

SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA KEDAI KOPI BERBASIS WEBSITE

Ari Rosemalatriasari^a, Indri Sabilah Pitriyani^b

^{a,b} Universitas Gunadarma

^a arirosemala@gmail.com, ^b indrisabilah5@gmail.com

ABSTRACT

Enjoying coffee in different variants is an option in terms of drinks that can be enjoyed in almost all circles. The proliferation of coffee shops in various areas makes the coffee shop business improve services for customer satisfaction. Sales transactions at Kopi – In are all still done manually, that is, customers come to the shop to order the menu they want. The increasing turnover and number of customers must be balanced with effective computer-based management, so a web-based sales information system is created that makes the process of ordering and purchasing food and beverage products online. The purpose of creating a website selling food and beverage products is to market and promote the products sold at the shop online and are expected to provide information to the public who want to buy the latest food and beverage products. In its implementation, we need a method that will run the sales information system process, namely the System Development Life Cycle (SDLC) method. Making this website using the PHP programming language, and MySQL as the database server. Based on the test results using black box that the application can run smoothly and has a user-friendly interface for customers

Keywords: Website, Coffee, Coffee Shop, Information, Order

ABSTRAK

Menikmati kopi dalam varian menu yang berbeda menjadi suatu pilihan dalam hal minuman yang bisa dinikmati di hampir segala kalangan. Menjamurnya kedai kopi di berbagai daerah membuat bisnis kedai kopi meningkatkan pelayanan untuk kepuasan pelanggan. Transaksi penjualan di Kopi – In semuanya masih dilakukan secara manual yaitu pelanggan datang ke kedai tersebut untuk memesan menu yang di inginkan. Meningkatnya omset dan jumlah pelanggan harus diimbangi dengan pengelolaan yang efektif berbasis komputer, maka dibuatlah sistem informasi penjualan berbasis web yang membuat proses pemesanan dan pembelian produk makanan dan minuman secara online. Tujuan membuat website penjualan produk - produk makanan dan minuman ini adalah untuk memasarkan sekaligus mempromosikan produk - produk yang di jual di kedai tersebut secara online dan diharapkan agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin membeli produk - produk makanan dan minuman terbaru. Dalam implementasinya maka diperlukan sebuah metode yang akan menjalankan proses sistem informasi perjualan tersebut, yaitu metode System Development Life Cycle (SDLC). Pembuatan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, serta MySQL sebagai database server. Berdasarkan hasil uji coba menggunakan black box bahwa aplikasi dapat berjalan dengan lancar dan memiliki tampilan yang mudah digunakan untuk pelanggan.

Kata kunci: Website, Kopi, Kedai Kopi, Informasi, Pemesanan

1. Pendahuluan

Kopi, saat ini menjadi suatu pilihan dalam hal minuman yang bisa dinikmati di hampir segala kalangan, situasi kondisi, dan tempat. Di Indonesia, ada banyak sekali jenis kopi yang beranekaragam dengan berbagai varian citarasa pahit yang khas mewakili daerah asal kopi tersebut. Berkembangnya teknologi membuat dunia bisnis turut berkembang[1]. Bisnis kedai kopi telah mengalami kemajuan yang pesat. Menjamurnya kedai kopi di berbagai daerah membuat bisnis kedai kopi meningkatkan pelayanan untuk kepuasan pelanggan. Strategi yang dapat digunakan dalam menghadapi persaingan yaitu dengan memberikan pelayanan yang terbaik. Kualitas pelayanan, produk, rasa dan varian, serta kemasan merupakan faktor-faktor yang digunakan dalam preferensi untuk mengkonsumsi kopi.

Kopi-In merupakan salah satu usaha kedai kopi di Depok yang berlokasi di jalan Vila Santika Rt 03/04, Mampang, Pancoran Mas, Kota Depok. Permasalahan pada kedai Kopi-In yaitu ingin memperkuat jaringan usahanya tidak hanya di dunia nyata, tapi juga di dunia maya dan menjangkau semua kalangan. Transaksi penjualan di Kopi-In semuanya masih dilakukan secara manual yaitu pelanggan datang ke kedai tersebut untuk memesan menu yang di inginkan. Kemudian pihak Kopi-In membuat nota pembelian pelanggan. Adanya permasalahan tersebut harus memanfaatkan media informasi berupa website dan merubah sekaligus mengembangkan usaha Kopi-In dengan sistem informasi pemesanan secara online.

Atas dasar permasalahan dan penjelasan diatas, maka penulis ingin membuat aplikasi Sistem Informasi Pemesanan pada Kedai Kopi Berbasis Website yang dapat menjembatani dan mengatasi permasalahan tersebut, karena dapat melayani dalam jumlah banyak, dapat

meningkatkan daya saing penjualan dan merubah semua kegiatan marketing.

Tujuan membuat website penjualan produk-produk makanan dan minuman ini adalah untuk memasarkan sekaligus mempromosikan produk-produk yang di jual di kedai tersebut secara online dan diharapkan agar dapat memberikan informasi kepada masyarakat yang ingin membeli produk-produk makanan dan minuman terbaru. Menggunakan framework Bootstrap, PHP dan MySQL.

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web (Gregorius, 2000:30). Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh Dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (Musalini, 2004).

2. Kerangka Teori

Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah framework untuk CSS dan berupa produk open source yang dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton. Pada awalnya Bootstrap ini dibuat untuk membuat standarisasi front end untuk semua programmer di perusahaannya. Bisa dikatakan, bootstrap adalah template desain web dengan fitur framework HTML, CSS, Javascript populer untuk membangun situs web

yang responsif. Bootstrap diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai tingkat pengguna, mulai dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman. Cukup bermula dengan pengetahuan dasar mengenai HTML dan CSS (Edwar, 2017).

Hypertext Preprocessor (PHP)

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang powerful dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, Joomla, dll (Awaludin, 2019). PHP (Hypertext Preprocessor) tergolong sebagai perangkat lunak open source yang diatur dalam aturan general purpose licences (GPL). Pemrograman PHP sangat cocok untuk dikembangkan dalam lingkungan web, karena PHP bisa dilekatkan pada script HTML.

Database MySQL

Database MySQL yaitu sistem manajemen basis data SQL yang sangat terkenal dan bersifat open source. MySQL dibangun, didistribusikan, dan didukung oleh MySQL AB. MySQL AB yaitu perusahaan komersial yang dibiayai oleh pengembang MySQL. Software MySQL mempunyai dua macam lisensi. Lisensi pertama bersifat open source dengan menggunakan General Public License (GNU) dan lisensi kedua berupa lisensi komersial standar (Standard Commercial License) yang dapat dibeli dari MySQL AB. SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk berkomunikasi dengan basis data relasional, dan juga merupakan bahasa yang digunakan oleh banyak aplikasi atau tool untuk berinteraksi dengan server basis data. SQL adalah bahasa yang fungsional yang tidak mengenal iterasi dan

tidak bersifat prosedural. Kategori dasar dari perintah-perintah yang digunakan dalam SQL untuk melakukan berbagai macam fungsi ada lima yaitu: Data Definition Language, Data Manipulation Language, Data Query Language, Data Administration Commands, Transactional Control Commands

Unified Modelling Language (UML)

UML (Unified Modelling Language) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem (Awaludin & Machrus, 2016). Dalam menggunakan UML dapat membuat model untuk beberapa jenis aplikasi, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi dan jaringan apapun (Brury Arismanto, 2019). Salah satu alat bantu sistem yang digunakan yaitu menggunakan bahasa pemodelan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari banyak jenis diagram sesuai kebutuhan perancangan sistem. Penulis memilih diagram yang pada umumnya digunakan dalam Behavioral Diagram yaitu diantaranya Use Case Diagram dan Activity Diagram, sedangkan dalam Interaction Diagram yaitu Sequence Diagram dan dalam Structural Diagram yaitu Class Diagram.

Black Box Testing

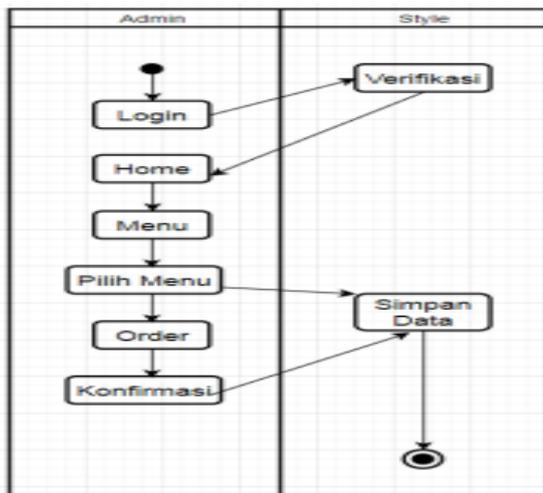
Software testing merupakan sebuah metode untuk mengetahui apakah software yang dibuat, berfungsi dengan baik dan benar. Software testing sendiri dilakukan berdasarkan SDLC (Software Development Life Cycle), dengan kata lain melakukan eksekusi program dan selama proses yang dilakukan, memungkinkan untuk menemukan kesalahan atau error

3. Metode Penelitian

Pada tahap ini website yang akan dibangun memiliki fitur:

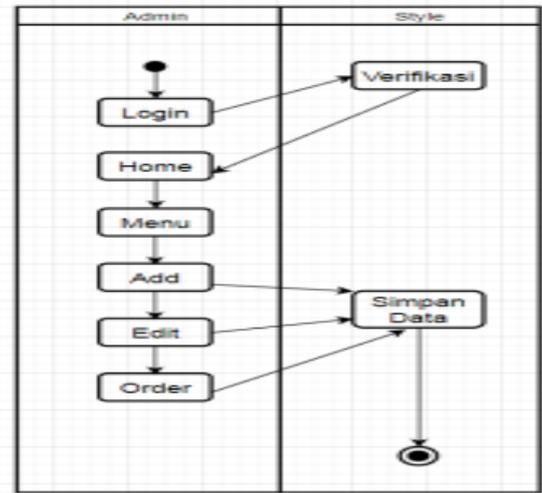
1. Menyediakan pilihan makanan dan minuman yang beragam dan berbeda dengan sebelumnya.
2. Pemesanan dapat dilakukan secara online dengan melakukan pembayaran Cash On Delivery (COD).
3. Pelanggan yang sudah melakukan pemesanan akan menerima konfirmasi pemesanan. Pada tahap ini dilakukan spesifikasi hardware dan software yang digunakan dalam pembuatan website Kopi – In.

Gambar 3.1 Activity Diagram Admin, Sistem dan Pengguna. Pada bagian ini menjelaskan aktifitas yang dilakukan Admin dari awal membuka website, melakukan login, melihat list menu, mengedit, menambah pesanan dan mengkonfirmasi pesanan yang masuk ke dalam sistem, kemudian keluar.



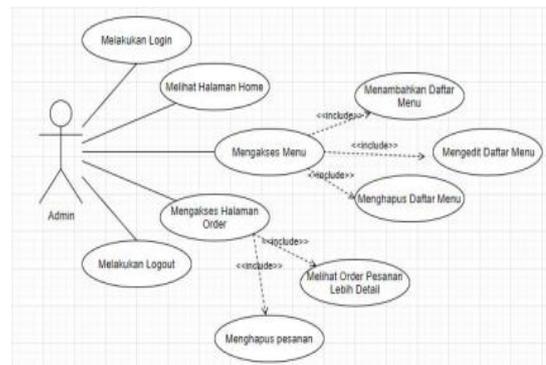
Gambar 3.1 Activity Diagram Admin

Gambar 3.2 Activity Diagram Pelanggan, sistem dan Admin. Pada bagian ini menjelaskan aktifitas yang dilakukan pengguna dari awal membuka website, melakukan login, mengakses daftar menu, memilih pesanan, dan melakukan konfirmasi pesanan. Kemudian Admin mengecek konfirmasi pemesanan.

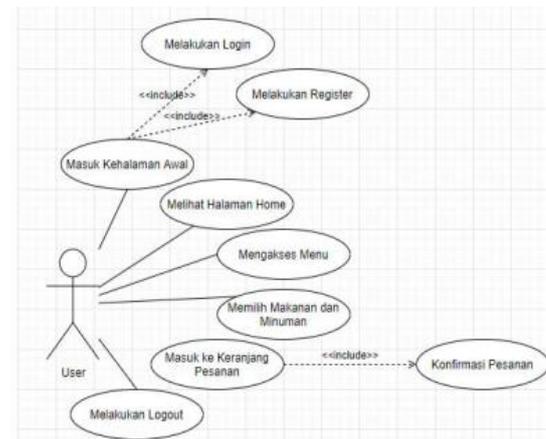


Gambar 3.2 Activity Diagram Pelanggan

Use Case Diagram merepresentasikan sebuah instruksi antara aktor dengan proses pada Sistem yang dibuat, dalam diagram ini terdapat 2 (Dua) aktor atau use case yang terlibat yaitu: Admin dan Pelanggan.

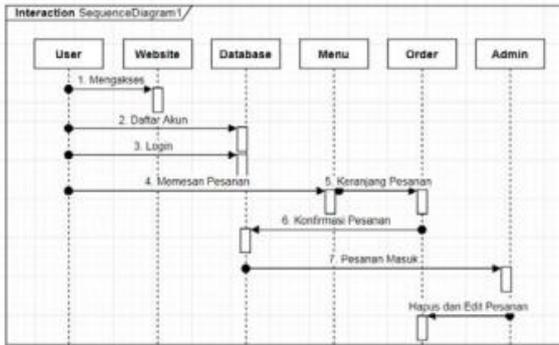


Gambar 3.3 Usecase Diagram Admin



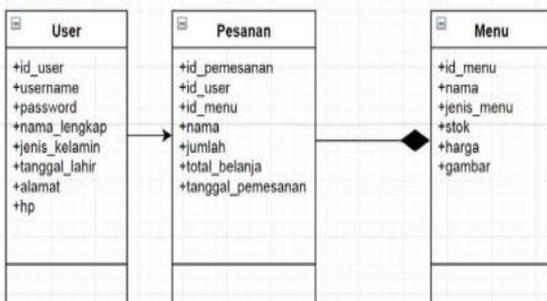
Gambar 3.4 Usecase Diagram Pelanggan

Sequence Diagram terdapat dua aktor, yaitu pelanggan dan admin. Dalam hal ini keduanya memiliki proses yang berbeda tampilannya dapat dilihat pada Gambar 3.5 di atas.



Gambar 3.5 Sequence Diagram

Class Diagram merupakan suatu model perancangan database untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar class yang terdapat dalam sistem dan di dalamnya terdapat atribut dan fungsi dari suatu objek.



Gambar 3.6 Class Diagram

4. Hasil dan Pembahasan

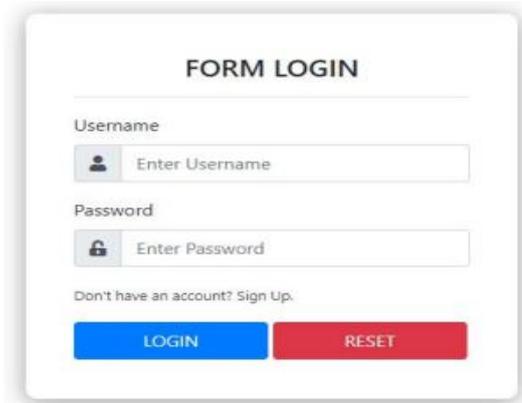
Analisis Kebutuhan Software Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini mulai dari perancangan, implementasi, dan penulisan yaitu sebagai berikut ini:

1. Visual Studio Code
2. XAMPP v3.2.4
3. framework Bootstrap 4
4. PHP MyAdmin 4.8.5
5. Chrome

Pada saat uji coba aplikasi dijalankan dengan spesifikasi perangkat keras sebagai berikut.

1. Operating System Windows 10 Home 64 Bit.
2. Processor AMD A9-9400 RADEON R5.
3. Memory RAM 4096MB.
4. Penyimpanan 1TB.

Halaman utama aplikasi terdapat fitur autentikasi pengguna (gambar 4.1). Setelah pengguna memasukkan nama user dan password, sistem akan melakukan proses autentikasi, jika berhasil maka akan berlanjut ke halaman Home (gambar 4.2).



Gambar 4.1 Form Login Pelanggan

Pada halaman Home terdapat halaman Home, dan foto-foto tentang Kopi-In.



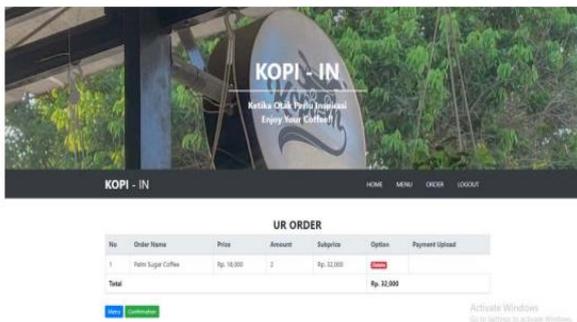
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Home Pelanggan

Halaman Daftar menu adalah halaman yang berisi tentang pilihan makanan yang tersedia. Pelanggan dapat melakukan pemesanan.



Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu

Halaman order pelanggan adalah pesanan yang telah di buat oleh pelanggan pada saat pelanggan mengeksekusi perintah beli di halaman daftar menu.



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Order



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Home Admin

Black Box Testing Admin

Testing pertama yang dilakukan untuk Admin menggunakan metode Black Box.

Tabel 4.1 Blackbox Testing Admin

No	Fungsi	Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Keluaran
1	Login	Username dan Password	Masuk ke Halaman Admin	Sukses
2	Menu	Update daftar Menu, (Edit, Tambah, Hapus)	Data Terupdate	Sukses
3	Order	Data Pesanan Pelanggan	Masuk ke dalam Pesanan Pelanggan	Sukses
4	Logout			Sukses

Black Box Testing Pelanggan

Testing yang pertama dilakukan untuk Pelanggan menggunakan metode Black Box.

Tabel 4.2 Blackbox Testing Pelanggan

No	Fungsi	Masukkan	Hasil Yang Diharapkan	Keluaran
1	Login	Username dan Password	Masuk ke Halaman Home	Sukses
2	Register	Username, Password, Full Name, Gender, Date of Birth, Address, Phone Number	Masuk ke Halaman Home Registration	Sukses
3	Menu	Memilih Menu	Masuk ke Halaman Menu	Sukses
4	Order	Data Pesanan	Masuk ke Halaman Order Anda	Sukses
5	Logout			Sukses

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembuatan aplikasi pemesanan kedai Kopi-In berbasis website berhasil dibuat dan digunakan setelah melakukan deploy website menggunakan hosting dan domain dari Infinity Free dengan nama domain <http://kopiin.epizy.com/login.php>. Dengan metode penelitian yang telah dilakukan yaitu Black Box. Halaman dapat berjalan dengan baik sesuai dengan

rancangan yang telah dibuat. Website ini telah memenuhi kriteria dari System Usability Scale dengan nilai rata-rata dari 10 koresponden adalah 75, maka skor tersebut masuk dalam kategori BAGUS dengan grade scale B (skor 69 - 80). Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terdapat beberapa kekurangan salah satunya pengguna yang menyatakan harus mempelajari banyak hal dari website

tersebut sebelum memakainya. Adapun kriteria yang telah terpenuhi antara lain, website mudah digunakan oleh pengguna, fitur-fitur website sudah terintegrasi dengan baik dan website ini dapat digunakan secara cepat oleh pengguna serta memudahkan pengguna dalam memesan produk.

Daftar Pustaka

- P. Kedai, K. Di, K. Tabanan, I. G. Ayu, and L. I. A. Yasmita, (2020), "Faktor-faktor yang mempengaruhi pendapatan kedai kopi di kabupaten tabanan," vol. 17, no. 2
- Brury Arismanto, S. R. (2019). PENGEMBANGAN SISTEM PENERIMAAN MAHASISWA BARU PADA STIES IMAM ASY SYAFII PEKANBARU. *Jurnal Intra-Tech* , 57-72.
- Edwar. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pada Wahana Arung Jeram Berbasis Bootstrap. *STMIK STIKOM Bali*, 10Agustus2017 , 841- 846.
- L Ahmad, M. W. (2019). Perancangan software asisten dosen sebagai. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer* , 38-43.
- Musalini, L. H. (2004). Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web. PT Elex Media Komputindo.
- Awaludin, M. (2019). Penerapan Radio Frequency Identification Pada Sistem Informasi Perpustakaan Sebagai Alat Bantu Mahasiswa Universitas Xyz. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 6(2), 203–212.
<https://doi.org/10.35968/jsi.v6i2.326>
- Awaludin, M., & Machrus, M. A. (2016). Rancang Bangun Piranti Lunak Sistem E-Rental Mobil Berbasis Android Pada Pt Rajawali Panca Utama. *Jurnal Cki On SPOT*, 9(1), 15–20.
- Pudjiarti, M. T. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Inventori PT. Pangan Sehat Sejahtera. *Jurnal Inkofar * Volume 1 No. 2, Desember 2017 ** , 30-40.
- Rahmat Hidayat, S. M. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (SIMNASIPTEK) 2017* , A-175 - A-183.

Satwika. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Custom. volume 3 No 1 2019 , 55-56.

URL <https://idcloudhost.com/kamus-hosting/php/> (Diakses pada 25 September 2021)

URL <https://bootup.ai/blog/javascript-adalah-berikut-penjelasan-fungsi-dancara-kerjanya/> (Diakses pada 25 September 2021)

URL <https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1111465579> (Diakses pada 25 September 2021)

URL <https://medium.com/kode-dan-kodean/ekstensi-dan-tema-visual-studiocode-yang-saya-gunakan-6c3555762816> (Diakses pada 25 September 2021)

URL <https://andre.id/blog/struktur-navigasi-website/> (Diakses pada 25 September 2021)

URL <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/> (Diakses pada 18 Oktober 2021)