# ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN PADA RUMAH MAKAN RISKY BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN PHP&MYSQL

**Febriyani Yulisiati**

**Abstrak**

Kegiatan pemesanan makanan pada suatu rumah makan saat ini sudah mengalami banyak kemajuan yang pesat khususnya dengan menggunakan teknologi komputer. Begitu juga teknologi informasi dalam hal pemesanan makanan secara sistem komputerisasi. Berawal dari semakin banyaknya keluhan pelanggan terhadap proses pemesanan dengan sistem manual, serta banyaknya jeda waktu yang terbuang untuk menunggu tibanya pemesanan. Keluhan yang datang dari pembeli membuat penulis ingin membuat website pemesanan makanan pada Rumah Makan Risky. Untuk perancangan website, penulis menggunakan metode WDLC ( Web Development Life Cycle), metode ini terdiri dari tahapan requirement analysis, conceptual design, mockup dan prototype, serta production dan launch. Program yang digunakan penulis dalam merancang website ini adalah Adobe Dreamweaver CS5, bahasa pemrograman PHP dengan Database MySQL. Tujuan penulis membuat website ini adalah untuk mengembangkan Rumah Makan Risky, supaya penjualan lebih meningkat, karena website Rumah makan risky sudah dapat diakses dengan menggunakan internet, pembeli hanya membayar lewat online dan pesanan dapat ditunggu ditempatnya tampa harus mendatangi rumah makan risky.

**Kata Kunci :** Rumah Makan, makanan, WDLC, pemesanan On-Line

.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kebutuhan akan berbagai macam urusan dalam segala aktivitas di berbagai bidang dalam skala kebutuhan yang sangat besar telah melibatkan komputer sebagai sarana untuk penyimpanan dan pemrosesan data, komputer telah mampu menciptakan mekanisme kerja yang semakin maju dan lebih efektif.

Kegiatan pemesanan makanan pada suatu rumah makan saat ini sudah mengalami banyak kemajuan yang pesat khususnya dengan menggunakan teknologi komputer. Begitu juga teknologi informasi dalam hal pemesanan makanan secara sistem komputerisasi, hal ini sangatlah mendukung dalam hal memberikan berbagai informasi maupun mempermudah proses pemesanan makanan serta meminimasi keluhan atau masalah-masalah dari pelanggan.

Berawal dari semakin banyaknya keluhan pelanggan terhadap proses pemesanan dengan sistem manual, serta banyaknya jeda waktu yang terbuang unuk menunggu tibanya pemesanan, maka dalam pembuatan rancangan

aplikasi ini penulis menggunakan software Php dan Mysql sebagai alat bantu dalam proses pembuatan aplikasi yang diharapkan dapat membantu jalannya proses pemesanan makanan dengan adanya sistem yang lebih akurat, cepat dan efisien. Dan penulis bermaksud ingin memberikan solusi terhadap sistem pemesanan makanan pada suatu rumah makan risky, sehingga dengan dilakukannya perbaikan pada sistem tersebut maka diharapkan akan meminimasi keluhan atau masalah-masalah dan memperbaiki sistem kinerja rumah makan serta meningkatkan laju produksinya. Oleh karena itu penulis berusaha untuk mengembangkan suatu **" Analisis dan Perancangan aplikasi pemesanan makanan pada suatu rumah makan berbasis web dengan menggunakan PHP & MYSQL ".**

Dengan adanya aplikasi ini maka semua data akan berada didalam database komputer, sehingga segala proses pemesan yang terjadi pada rumah makan dapat lebih sistematis.

**Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat di ambil perumusan masalahnya sebagai berikut :

a. Mengoptimalkan penggunaan komputer sebagai media dalam pemesanan makanan
b. Pengelolaan data informasi mengenai pemesanan makanan
c. Transaksi pembayaran secara online menggunakan sistem transfer

**Maksud dan Tujuan Maksud**

Maksud dari perancangan aplikasi ini adalah mengevaluasi sistem pemesanan makanan yang lebih baik guna menunjang kelancaran proses sistem pemesanan. Sehingga dapat meminimasi masalah-masalah dan meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja.

**Tujuan**

Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a. Membangun aplikasi program baru secara online dengan memanfaatkan komputer.
b. Mempermudah pengelolaan pemesanan makanan secara online.
c. Memberikan pilihan transaksi pembayaran yang memudahkan pelanggan.
d. Memenuhi salah satu syarat akademis bagi penulis dalam menyelesaikan program studi strata satu Sistem Informasi Fakultas Teknik,Universitas Persada Y.A.I.

**Pembatasan Masalah**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagaiberikut:

a. Sistem ini terbatas pada pengelolaan informasi mengenai pemesanan makanan yang ada pada rumah makan risky

b. Membahas mengenai laporan pemesanan dan transaksi pelanggan

**Metodologli**

Metodologi yang digunakan penulisis dalam perancangan aplikasi Rumah Makan Risky ini menggunakan sistem *Web Development Life Cycle (*WDLC), yang terdiri dari beberapa tahapan. Adapun tahap-tahap WDLC tersebut adalah sebagai berikut:

a. Requirement Analysis
   Pada tahap ini, penulisis akan menganalisis tujuan dari pada Web yang akan dibuat serta menganalisa masalah-masalah yang dihadapi pada sistem yang berjalan saat ini pada Rumah makan Risky.
b. Conceptual Design
   Pada tahap ini penulis akan membuat konsep desain sebelum dilakukan perancangan, atau yang sering disebut, desain kasar perancangan daripada Website
c. Mockup and prototype
   Tujuan dari tahapan ini adalah, membuat contoh dengan cepat dan mengevaluasi sebelum dibuat produk akhir. Dalam pengembangan sistem ini dibuat Visual Representation (mockup) dan interactive reresentation (prototype).
d. Production
   Pada tahapan ini dibuat produk akhir, teks final, isi grafik, dan program harus dibuat semuanya. Evaluasi yang umum mencakup kualitas, user testing, dan field testing.
e. Launch
   Pada akhirnya, produk siap diluncurkan, dan siap diakses umum. Selanjutnya, website dipelihara dan dievaluasi.

**PEMBAHASAN**

**Proses sistem yang berjalan**

Secara umum, sistem yang pemesanan makanan yang terjadi saat ini mulai dari tahap pemesanan hingga tahap pengiriman pesanan pada Rumah Makan risky memiliki beberapa tahapan, adapun tahapan- tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Pembeli datang ke Rumah makan risky
b. Pembeli diberikan menu makanan yang tersedia dengan bentuk gambar di kertas.
c. Pembeli memilih makanan dengan memilih sesuai dengan gambar yang ada di kertas.
d. setelah pembeli memilih makanan, petugas mencatat makanan yang dipilih pembeli dan segera mempersiapkan pesanan.

e. Setelah pesanan selesai dibuatkan, pembeli harus melakukan pembayaran.

**Proses sistem usulan pemesanan makanan**

Dalam meningkatkan proses penjualan Rumah makan risky, penulis ingin membuat sistem yang diharapkan lebih efisien dari sistem yang bejalan saat ini, yaitu sistem manual. Adapun sistem yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut, yaitu:

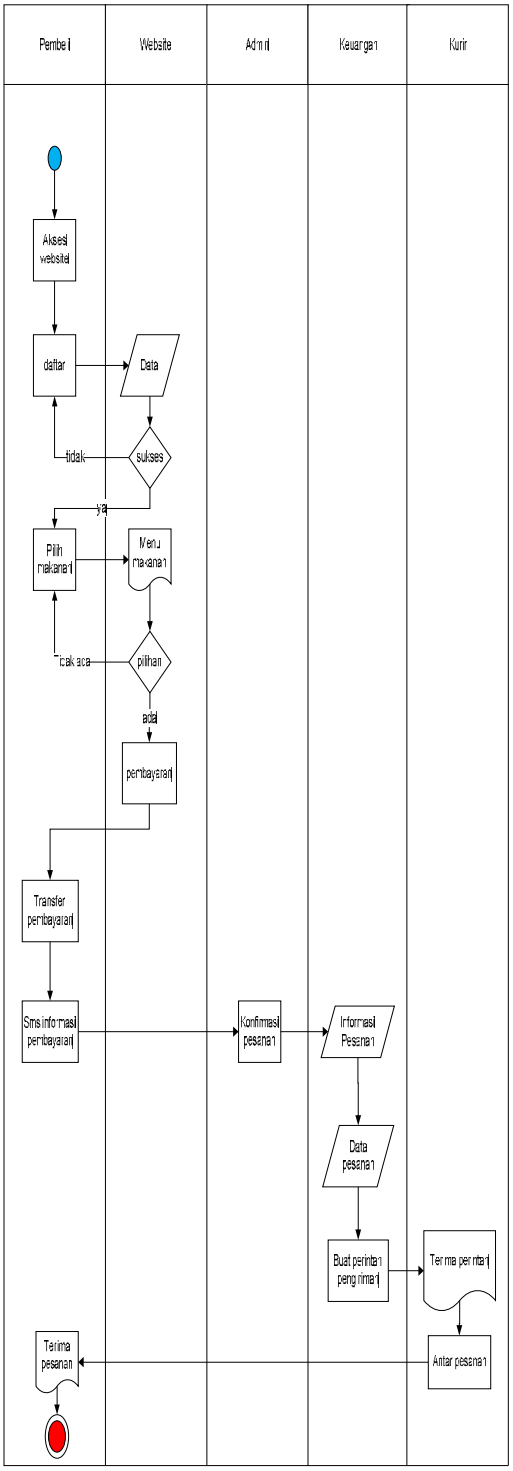
a. Pembeli mengakses website Rumah makan Risky melalui jaringan internet,
b. Setelah pembeli masuk ke website, pembeli harus membuat akun apabila ingin melakukan pemesanan makanan secara online,
c. Dalam membuat akun, pembeli harus memasukkan data pribadi dan user name serta password untuk log-in.
d. Setelah akun selesai dibuat, pembeli dapat memilih makanan yang di inginkan, karena website memuat gambar daripada setiap makanan yang disediakan dan harga dari setiap makanan.
e. Admin dari Rumah makan Risky akan mengecek pemesanan dan mengkonfirmasi setiap pesanan dari pembeli
f. Setelah admin melihat data pesanan, pesanan diproses dan segera dikirim ke lokasi pemesanan makanan.

**Desain Konseptual**

Setelah penulis menganalisis sistem yang lama, penulis ingin membuat sistem yang baru dengan tujuan untuk membuat lebih baik dan lebih efisien dari sistem yang sebelumnya, dan untuk kemajuan Rumah Makan Risky serta kemudahan untuk pengguna aplikasi (User). Penulis akan membuat sistem mulai dari Flowchart, Unifed model languange (UML) yang memuat perancangan use case diagram, activity diagram , sequence diagram, class diagram serta struktur tabel.

**Flowchart sistem**

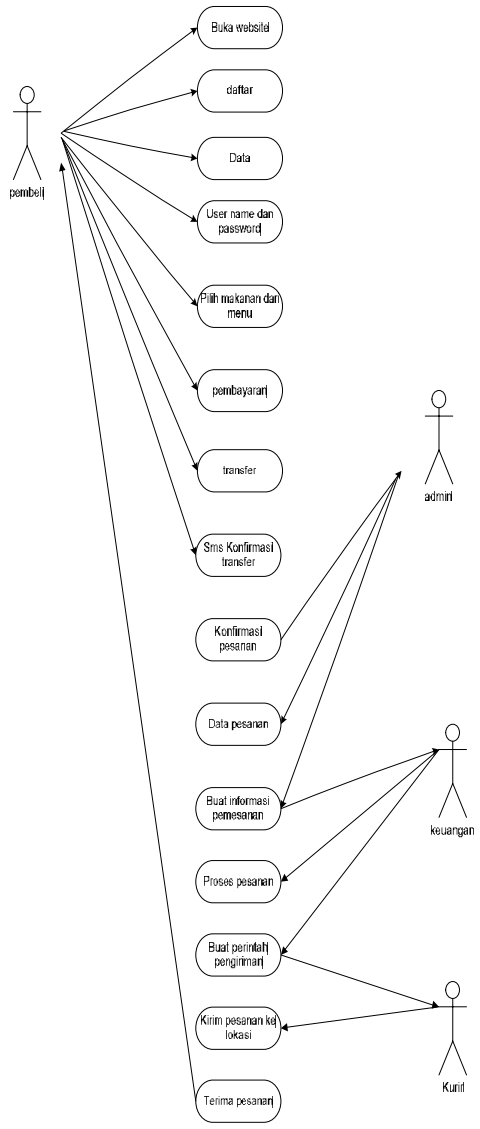
Flowchart sistem adalah perangkat diagram grafik yang menyimpan dan mengkomunikasikan aliran data media dan prosedur proses informasi yang diperlukan dalam sistem informasi. Hal ini dilakukan dengan menggunakan berbagai simbol yang dihubungkan dengan panah-panah untuk menunjukkan kelanjutan aktivitas proses sistem informasi. Berikut merupakan perancangan flowchart sistem yang di usulkan untuk merancang sistem yang baru.



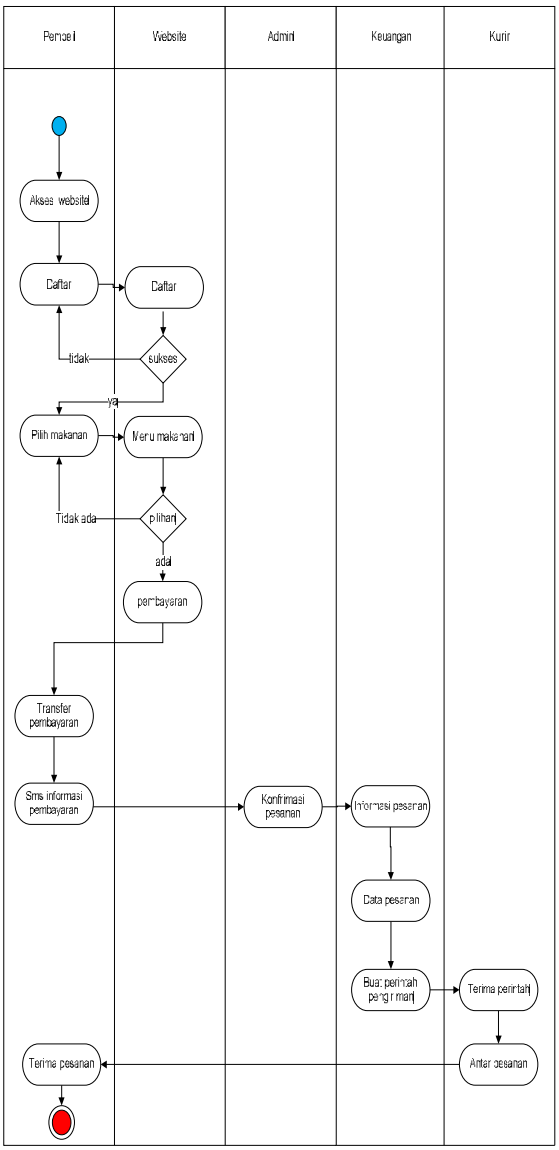
flowchart sistem usulan

## *Use case Diagram*

*Use case diagram* merupakan sebuah tehnik yang digunakan dalam pengembangan sebuah *software* atau sistem informasi untuk menangkap kebutuhan fungsional dari sistem yang bersangkutan. Use case menjelaskan interaksi yang terjasi antara aktor –inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada.




Use case diagram



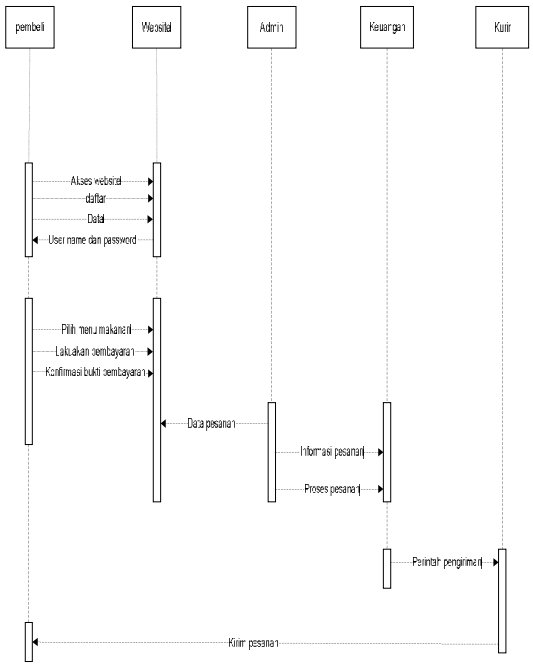

Activity diagram

## Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berahir.

## *Sequence diagram*

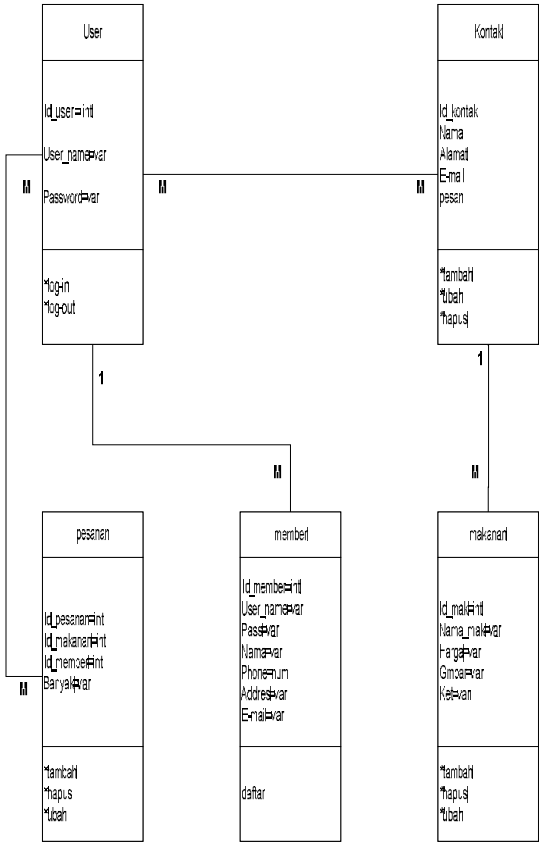
*Sequence diagram* (diagram urutan) adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek didalam sistem yang disusun pada sebuah urutan.




Sequence diagram

***Class diagram***

*Class diagram* adalah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (*atribut/property*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan *struktur dan deskripsi class, package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.




Class Diagram

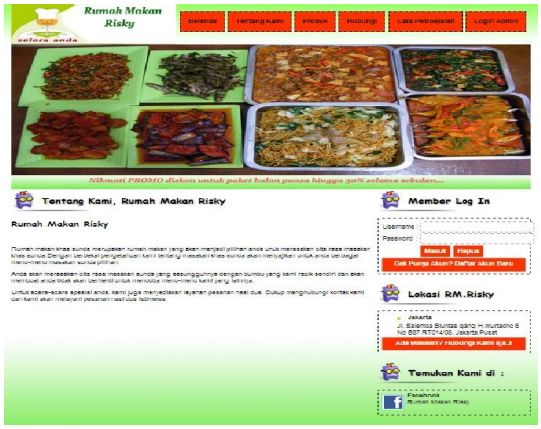
**Pengoperasian Program**

Untuk mengakses website penjualan, user (pengguna) aplikasi harus memahami menu-menu yang ada serta memahami fungsi dari setiap menu yang ada pada aplikasi. Berikut merupakan tampilan dari setiap program.

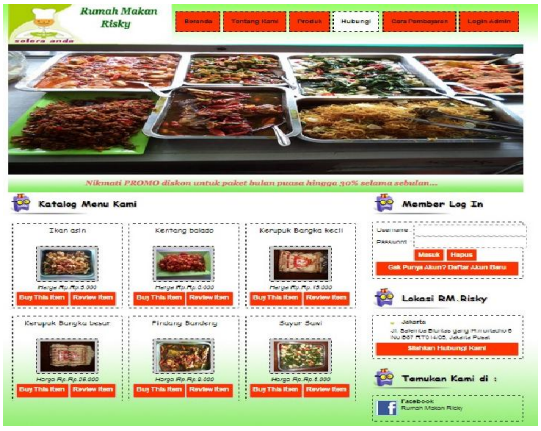
Menu Home

Menu Produk Kami

Menu Tentang Kami




Menu Hubungi Kami

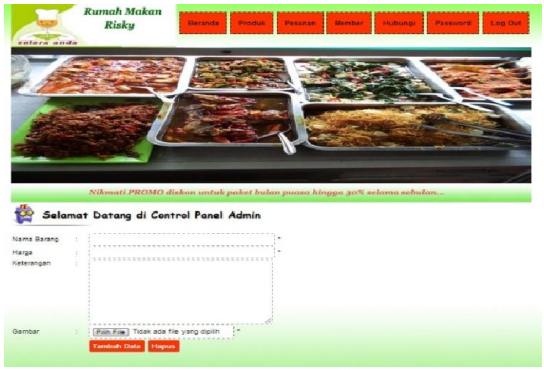



Menu Cara Pembayaran

Menu Log in Admin

Menu Control Panel Admin

Menu Produk




Menu Pesanan Member

Menu Member

**Kesimpulan**

Setelah dilakukan penelitian, pengamatan, perancangan, serta implementasi yang diterapkan website penjualan makanan pada Rumah makan Risky, maka dapat diambil beberapa kesimpulan menurut penulis. Berikut merupakan kesimpulannya:

a. Website ini dapat mempercepat pelayanan terhadap konsumen khususnya pada saat melakukan transaksi penjualan karena website ini dilengkapi dengan pemilihan makanan

berupa gambar dan memuat harga dari setiap makanan.

b. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah proses transaksi penjualan, karena pembeli hanya memilih makanan yang di inginkan darimana saja dan hanya menunggu makanan dilokasi alamatnya.

c. Pada website penjualan Rumah makan risky ini memiliki tampilan yang sederhana dan bahasa yang mudah dimengerti sehingga aplikasi ini sudah user friendly.

**Saran**

Website penjualan pada rumah makan risky ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu penulis ingin memberikan saran yang diharapakan dapat meningkatkan penjualan makanan dan diharapakan dapat menjadi website penjualan makanan yang paling banyak di akses para pembeli nantinya. Berikut merupakan saran menurut penulis, yaitu:

a. Website aplikasi penjualan makanan ini diharapkan selalu di evaluasi untuk meningkatkan taraf perkembangan sesuai jaman yang berjalan.
b. Untuk mengontrol dan memelihara sistem diperlukan tenaga atau user aplikasi yang baik, untuk dapat memelihara dan mengembangkan website penjualan Rumah makan Risky.

**DAFTAR PUSAKA**


Jogiyanto, H, M (2005). **Analisis dan Desain**. Yogyakarta: Andi 2005.

Munawar (2005). **Permodelan visual dengan UML**. Jakarta: Graha Ilmu.

Sutarbi, Tata (2012). **Konsep Sistem Informasi**. Jakarta: Andi.

Sutopo, Ariesto Hadi (2004). **Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan**. Jakarta, Graha Ilmu.