
SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFE RACIK KOPI MEDAN BERBASIS WEB

H.P.Pangondian Lumbantoruan¹, Ramen A Purba²

¹Politeknik Unggul Lp3m, Manajemen Informatika

e-mail: hppangondian51@gmail.com¹, ramenantonovpurba@gmail.com²

ABSTRACT

This research aims to build a Web-Based Food and Beverage Ordering Information System for Cafe Racik Kopi Medan. In addition, this research also seeks to develop an application that can provide sales reports for Cafe Racik Kopi Medan. The problem at Cafe Racik Kopi Medan has been ongoing because the system is still manual. Therefore, a system was built that can serve as a solution to those problems. The methods used to design online sales are the observation method, library method, system implementation, system analysis, and system design. This program was created using PHP and MySQL as the database, and it is designed as a fast, practical, and satisfying sales system for the community.

Keywords: Sales, Cafe Racik, Design, System, Website

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk membangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafe Racik Kopi Medan Berbasis Web. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk membangun aplikasi yang dapat menyediakan laporan penjualan pada Cafe Racik Kopi Medan. Permasalahan pada Cafe Racik Kopi Medan selama ini mengalami permasalahan karena sistem masih manual. Karenanya dibangun sistem yang dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Metode yang digunakan untuk merancang penjualan online adalah metode observasi, metode pustaka, implementasi sistem, analisis sistem, dan perancangan sistem. Program ini dibuat dengan PHP dan Mysql sebagai database. Dengan adanya perancangan sistem penjualan yang cepat, praktis dan memuaskan masyarakat.

Kata kunci: Penjualan, Cafe Racik, Perancangan, Sistem, Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan usaha perdagangan yang sangat pesat pada saat ini menjadikan informasi sebagai hal yang sangat penting peranannya dalam menunjang jalannya operasi demi tercapainya tujuan yang diinginkan. Teknologi berbasis web sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja.

Teknologi berbasis web mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Hanya dari rumah atau ruang kantor, pimpinan atau pemilik usaha perdagangan atau bisnis dapat melihat produk-produk pada layar komputer, mengakses informasinya, memeriksa data pemesanan dan dan penerimaan pembayaran dengan pilihan yang tersedia. Pimpinan atau pemilik usaha perdagangan atau bisnis dapat menghemat waktu dan biaya karena tidak perlu datang ke tempat berdagang atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat. Transaksi secara berbasis web dapat menghubungkan antara pimpinan sebagai pemilik usaha dengan karyawan atau pegawai secara langsung tanpa dibatasi oleh suatu ruang dan waktu.

Cafe Racik Kopi merupakan usaha yang bergerak dalam bidang penjualan makanan dan minuman. Setiap hari banyak yang makan dan minum di warung Cafe Racik Kopi. Transaksi keuangan yang diterima di Cafe Racik Kopi setiap harinya cukup besar. Proses penerimaan uang di Cafe Racik Kopi masih dilakukan dengan pencatatan di buku. Belum menggunakan sistem komputerisasi. Tak jarang terjadi kesalahan penghitungan oleh pihak keuangan di Cafe Racik Kopi. Kondisi ini tentu sangat merugikan. Tak hanya itu, monitoring bahan makanan dan minuman juga menjadi masalah. Sering terjadi stok

makanan dan minuman tertentu tidak tersedia, namun tidak terdeteksi oleh karyawan bagian pelayan. Pelanggan sering dikecewakan karena makanan dan minuman yang mereka pesan tidak tersedia.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Rancang

Rancang berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak (mengerjakan, melakukan sesuatu atau merencanakan (Dedik, 2021).

Rancang adalah pengembangan sistem idealnya dilaksanakan dalam suatu kerangka rancang induk sistem yang mengkoordinasikan proyek pengembangan sistem kedalam rancangan strategis perusahaan (Agatha et al., 2022).

Perancangan adalah suatu istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan. Perancangan berawal dari kata desain yang artinya perancangan, rancang, bangun. Sedangkan merancang artinya mengatur, cara, pembuatan merancang. Dapat disimpulkan arti kata desain adalah proses, cara, perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang (Siregar et al., 2023).

2.2 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Rosa (Rangkuti et al., 2023), *Data Flow Diagram* menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. *Data Flow Diagram* juga digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur.

2.4 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD adalah suatu komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang ditinjau. *Entity Relation Diagram* menggambarkan data dan hubungan antar data secara global dengan menggunakan *Entity Relation Diagram*. (Jogiyanto, 1999), 2016)

2.5 Basis Data

Basis data dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Prinsip utamanya adalah pengaturan data. (Hidayatullah, 2017).

3. METODE PENELITIAN

Tahap yang akan dilakukan dalam pengerjaan tugas ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Pemahaman studi pustaka tentang konsep dan teori menggunakan bahasa pemrograman web PHP yang berintegrasi dengan database MYSQL.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini dengan melakukan pengumpulan data-data penjualan sebelumnya.

3. Metode Penelitian (*field research*).

Yaitu melakukan penelitian langsung kelapangan dan mengumpulkan data secara langsung dari narasumber.

4. Metode Wawancara (*interview*)

Yaitu pengembalin data dengan menggunakan teknis data dengan cara wawancara, untuk mengambil keterangan kepada salah satu karyawan untuk mengetahui kendala-kendala saat transaksi secara manual di Cafe Racik Kopi.

5. Metode Kepustakaan (*library research*)

Yaitu mengadakan penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan melalui buku-buku yang tersedia untuk mempelajari teori-teori yang berhubungan dengan objek penelitian.

3.1 Sistem Yang Sedang Berjalan

Perancang sistem merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi cara kerja dalam suatu pengolahan data. Menurut riset dan pengamatan yang dilakukan oleh penulis, sistem yang sedang berjalan di Cafe Racik Kopi saat ini masing menggunakan media buku untuk pencatatan transaksi penjualan makanan dan minuman.

Kelemahan sistem yang sedang berjalan pada proses pendataan data penjualan makanan dan minuman yaitu penyaringan tidak terbatas bagi yang mempunyai kualitas tinggi, tetapi berdasarkan jumlah penjualan makanan dan minuman, seandainya daya tampung sudah terpenuhi, maka pendataan penjualan makanan dan minuman akan langsung bisa ditampilkan ke *user* atau pengguna.

Sistem pengolahan data barang yang sedang berjalan pada Cafe Racik Kopi adalah sebagai berikut:

1. Pelanggan datang ke Cafe Racik Kopi.
2. Pelayan datang ke pelanggan dengan membawa menu makanan, kemudian pelanggan memesan makanan dan minuman kepada pelayan.
3. Pelayanan memberikan daftar pesananan satu ke dapur dan satu ke kasir
4. Pelayanan menyajikan makanan dan minuman yang telah di pesan pelanggan.
5. Selesai makan pelanggan meminta bil pembayaran kepada pelayan, kemudian. pelayan meminta bil

pembayaran dari kasir dan diberikan kepada pelanggan untuk di bayar. Selesai membayar pelayan memberi uang pembayaran kepada kasir dan kasir membuat laporan penjualan yang kemudian akan disertakan kepada pimpinan.

3.2 Evaluasi Sistem Yang Ada

Berdasarkan proses kegiatan yang ada serta hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan para musisi–musisi padang yang biasanya dilakukan masih terkendala karena masih dilakukan secara manual sehingga memerlukan waktu yang relatif lama dan menyebabkan kurangnya efektivitas, efisiensi, dan ruang lingkup yang kecil.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

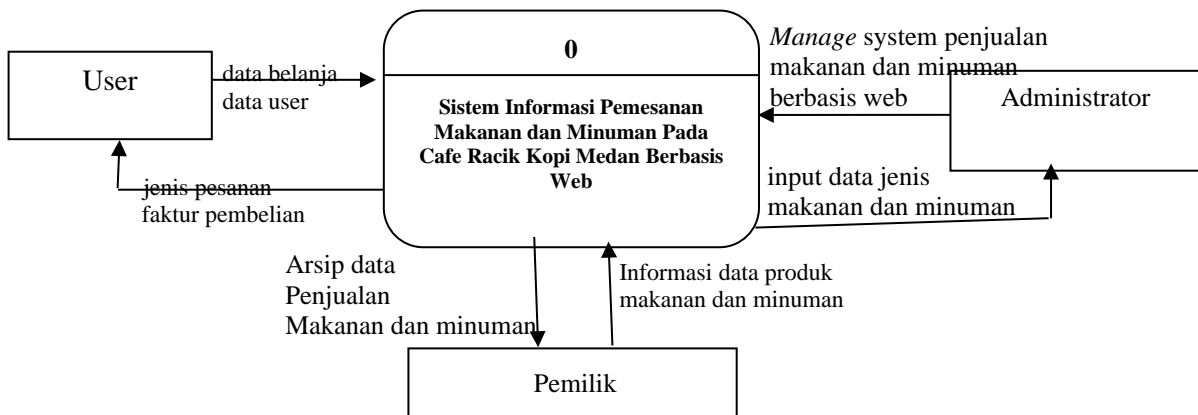
4.1 Sistem Yang Di Usulkan

Perancangan sistem dapat diartikan sebagai usaha menggabungkan antara modul-modul kegiatan yang saling berkaitan untuk menghasilkan suatu aplikasi sistem program yang *outputnya* kemungkinan dapat digunakan untuk jangka pendek dan jangka panjang.

Sistem yang baru ini dirancang menurut tempat dan kebutuhan warung tempat penulis mengadakan penelitian. Jadi sistem yang ada sudah dirancang dapat diterapkan dan digunakan oleh Cafe Racik Kopi. Namun demikian tidak tertutup kemungkinan kalau seandainya ada lembaga lain yang bermaksud hendak menggunakan sistem tersebut.

4.2 Perancangan Diagram Konteks

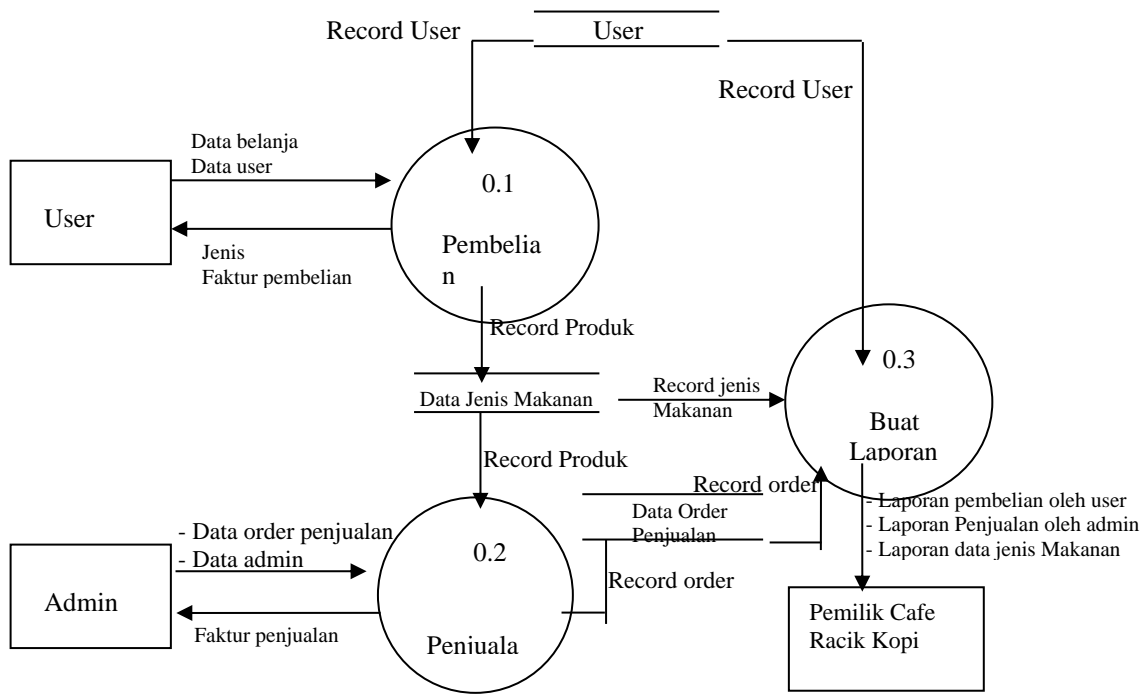
Diagram konteks (Astuti, 2024) merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input atau output dari sistem, diagram tersebut terdiri dari simbol proses yang menggambarkan seluruh sistem, seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Diagram Konteks Cafe Racik

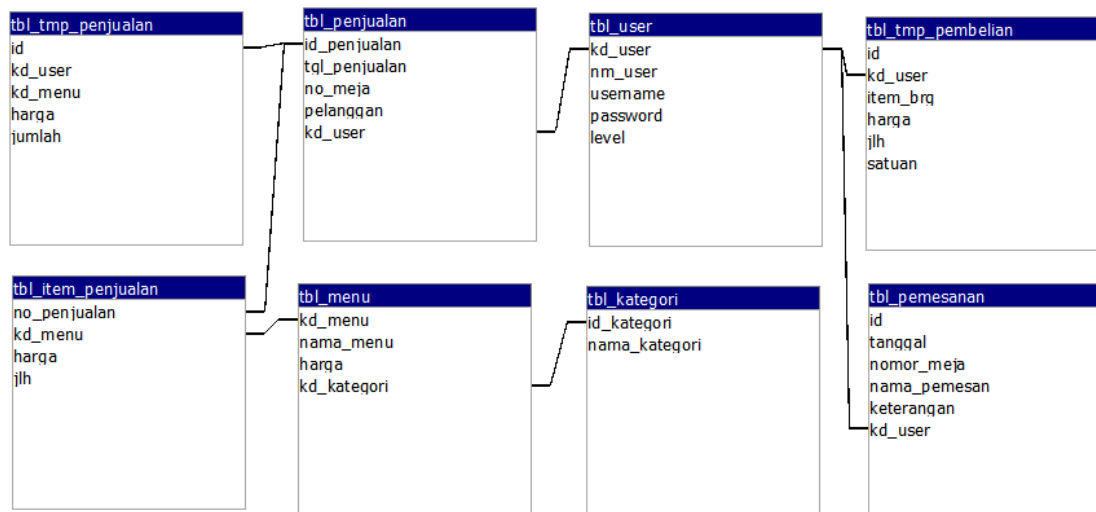
4.3 Perancangan Data Flow Diagram

Data flow diagram pada Cafe Racik Kopi dapat dijadikan model yang nantinya akan digunakan dalam membuat program.



Gambar 2. Data Flow Diagram Cafe Racik Kopi

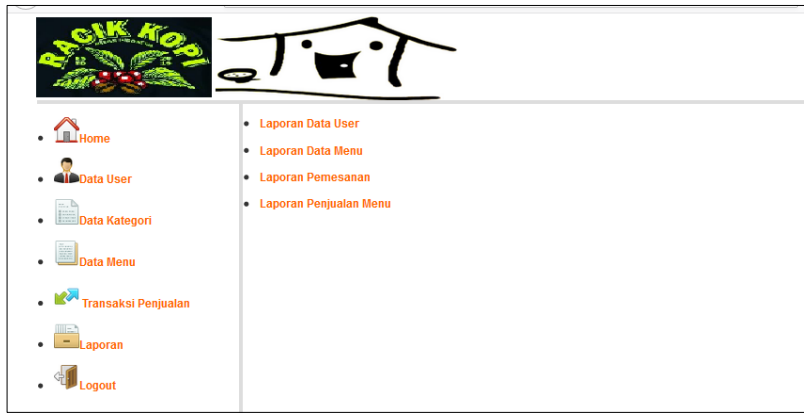
Hubungan antar table yang digunakan pada Sistem Informasi Pemesanan Racik Kopi dapat dilihat pada gambar berikut ini yang mengilustrasikan relasi antar tabel.



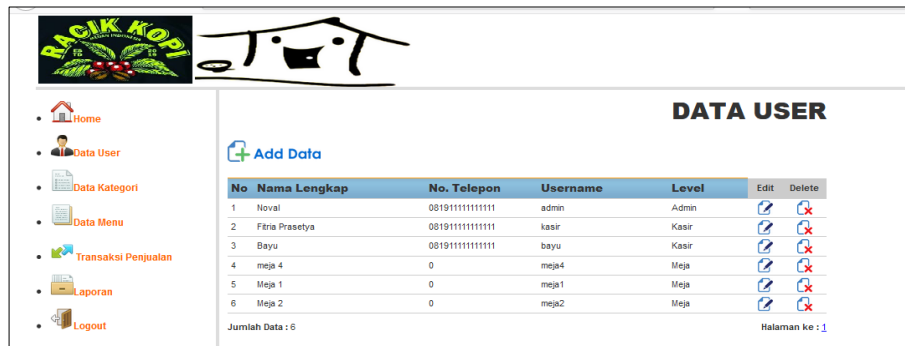
Gambar 3. Relasi Antar Tabel pada Sistem Informasi Racik Kopi Medan

Implementasi

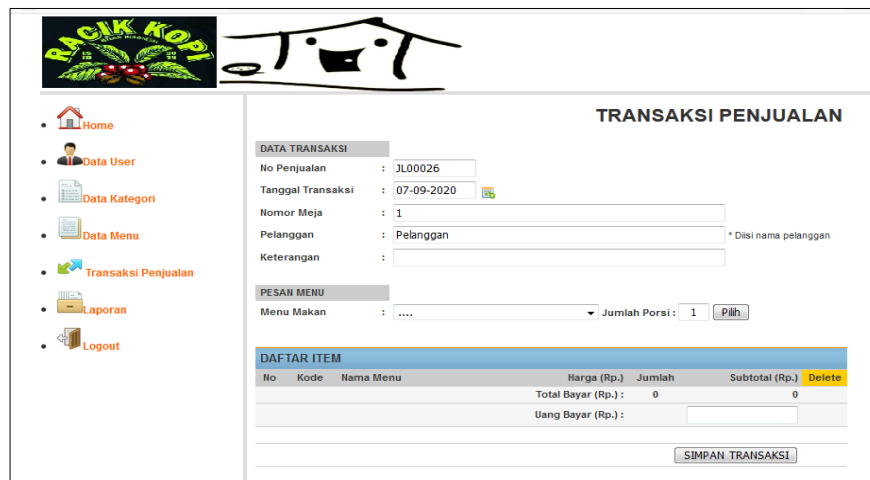
Implementasi Sistem penjualan makanan dan minuman berbasis web yang telah dirancang menghasilkan halaman utama, halaman input, halaman pemesanan dan juga halaman transaksi penjualan. Berikut ini adalah hasil dari implementasi program.



Gambar 4. Halaman Utama Sistem Informasi Pemesanan Racik Kopi Medan



Gambar 5. Halaman Input User



Gambar 6. Halaman Transaksi Sistem Informasi Racik Kopi Medan



Gambar 7. Halaman Laporan Transaksi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai perancangan *website* pada Cafe Racik Kopi yang mana telah diuraikan penulis pada bab-bab sebelumnya, maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Adanya rancang bangun *website* penjualan pada Cafe Racik Kopi dapat mempermudah proses penjualan .
2. *Website* pemesanan makanan dan minuman tersebut dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
3. Adanya *website* yang dirancang yang mempermudah manajemen dalam menyusun laporan pemesanan, pembayaran dan penjualan pada Cafe Racik Kopi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha, B. D., Putra, M. Y., & Priyadi, W. (2022). Perancangan Sistem Presensi Karyawan Guna Meningkatkan Kedisiplinan Pada PT. Kawasan Berikat Nusantara Jakarta Utara. *Bina Insani Ict Journal*, 9(2), 136. <https://doi.org/10.51211/biict.v9i2.2100>
- Astuti, Y. A. (2024). APLIKASI PENGOLAHAN DATA LAUNDRY BERBASIS DESKTOP. *Warta Dharmawangsa*, 18(2), 352–363. <https://doi.org/10.46576/WDW.V18I2.4437>
- Dedik, P. (2021). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Digital. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 180–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jatika.v2i2.920>
- Hidayatullah, P. & J. K. K. (2017). *Pemrograman WEB*. Informatika Bandung.
- Jogiyanto, H. M. (1999). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Andi.
- Rangkuti, R. M., Fathoni,) Muhammad, & Unggul, P. (2023). APLIKASI PERPUSTAKAAN PADA SMA NEGERI 2 TANJUNG MORAWA BERBASIS WEBSITE. *Cemara Education and Science*, 1(4). <https://doi.org/10.62145/CES.V1I4.42>
- Siregar, R., Astrid, E., & Solihin, M. D. (2023). Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Web Untuk Menentukan Asisten Laboratorium Komputer Menggunakan Algoritma Simple Additive Weighting. *Bulletin of Computer Science Research*,

- 3(3), 250–256. <https://doi.org/10.47065/BULLETINCSR.V3I3.240>
- Budiyanto. 2013. Cara Mudah Membangun Aplikasi *Web* PHP Menggunakan Framework. Andi. Yogyakarta
- Darmawan. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Firdaus. 2017. 7 Jam Belajar Interaktif PHP dan MySQL dengan Dreamweaver. Maxicom. Palembang
- Hasan. 2016. Analisis Data Penelitian dengan Statistik. Bumi Askara. Jakarta
- Hidayat. 2018. Panduan Membuat Toko Online Dengan OSCommerce. Mediakita. Jakarta.
- Kadir, Abdul. 2014. Tuntunan Praktis Belajar *Database* Menggunakan MySQL. Andi. Yogyakarta
- Mardi. 2012. Sistem Informasi Akuntansi. Ghalia. Bogor
- Purwanto. 2014. Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Puspitawati, Lilis. 2011. Sistem Informasi Akuntansi. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Priyanto Hidayatullah dan Jauhari Khairul Kawistara. 2015. Pemrograman *Web*. Informatika. Bandung.
- Saputra, Agus. 2011. Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP. IKAPI. Jakarta
- Soemarso. 2017. Perpajakan Pendekatan Komprehensif. Selemba Empat. Jakarta
- Tjiptono, Andi. 2013. Manajemen Jasa. Andi. Yogyakarta
- Wong, Jony. 2012. *Internet Marketing For Beginners*. Alex Media Komputindo. Jakarta