

SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA WARUNG MAKAN NASKUN 10.000 ABEPURA BERBASIS WEB

WIDODO

wid_rakha@yahoo.com

ABDULLAH RUMAKWAY

Staf Pengajar Pada Program Studi Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Dan Manajemen
Universitas Sains Dan Teknologi Jayapura

Abstraksi - Warung makan Naskun 10.000 merupakan warung makan yang melayani pembeli makanan dan minuman dari seluruh kota Jayapura yang terutama pada daerah Abepura dan sekitarnya. Jumlah pembeli yang kian hari semakin bertambah di Warung Makan Naskun 10.000, sehingga muncul beberapa masalah pada Warung makan naskun 10.000, seperti banyaknya antrian pembeli ketika memesan makanan hingga muncul rasa kecewa para pembeli dan kesibukan pelayan ketika banyak pesanan. Tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah, Merancang dan membangun sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Warung Makan Naskun 10.000 Abepura berbasis *web*. Dari penelitian ini penulis menghasilkan Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman pada Warung Makan Naskun 10.000 Abepura Berbasis Web yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pembeli dengan menggunakan metode pembayaran COD (*Cash Of Delivery*) atau pembayaran di alamat pembeli pada saat kurir mengantarkan pesanan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Web, Makanan, Minuman, Naskun 10.000.

1. PENDAHULUAN

Sebagai potensi menerapkan teknologi, pemesanan makanan dengan memanfaatkan teknologi *smartphone/komputer* yang saat ini menjadi trend teknologi, pelaksanaan pemesanan pelanggan di warung makan menjadi teratur dan akurat, selain dapat menghemat waktu dalam antrian pemesanan menu secara digital dan *delivery service* sebagai salah satu bentuk pelayanan kepada konsumen. Warung makan Naskun 10.000 merupakan warung makan yang melayani pembeli makanan dan minuman dari seluruh kota Jayapura terutama pada daerah Abepura dan sekitarnya. Jumlah pembeli yang kian hari semakin bertambah di Warung Makan Naskun 10.000, sehingga muncul beberapa masalah pada Warung makan naskun 10.000, seperti banyaknya antrian pembeli ketika memesan makanan yang menyebabkan muncul rasa kecewa pada pembeli dan memakan waktu yang lama untuk memperoleh pesanan. Hal ini yang mendorong pemilik warung agar memberikan pelayanan yang terbaik untuk pelanggan dan tidak harus menunggu lama dan dapat menghemat waktu, serta pihak warung ingin merepekan sistem pembayaran *Cash Of Delivery (COD)* atau pembayaran di alamat pemesan makanan. Pada penelitian ini akan dibangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman *berbasis web* untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembelian makanan dan minuman pada warung makanan naskun 10.000, data yang dibutuhkan adalah daftar menu makanan dan minuman yang ada pada warung makan naskun 10.000 Abepura. Tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah, merancang dan membangun sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada Warung Makan Naskun 10.000 Abepura berbasis *web*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Menurut Yakub (2012:6), dalam bukunya berjudul "Pengantar Sistem Informasi" menjelaskan bahwa sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai satu tujuan. Secara umum tujuan sistem adalah menciptakan atau mencapai

suatu yang berharga, sesuatu yang mempunyai nilai, entah apa wujudnya dan apa ukuran nilai atau berharga.

2.2 Informasi

Menurut Yakub (2012;6), dalam bukunya berjudul “Pengantar Sistem Informasi” menjelaskan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan berarti bagi yang menerima. Informasi dikatakan berkualitas apabila :

2.2.1 Relevan

Artinya informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakaiannya dan relevansi informasi untuk tiap-tiap orang akan berbeda.

2.2.2 Tepat Waktu

Artinya informasi tersebut datang pada penerimanya tidak boleh terlambat karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan.

2.2.3 Artinya informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan harus jelas mencerminkan maksudnya.



Gambar 2.1 Transformasi Data Menjadi Informasi (Sumber : Yakub,2012;6)

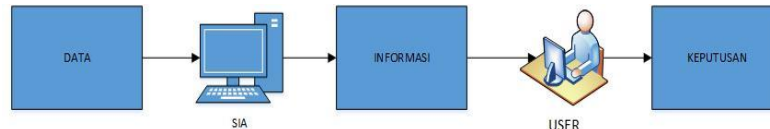
2.3 Sistem Informasi

Menurut Yakub (2012;7), dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Sistem Informasi” menjelaskan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang dikumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

2.4 Sistem Informasi Akuntansi

Menurut TMBooks (2017;10) dalam buku berjudul “Sistem Informasi Akuntansi” menjelaskan bahwa Sistem Informasi Akuntansi (SIA) merupakan sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan dan memproses data sehingga menghasilkan informasi bagi para pengambil keputusan.



Gambar 2.2 Sistem Informasi Akuntansi (Sumber: TMBooks, 2017;10)

Sistem Informasi Akuntansi (SIA) memiliki enam komponen yaitu:

- a. User yang menggunakan Sistem.
- b. Prosedure dan instruksi yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menyimpan data..
- c. Data mengenai organisasi dan aktivitas bisnisnya.
- d. Software yang digunakan untuk memproses data.
- e. Infrastruktur teknologi informasi, yang terdiri dari computer, peripheral divice, dan perangkat jaringan.
- f. Pengendalian internal untuk menjaga keamanan data SIA.

2.5 Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Menurut Yakub (2012;12), dalam buku yang berjudul “Pengantar Sistem Informasi” menjelaskan bahwa sistem informasi manajemen adalah suatu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai dengan kebutuhan serupa.

2.6 Siklus Transaksi

Menurut Yakub (2012;18), dalam buku yang berjudul “Pengantar Sistem Informasi”, ada beberapa siklus transaksi antara lain:

- a. Siklus Pembelian, yaitu proses pembelian dan pembayaran bahan bak atau sumber daya.
- b. Siklus Produksi, yaitu proses mengubah bahan baku atau sumber daya menjadi barang jadi atau jasa.
- c. Siklus Pendapatan, yaitu proses penjualan barang atau jasa kepada pelanggan dan proses penerimaan kas.
- d. Siklus Penggajian, yaitu pemrosesan data yang berulang dan berkaitan dengan pengolahan karyawan.

2.7 Lingkup dan Manfaat Sistem Informasi Akuntansi

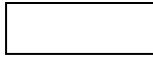
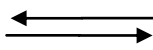
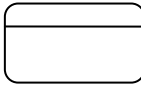
Menurut TMBooks (2017;10) dalam buku berjudul “Sistem Informasi Akuntansi” menjelaskan bahwa Sistem informasi Akuntansi (SIA) menghasilkan informasi akuntansi sebagai berikut :

- a. Mendukung Kegiatan Rutin, misalnya menangani kegiatan operasi rutin seperti order pelanggan, mengirimkan barang dan jasa, melakukan penagihan, dan menerima pembayaran dari konsumen.
- b. Mendukung Keputusan, misalnya dengan mengetahui produk mana yang paling laku, manajemen dapat memutuskan produk mana yang harus tersedia dalam stok serta memutuskan cara untuk memasarkannya.
- c. Perencanaan dan Pengendalian, misalnya memiliki informasi yang berkaitan dengan anggaran dan biaya standar, maka manajemen dapat membandingkan anggaran dengan biaya sesungguhnya.
- d. Menerapkan Pengendalian Internal, yaitu meliputi kebijakan, prosedur, dan sistem informasi yang digunakan untuk melindungi asset perusahaan dari kerugian atau penggelapan serta berguna untuk menjaga akurasi data keuangan.

2.8 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Yakub (2012;155) dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Sistem Informasi” menyatakan, *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. *Data Flow Diagram* terdiri dari notasi penyimpanan data (*data store*), proses (*process*), aliran data (*flow data*), data sumber masukan (*entity*).

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Sumber masukan (<i>entity</i>)	Sumber masukan merupakan kesatuan dilingkungan luar sistem yang bias berupa orang, organisasi atau sistem lain yang berada dilingkungan luarnya, yang akan memberikan <i>input</i> atau menerima <i>output</i> dari sistem
2		Aliran data (<i>flow data</i>)	Arus data menunjukkan arus data yang biasa berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.
3		Proses (<i>process</i>)	Proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan orang, mesin atau komputer dengan hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk kemudian dihasilkan arus data yang keluar dari proses

4	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="410 233 467 285"></td> <td data-bbox="467 233 548 285"></td> </tr> </table>			Penyimpanan data (<i>data store</i>)	Simpanan data merupakan simpanan data yang berupa file atau <i>database</i> komputer, arsip atau catatan manual, kotak tempat data, tabel acuan, dan adenga atau buku

Sumber: Yakub, 2012; 155

2.9 PHP

Menurut Rohi Abdulloh (2018;20), dalam bukunya yang berjudul “7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula” menjelaskan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip *HTML* dan bekerja disisi server.



Gambar 2.3 Logo PHP

2.10 DBMS MySQL

Menurut Rohi Abdulloh (2018;21), dalam bukunya yang berjudul “7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula” menjelaskan bahwa *DBMS MySQL* adalah sistem perangkat lunak yang menyediakan layanan bagi user untuk membuat, mengontrol, dan mengakses database.



Gambar 2.4 Logo MySQL

2.11 JavaScript

Menurut Rohi Abdulloh (2018;21), dalam bukunya yang berjudul “7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula” menjelaskan bahwa JavaScript merupakan Bahasa pemrograman web yang pemrosesnya dilakukan di sisi client. JavaScript dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser, sedangkan PHP bekerja di sisi server.



Gambar 2.5 Logo JavaScript

2.12 Xampp

Betha Sidik. 2014. Pemrograman Web Dengan PHP, *XAMPP (X(Windows/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl)* merupakan paket server web *PHP* dan *database MySQL* yang paling populer di kalangan pengembang web dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL*. *XAMPP* merupakan paket server yang paling mudah digunakan sebagai media untuk mengembangkan aplikasi web

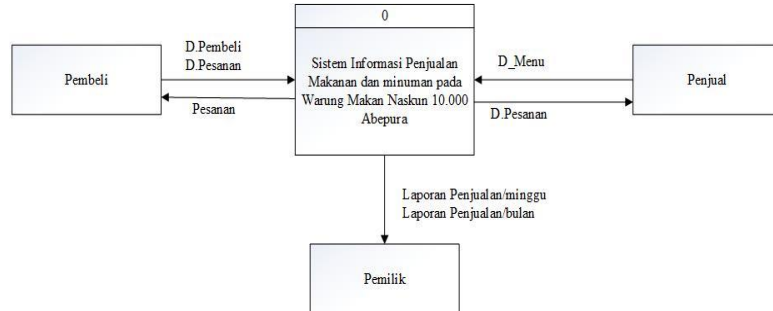


Gambar 2.6 Logo Xampp

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang mencakup masukan-masukan dasar, aplikasi umum dan keluaran. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran data-aliran data utama menuju dan dari aplikasi.

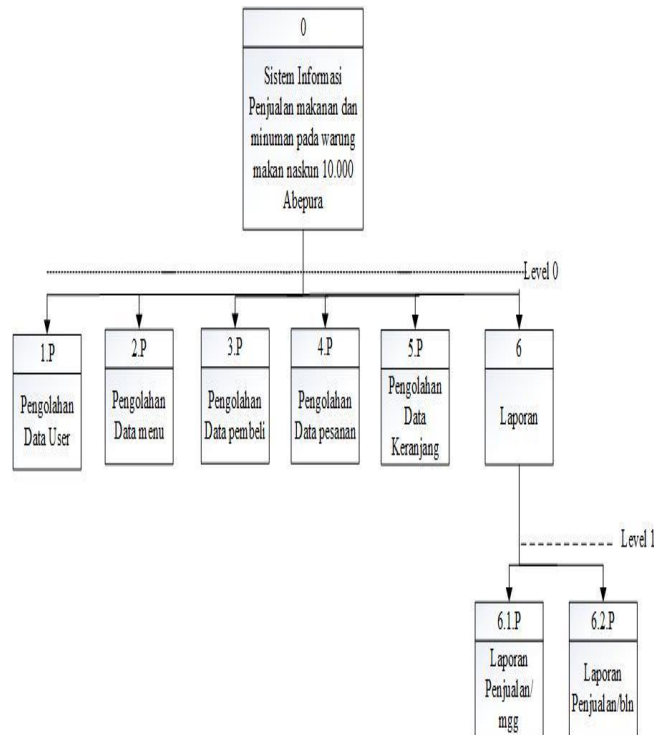


Gambar 3.1. Diagram Konteks

1. Pembeli menginput data pembeli dan data pesanan.
2. Penjual menginput data makanan, minuman, data admin.
3. Admin mendapatkan data pesanan yang telah masuk pada data keranjang.
4. Pembeli mendapat pesanan
5. Pemilik warung mendapatkan laporan penjualan mingguan dan bulanan.

3.2 Diagram Berjenjang

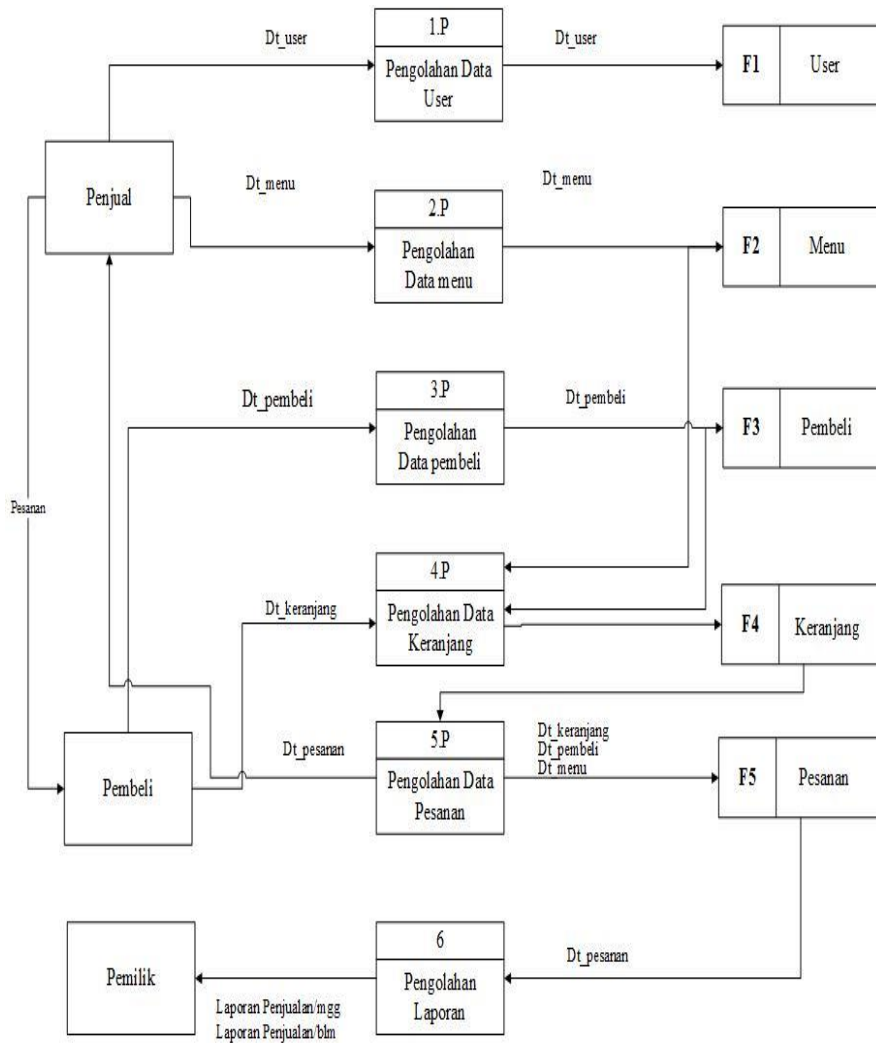
Diagram berjenjang adalah diagram yang digunakan untuk mempersiapkan penggambaran arus data ke level-level bawah.



Gambar 3.2. Diagram Berjenjang

3.3 Diagram Overview Level 0

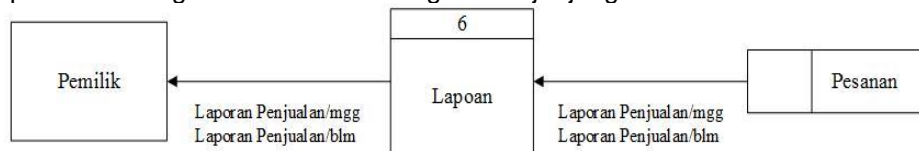
Diagram overview level 0 adalah diagram yang menggambarkan proses dari data diagram konteks dan diagram berjenjang.



Gambar 3.3. Diagram Overview Level 0

3.4 Diagram Overview Level 1 Proses 6

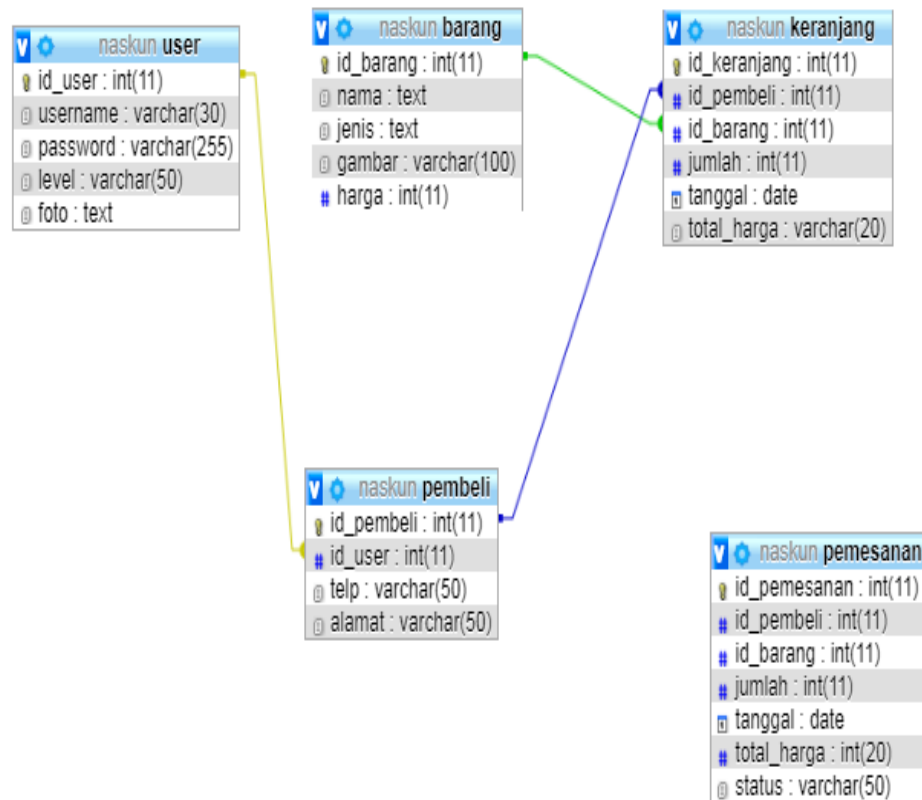
Diagram Overview level 1 adalah diagram yang merupakan penjabaran lebih rinci dari proses laporan pada data diagram konteks dan diagram berjenjang.



Gambar 3.4. Diagram Overview Level 1 Proses 6

3.5 Desain Skema Tabel

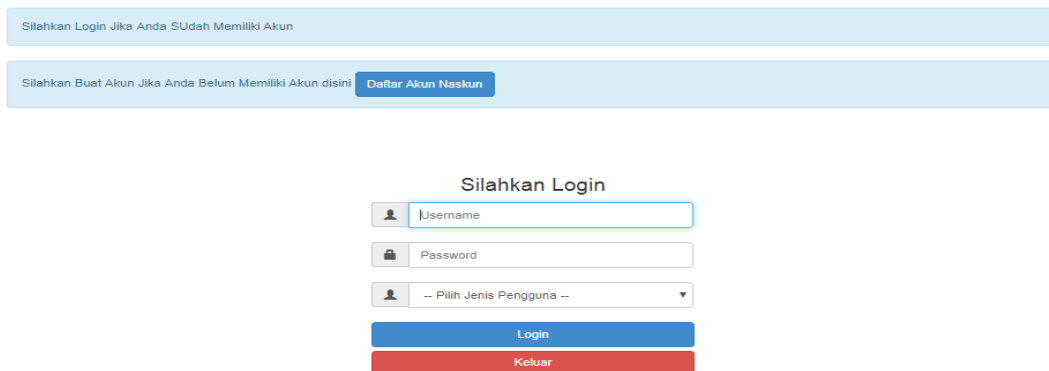
Relasi adalah hubungan antar tabel yang mempresentasikan antar objek didunia nyata dan berfungsi untuk mengatur operasi suatu database. Berikut gambar relasi antar tabel:



Gambar 3.5. Skema Tabel

3.6 Implementasi Hasil

Hasil implementasi tampilan *interface* tampak seperti dibawah ini :



Gambar 4.1 Tampilan Kesalahan Pada Saat Login

3.7 Form Input Data Makanan

Form input data makanan digunakan untuk menambahkan data makanan yang baru, yang hanya dapat ditambahkan oleh admin dari warung naskun 10.000.

Gambar 4.2 merupakan tampilan input data makanan, pada saat menginput data makanan gambar yang dipilih bukanlah file jpg maka data makanan tidak dapat diinput masuk pada sistem.

Gambar 4.2 Input Data Makanan

3.8 Form Input Data Minuman

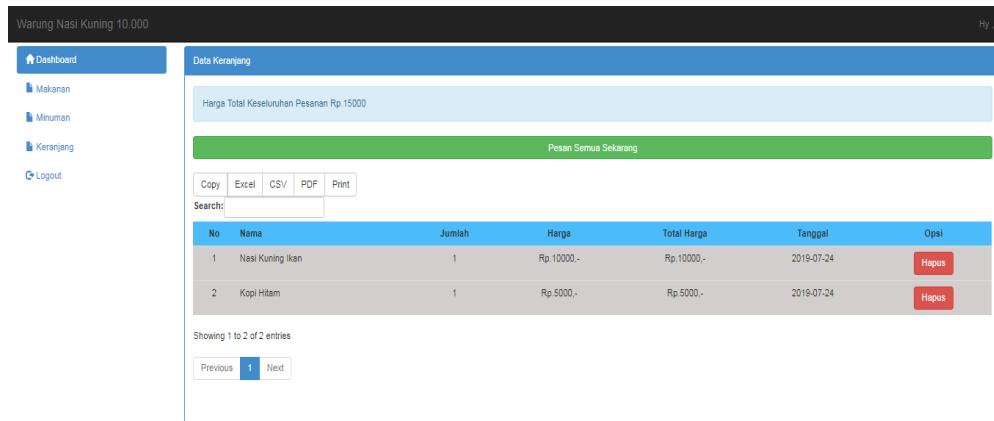
Form input data makanan digunakan untuk menambahkan data minuman yang baru, yang hanya dapat ditambahkan oleh admin dari warung naskun 10.000.

Gambar 4.3 merupakan tampilan input data minuman, pada saat menginput data minuman gambar yang dipilih bukanlah file jpg maka data minuman tidak dapat diinput masuk pada sistem.

Gambar 4.3 Input Data Minuman

3.9 Form Data Keranjang

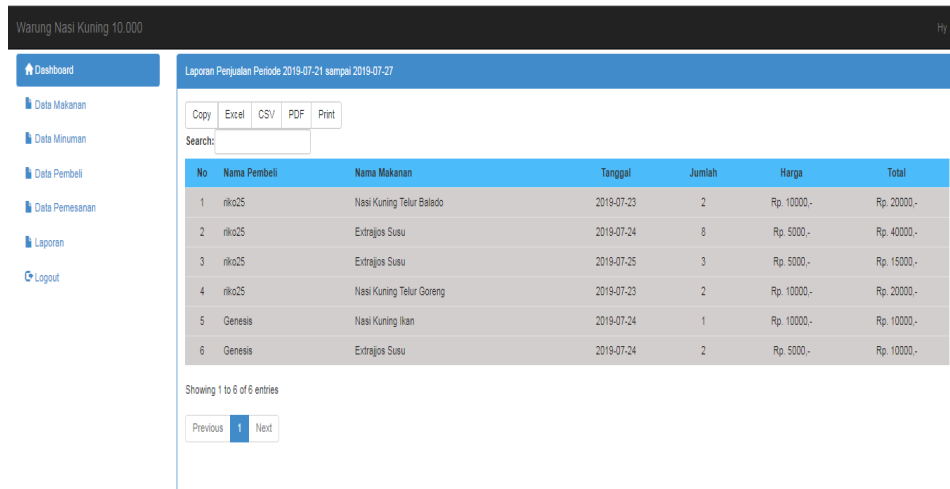
Form data keranjang digunakan untuk pembeli melihat kembali makan dan minuman yang dipesan, apabila ingin dikurangkan pesanannya maka dapat menggunakan opsi hapus, dan apabila ingin memesan makan maka dapat menekan tombol pesan semua sekarang. Setelah memesan maka pesanan akan diproses oleh pihak warung naskun 10.000, untuk pembayaran dilakukan secara *Cash Of Dilevery* (COD) kepada kurir yang mengantar pesanan.



Gambar 4.4 Data Keranjang

3.10 Form Laporan Mingguan

Gambar 4.5 Form Laporan Mingguan digunakan oleh admin warung untuk melihat dan mencetak laporan penjualan mingguan berdasarkan data pemesanan.



Gambar 4.5 Laporan Mingguan

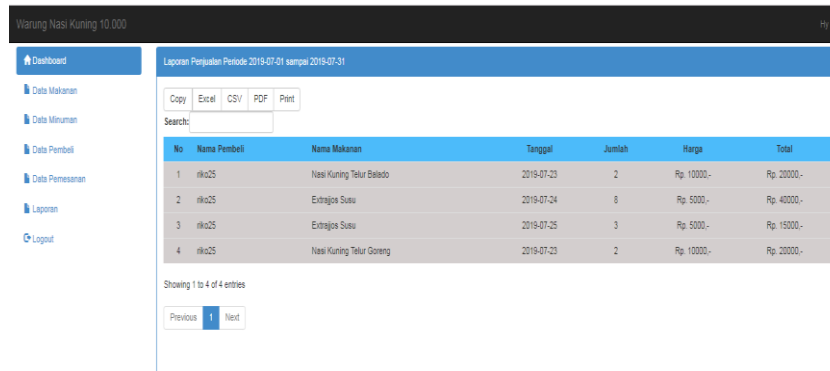
3.11 Tampilan Printout Laporan Mingguan



Gambar 4.6 Tampilan Printout Laporan Mingguan

3.12 Form Laporan Bulanan

Gambar 4.7 Form Laporan Bulanan digunakan oleh admin warung untuk melihat dan mencetak laporan penjualan setiap bulannya berdasarkan data pembelian.



Gambar 4.7 Laporan Bulanan

3.13 Tampilan Printout Laporan Bulanan



Gambar 4.8 Tampilan Printout Laporan Bulanan

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada warung makan naskun 10.000 Abepura maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun hanya dapat melakukan proses jual beli makan dan minuman yang terdapat pada warung makan naskun 10.000.
2. Hanya pembeli yang terdaftar dan memiliki hak akses yang dapat melakukan proses pesan makanan dan minuman, proses pembayaran secara *Cash Of Dilevery (COD)* pada saat kurir mengantarkan pesanan kealamat pemesan.
3. Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Pada warung Naskun 10.000 Abepura berbasis Web dapat membantu dan mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pembelian.

4.2 Saran

1. Sebaiknya sistem informasi penjualan ini digunakan pada warung naskun 10.000 dan diberikan pelatihan yang menggunakan aplikasi ini.
2. sistem informasi penjualan makanan dan minuman pada warung naskun 10.000 Abepura ini dapat dikembangkan kedalam aplikasi berbasis Android, agar kedepannya lebih mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan.

5. REFERENSI

Abdulloh, R., 2018, 7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula, Penerbit PT Elex Media Komputindo.

Sidik B. 2014. Pemrograman Web Dengan PHP. Santika Kencana, Solo

TMBooks, 2017, Sistem Informasi dan Akuntansi, Penerbit Andi.

Yakub, 2012, Pengantar Sistem Informasi, Penerbit Yogyakarta, Graha Ilmu.