

DESIGN SYSTEM APPLICATION FOOD BASED ONLINE WITH SERVICE DELIVERY ORDER

Aryo Widodo Saputro¹, Niska Shofia², Julian Sahertian³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹aryowidodo69@gmail.com, ²niskashofia@unpkediri.ac.id, ³julian.sahertian@gmail.com

Abstrak - Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan untuk dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi. Tempat ini belum memiliki *service delivery order* dan media pesan *online*. Untuk lebih meningkatkan pelayanan, maka diterapkan *design system application food based online with service delivery order*. Karena dengan aplikasi tersebut pelanggan dapat melihat daftar menu melalui internet dan memesan *service delivery order* dengan nyaman tanpa menguras tenaga. Dengan sistem ini menu makanan yang dipesan oleh pelanggan akan diterima pada admin yang terdapat pada restoran, kemudian database pesanan dan menampilkan letak koordinat pemesan melalui *google map*, sehingga memudahkan petugas untuk mengetahui alamat pelanggan serta membawa pesanan ke pelanggan dengan aman, nyaman dan tepat sasaran. Berdasarkan kesimpulan hasil pengujian bahwa *design system application food based online with service delivery order* telah berhasil dibuat dan penggunaan aplikasi ini memudahkan konsumen dalam memesan makanan dari rumah. Disarankan agar dalam sistem aplikasi ini dikembangkan lagi menjadi aplikasi yang lebih baik.

Kata Kunci : Aplikasi Makanan, Online, Pesan Antar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan untuk dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi. [1]

Banyaknya bisnis kuliner yang semakin bersaing, disamping menu yang disajikan, layanan restoran juga sangat berpengaruh yaitu dalam memberikan kepuasan kepada pelanggan. Tempat ini belum memiliki *service delivery order* dan media pesan *online*. [2]

Untuk lebih meningkatkan pelayanan, maka diterapkan *design system application food based online with service delivery order*. Karena dengan aplikasi tersebut pelanggan dapat melihat daftar menu melalui internet dan memesan *service delivery order* dengan nyaman tanpa menguras tenaga. Dengan sistem ini menu makanan yang dipesan oleh pelanggan akan diterima pada admin yang terdapat pada restoran, kemudian database pesanan dan menampilkan letak koordinat pemesan melalui *google map*, sehingga memudahkan petugas untuk mengetahui alamat pelanggan serta membawa pesanan ke pelanggan dengan aman, nyaman dan tepat sasaran.

2. METODE PENELITIAN

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]

2.1 Prosedur penelitian

a. Tahap perencanananaan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan mengenai pembuatan rancangan sistem aplikasi makanan berbasis *online* dengan layanan jasa pesan antar mempelajari bahasa pemrograman PHP, MySQL, dan hal lain yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini. [4]

b. Tahap analisa

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mencari kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh user (admin) dan memikirkan bagaimana sebuah membuat sistem aplikasi yang mudah digunakan tanpa harus menyulitkan *user*.

c. Tahap perancangan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah membuat perancangan basis data, perancangan antarmuka aplikasi, pembuatan diagram UML, dan struktur navigasi.

d. Tahap implementasi

Pada tahap ini menggunakan fasilitas *web browser*, serta bahasa *web* programing PHP dan *sublime text editor* untuk menulis kode program, sedangkan data disimpan dalam *database* menggunakan MySQL.

e. Tahap uji coba

Tahap ini merupakan tahap terakhir menguji aplikasi apakah berjalan dengan fungsinya atau tidak.

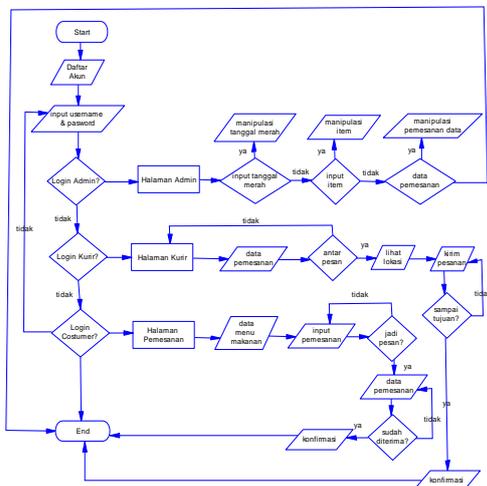
2.2 Gambar dan tabel

a. Flowchart

flowchart sistem dibawah adalah diawali dengan melakukan daftar akun sebagai admin, 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 pesanannya, kurir melakukan pesan antar pada lokasi pemesanannya, kurir mengirim pesan, jika sampai tujuan kurir konfirmasi pesanan sudah dikirim.

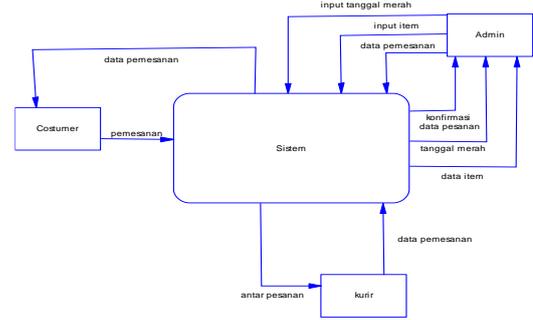
Masukkan password dan username costumer untuk login ke halaman pemesanan, masuk ke data menu makanan untuk melakukan input pemesanan, jika sudah memesan, item pesanan masuk ke data pemesanan jika sudah diterima oleh costumer maka costumer melakukan konfirmasi sudah diterima.



Gambar 1.1 Flowchart

b. Context Diagram

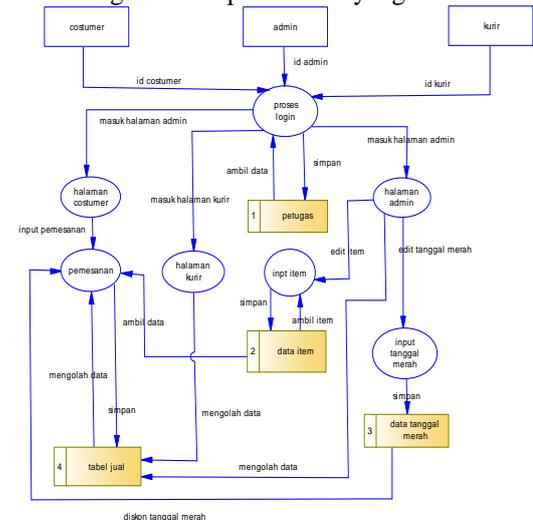
diketahui bahwa sistem aplikasi pesan antar makanan berbasis web di omah pawon mempunyai 3 entitas luar yaitu admin, kurir dan costumer. Dimana admin mempunyai hak akses dari mengolah data costumer dan kurir. Kurir hanya bisa menginputkan data pemesanan, sedangkan costumer hanya bisa menginputkan pemesanan.



Gambar 1.2 Context Diagram

c. Data Flow Diagram (DFD)

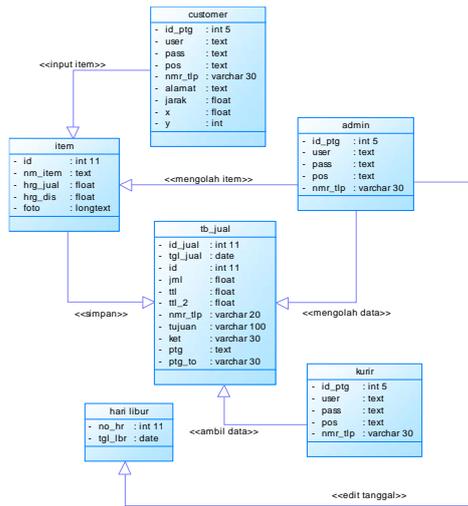
Menjelaskan bahwa sebelum masuk ke aplikasi user akan melalui proses login dengan 3 pilihan hak akses yaitu *costumer* dengan hak akses *costumer*, admin dengan hak akses admin dan kurir dengan hak akses kurir. Admin login ke dalam sistem untuk melakukan input item, input tanggal merah dan mengolah data 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 (ERD)

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.

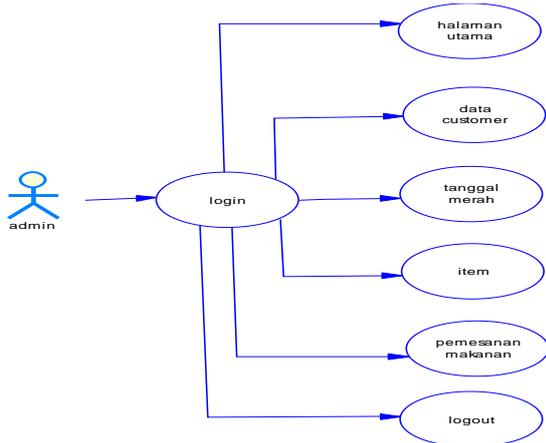


Gambar 1.4 Entity Relationship Diagram

2.3 Pembagian modul

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

a. Modul admin

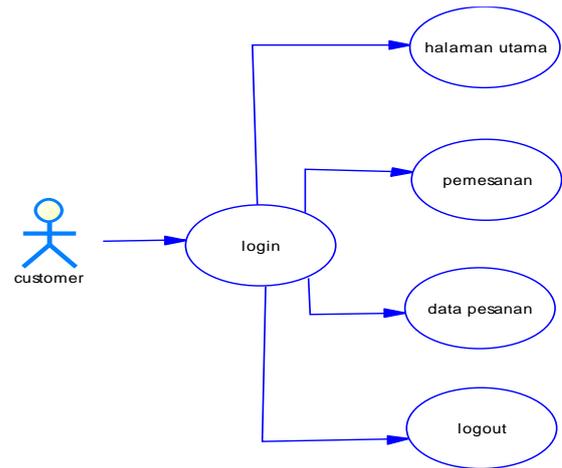


Gambar 1.5 Modul Admin

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

b. Modul *customer*

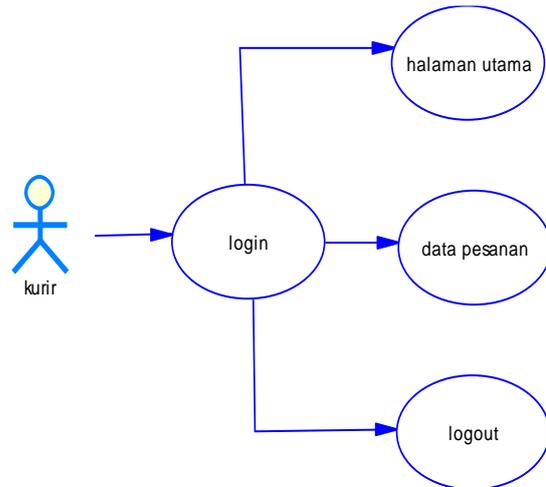


Gambar 1.6 Modul *customer*

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

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

c. Modul kurir



Gambar 1.7 Modul kurir

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

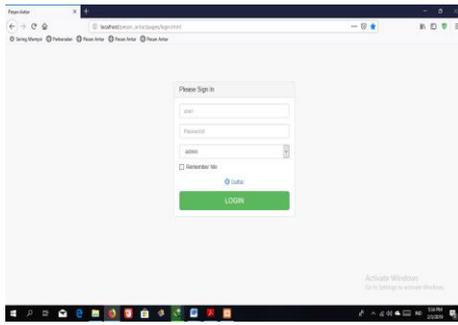
1. Halaman utama
2. Data pemesanan
3. Logout

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tampilan program

1. Halaman login

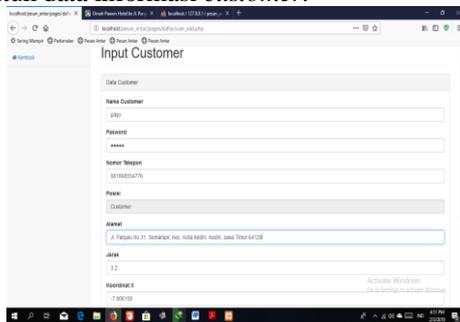
Halaman tersebut terdapat masukkan *user*, *password* dan daftar akun jika belum mempunyai akun.



Gambar 1.8 Halaman Login

2. Daftar akun

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



Gambar 1.9 Daftar Akun

3. Halaman pemesanan

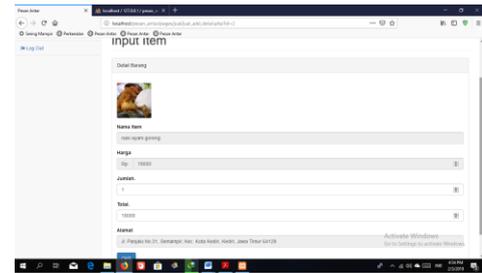
Halaman pemesanan, dimana *customer* memilih pesanan, melihat harga makanan dan melihat menu makanan. Tekan beli untuk memesan makanan.



Gambar 1.10 Halaman Pemesanan

4. Input item

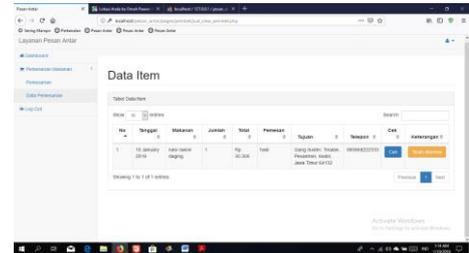
Disini *customer* dapat menambahkan jumlah pesanan satu atau dua jumlah yang akan dipesan setelah itu *customer* mengkonfirmasi tombol oke untuk konfirmasi pesanan.



Gambar 1.11 Input Item

5. Data pemesanan

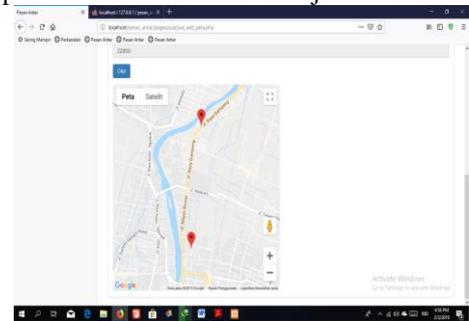
Ketika pesanan sudah sampai di tujuan lokasi *customer* berada dan pesanan sudah di terima oleh *customer* maka *customer* mengkonfirmasi pesanan bahwa pesanan telah diterima.



Gambar 1.12 Data Pemesanan

6. Lokasi *customer*

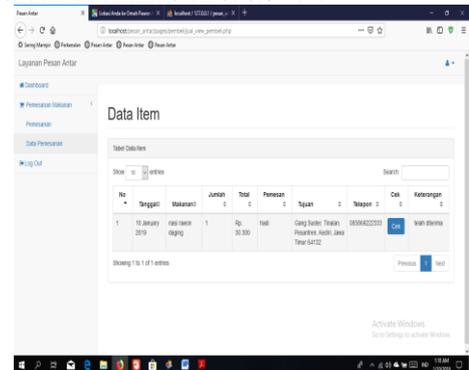
Lokasi *customer* dimana kurir akan mengirim pesanan *customer* ke lokasi tujuan tersebut



Gambar 1.13 Lokasi *Customer*

7. 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

b. Hasil kuisisioner user

Dari hasil sistem yang dibuat kemudian penulis melakukan evaluasi, dengan cara memberikan kuisisioner kepada 10 *user* dengan 4 pernyataan. Hal ini dilakukan agar penulis dapat melihat apakah aplikasi ini efisien dan efektif.

1. *Design system application food based online with service delivery order* ini efektif dalam membantu mengelola bisnis makanan

Tabel 1.1 Hasil Kuisisioner Pernyataan 1

Jawaban	Bobot jawaban	Jumlah Responden	Hasil	Preasetase
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 *design system application food based online with service delivery order* ini efektif dalam membantu mengelola bisnis makanan, dengan skor 5.

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

Tabel 1.2 Hasil Kuisisioner 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.

3. Tampilan aplikasi ini simpel, menarik dan juga tidak berlebihan.

Tabel 1.4 Hasil Kuisisioner 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.

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

Tabel 1.4 Hasil Kuisisioner 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.

4. SIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan hasil pengujian bahwa *design system application food based online with service delivery order* telah berhasil dibuat dan penggunaan aplikasi ini memudahkan konsumen dalam memesan makanan dari rumah.

5. SARAN

Dalam *design system application food based online with service delivery order* dikembangkan lagi menjadi aplikasi yang lebih baik.

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*.