

Website untuk Sistem Penjualan pada Tempat Makan Soto Kudus Pak Wahyu

Bintang Ibrahim
Universitas Bina Sarana Informatika
bintangibrahim97@gmail.com

Abstract

Soto Kudus Pak Wahyu is a soto that comes from Kudus, Central Java. Soto Kudus, almost similar to Soto Lamongan, Soto Kudus contains shredded chicken and bean sprouts. Sometimes Soto Kudus also uses buffalo meat. The sauce is clearer. By using the Laravel framework design method and the type of software used is the Laravel framework which is packaged on the Web, an order information system is designed that is connected to the MySQL Database as a medium for online food ordering. The research method is a data collection method which includes research methods and interviews with officers and educators. Therefore, an ordering system connected to the web was created as a solution to speed up performance in the ordering process and make more efficient use of time and customers or buyers only need to make food orders from the website alone. Designing a website for ordering Soto Kudus Pak Wahyu in Karawang is an innovative step in expanding the reach of traditional culinary businesses into the digital realm. This research aims to design an efficient and user-friendly platform using the Laravel framework as the main development framework. The development method used is a technology-based approach by utilizing the advantages of the Laravel framework. Design is carried out through the stages of needs analysis, user interface design, system development, and testing and evaluation. The result of this research is an ordering website that allows users to order Soto Kudus Pak Wahyu online easily and quickly.

Keywords: Website, System Information, Restaurant

Abstrak

Soto Kudus Pak Wahyu adalah soto yang berasal dari Kudus, Jawa Tengah. Soto Kudus, hampir sama dengan soto Lamongan, Soto Kudus berisi suwiran ayam dan taoge. Terkadang soto kudus juga menggunakan daging kerbau. Kuahnya lebih bening. Dengan menggunakan metode perancangan framework Laravel dan jenis software yang digunakan adalah framework Laravel yang dikemas ke dalam Web. maka di rancanglah sistem informasi pesanan yang terhubung dengan MySQL Database sebagai media pemesanan makanan online. Metode penelitian merupakan metode pengumpulan data yang meliputi metode riset dan wawancara kepada petugas dan pendidik. Maka dari itu, dibuat lah sistem pemesanan yang terhubung dengan web sebagai solusi untuk mempercepat kinerja dalam proses memesan dan memanfaatkan waktu yang lebih efisien dan pelanggan atau pembeli cukup membuat pemesanan makanan hanya dari websitenya saja. Perancangan sebuah website untuk pemesanan Soto Kudus Pak Wahyu di Karawang merupakan sebuah langkah inovatif dalam memperluas jangkauan bisnis kuliner tradisional ke ranah digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang platform yang efisien dan user-friendly menggunakan framework Laravel sebagai kerangka pengembangan utama. Metode pengembangan yang digunakan adalah pendekatan berbasis teknologi dengan memanfaatkan keunggulan dari framework Laravel. Perancangan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, desain antarmuka pengguna, pengembangan sistem, serta pengujian dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah website pemesanan yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pemesanan Soto Kudus Pak Wahyu secara online dengan mudah dan cepat.

Kata Kunci: Website, Sistem Informasi, Tempat Makan



Pendahuluan

Menurut(Siregar,2020).Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia dan secara global telah berlangsung dengan sangat cepat dan pesat. Teknologi Informasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan berbagai aktivitas. Pemanfaatan teknologi ini mencakup proses, pengolahan, dan analisis data untuk menghasilkan informasi yang relevan, akurat, dan cepat.

Restoran adalah suatu layanan yang pengoprasiannya berupa penjualan makanan atau minuman kepada tamu-tamu dalam kelompok kecil dengan maksud untuk mendatangkan keuntungan.(Nurlaila, 2019).

Tempat Makan Soto Kudus Pak Wahyu merupakan sebuah tempat makan yang berlokasi di Karawang, tepatnya pada Jalan. Raya Perumnas, Sukaluyu, Teluk Jambe Timur. Tempat makan ini menjual beberapa makanan seperti, Soto Kudus, Garang Asem, Soto Gimbal, dan lain sebagainya. Tempat Makan Soto Kudus Pak Wahyu Kini masih menggunakan pendekatan tradisional dalam mengatasi persoalan pemesanan. Seharusnya, tempat makan ini mengadopsi atau memanfaatkan teknologi informasi untuk mempermudah proses pemesanan bagi pelanggan. Diperlukan sistem informasi pemesanan yang dapat kenyamanan dan efisiensi dalam penanganannya agar hasil yang optimal dapat tercapai.

Dasar Teori

Pengertian Restoran

Menurut (Anugrah, 2023).Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang beroperasi secara komersial dan menyediakan layanan makanan dan minuman kepada pelanggan. Tujuan utama dari restoran adalah mencari keuntungan, seperti yang dijelaskan dalam definisi dari Prof. Vanco Christian, seorang ahli dari School Hotel Administration di Cornell University.

Pemesanan

Pemesanan dapat diartikan sebagai tindakan memesan atau meminta barang atau jasa dari penjual dalam konteks transaksi jual beli. Konsumen menentukan produk atau jasa yang diinginkan, termasuk kuantitas atau spesifikasi tertentu. Proses pemesanan ini penting dalam transaksi jual beli, baik secara tradisional maupun melalui platform online. Pemesanan memastikan bahwa konsumen mendapatkan barang atau jasa yang diinginkan dengan tepat dan penjual dapat memenuhi permintaan pelanggan. (Rismaniah, 2020).

Teknologi Informasi

Teknologi Informasi adalah suatu bidang teknologi yang berfokus pada penggunaan alat, perangkat lunak, dan sistem untuk memproses, mengumpulkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data secara efisien. Tujuannya adalah untuk menghasilkan informasi yang bermutu, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu. (Asmawi, 2019)

Dalam konteks bisnis, teknologi informasi memainkan peran penting dalam mengoptimalkan operasional, meningkatkan efisiensi, memperluas jangkauan pasar, dan memperbaiki pengalaman pelanggan. Penggunaan teknologi informasi dalam bisnis meliputi penerapan sistem informasi, penggunaan aplikasi dan perangkat lunak, serta pemanfaatan platform digital untuk pemasaran, penjualan, dan layanan pelanggan (Siregar, 2022).

Sistem

Menurut (Carolus, 2022). Sistem adalah suatu kumpulan elemen atau komponen yang terstruktur dan terhubung secara berarti untuk memfasilitasi aliran informasi, materi, atau energi dengan tujuan mencapai suatu target atau hasil tertentu. Secara umum, sistem terdiri dari unsur-unsur yang saling terkait dan berinteraksi dalam rangka membentuk suatu kesatuan yang teroganisir.

Informasi

Menurut (Mulyatno, 2022). Informasi adalah hasil dari pengolahan dan pengorganisasian data atau fakta sehingga menjadi sesuatu yang dapat dipahami dan memberikan manfaat bagi penerimanya. Proses ini melibatkan transformasi data menjadi bentuk yang lebih berarti dan relevan, sehingga informasi dapat digunakan untuk pengambilan keputusan, pemahaman situasi, atau memberikan nilai tambah dalam berbagai konteks kehidupan.

Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Informasi telah digunakan untuk seluruh segi kehidupan manusia secara individual, kelompok maupun organisasi. Pada tingkat individu, informasi digunakan untuk pengetahuan tentang pendidikan, kesehatan, lapangan pekerjaan maupun jenis produk atau jasa

Sistem Informasi

Menurut (Anggraini, 2020) "Sistem informasi adalah suatu jaringan kerja prosedur yang terhubung dan saling berinteraksi dalam suatu organisasi". Tujuan dari sistem informasi ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, manajemen, dan kegiatan strategis dari organisasi tersebut.

Bahasa Pemrograman

"Bahasa pemrograman adalah alat yang digunakan oleh para programmer untuk berinteraksi dengan komputer dan memberikan instruksi-instruksi yang dapat dijalankan oleh komputer. (Shofwan, 2020)

Menurut pandangan (Premana et al., 2022). Bahasa pemrograman merupakan kumpulan instruksi yang diberikan kepada komputer oleh seorang programmer untuk menyelesaikan tugas tertentu. Fungsinya adalah memerintah komputer agar dapat mengolah data sesuai dengan langkah-langkah penyelesaian yang telah ditentukan sebelumnya.

Framework

Menurut (Sallaby & Kanedi, 2020). Framework adalah struktur yang telah terdefinisi sebelumnya, berisi kumpulan instruksi, class, dan function yang ditujukan untuk membantu developer dalam mengembangkan aplikasi atau sistem dengan lebih efisien dan konsisten. Fungsinya adalah untuk menyediakan solusi standar terhadap masalah-masalah umum dalam pengembangan perangkat lunak, sehingga developer dapat fokus pada aspek khusus dan kompleks dari aplikasi yang sedang mereka bangun.

Javascript

Menurut (Sahi, 2020). Javascript di perkenalkan oleh Netscape pada tahun 1995 dengan nama awal "LiveScript". Fungsi utamanya adalah sebagai bahasa skrip untuk browser Netscape Navigator 2. Kemudian, namanya diubah menjadi "JavaScript" untuk mencerminkan popularitas bahasa pemrograman Java pada saat itu.

Seiring berjalannya waktu, Javascript telah berkembang menjadi bahasa skrip yang sangat penting dalam pengembangan web. Penggunaannya memungkinkan pengembang untuk menciptakan efek interaktif, mengontrol perilaku elemen HTML dan CSS, berkomunikasi dengan server, dan mengelola data secara dinamis tanpa perlu me-refresh seluruh halaman. (Sahi, 2020)

ReactJs

Menurut (Sari & Hidayat, 2022). ReactJS adalah sebuah pustaka atau library JavaScript yang bersifat open-source dan dikembangkan oleh Facebook. Tujuan utama dari ReactJS adalah untuk membangun User Interface (UI) dalam aplikasi web. ReactJS berfokus pada pengelolaan tampilan (UI) dan memungkinkan pengembang untuk membuat UI secara modular dengan menggunakan komponen-komponen yang dapat digunakan kembali.

Visual Studio Code

Menurut (Agustini & Kurniawan, 2019) Visual Studio Code adalah kode editor sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan macOS. Ini termasuk dukungan untuk debugging, kontrol git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode. Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan.

Metode Penelitian

Metode yang peneliti gunakan meliputi dua hal yaitu :

1. Teknik Pengumpulan Data

Pada teknik pengumpulan data penulis menggunakan 3 metode yaitu :

a. Observasi

Pada tahap ini penulis melakukan observasi langsung datang ke tempat makan Soto Kudus Pak Wahyu, bertujuan untuk mengetahui langsung masalah yang terjadi.

b. Wawancara

Pada tahap ini, akan dilakukan proses wawancara dengan Pemilik Soto Kudus untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam Perancangan Sistem Informasi Soto Kudus.

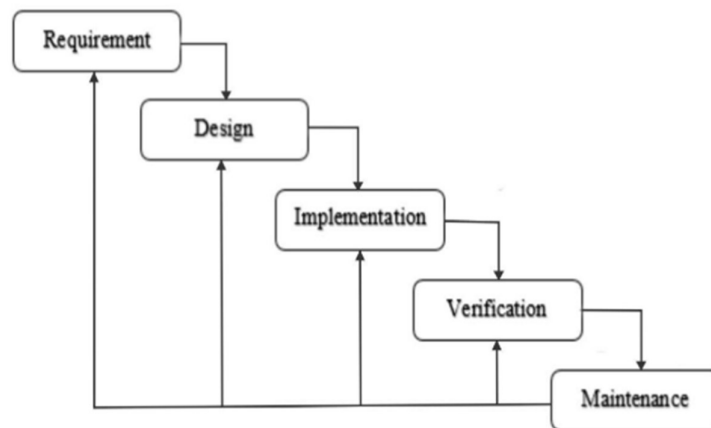
c. Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi yang dapat membantu penulis. Mencari referensi terkait tentang ReactJS.

2. Model Pengembangan Software

Pada tahap model pengembangan penulis menggunakan metode *waterfall*. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*" dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modelling*), konstruksi (*contruction*), serta penyerahan sistem ke para pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Wahid, 2020)

Tahapan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan yaitu, *planning, designin, construction*, sebuah system dan penyerahan sistem kepada pengguna, dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. (Kurniawan, 2021)



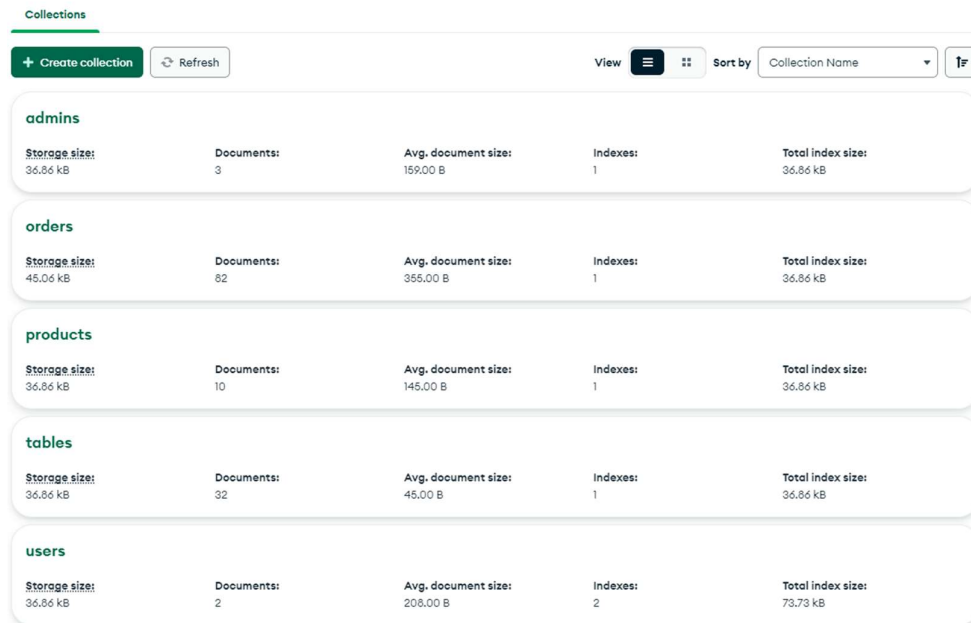
Gambar 1. Metode Waterfall

Sumber: (Wahid, 2020)

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini akan menjelaskan mengenai langkah-langkah penyelesaian masalah pada Tempat Makan Soto Kudus Pak Wahyu. Proses pertama di mulai dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan manager maupun karyawan restoran. Tahapan berikutnya, dengan mengidentifikasi masalah. Dari proses pengumpulan data didapati sejumlah masalah yaitu jumlah pelanggan yang datang belum signifikan.

Tahap yang ketiga yaitu merancang sebuah sistem baru dalam bentuk skema database dan aturan sistem. Database (basis data) adalah kumpulan data yang didesain secara logis saling berhubungan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.(Nurlaila, 2019)



admins	orders	products	tables	users
Storage size: 36.86 kB	Storage size: 45.06 kB	Storage size: 36.86 kB	Storage size: 36.86 kB	Storage size: 36.86 kB
Documents: 3	Documents: 82	Documents: 10	Documents: 32	Documents: 2
Avg. document size: 159.00 B	Avg. document size: 355.00 B	Avg. document size: 145.00 B	Avg. document size: 45.00 B	Avg. document size: 208.00 B
Indexes: 1	Indexes: 1	Indexes: 1	Indexes: 1	Indexes: 2
Total index size: 36.86 kB	Total index size: 36.86 kB	Total index size: 36.86 kB	Total index size: 36.86 kB	Total index size: 73.73 kB

Gambar 2. Database

Sumber: MongoDB Compass

Tahapan selanjutnya adalah pembuatan Aplikasi. Acuan pembuatan berdasarkan skema yang telah dirancang pada skema database dan usecase diagram. Aplikasi dibuat berbasis web, untuk mempermudah pelanggan melakukan pemesanan menu dan tempat yang diinginkan.

Sehingga tidak ada pesanan yang salah. Setelah implementasi aplikasi, kemudian dilakukan pengujian aplikasi. Tujuannya untuk mengukur kualitas aplikasi dan memvalidasi apakah aplikasi telah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Berikut adalah tampilan aplikasi saat proses pengujian.

Halaman Homescreen



Gambar 3. Halaman Homescreen

Sumber: Gambar Penulis (2023)

Halaman Pilih Tipe Pesanan



Gambar 4. Halaman Tipe Pesanan

Sumber: Gambar Penulis (2023)

Halaman Pilih Meja



Gambar 5. Halaman Pilih Meja

Sumber: Gambar Penulis (2023)

Halaman Menu Pemesanan



Gambar 6. Halaman Menu Pemesanan

Sumber: Gambar Penulis (2023)

Halaman Menu Cek Pemesanan



Gambar 7. Halaman Cek Pesanan

Sumber: Gambar Penulis (2023)

Halaman Menu Tipe Pembayaran



Gambar 8. Halaman Tipe Pembayaran

Sumber: Gambar Penulis (2023)

Halaman Menu Pemesanan Selesai



Gambar 9. Halaman Pemesanan Selesai

Sumber: Gambar Penulis (2023)

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian, maka kesimpulannya adalah dapat membuat sistem informasi self order pada Soto Kudus Pak Wahyu, sehingga dapat memudahkan karyawan / pelayan dalam mengurangi kekeliruan pesanan, dan memudahkan karyawan untuk melakukan hal-hal lain seperti mencuci piring, menyiapkan bahan makanan, membersihkan meja, menata kursi, menyapu, dan lain-lain. Selain itu perancangan sistem informasi yang penulis buat terdapat tahap implementasi, yaitu setiap unit yang ada pada sistem diuji untuk fungsionalitasnya. Jika masih terdapat error maka akan di analisa kembali, dan di uji kembali pada sistem tersebut.

Daftar Pustaka

- Aceng Abdul Wahid. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1-5.
- Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154-159.
<http://www.ejournal.pelitaindonesia.ac.id/JMApTeKsi/index.php/JOM/article/view/526>
- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi

- Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.236>
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3, 50–55.
- Erwan Effendy, Elsa Adelia Siregar, Putri Chairina Fitri, I. A. S. D. (2022). Mengenal Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Nurlaila, F. (2019). Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia Berbasis Web. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 4(1), 16. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i1.2585>
- Premana, A., Wijaya, A. P., Yono, R. R., & Hayati, S. N. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemrograman Pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *Tekinfo: Jurnal Bidang Teknik Industri Dan Teknik Informatika*, 23(2), 66–75. <https://doi.org/10.37817/tekinfo.v23i2.2597>
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk Lp3I Berbasis Web Online Menggunakan Framework Codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120–129. <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.386>
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 48–53. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121>
- Sari, A. S., & Hidayat, R. (2022). Designing website vaccine booking system using golang programming language and framework react JS. *Journal of Information System ...*, 6(1), 22–39. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v6i1.760>
- Shofwan Hanief, S.Kom., M.T., I Wayan Jepriana, S.Kom., M. C. (2020). *Konsep Algoritme dan Aplikasinya dalam Bahasa Pemrograman C++*. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=BRQQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=bahasa+pemrograman+adalah&ots=0ChL2IzOnR&sig=I9Sy6mGaaMKKDp6OAex-LuUOe-M&redir_esc=y#v=onepage&q=bahasa+pemrograman+adalah&f=false
- Syawal Samodra Anugrah, Nana Suarna, G. D. M. K. (2023). System Informasi Resto Kuru Yuk Chicken Berbasis Online Untuk Pemesanan Makanan Dan Minuman. *Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, 1(2), 132–141. <https://doi.org/10.56854/jt.v1i2.136>