

SISTEM PEMESANAN BERBASIS WEB PADA USAHA SEFIE'S KICHEN BENGKULU

¹Atang Khotami, ²Asnawati, ³Ricky Zulfiandry

¹Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
e-Mail : atangolenk@gmail.com

²Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu
e-Mail : asnawati@unived.ac.id , ricky.zulfiandry@unived.ac.id

Kampus I: Jl Meranti Raya No.32 Sawah Lebar Kota Bengkulu 38228 Telp. (0736) 22027, Fax. (0736) 341139;

(Received: November 2022, Revised : Januari 2023, Accepied : April 2023)

Abstract: *Web technology on the internet plays a very important role, which allows organizations or companies to enter the market in an easy, inexpensive way, and without geographical restrictions, all of which will be in what is called cyberspace, ordering products has a smooth work process. without being separated in the computerization process, of course it will simplify the product ordering process. Therefore the author makes use of a web-based ordering system in the Bengkulu sefie's kitchen business which can provide active support for the smooth running of product sales efforts in the snack food business. By creating a web-based ordering system, it will help providing data processing related to ordering products, increasing the effectiveness of selling Saefie's Kichen Bengkulu products.*

Intisari: *Teknologi web di internet memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi atau perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah, dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya (Cyberspace), pemesanan produk memiliki proses kerja yang tidak terepas dalam proses komputerisasi tentunya akan mempermudah proses pemesanan produk. Maka dari itu peneliti membuat pemanfaatan sistem pemesanan berbasis web pada usaha sefie's kichen bengkulu yang dapat memberi dukungan aktif kelancaraan usaha penjualan produk pada usaha makanan ringan. Dengan dibuatnya sistem pemesanan berbasis web, akan membantu memberikan pengolahan data yang berhubungan dengan pemesanan produk, meningkatkan efektivitas penjualan produk Saefie's Kichen Bengkulu.*

I. PENDAHULUAN

Website adalah media yang digunakan untuk menampung data teks, gambar, suara, dan animasi yang dapat ditampilkan di internet dan dapat diakses oleh komputer yang terhubung dengan internet secara global. *Website* merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja dengan

biaya relatif murah. *Website* merupakan bentuk implementasi dari bahasa pemrograman web (web programming). Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses dan mengolah data secara dinamis.

Sejalan dengan cepatnya perkembangan bidang teknologi, perusahaan-perusahaan yang termasuk dalam industri kecil, menengah maupun besar (UMKM) yang merupakan salah satu dari sekian banyak pelaku dan penunjang kegiatan ekonomi di negeri ini, semakin dipacu untuk menggunakan teknologi yang maju sebagai senjata untuk tetap *survive* dan memenangkan persaingan yang kian hari terasa ketat dan keras. Oleh karena itu, teknologi *web* di internet memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi atau perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah, dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya (*Cyberspace*). Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya (*virtual world*).

Akhir-akhir ini penggunaan internet yang mengurus kepada *cyberspace*, yang akan mendominasi seluruh kegiatan di atas permukaan bumi di masa kini maupun masa datang, yang secara umum akan berubah menjadi alat untuk persaingan antara perusahaan yang satu dengan yang lainnya. Ini pun akan membawa dampak yang sangat besar bagi setiap perusahaan. Dampak pada aspek persaingan adalah terbentuknya tingkat kompetisi yang semakin tajam yang membuat perusahaan dalam globalisasi ekonomi ini membuat perubahan

menjadi konstan, pesat, radikal dan serentak. Sehingga perusahaan harus memiliki kemampuan yang cepat untuk beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perusahaan akan mampu bersaing dengan para kompetitifnya. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada usaha makanan ringan pada usaha Sefie's Kichen Bengkulu yang beralamat di Pematang Gubernur, RT 21 Kec. Muara Bangkahulu Kota Bengkulu 38121. Usaha Sefie's Kichen Bengkulu masih menggunakan media pemesanan secara manual sehingga penjualannya masih terbas, maka dari itu perlu inovasi untuk meningkatkan produktifitas dan penjualan pada Sefie's Kichen Bengkulu. Berkaitan dengan tugas akhir ini penelitian difokuskan pada masalah pemanfaatan teknologi informasi pemasaran yang dapat memberi dukungan aktif kelancaraan usaha penjualan produk pada usaha makanan ringan Sefie's Kichen

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sistem Informasi

1. Definisi Sistem

Menurut Romney dan Steinbart (2015) Sistem adalah : "Serangkaian data atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan."

Definisi sistem menurut Mulyadi (2016:5), Sistem adalah "suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan".

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan.

2. Definisi Informasi

Menurut Romney dan Steinbart (2015) Informasi adalah : " data yang telah dikelola dan diproses untuk memberika arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan."

Pengertian menurut Krismaji (2015:14), Informasi adalah "data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat".

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi peggungannya.

3. Definisi Sistem Informasi

Menurut Ahmad Reza Hidayatullah dan M. Rudyanto dalam Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia (2016:104) "Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

Definisi sistem menurut Mulyadi (2016:5), Sistem adalah "suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan". Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan.

4. Definisi Implementasi

Implementasi menurut teori Jones (Mulyadi, 2015:45): "*Those Activities directed toward putting a program into effect*" (proses mewujudkan program hingga memperlihatkan hasilnya)

Pada dasarnya implementasi menurut Syauckani dkk (Pratama, 2015:229), "merupakan salah satu tahap dalam proses kebijaksanaan publik dalam sebuah negara. Biasanya implementasi dilaksanakan setelah sebuah kebijakan dirumuskan dengan tujuan yang jelas, termasuk tujuan jangka pendek, menengah dan panjang".

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistem yang melalui beberapa tahap yaitu analisis sistem, perencanaan sistem, perancangan sistem, implementasi sistem dan testing.

B. Rancangan Pengujian Sistem

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak.

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari

spesifikasi, analisis dan perancangan dari perangkat lunak itu sendiri.

Dalam pengujian perangkat lunak digunakan suatu

metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar.

Pada metode ini data uji dibangkitkan, di eksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor Pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian yang merupakan langkah - langkah dalam melakukan pengujian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pembahasan

Sistem pemesanan berbasis *Web* pada usaha *Sefie's Kichen* Bengkulu ini masih menggunakan proses pemesanan secara manual, dengan menggunakan sistem lama ini pelanggan relatif kesulitan dalam pemesanan serta dalam pembuatan laporan dan yang lainnya pemilik memerlukan waktu lama.

Sehingga dengan sistem yang baru pelanggan akan mudah mengakses produk yang akan dipesan pada *Sefie's Kichen* tersebut, sehingga dengan keterbatasan ini maka peneliti mengangkat sistem baru dengan menggunakan *PHP-MySQL*.

B. Pembahasan Program

Menu Utama terdiri dari tampilan menu sistem pemesanan berbasis *Web* pada usaha *Sefie's Kichen* Bengkulu

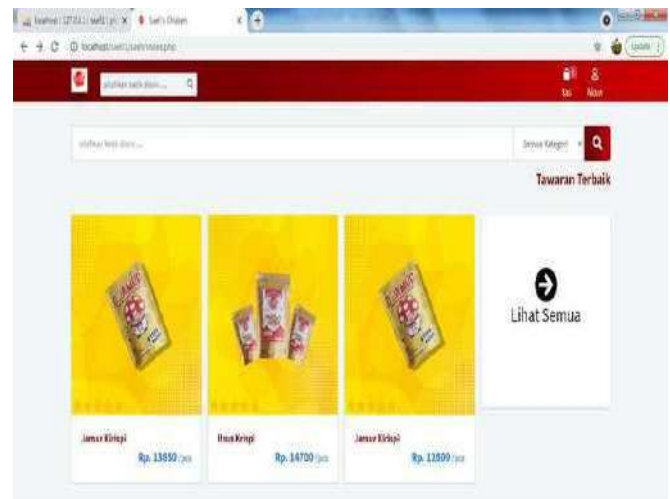
Tampilan Halaman Menu Utama

Halaman ini merupakan halaman pertama kali yang tampil saat website *Sefie's Kichen* dibuka.

Sistem Pemesanan Berbasis *Web* Pada Usaha *Sefie's Kichen* Bengkulu

Pada halaman ini terdapat beberapa menu, antara lain :

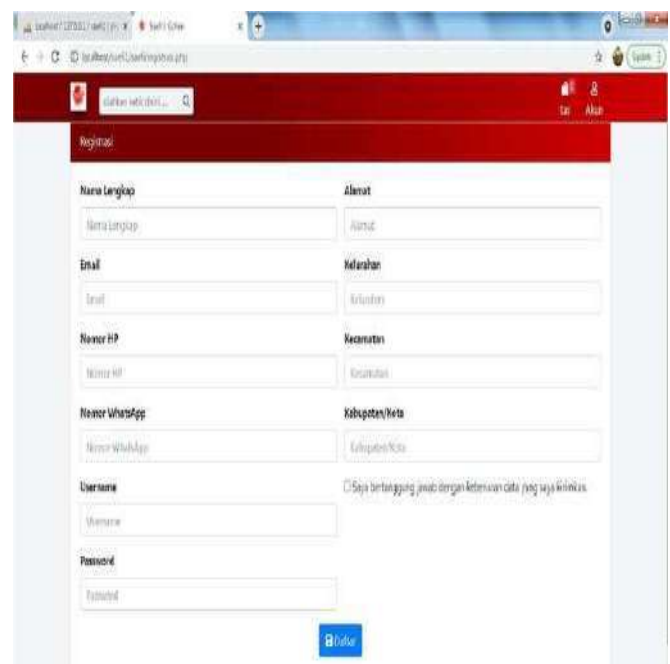
- a. Menu Beranda terletak pada logo *Sefie's Kichen*.
- b. Pencarian, tas.
- c. Menu akun berisi 2 sub menu. Sub menu pertama Masuk, sub menu kedua registrasi.



Gambar.1 halaman utama

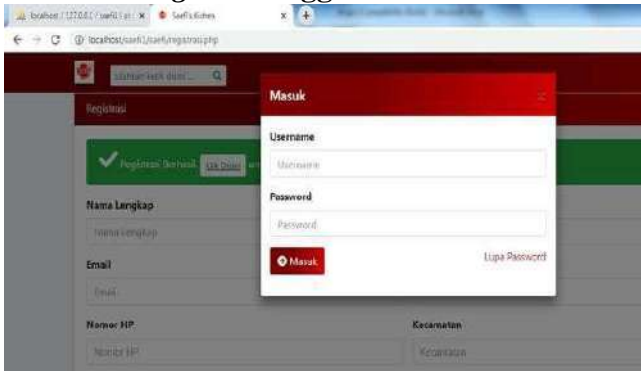
Halaman Registrasi

Rancangan halaman daftar untuk calon konsumen yang belum mempunyai akun untuk mengisi data pribadi.



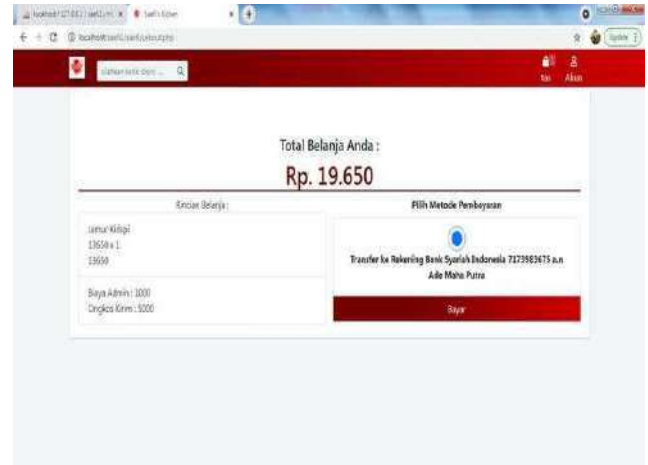
Gambar.2 registrasi

Halaman *Login* Pelanggan



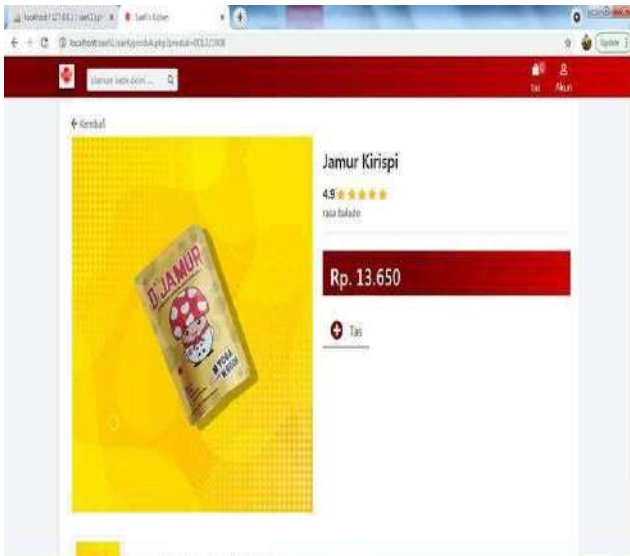
Gambar 3 Halaman *Login* Pelanggan

Halaman *Cekout*



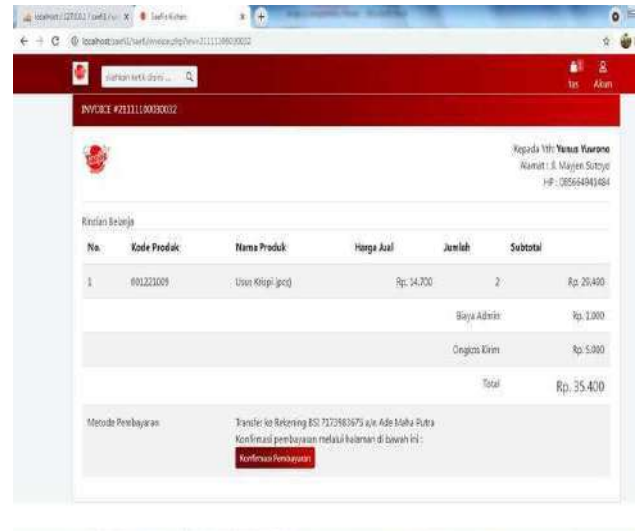
Gambar.6 Halaman *Cekout*

Halaman *Pilih Produk*



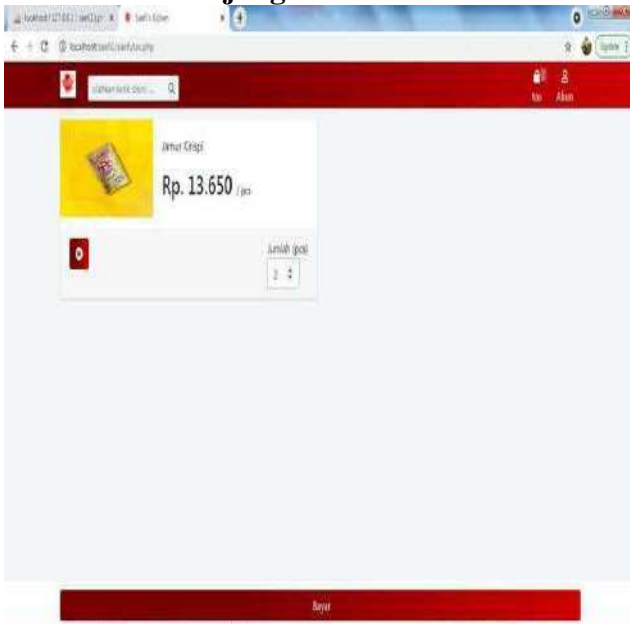
Gambar.4 Halaman *Pilih Produk*

Halaman *Faktur*



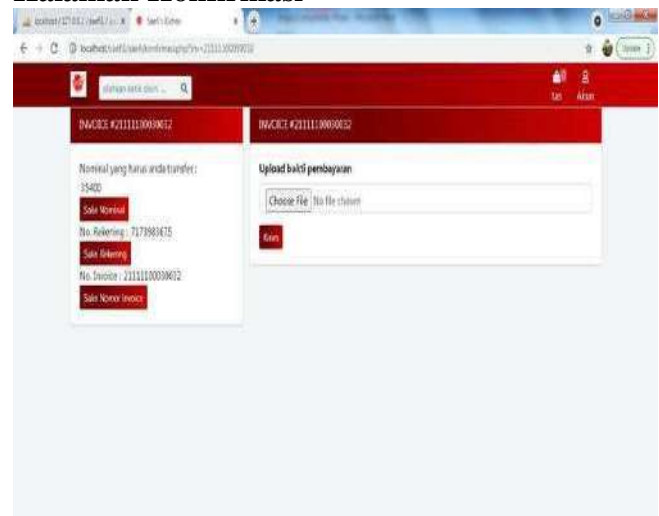
Gambar .7 Halaman *Faktur*

Halaman *Keranjang*



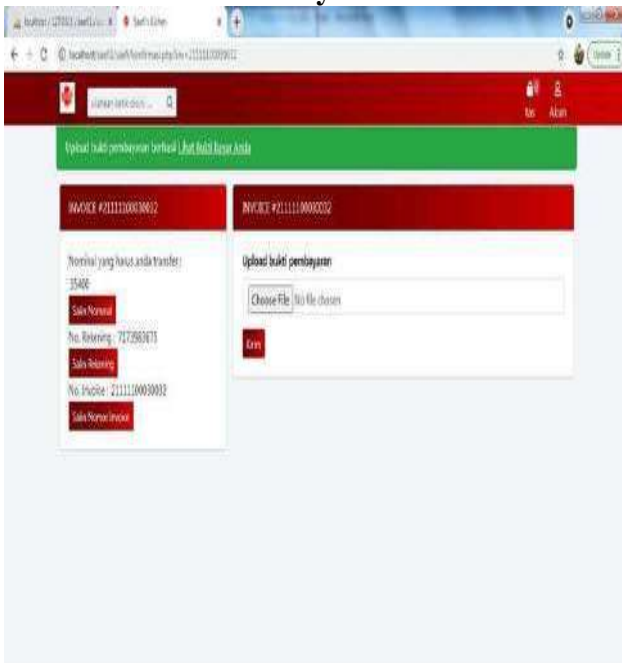
Gambar 5 Halaman *Keranjang*

Halaman *Konfirmasi*



Gambar .8 Halaman *Konfirmasi*

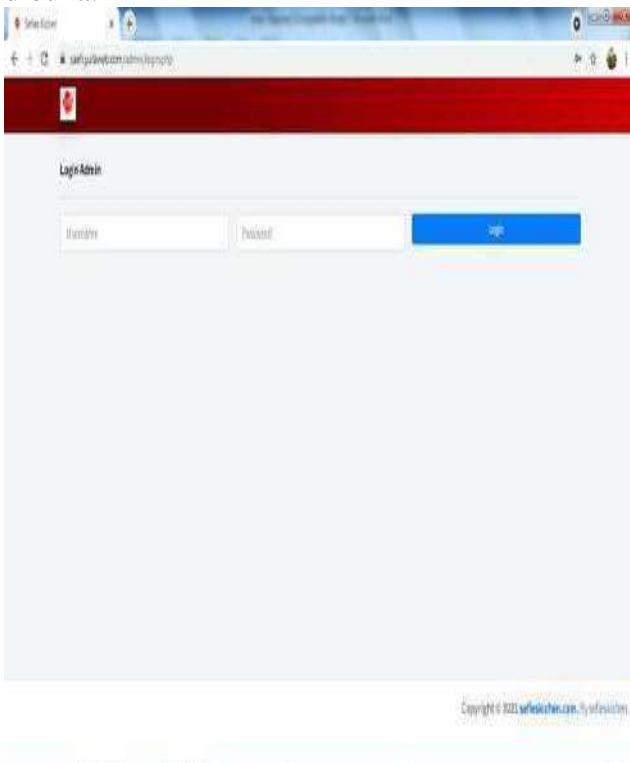
Halaman Bukti Pembayaran



Gambar .9 Halaman Bukti Pembayaran

Halaman Login admin

Halaman ini merupakan halaman pertama kali yang tampil saat website admin *Sefie's Kichen* dibuka.

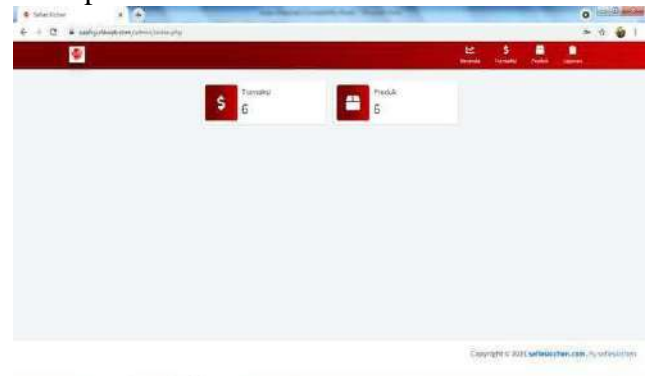


Gambar .10 Halaman Login Admin

Halaman Utama Admin

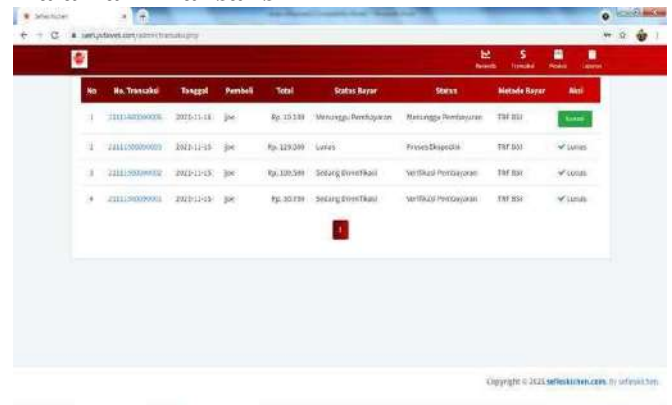
Pada halaman ini terdapat beberapa menu, antara lain :

- a. Beranda
- b. Transaksi
- c. Produk
- d. Laporan



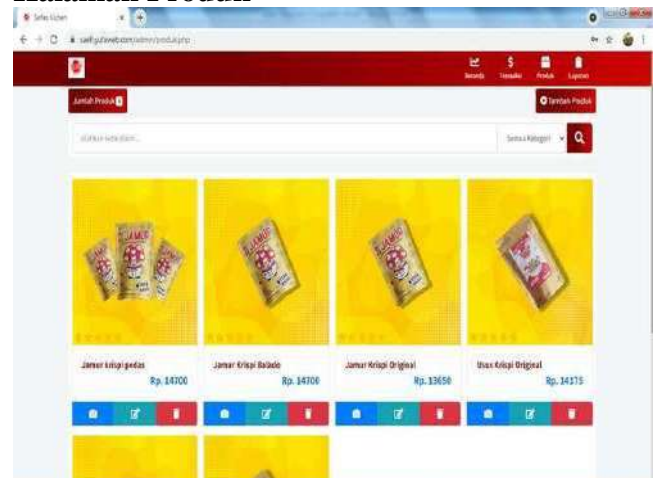
Gambar 11 Halaman Utama Admin

Halaman Transaksi



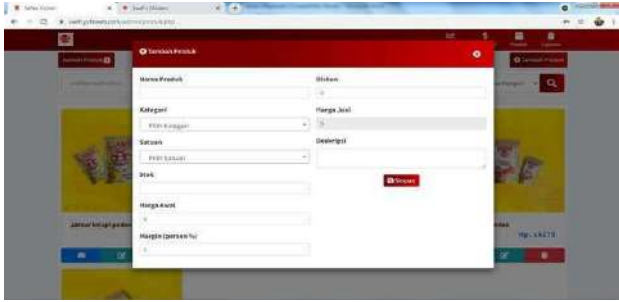
Gambar .12 Halaman Transaksi

Halaman Produk



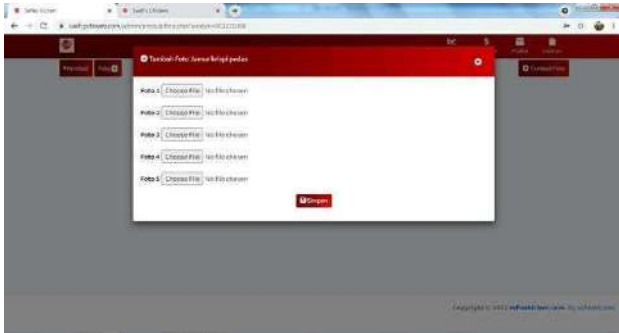
Gambar .13 Halaman Produk

Halaman Tambah Produk



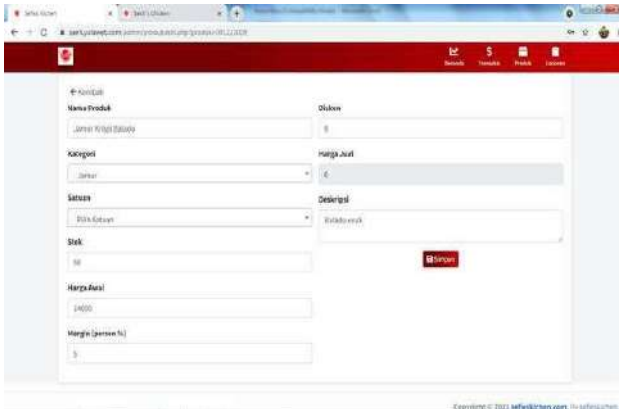
Gambar.14 Halaman Tambah Produk

Halaman Tambah Foto Produk



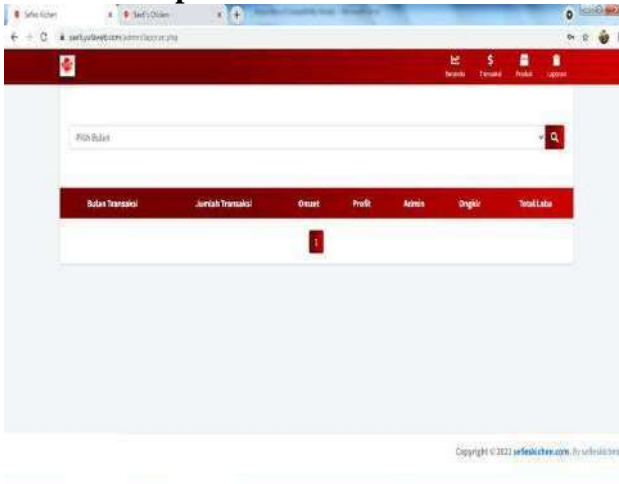
Gambar 15 Halaman Tambah Produk

Halaman Edit Produk



Gambar .16 Halaman Edit Produk

Halaman Laporan



Gambar .17 Halaman Laporan

V.PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian pada Sistem Pemesanan Berbasis *Web* Pada Usaha Sefie’s Kichen Bengkulu, maka dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut :

Dengan Sistem Pemesanan Berbasis *Web* Pada Usaha Sefie’s Kichen Bengkulu, Membantu memberikan pengolahan data yang berhubungan dengan pemesanan produk.

- Meningkatkan efektivitas kerja Pemasaran Berbasis Website.
- Mempermudah dalam melakukan penyebaran akses informasi dan komunikasi belum secara khusus menggunakan aplikasi untuk memudahkannya. Sedangkan informasi yang disampaikan masih menggunakan informasi tentang web pemesanan produk Sefies Kichen.
- Sistem Pemesanan Berbasis *Web* Pada Usaha Sefie’s Kichen Bengkulu dapat menjadi masukan dan mudah dipahami untuk user dan penumpang.

B. Saran

Sistem Pemesanan Berbasis *Web* Pada Usaha Sefie’s Kichen Bengkulu maka dirasa perlu tenaga yang memang betul-betul menguasai sehingga pengguna dapat menggunakan aplikasi sesuai dengan perintah yang akurat dan baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1]Agus, Riyanto (2015). Akuntansi Pemerintah Daerah Berbasis Akrual. Yogyakarta.

[2]Ambarita Arisandy dkk. 2016. “INFORMATION SYSTEM OF INVENTORY GOODS WEB-BASED ON THE STATE PROSECUTOR TERNATE” Maluku Utara: Indonesian Journal on Information System Vol 1, No 1

[3]Aris dkk. 2016. “DESAIN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENJUALAN SECARA ONLINE PADA PT.ULTINET INDONESIA”. Tangerang : STMIK Raharja ISSN : 2302-3805

[4]Fajar Dwi S. 2017. “Aplikasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Web Di SMAN 8 Bandung”. Bandung : e-Proceeding of

- Applied Science : Vol.3, No.3 : Universitas Telkom Indonesia.
- [5]Heldiansyah dkk. 2015. “Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Alat Kesehatan Berbasis Web Pada PT. Alfin Fanca Prima”. Banjarmasin : Jurnal POSITIF, Tahun I, No.1
- [6]Hidayatullah, Ahmad Reza., dan M. Rudyanto Arief. 2016. “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Zakat Berbasis Client Server Pada Badan Amil Zakat Masjid Agung Baitul Qadim Loloan Timur”. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. Februari 2016. Diambil dari: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnas/teknomedia/article/view/1206>. (12 Desember 2020).
- [7]Kausar .Ahmad, Yusuf Fazri Setiawan, dan Vidila Rosalina. 2015. “Perancangan Video Company Profil Kota Serang dengan Teknik Editing Menggunakan Adobe Premire Pro Cs5”. Jurnal Prosisko ISSN : 2406-7733 Vol. 2 No. 1 Universitas Serang Raya Kota Serang Banten
- [8]Krismiaji. 2015. Sistem Informasi Akuntansi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN.
- [9]Marta Dian Purnama. 2017. “Pengembangan Internet Dan Potensi Desa Kebumen Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus”. Lampung : STMIK Pringsewu Lampung.
- [10]Mulyadi. (2016). Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta: Salemba Empat.
- [11]Mulyani, S., 2017. Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Abdi Sistematika.
- [12]Nugroho Arie dkk. 2017. “Otomatisasi Sql Query Untuk Database Engine”. Yogyakarta : STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Vol 5, No 1.
- [13]Pratama, Y. A., & Junianto, E. (2015). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ginjal Dan Saluran Kemih Dengan Metode Breadth First Search. Jurnal Informatika, II(1), 212–221.
- [14]Putra, I. W., Agung Wiranatha, dan I Nyoman Piarsa. 2016. Rancang Bangun Game Tradisional "Adu Gasing" Pada Platform Android. Merpati, IV(2), 187-178. Diambil dari: <http://ojs.unud.ac.id/index.php/merpati/article/download/26875/17046>. (11 Deseber 2020)
- [15]Rahardja Untung, dkk. 2018:78. “Penerapan Viewboard Technomedia Journal Menggunakan Sistem iLearning Journal Center pada Perguruan Tinggi Raharja”. Technomedia Journal. Vol 2, No 2. ISSN : 2528 – 6544.
- [16]Romney, Marshal B, Paul John Steinbert., 2015. Accounting Information Systems, Salemba Empat, Jakarta
- [17]Saefudin dkk. 2015. “Sistem Pendukung Keputusan Untuk Penilaian Kinerja Karyawan PT. Mulya Spindo Mills Menggunakan Metode Algoritma C4.5”. Serang : Universitas Serang Raya : Jurnal PROTEKINFO Vol.2
- [18]STMIK Teknokrat Bandar Lampung. 2015, Petunjuk Penulisan Proposal dan Skripsi Teknokrat, perguruan Tinggi Teknokrat Bandar Lampung.
- [19]Sutabri Tata, 2016, Sistem Informasi Manajemen, Andi Offset, Yogyakarta.
- [20]Sutopo Priyo, dkk. 2016. “SISTEM INFORMASI EKSEKUTIF SEBARAN PENJUALAN KENDARAAN BERMOTOR RODA 2 DI KALIMANTAN TIMUR BERBASIS WEB”. Jurnal Informatika Mulawarman Vol. 11 No. 1.