

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENGIRIMAN
MAKANAN CEPAT SAJI BERBASIS WEBISTE PADA GIAN PIZZA DENGAN
METODE GIS**

Aprian¹, Syam Gunawan², Camelia Chandra³, Soleman⁴

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Indonesia^{1,2,3}

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Borobudur⁴

aprian752@gmail.com, ratihkosaman@gmail.com, syam_gunawan@gmail.com

ABSTRACT

Companies belonging to small, medium and large industries are increasingly developing in the culinary field. For example, companies engaged in fast food services at every place to eat or order have used a lot of internet media in online delivery, including well-known pizza brands that have relied on online media. But not all fast food outlets provide food delivery, one of which is Gian Pizza. In ordering, you have to come directly to the Gian Pizza stand, in order to rely on the telephone, and the order recording process, the order address is still recorded using stationery. This problem was tried to solve by developing a website-based fast food ordering and delivery information system design for Gian Pizza using the GIS method. The process in system development uses the object-oriented waterfall SDLC (System Development Live Cycle) methodology. In implementing and creating a web-based system with structured programming, the technique uses a programming language using PHP and MySQL database. Where this system will help consumers in ordering food, view the food menu and help Gian Pizza process orders and deliveries and also make it easier to create transaction reports.

Keywords: Information Systems, Delivery Order, Website, SDLC.

ABSTRAK

Perusahaan yang tergolong industri kecil, menengah dan besar semakin berkembang di bidang kuliner. Sebagai contoh, perusahaan yang bergerak di bidang layanan makanan cepat saji di setiap tempat makan atau memesan telah menggunakan banyak media internet dalam pengiriman online, termasuk merek pizza terkenal yang mengandalkan media online. Namun tidak semua gerai fast food menyediakan layanan pesan antar makanan, salah satunya adalah Gian Pizza. Dalam pemesanan harus datang langsung ke stand Gian Pizza, agar bisa mengandalkan telepon, dan proses pencatatan pemesanan, alamat pemesanan masih tercatat menggunakan alat tulis. Permasalahan tersebut dicoba untuk dipecahkan dengan mengembangkan sebuah perancangan sistem informasi pemesanan dan pengiriman makanan cepat saji berbasis website untuk Gian Pizza dengan menggunakan metode GIS. Proses dalam pengembangan sistem menggunakan metodologi waterfall SDLC (System Development Live Cycle) berorientasi objek. Dalam mengimplementasikan dan membuat sistem berbasis web dengan pemrograman terstruktur, tekniknya menggunakan bahasa pemrograman menggunakan PHP dan database MySQL. Dimana sistem ini akan membantu konsumen dalam melakukan pemesanan makanan, melihat menu makanan dan membantu Gian Pizza dalam proses pemesanan dan pengiriman serta mempermudah dalam pembuatan laporan transaksi.

Kata kunci: Sistem Informasi, Delivery Order, Website, SDLC.

I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat cepat seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah. Salah satunya perusahaan-perusahaan yang termasuk dalam industri kecil, menengah, maupun besar dalam bidang kuliner. Seperti perusahaan makanan cepat saji pada setiap tempat makan atau pesanan sudah banyak menggunakan media *internet* dalam pesan-antar *online*, diantaranya pizza *brand* ternama sudah menggunakan media *online*. Tetapi tidak semua makanan cepat saji menyediakan pesan antar makanan, salah satunya adalah Gian Pizza.

Gian Pizza merupakan sebuah tempat makan yang bergerak di bidang kuliner makanan cepat saji yang menjual makanan pizza dan pasta, bertempat di daerah Jakarta, di cabang Mangga Besar. Layanan pemesanan makanan cepat saji pada setiap tempat makan atau pesanan pizza sudah banyak menggunakan media internet dengan sistem *delivery order*, diantaranya pizza *brand* ternama seperti pizza hut dan domino sudah mengandalkan penjualan media internet. Sedangkan untuk Gian Pizza hanya mengandalkan penjualan *offline* stand di tempat makan, sehingga kurang banyak yang tahu tentang produk makanan yang dijual oleh Gian Pizza. Untuk pemesanan masih mengandalkan media telepon dalam memesan makanan konsumen tidak dapat melihat detail menu seperti gambar pizza, harga pizza dan deskripsi *topping* pizza.

kesulitan yang lain adalah pada saat pencatatan pesanan dan pencatatan alamat pesanan masih mengandalkan alat tulis kertas dan pulpen, sehingga dokumen mudah hilang serta mempersulit bagian staf pengiriman. Selain itu dalam laporan transaksi yang di buat saat ini terbilang kurang efisien, dalam laporan transaksi harian di salin kembali dan di simpan dalam format Excel, sehingga memakan waktu yang banyak dalam laporan transaksi. Maka berdasarkan permasalahan yang penulis paparkan yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis membuat “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Pengiriman Makanan Cepat Saji Berbasis Website Pada Gian Pizza Dengan Metode GIS”.

Berdasarkan Identifikasi dan Rumusan Masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian yang di dapat sebagai berikut:

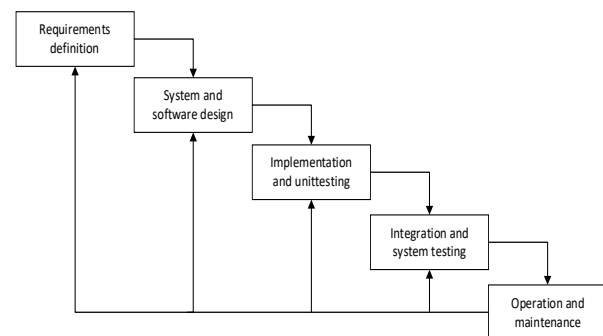
- Data tersimpan dengan baik dan detail alamat pengiriman lebih lengkap dengan tampilan GIS.
- Memudahkan dalam memesan dan melihat tampilan menu makanan berupa gambar, harga dan deskripsi *topping*.
- Meningkatkan jangkauan penjualan di Gian Pizza dengan *website* (media *internet*), sehingga dapat dilihat oleh banyak konsumen.
- Mempermudah dan mempersingkat waktu dalam menyimpan data laporan penjualan sehingga dapat lebih efisien.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penulisan ini di antaranya:

Metodologi Pengembangan Sistem

Pada tahap metodologi pengembangan sistem penulis menggunakan metode SDLC (Sistem Development Life Cycle), dengan model Waterfall. Ada pun tahapan-tahapan dalam metode Waterfall adalah sebagai berikut (lihat Gambar 1.):



Gambar 1. Model Waterfall [1]

Metode Pengumpulan Data

Observasi atau Penelitian lapangan, yaitu dilakukan peninjauan dan penelitian langsung di lapangan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dibutuhkan, pengamatan ini dilakukan di Gian Pizza. dilakukan di bagian Staf *Cashier* dalam proses pemesanan dan Staf *Delivery*. Dalam proses pengiriman yang sedang dilakukan dalam proses pemesanan, dari hasil pengamatan ini dalam proses pemesanan yang mengandalkan media telepon dan pencatatan pesanan dengan

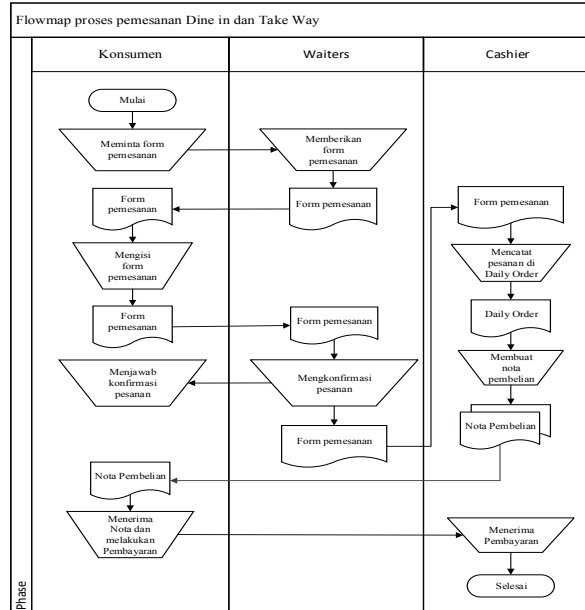
kertas sehingga dokumen mudah hilang dan tidak lengkapnya alamat pengiriman yang dituju, semua masih menggunakan sistem manual.

Wawancara, yaitu Pada tahap ini kami aka melakukan wawancara secara langsung denga Bapak Tenk Kelvin dan Ibu Pini selaku pemili usaha Gian Pizza, di Cabang Mangga Besar Jakart Barat sebagai bahan referensi dari penelitian yang dilakukan saat ini. Dalam wawancara ini penulis juga meminta pendapat responden, yang berguna untuk mendapatkan data-data maupun informasi dan melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat. Hasil dari wawancara ini, berguna untuk mendukung bahasan penelitian ini dalam hal melakukan perancangan dan membangun sistem, yang dapat menghasilkan rancangan sistem untuk membantu Gian Pizza.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN
Proses pemesanan Dine in atau Take-Way

Berikut adalah prosedur penilaian pada sistem yang berjalan (lihat Gambar 2.):

1. Konsumen meminta form pemesanan
2. Waiters memberikan form pemesanan kepada konsumen
3. Konsumen menerima form pemesanan
4. Konsumen mengisi form pemesanan
5. Form pemesanan terisi dan di berikan ke waiters
6. Waiters menerima form pemesanan yang sudah terisi
7. Waiters mengkonfirmasi pesanan dan menanyakan ingin dine in atau take way
8. Konsumen mengkonfirmasi pesan dine in
9. Form pemesanan di berikan ke pada cashier
10. Cashier menerima form pemesanan
11. Cashier mencatat pesanan yang ada di form pemesanan ke dokumen daily order
12. Cashier membuat nota pembelian
13. Nota pembelian yang sudah di buat diberikan kepada konsumen
14. Konsumen menerima nota pembelian yang berisi detail pesanan dan total harga pesanan
15. Konsumen melakukan pembayaran
16. Cashier menerima pembayaran yang diberikan oleh konsumen



Gambar 2. Flowmap proses pemesanan Dine in atau Take Way

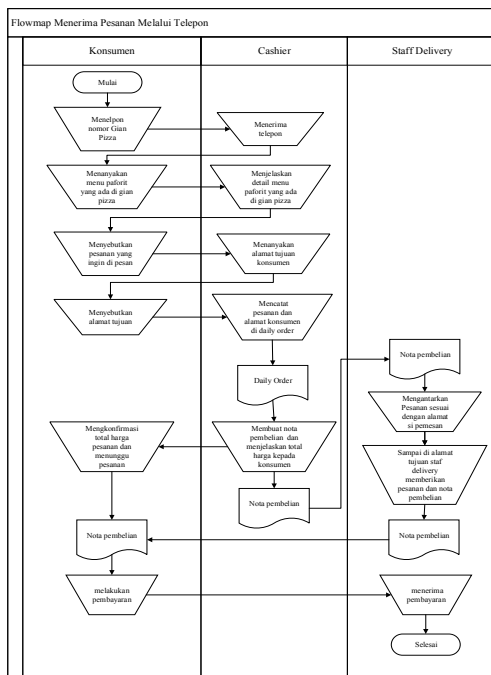
Flowmap Proses Pemesanan Melalui Telepon

Berikut adalah prosedur yang digunakan dalam pembuatan Laporan Hasil Pencapaian Kompetensi Peserta Didik (lihat Gambar 3.):

1. Konsumen menelpon Gian Pizza
2. Cashier mengangkat telepon dari konsumen
3. Konsumen menanyakan menu favorit yang ada di Gian pizza
4. Cashier menjelaskan detail menu makanan yang ada di Gian pizza
5. Konsumen menyebutkan pesanan yang ingin di pesan setelah cashier menjelaskan detail menu pesanan
6. Cashier menanyakan alamat pengiriman kepada konsumen
7. Konsumen menyebutkan alamat tujuan pemesanan
8. Cashier mencatat pesanan dan alamat pesanan ke dalam daily order
9. Cashier membuat nota pembelian dan menyebutkan total harga pesanan yang telah di pesan kepada konsumen
10. Konsumen mengkonfirmasi detail pesanan dan total harga pesanan lalu konsumen menunggu pesanan
11. Pesanan dan nota pembelian di berikan kepada staf delivery
12. Staf delivery menerima pesanan dan nota pembelian

13. Staf delivery mengantarkan pesanan sesuai alamat tujuan pemesanan
14. Sampai di alamat tujuan staf delivery memberikan pesanan dan nota pembelian kepada konsumen
15. Konsumen menerima pesanan dan nota pembelian
16. Konsumen melakukan pembayaran kepada staf delivery
17. Staf delivery menerima pembayaran yang dilakukan konsumen

6. Manager membuat salinan data laporan penjualan dan daily order ke dalam Excel

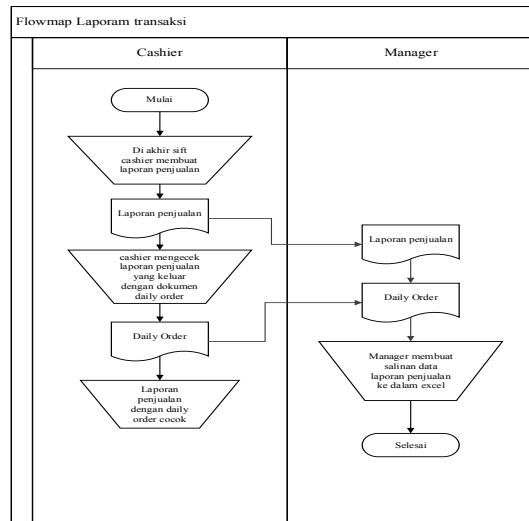


Gambar 3. Flowmap Proses Pemesanan Melalui Telepon

Flowmap Laporan Penjualan

Adapun prosedur yang dipergunakan dalam proses Bimbingan konseling yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (lihat Gambar 4.):

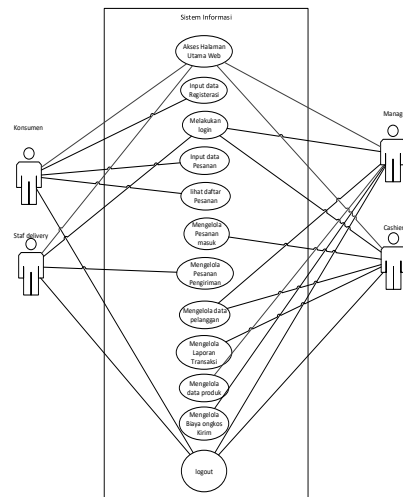
1. Di akhir shift cashier membuat laporan penjualan
2. Cashier mengecek dan mencocokkan laporan penjualan dengan dokumen daily order di akhir shift
3. Cashier mengkonfirmasi laporan transaksi dan daily order bahwa laporan penjualan sudah sesuai
4. Cashier memberikan laporan penjualan dan daily order kepada manager
5. Manager menerima laporan penjualan dan daily order kepada manager



Gambar 4. Flowmap Laporan Penjualan

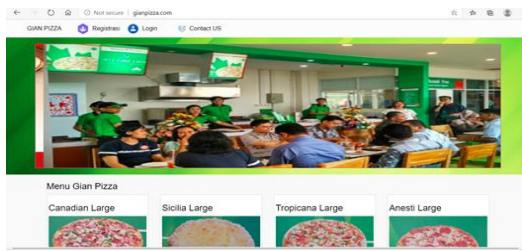
Use Case Diagram

Diagram penggunaan (*Use-case diagram*), sesuai dengan namanya, diagram ini dapat digunakan untuk menggambarkan penggunaan dari sistem atau produk [2]. *Use Case Diagram* Sistem Informasi Pemesanan dan pengiriman makanan cepat saji berbasis website pada Gian Pizza dengan metode GIS dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Use Case Diagram Usulan

Tampilan Layar



Gambar 7. Layar Beranda Gian Pizza

Gambar 7 merupakan layar utama halaman beranda saat pertama masuk ke website Gian Pizza.



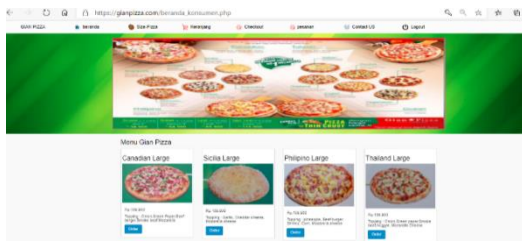
Gambar 8. Layar Registrasi

Gambar 8 merupakan layar halaman login dimana pengguna mengisi form registrasi untuk membuat akun login



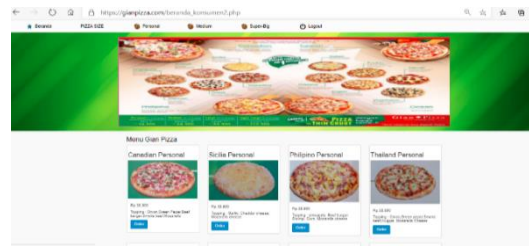
Gambar 9. Layar Login

Gambar 9 merupakan tampilan layar halaman login untuk masuk ke halaman beranda setelah melakukan registrasi.



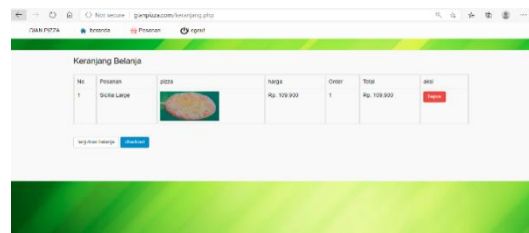
Gambar 10. Layar Beranda Konsumen

Gambar 10 merupakan tampilan layar halaman beranda setelah melakukan login oleh konsumen.



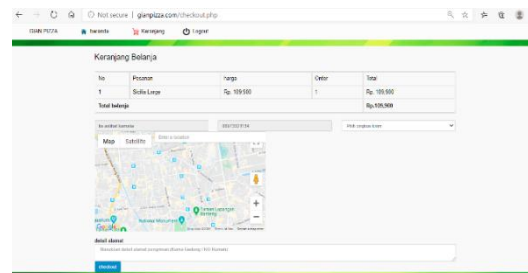
Gambar 11. Layar Size-Pizza

Gambar 11 merupakan tampilan layar untuk memilih ukuran pizza yang ingin di pesan.



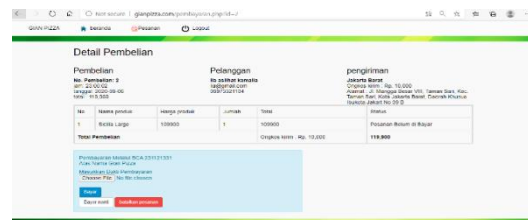
Gambar 12. Layar Keranjang

Gambar 12 merupakan tampilan layar untuk melakukan tambah pesanan di halaman keranjang, menghapusnya dan melanjutkan pesanan.



Gambar 13. Layar Checkout

Gambar 13 merupakan tampilan layar untuk melakukan checkout.



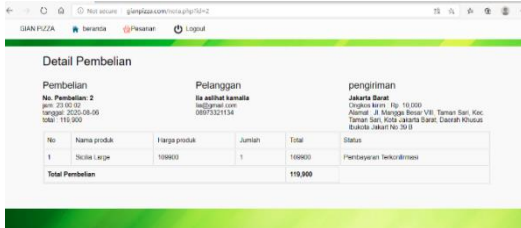
Gambar 14. Layar Pembayaran

Gambar 14 merupakan tampilan layar untuk melakukan konfirmasi pembayaran



Gambar 15. Layar Status Pesanan

Gambar 15 merupakan tampilan layar untuk menampilkan data status pesanan.



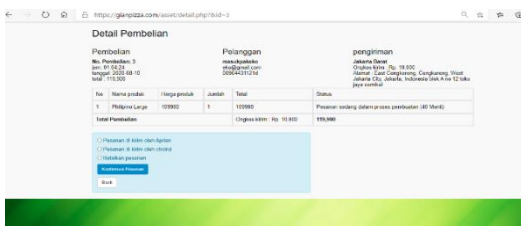
Gambar 16. Layar Nota

Gambar 16 merupakan tampilan layar untuk menampilkan bukti pesanan.



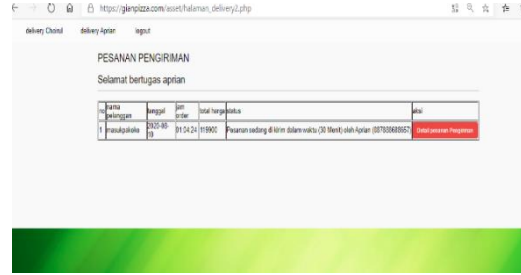
Gambar 17. Layar Pembelian

Gambar 17 merupakan tampilan layar untuk menampilkan data pesanan masuk.



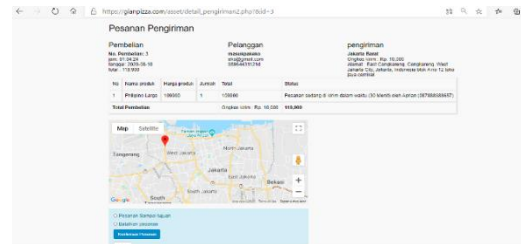
Gambar 18. Layar Detail Pesanan

Gambar 18 merupakan tampilan layar untuk menampilkan data detail pesanan masuk.



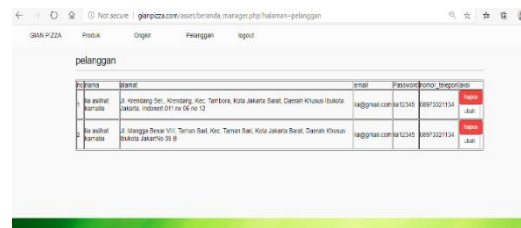
Gambar 19. Layar Halaman Pengiriman

Gambar 19 merupakan tampilan layar untuk menampilkan data pesanan pengiriman oleh staf delivery.



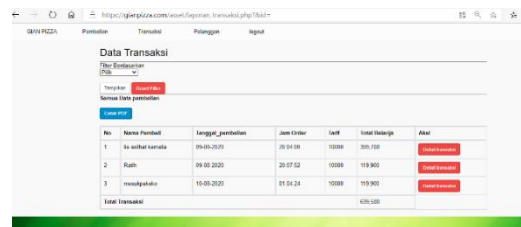
Gambar 20. Layar Detail Pesanan Pengiriman

Gambar 20 merupakan tampilan layar untuk menampilkan detail data pesanan pengiriman oleh staf delivery.



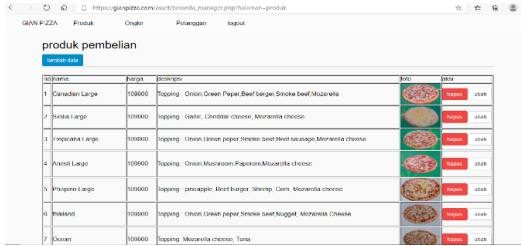
Gambar 21. Layar Data Pelanggan

Gambar 21 merupakan tampilan layar untuk menampilkan data pelanggan



Gambar 23. Layar Laporan Transaksi

Gambar 23 merupakan tampilan layar untuk mengelola data laporan transaksi.



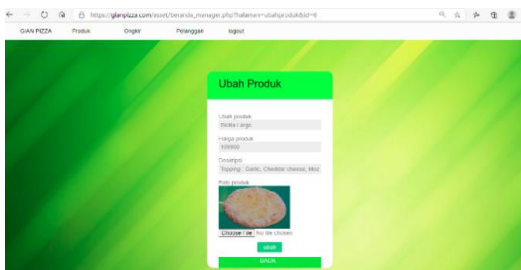
Gambar 25. Layar Produk

Gambar 25 merupakan tampilan layar untuk mengelola produk.



Gambar 26. Layar Tambah Produk

Gambar 26 merupakan tampilan layar untuk menambah produk.



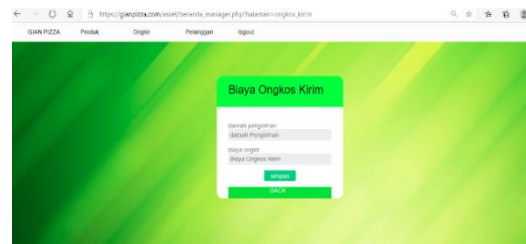
Gambar 27. Layar Ubah Produk

Gambar 27 merupakan tampilan layar untuk mengubah data produk.



Gambar 28. Layar Daftar Ongkir

Gambar 28 merupakan tampilan layar untuk mengelola data ongkos kirim.



Gambar 29. Layar Tambah Ongkos Kirim

Gambar 29 merupakan tampilan layar untuk menambah data ongkos kirim.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan dan pembangunan sistem informasi ini antara lain adalah:

1. Sistem memudahkan dalam pencatatan pesanan oleh Cashier dan pencatatan alamat pesanan oleh staf delivery order
2. Sistem memudahkan pemesanan makanan dan melihat menu makanan yang di pesan oleh konsumen
3. Sistem mempermudah dalam penjualan pada Gian Pizza
4. Sistem mempermudah dalam membuat laporan transaksi penjualan pada Gian Pizza

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S. Nugroho, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Trans Tekno, 2019.
- [2] E. Sutanto, Pemrograman Android Dengan Menggunakan Eclipse & StarUML, Surabaya: Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga(AUP), 2020.