," *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 2, pp. 112–118, 2022, doi: 10.31539/intecom.v5i2.5013.
- [2] R. D. Hormansyah and D. Karmiyati, "Play therapy untuk meningkatkan atensi pada anak adhd (attention deficit hiperactivity disorder)," *Procedia Stud. Kasus dan Interv. Psikol.*, vol. 8, no. 2, p. 82, 2020, doi: 10.22219/procedia.v8i2.13425.
- [3] T. Tukino, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Marketing Pada Pt Pulau Cahaya Terang," *Comput. Based Inf. Syst. J.*, vol. 8, no. 1, pp. 25–34, 2020, doi: 10.33884/cbis.v8i1.1680.
- [4] D. Hidayatullah and T. Ardiansah, "Sistem Informasi Reservasi Pelayanan Dan Penyewaan Fasilitas Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Waterfall," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 3, pp. 64–68, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [5] D. W. Utama, I. G. L. A. R. Putra, and I. P. Satwika, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Custom Furniture Berbasis Website," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform.)*, vol. 3, no. 1, p. 53, 2019, doi: 10.30645/j-sakti.v3i1.96.
- [6] L. N. Khotijah, "Konseling Integratif dalam Menangani Gangguan Konsentrasi Belajar Anak ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder) Studi kasus Kumbang di SLB Yapenas Pringwulung Yogyakarta," *Skripsi Univertas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2014, [Online]. Available: http://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/15390/1/11220002_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf
- [7] D. W. T. Putra and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," *J. TeknoIf*, vol. 7, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.21063/jtif.2019.v7.1.32-39.
- [8] I. Hermawan and D. A. Kurnia, "Sistem Informasi Pemesanan Paket Pengantin Berbasis WEB Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon," *J. Online ICT STMIK IKMI*, vol. 12, no. 2, p. 39, 2014.
- [9] F. Yolanda, bahri, "Penerapan Permainan Labirin Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Anak Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)," *J. Ilm.*, vol. Vol 4, No, no. 3, pp. 40–52, 2019.
- [10] Fatimah and Samsudin, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-JURNAL PADA PRODI SISTEM INFORMASI DIUNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI," *J. Ilm.*, vol. 1, no. 1, pp. 33–49, 2019.
- [11] D. Indriani, A. Saeful, and A. Taryanto, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB DI FOODCOURT RSKIA BANDUNG," *Pharmacogn. Mag.*, vol. 75, no. 17, pp. 399–405, 2021.
- [12] A.S, Rosa, Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Revisi. Bandung: Informatika Bandung, 2019.