
APLIKASI PEMESANAN MENU CAFÉ J'FIVE

Sandi^{1*}, Winda Sari²

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja,
Sulawesi Selatan, ²Universitas Muhammadiyah Enrekang

Email: sandisaul550@gmail.com

Abstrak

Café J'Five Singki merupakan salah satu cafe yang berada di Kabupaten Toraja Utara yang beralamat di Singki, Rantepao Toraja Utara. Cafe ini sedang berkembang dan terus berupaya dalam meningkatkan layanan serta standar kualitas cafe dari berbagai sisi antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin canggih, serta sejalan dengan kemajuan zaman membuat pengguna teknologi semakin meningkat dan perannya sangat penting dalam membantu pekerjaan manusia. Kemajuan teknologi telah melanda dan semakin berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia Sehingga menimbulkan dampak positif bagi perkembangan teknologi di lingkungan masyarakat terutama di bidang informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan modern. Café j'vife saat ini pelayanannya masih menerapkan cara konvensional, dalam hal-hal pelayanan pelayan harus melayani pesan dan mengantar catatan pemesanan ke bagian dapur, sehingga membutuhkan waktu dan kurang efektif ketika lagi ramai pengunjung. Oleh karena itu guna mengatasi kekurangan tersebut maka perlu diciptakan sistem informasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis Web yang akan memudahkan dalam mengolah data menu. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode waterfall yang memiliki tahapan mulai dari analisis, perancangan, implementasi dan pengujian. Hasil pengujian *black box* yang telah dilakukan terdapat adanya kesalahan (*error*) dengan presentase 99% dan hasil pengujian implementasi sistem menggunakan *User Acceptance Test*(UAT) sudah sangat baik digunakan oleh pelanggan dalam mendapatkan informasi menu dengan memperoleh nilai persentase 83,25%.

Kata Kunci : Café J'Five Singki, *Blackbox*, *UAT*, *Waterfall*, *Website*

CAFÉ J'FIVE MENU ORDERING APPLICATION

Abstract

Café J'Five Singki is one of the cafes located in North Toraja Regency which is located at Singki, Rantepao North Toraja. This cafe is growing and continues to strive to improve service and cafe quality standards from various sides, including the use of information technology. The development of technology and science that is increasingly sophisticated, and in line with the progress of the times, makes technology users increase and its role is very important in helping human work. Technological advances have hit and are increasingly affecting various fields of human life so that it has a positive impact on technological developments in the community, especially in the field of information and communication which is increasingly sophisticated and modern. Café j'vife is currently still using conventional methods, in terms of service the waiter must serve messages and deliver order notes to the kitchen, so it takes time and is less

effective when there are more visitors. Therefore, in order to overcome these shortcomings, it is necessary to create an information system for a Web-Based Menu Ordering Information System that will make it easier to process menu data. The method used in the development of this system is the waterfall method which has stages ranging from analysis, design, implementation and testing. The results of the black box testing that have been carried out have an error with a percentage of 99% and the results of testing the system implementation using the User Acceptance Test (UAT) have been very well used by customers in obtaining menu information by obtaining a percentage value of 83.25%.

Keywords: Café J'Five Singki, Blackbox, UAT, Waterfall, Website

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin canggih, serta sejalan dengan kemajuan zaman membuat pengguna teknologi semakin meningkat dan perannya sangat penting dalam membantu pekerjaan manusia. Kemajuan teknologi telah melanda dan semakin berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia. Sehingga menimbulkan dampak positif bagi perkembangan teknologi di lingkungan masyarakat terutama di bidang informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan modern[1].

Saat ini sistem informasi di Indonesia memiliki peran tersendiri dalam perkembangan bidang-bidang lainnya seperti bidang ekonomi, bidang pendidikan, bidang informasi dan komunikasi, bidang sosial budaya, dan tak terkecuali bidang bisnis. Bidang bisnis merupakan salah satu dari sekian banyak dari bidang-bidang yang diuntungkan karena sistem informasi. Hal ini disebabkan karena sistem informasi dapat menyediakan hal-hal yang dibutuhkan sebuah bidang untuk berkembang terutama dari sisi pertukaran informasi yang mudah dan cepat. bertumpuknya nota pemesanan, terkadang juga dialami nota terselip dan hilang. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu pemesanan

makanan dan minuman menjadi terkomputerisasi sehingga dalam pelayanan pesanan menjadi lebih baik dari sebelumnya[2].

Pemesanan merupakan suatu proses dalam kegiatan yang dilakukan seorang atau melalui orang lain untuk memberikan perintah atau permintaan yang dapat dilakukan dapat memakan cukup waktu sehingga pelayan sering kerepotan ketika lagi ramai pengunjung. Sistem ini bertugas untuk menangani hal tersebut sehingga proses pengelolannya menjadi lebih efektif[2].

Café j'vife saat ini pelayanannya masih menerapkan cara konvensional, dalam hal-hal pelayanan pelayan harus melayani pesan dan mengantar catatan pemesanan ke bagian dapur, sehingga membutuhkan waktu dan kurang efektif ketika lagi ramai pengunjung. Permasalahan yang sering timbul dari cara konvensional ini untuk pelayanan ketika café sedang ramai pelanggan disaat waktu memesan makanan dan minuman membuat pelayanan menjadi buruk karena pelanggan harus menunggu terlalu lama. Sehingga membuat karyawan sering kerepotan[3].

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penerapan sebuah sistem, tidak hanya bergantung pada fitur dan model dari perangkat lunak serta bahasa pemrograman yang digunakan, akan

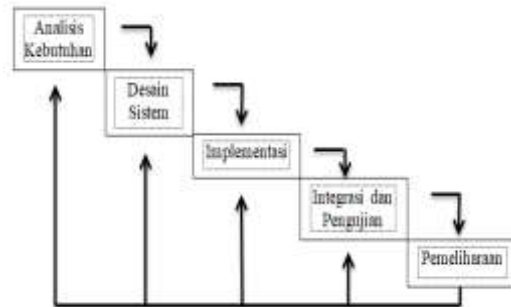
tetapi harus memperhatikan model yang tepat untuk menerapkan sehingga apa yang menjadi tujuan utamanya bisa tercapai, menurut Britton dan Doake. SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan Best practice atau cara-cara yang sudah teruji dengan baik). Dalam SDLC terdapat banyak metode yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak seperti *waterfall* metode paling tua dan sederhana, metode ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut. *Rapid Application Development* (RAD) adalah gabungan beberapa metode atau teknik terstruktur, RAD menggunakan metode prototyping dan teknik terstruktur untuk menentukan kebutuhan user dan perancangan sistem. *Prototyping* adalah proses interative dalam pengembangan sistem dimana requirement diubah ke dalam sistem yang bekerja secara terus menerus melalui kerjasama antar user dan analis. Metode *waterfall* dipilih sebagai alat bantu atau *tools* dalam aplikasi pemesanan menu di cafe j'vife.

Model Waterfall mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan software yang sistematis dan sekuensi mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluru analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut: rekayasa dan pemodelan sistem/informasi analisis kebutuhan desain, coding, pemeliharaan dan pengujian.

Setiap phase pada Waterfall dilakukan secara berurutan namun kurang dalam iterasi setiap level. Dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, waterfall memiliki kekakuan untuk

ke iterasi sebelumnya, Dimana sistem informasi berbasis web selalu berkembang baik teknologi ataupun lingkungannya.

Pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.



Gambar 1. Model Waterfall

Dari analisis sistem yang sedang berjalan maka dapat diidentifikasi masalah yang terjadi pada sistem, sehingga dapat diusulkan suatu sistem yang baru dengan prosedur seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Sistem

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah aplikasi pemesanan menu café j'five. Halaman ini merupakan halaman utama website sistem informasi pemesanan menu, dimana di dalamnya terdapat *login*, *form* keranjang

belanja, *form* makanan dan minuman dan informasi kontak untuk melihat ketersediaan menu secara detail dan terperinci. Hasil dari implementasi halaman utama website sistem informasi pemesanan menu dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Implementasi Halaman Utama Sistem Informasi Pemesanan Menu Café J'Five.

Halaman login merupakan halaman form login dimana admin harus terlebih dahulu memasukkan *username* dan *password* untuk agar bisa masuk ke dalam sistem. Hasil implementasi halaman *form login* dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Implementasi Halaman *Login*

Halaman pemesanan menu merupakan halaman yang berfungsi sebagai halaman untuk mendapatkan informasi tentang menu dan melakukan pemesanan menu. Hasil implementasi halaman pemesanan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Implementasi Halaman Pemesanan Menu

Halaman data *users* merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data *users*, mulai dari menampilkan data, menambahkan data, mengubah data dan menghapus data *users*. Hasil implementasi halaman data *users* dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Implementasi Halaman Data *Users*

Halaman data *setting app* adalah halaman yang berfungsi untuk mengelola data website, mulai dari menampilkan data, menambahkan data, mengubah data dan menghapus data *setting app*. Hasil implementasi halaman data *setting app* dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Implementasi Halaman Data *Setting App*

Halaman data kontak adalah halaman yang berfungsi untuk mengelola

informasi kontak yang dapat dihubungi, mulai dari menampilkan data, melihat, mengubah dan menghapus data kontak. Hasil implementasi halaman data kontak dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Implementasi Halaman Data Kontak

Halaman data slider adalah halaman yang berfungsi untuk mengelolah data slider yang mulai dari menampilkan data, menambah data, mengubah data dan menghapus data slider. Hasil implementasi halaman data slider dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Implementasi Halaman Data Slider

Halaman data kategori adalah halaman yang berfungsi untuk mengelolah data data kategori, mulai dari menampilkan data, menambah data, mengubah data dan menghapus data kategori. Hasil implementasi halaman data kategori dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Implementasi Halaman Data Kategori

Halaman data meja merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data meja, mulai dari menampilkan data, menambahkan data, mengubah data dan menghapus data meja. Hasil implementasi halaman data meja dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Implementasi Halaman Data Meja

Halaman data menu adalah halaman yang berfungsi untuk mengelola data menu, mulai dari menampilkan data, menambahkan data, mengubah data dan menghapus data menu. Hasil implementasi halaman data menu dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Implementasi Halaman Data Menu

Halaman data order adalah halaman yang berfungsi untuk mengelolah data order yang mulai dari menampilkan data, melihat detail data dan mencetak data order. Hasil implementasi halaman data order dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 14. Implementasi Halaman Data Order

Pada penelitian ini pengujian dilakukan menggunakan pengujian *black box* dan pengujian *usability*.

1. Pengujian *Blackbox*

Pengujian *blackbox* berfungsi untuk menguji sistem yang sudah dibuat telah sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pengujian *blackbox* yang dilakukan meliputi pengujian terhadap fungsi *login* dan *logout* telah sesuai yang diharapkan, fungsi menambahkan data pada setiap menu telah berhasil, fungsi mengubah data pada setiap menu berhasil, fungsi menghapus data pada setiap menu berhasil dan fungsi menampilkan data pada setiap menu berhasil. Hasil dari pengujian *blackbox* yang telah dilakukan berhasil dan terdapat satu kesalahan(*error*), dengan presentase keberhasilan 99%.

2. Pengujian *User Acceptance Text(UAT)*

Pengujian dengan UAT dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pelanggan yang datang di cafe untuk mengetahui respon dari pengguna terhadap sistem yang telah dibangun dan telah memenuhi keberhasilan implementasi sistem. Pengujian ini melibatkan 30 responden dari pelanggan cafe dengan hasil UAT dinilai dengan 5 kategori bobot nilai yaitu SS (Sangat Setuju) = 5, S (Setuju) = 4, C (Cukup) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Dari pertanyaan yang telah diberikan, maka data akan dianalisa

menggunakan model skala liker yang merupakan skala yang digunakan untuk mengukur pendapat seseorang mengenai sebuah kejadian atau peristiwa yang ditetapkan oleh peneliti.

$$\text{Rumus Index} = \frac{\text{Total Skor}}{Y \times 100}$$

Y = Skor tertinggi likert x jumlah responden

X = Skor terendah likert x jumlah responden

Dari hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan hasil akhir *User Acceptance Test(UAT)* yang diperoleh yaitu **83,25%** yang berarti sebagian besar pelanggan menyatakan bahwa Sistem Informasi Pemesanan Menu Café J'Five Singki baik digunakan oleh pelanggan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi berbasis web yang dapat diakses pelanggan café j'five singki untuk pemesanan menu yang lebih efektif dari sistem yang sedang berjalan. Hasil pengujian fungsional sistem dengan *black box testing* yang telah dilakukan berhasil dan terdapat satu kesalahan(*error*) dengan presentase keberhasilan 99% dan hasil pengujian keberhasilan implementasi sistem dengan menggunakan *User Acceptance Test(UAT)* mendapatkan presentase keberhasilan 83,25% yang berarti sistem baik digunakan oleh pelanggan café j'five singki.

REFERENSI

- [1] J. Computech, "Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Php," Vol. 2, No. 1, Pp. 14–21, 2008.
- [2] B. A. B. Iii And D. S. Informasi, "Landasan Teori," Pp. 10–16, 2014.
- [3] B. A. B. Ii, "No Title," No. Gambar 1, Pp. 6–30, 2016.
- [4] N. Caniati, A. L. Ghozali, And A.

- Sumarudin, "Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet," Vol. 3, No. 2, Pp. 8–13, 2017.
- [5] M. Qamal And T. Munar, "Sistem Informasi Warung Makan Sate Apaleh Kecamatan Gandapura Kabupaten Bireuen Berbasis Web." [6] S. Menggunakan And M. Android, "Sistem Pemesanan Makanan Di Rumah Makan Palapa Indah Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android," Vol. 2, Pp. 45–54, 2016.
- [7] A. K. D. Sistem, "Sistem Informasi," Pp. 1–7.
- [8] B. A. B. Ii And T. Pustaka, "Bab Ii Tinjauan Pustaka Dan Dasar Teori 2.1 Tinjauan Pustaka," Pp. 4–13, 2016.
- [9] K. Biro *Et Al.*, "Rancang Bangun Sistem Pengidentifikasi Travel Bag Pada Kelompok Biro Perjalanan Umroh/Haji Berbasis Web Timbo Faritcan Parlaungan Siallagan *1 , Dede Wisnu #2," Vol. 15, No. 1, 2020.
- [10] J. Positif, I. Volume, And K. Kunci, "Sistem Informasi Perdagangan Pada Pt Yoltan Sari Abstraksi Jurnal Positif , Volume I , No . 2 , Mei 2016: 8 - 15 Administrasi Manajemen," Vol. I, No. 2, Pp. 8–15, 2016.
- [11] R. Sahara *Et Al.*, "Implementasi Keamanan Sms Dengan Algoritma Rsa Pada Smartphone Android," Vol. Ix, No. 2, Pp. 118–122, 2017.
- [12] B. A. B. Ii And T. Pustaka, "No Title," Pp. 6–24, 2015.
- [13] F. Ilmu And K. Universitas, "Sistem Informasi Pariwisata Propinsi Nangroe Aceh," Pp. 32–39.
- [14] D. Pranata And D. M. K, "Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus : Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman) Jurnal Informatika Mulawarman," Vol. 10, No. 2, Pp. 25–29, 2015.
- [15] J. Inovasi, "Pemanfaatan Situs Web Sebagai Sarana Promosi Desa," Vol. 4, No. 3, Pp. 172–176, 2015.
- [16] R. Amitia, A. H. Mirza, M. Universitas, B. Darma, D. Universitas, And B. Darma, "Analisis Dan Perancangan Sistem Basis Data Manajemen Kepegawaian Pada Kantor Subdivre 3 . 1," 2014.
- [17] "No Title," 2019.
- [18] F. L. D. I. Growthtech, "Learning Management System Application; Web,Laravel; Growth2tech," Vol. 5, No. 3, Pp. 100–129, 2020.
- [19] V. No, A. Josi, And A. Josi, "Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang) Stmik-Musirawas Lubuklinggau," Vol. 9, No. 1, 2017.
- [20] J. Ilmiah, I. Komputa, E. Volume, A. Issn, And A. Juansyah, "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)," 2015.
- [21] A. Abdurrahman And S. Masripah, "Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan," Vol. 2, No. 1, Pp. 95–104, 2017
- [22] B. A. Herlambang, V. Ana, And V. Setyawati, "Perancangan Data Flow Diagram Sistem Pakar Penentuan Kebutuhan Gizi Bagi Individu Normal Berbasis Web," Pp. 78–85.
- [23] N. Dengen, "Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser," Vol. 4,

-
- No. 1, Pp. 47–54, 2009.
- [24] P. S. Dan And T. Dokumentasi, “Pendahuluan.”
- [25] M. Gelar, S. Komputer, And J. T. Informatika, “Pengujian Perangkat Lunak Menggunakan Metode Black Box Studi Kasus Exelsa Universitas Sanata Dharma,” 2011.