

# Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang

Fatmawati<sup>1</sup>

**Abstract** — *Information on Eating Tosuka still less known to the public especially those who frequently use the internet access and who want to do the catering booking online. Ordering information system is still manual so as to obtain the information society must come directly to Eating Tosuka. By utilizing internet technology information contained in Eating Tosuka can be obtained easily and can also be easier for buyers to make a reservation catering. Based on the analysis in this study the authors use the method of software development using SDLC while the tool is used in the form of ERD (Entity Relationship Diagram) and UML (United Modeling language) while MySQL as the database server, Adobe Dreamweaver for PHP applications. With the application of this catering bookings can provide convenience to shoppers and improve services at Eating Tosuka.*

**Intisari** — Informasi mengenai Rumah Makan Tosuka masih kurang diketahui masyarakat khususnya yang sering menggunakan akses internet dan yang ingin melakukan pemesanan katering secara online. Sistem informasi pemesanan yang masih bersifat manual sehingga untuk mendapatkan informasinya masyarakat harus datang langsung ke Rumah Makan Tosuka. Dengan memanfaatkan teknologi internet informasi-informasi yang ada di Rumah Makan Tosuka bisa didapatkan dengan mudah dan juga dapat mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan katering. Berdasarkan hasil analisa pada penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan SDLC sedangkan tool yang digunakan berupa ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan UML (*United Modelling language*) sedangkan MySQL sebagai *server database*, *Adobe Dreamweaver* untuk aplikasi PHP. Dengan adanya aplikasi pemesanan katering ini dapat memberikan kemudahan pada pembeli dan meningkatkan pelayanan pada Rumah Makan Tosuka.

**Kata kunci** : Sistem Informasi Pemesanan, Rumah Makan, Waterfall Model, Web.

## I. PENDAHULUAN

Sejak dahulu makanan menempati urutan teratas dalam pemenuhan kebutuhan manusia, sehingga masalah pangan dikategorikan ke dalam kebutuhan primer atau kebutuhan pokok. Pemenuhan kebutuhan dan keinginan serta kualitas jasa sangat ditentukan oleh tingkat kepentingan maupun kepuasan pelanggan sebagai pemakainya. Pelayanan yang kurang memuaskan akan menyebabkan berkurangnya konsumen atau bahkan hilang karena konsumen berpindah ke jasa layanan lain.

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta, Jln. Damai No. 8 Warung Jati Barat (Margasatwa) Jakarta Selatan Telp. (021) 78839513 Fax. (021) 78839421, e-mail: fatmawati.fmw@bsi.ac.id

Pelayanan teknologi yang semakin tinggi menuntut layanan yang semakin mudah, cepat dan praktis. Teknologi SMS dan internet disebut sebagai teknologi yang paling murah dan paling mudah dibandingkan teknologi informasi yang lain. Dengan menggunakan teknologi tersebut dibuatlah sistem yang cukup murah namun tetap efektif dalam mengerjakan pelayanan transaksi pesan antar atau distribusi *delivery order* menu pada rumah makan.

Ide sederhana berdasarkan uraian tersebut adalah bagaimana caranya membuat suatu sistem yang dapat memberikan solusi kepada masyarakat.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka maksud dari penelitian ini adalah penulis membuat sebuah aplikasi sistem informasi pemesanan katering berbasis web yang dapat membantu masyarakat dalam mempermudah mendapatkan informasi-informasi yang ada dan mempermudah dalam proses melakukan pemesanan katering secara *online*.

## II. KAJIAN LITERATUR

Berikut ini beberapa penelitian terkait mengenai sistem informasi pemesanan.

Dalam penelitian yang berjudul Rancangan Sistem Informasi Pemesanan Kue Berbasis Web dan Personifikasi Berbasis *Web Service* (Studi Kasus di Esa Cake), metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan terstruktur, dimana pada metodologi ini digunakan alat bantu (perangkat permodelan) dalam perancangan sistem informasi. Hasil dari penelitian ini bahwa rancangan sistem informasi pemesanan produk kue dan makanan kecil melalui web ini sangat menguntungkan, selain memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai produk yang diinginkan, pemesanan produk juga cepat dilakukan tanpa harus mendatangi toko. Keunggulan lain dengan mengadopsi model *web service* di internet secara otomatis dan mendukung dalam melakukan penawaran yang lebih personifikasi untuk pelanggan [1].

Sedangkan dalam penelitian yang berjudul Perancangan dan Implementasi Sistem Reservasi *Foodcourt* Berbasis *Web* dengan memanfaatkan Koneksi Wifi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *prototyping model*. Metode ini diambil dengan maksud agar aplikasi yang dibangun dapat berjalan dengan baik. Selain itu yang menjadi alasan utama dalam pengambilan metode ini dikarenakan adanya pengambilan data yang berulang setelah diadakannya evaluasi atau pengujian yang masih kurang tepat. Berdasarkan hasil penelitian dalam pembuatan sistem reservasi *foodcourt* ini, bahwa aplikasi ini digunakan untuk keperluan pemesanan menu makanan pada *foodcourt*, aplikasi ini dapat diakses menggunakan *handphone* untuk memudahkan mekanisme pemesanan pada *foodcourt* sehingga lebih cepat dan efisien

dan koneksi yang digunakan untuk menjalankan sistem ini menggunakan wi-fi (*Wireless Fidelity*) [2].

Beberapa literatur yang dipergunakan penulis dalam penelitian ini yaitu:

a. Reservasi

Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa. Hal ini menjadi sesuatu yang penting mengingat perkembangan jaman yang menuntut serba cepat dan mudah. Faktor inilah yang mendorong terciptanya strategi penggunaan teknologi *mobile* untuk membuat sistem reservasi *foodcourt* berbasis *web* dengan memanfaatkan koneksi *wifi*. Sistem Reservasi ini merupakan satu set *server-side Forms Controls* untuk membangun aplikasi perangkat *mobile* nirkabel. Kontrol ini menghasilkan output yang berbeda, yaitu WML, HTML, atau *compact HTML* [2].

b. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu [3].

c. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

*Hypertext Text Markup language* merupakan suatu bahasa yang dikenal oleh *web browser* untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi, bahkan video [4].

d. CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah sebuah cara untuk memisahkan isi dengan layout dalam halaman-halaman *web* yang dibuat [5]. *Cascading Style Sheet* dikembangkan untuk menata tata pengaturan halaman *web*. Pada awalnya CSS dikembangkan pada SGML pada tahun 1970 dan terus dikembangkan hingga saat ini CSS telah mendukung banyak bahasa, *Cascading Style Sheet* memiliki arti gaya menata halaman bertingkat. Yang berarti setiap satu elemen yang telah format, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format elemen induknya.

e. *Jquery*

*Jquery* merupakan salah satu teknik atau kumpulan *library javascript* yang sangat terkenal animasinya. *jquery* adalah *javascript library*, *jquery* mempunyai semboyan "*write, less, do more*". *Jquery* dirancang untuk memperringkas kode-kode *javascript*. *Jquery* adalah *javascript* yang cepat dan ringan untuk menangani dokumen HTML, menangani *event*, membuat animasi dan interaksi *ajax*. *Jquery* dirancang untuk mengubah cara anda menulis *javascript* [5].

f. PHP

PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat suatu halaman itu diminta oleh *client*. PHP juga bersifat *open source* sehingga setiap orang dapat menggunakan secara gratis [6].

g. MySQL (*My Structure Query Language*)

Sebuah *website* yang dinamis membutuhkan tempat penyimpanan data agar pengunjung dapat memberi komentar, saran, dan masukan atas *website* yang dibuat. Tempat penyimpanan data berupa informasi dalam sebuah tabel disebut dengan *database*. Program yang digunakan untuk mengolah dan mengelola *database* adalah MySQL yang memiliki kumpulan prosedur dan struktur sedemikian rupa sehingga mempermudah dalam menyimpan, mengatur, dan menampilkan data. MySQL (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *DataBase Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat *open source* sehingga kita bisa menggunakannya secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung atau *support* dengan *database MySQL* [6].

h. Adobe Dreamweaver CS5

Adobe dreamweaver CS5 adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain sebuah web secara visual dan mengelola situs atau halaman web [7].

i. Website

*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses dimana pun selama anda terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi [8].

j. Xampp

Xampp adalah salah satu paket *software web server* yang terdiri dari Apache, Mysql, Php dan PhpMyAdmin. Proses instalasi *xampp* sangat mudah, karena tidak perlu memerlukan konfigurasi Apache, Php, dan Mysql secara manual, *xampp* melakukan instalasi dan konfigurasi secara otomatis [9].

k. Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* adalah diagram yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tinjau [10].

l. Unified Modeling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) sebagai salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek [11]. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan *visual* yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain. Abstraksi konsep dasar UML terdiri dari *structural classification*, *dynamic behaviour* dan *model management*. UML mendefinisikan diagram – diagram sebagai berikut :

1. Diagram Use-case ( Use Case Diagram)

*Use case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan

cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *Pelanggan* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai.

2. Diagram Aktifitas (*Activity Diagram*)

*Activity diagram* adalah teknik untuk mendiskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *Flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bias.

3. Diagram Komponen (*Component Diagram*)

Hal penting pada *component* adalah *component* mewakili potongan-potongan yang independen yang bisa dipesan dan diperbaharui sewaktu-waktu.

4. Diagram Deployment (*Deployment Diagram*)

*Deployment diagram* menunjukkan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakkan bagian-bagian *software* yang berjalan pada bagian *hardware*. Bagian utama *hardware* atau perangkat keras adalah node yaitu nama umum untuk semua jenis sumber komputasi. Ada dua tipe node yaitu *processor* dan *device*. *Processor* adalah node yang bisa mengeksekusi sebuah *component*, sedangkan *device* tidak. *Device* adalah perangkat keras (seperti printer, monitor) tipikalnya menjadi *interface* dengan dunia luar.

III. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu: metode observasi, metode wawancara dan metode studi pustaka.

Beberapa tahap yang dilakukan dalam analisa penelitian yang dibuat antara lain :

a. Planning

Tahapan awal penelitian dengan mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dan investigasi awal pada sistem Rumah Makan Tosuka.

b. Analisis

Menganalisa sistem serta kebutuhan-kebutuhan apa saja yang akan diperlukan dalam pengembangannya, setelah memahami sistem kerja yang sudah ada.

c. Desain

Sistem informasi pemesanan catering berbasis *web* dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *web PHP* serta *database MySQL* dan desain sistem dibuat menggunakan UML (*Use Case Diagram, Activity Diagram, Component Diagram, dan Deployment Diagram*).

d. Implementasi

Setelah analisa sistem dan desain dilakukan, tahap yang akan dilakukan selanjutnya adalah penerapan sistem (implementasi sistem) pada tahapan ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan sehingga sistem yang dirancang berfungsi seefisien mungkin, mulai dari *database*,

pengujian kelayakan, dan juga tidak lepas dari pengujian keamanan sistem agar sistem bisa dioperasikan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahapan Analisis

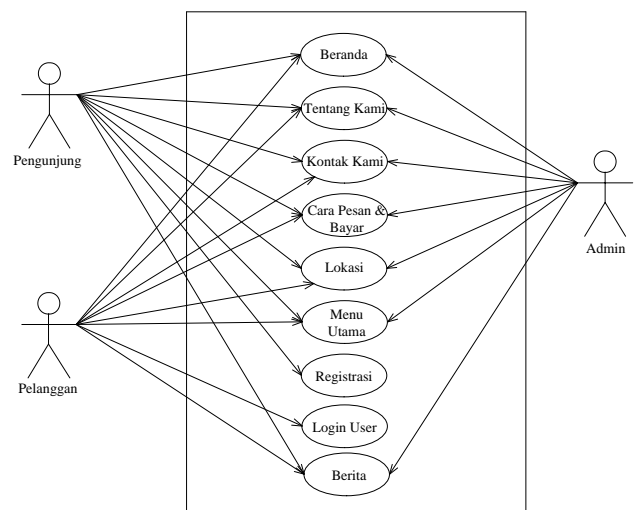
Pada sistem ini pelanggan atau pengunjung dapat melihat informasi-informasi yang ada dan juga dapat melakukan pemesanan secara online sedangkan admin dapat mengolah informasi-informasi yang ada pada website Rumah Makan Tosuka.

Berikut analisa kebutuhan pengguna yaitu:

1. Analisa Kebutuhan Pengunjung (Halaman *Front-page*):
  - a. Pengunjung dapat melihat informasi-informasi yang ada pada website rumah makan tosuka.
  - b. Pengunjung dapat melakukan registrasi
2. Analisa Kebutuhan Pelanggan (Halaman *Front-page*):
  - a. Pelanggan terlebih dahulu harus melakukan login sebelum melakukan pemesanan.
  - b. Pelanggan sebelum melakukan pemesanan harus melihat petunjuk terlebih dahulu bagaimana cara melakukan pemesanan catering.
  - c. Pelanggan dapat melakukan pemesanan catering.
  - d. Pelanggan dapat mencetak struk pemesanan.
  - e. Pelanggan dapat memberikan komentar.
3. Analisa Kebutuhan Admin (Halaman Administrasi):
  - a. Admin dapat mengelola data master (pegawai, pelanggan, menu, minuman, paket, berita).
  - b. Admin dapat mengelola data pemesanan.
  - c. Admin dapat memberikan konfirmasi pengiriman pemesanan.
  - d. Admin dapat melihat komentar dan memberikan tanggapan ke pengunjung.

B. Use Case

*Use Case Diagram* Sistem Informasi Rumah Makan Tosuka pada penelitian ini adalah:



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

**Gambar 1. Use case Diagram Sistem Informasi Rumah Makan Tosuka**

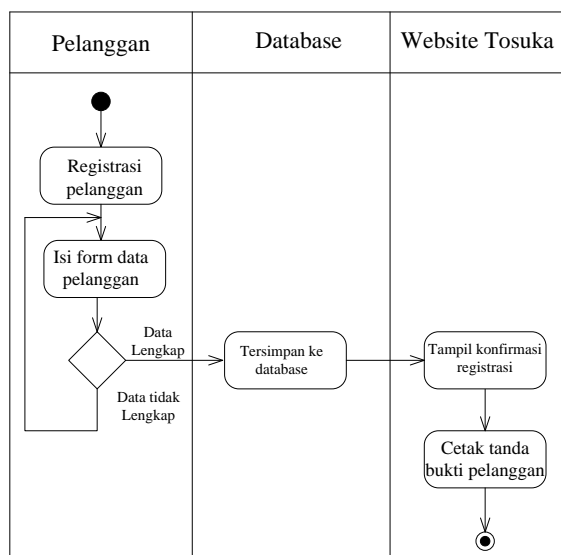
**Tabel 1. Deskripsi Use Case Diagram Sistem Informasi Rumah Makan Tosuka**

Use Case	Sistem Penyampaian Informasi
<b>Brief Description</b>	Use case ini memungkinkan Pengunjung, Pelanggan dan Admin untuk memasuki halaman utama Rumah Makan Tosuka, dimana terdapat Beranda, Tentang Kami, Kontak Kami, Cara Pesan & Bayar, Lokasi, Menu Utama, Registrasi, Login Pelanggan, Berita.
<b>Actor</b>	Pengunjung, Pelanggan, Admin
<b>Precondition</b>	Pengunjung dan Pelanggan menggunakan browser internet untuk melihat halaman website
<b>Main flow</b>	Pengunjung dan Pelanggan masuk kedalam halaman utama dan memilih pilihan yang sudah di sajikan
<b>Alternatif Flow</b>	Apabila Pelanggan atau Admin ingin masuk ke ruang masing-masing harus login terlebih dahulu
<b>Post Condition</b>	Jika proses telah berhasil akan tampil halaman utama Rumah Makan Tosuka

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

### C. Activity Diagram

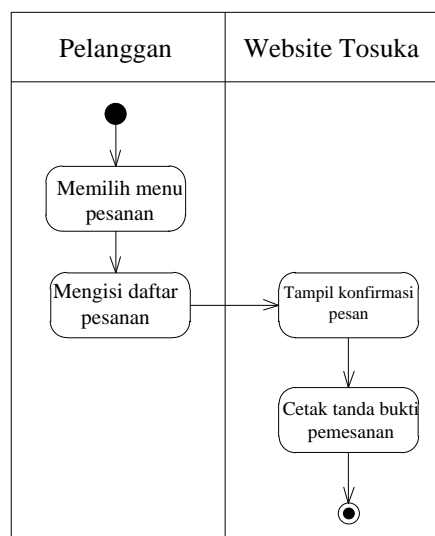
#### 1. Activity Diagram Registrasi Pelanggan



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

**Gambar 2. Activity Diagram Sistem Informasi Pemesanan Katering**

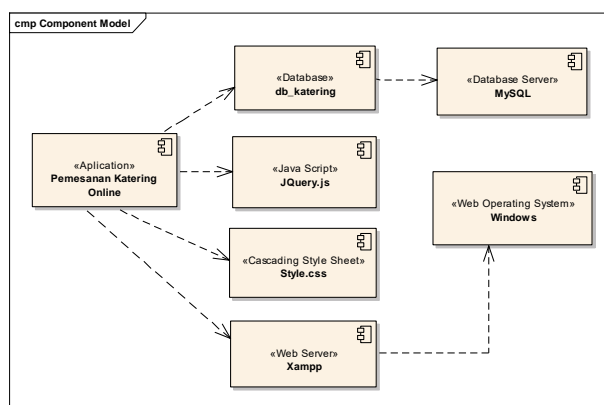
#### 2. Activity Diagram sistem informasi pemesanan katering.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

**Gambar 3. Activity Diagram Sistem Informasi Pemesanan Katering**

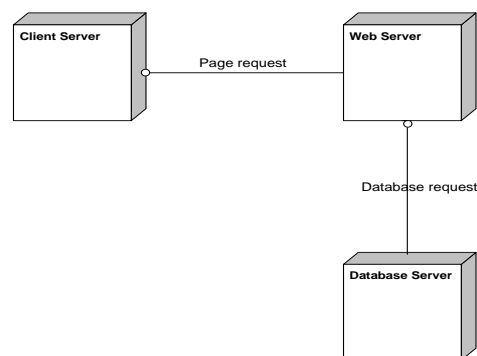
### D. Component Diagram



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

**Gambar 4. Component Diagram Sistem Informasi Pemesanan Katering**

### E. Deployment Diagram



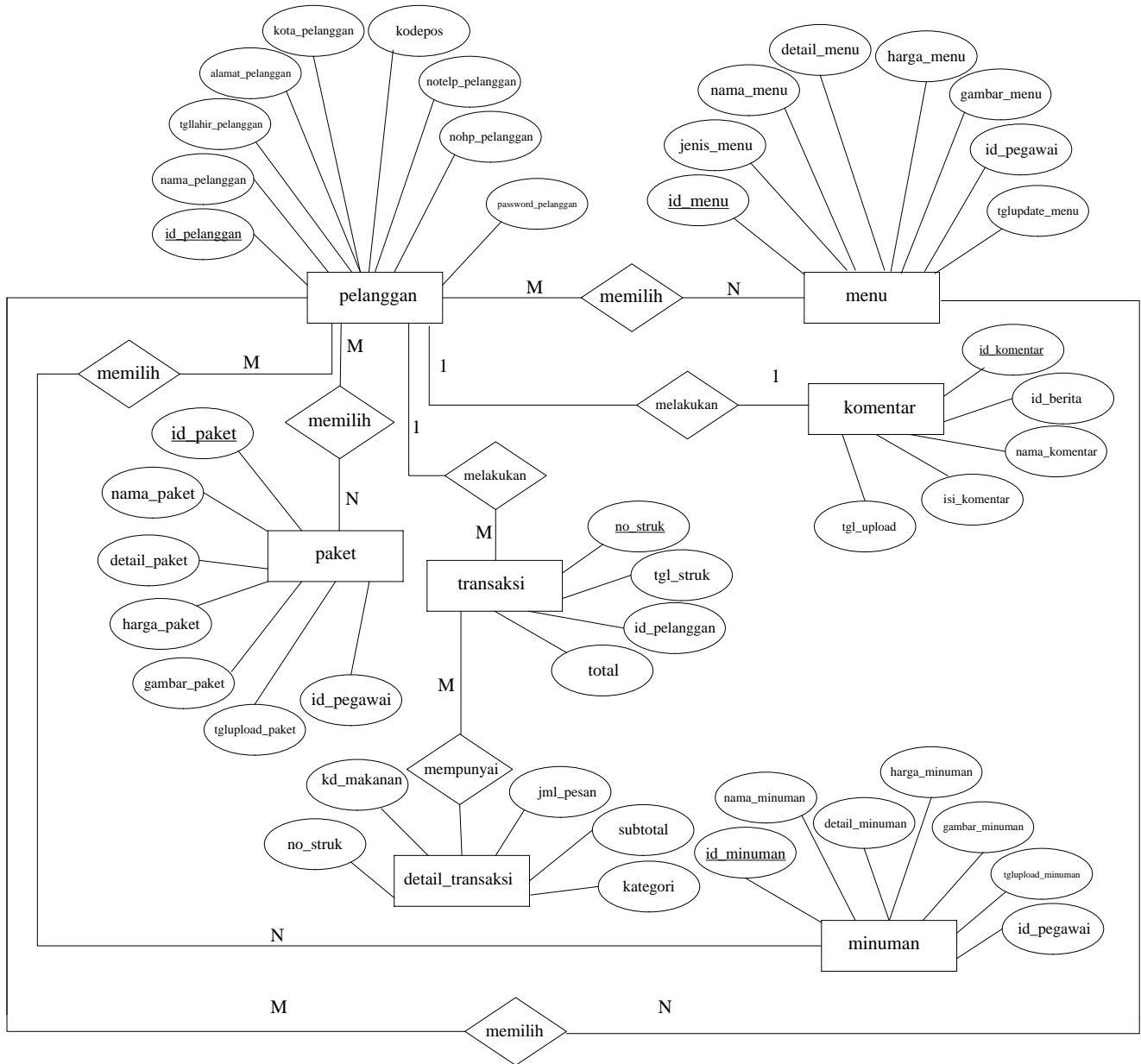
Sumber: Hasil Penelitian (2016)

**Gambar 5. Deployment Diagram Sistem Informasi Pemesanan Katering**

*Entity Relationship* Diagram menjelaskan hubungan antar data dalam basis data yang terdiri dari objek-objek dasar

**F. Desain Database**

yang mempunyai hubungan atau relasi antar objek-objek tersebut. Desain *database* dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar 6.



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

**Gambar 6. Entity Relation Diagram (ERD)**

**G. Spesifikasi File**

Dalam perancangan *website* sistem informasi pemesanan katering ini mempunyai 1 *database* yaitu db\_katering.sql dan 9

tabel yang berelasi. Dibawah ini adalah spesifikasi file dari setiap tabel yang ada.

- a. Nama File : File pegawai  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai data pegawai  
Type File : Master  
Organisasi File : Index Sequential  
Primary Key : id\_pegawai  
Panjang Record : 400 byte

**Tabel 2. Spesifikasi File pegawai**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
1	ID Pegawai	id_pegawai	Varchar	30	Primary Key
2	Nama Pegawai	nama_pegawai	Varchar	100	
3	Tanggal Lahir Pegawai	tgllahir_pegawai	Date	-	
4	Alamat Pegawai	alamat_pegawai	Blob	-	
5	Kota Pegawai	kota_pegawai	Varchar	100	
6	No Telp Pegawai	notelp_pegawai	Varchar	15	
7	No Hp Pegawai	nohp_pegawai	Varchar	15	
8	Status	status	Varchar	30	
9	Email Pegawai	email_pegawai	Varchar	100	
10	Level	Level	Enum	'1','2'	
11	Password Pegawai	password_pegawai	Varchar	10	
12	Tanggal Update Pegawai	tglupdate_pegawai	DateTime	-	

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

- b. Nama File : File pelanggan  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai data pelanggan  
Type File : Master  
Organisasi File : Index Sequential  
Primary Key : id\_pelanggan  
Panjang Record : 445 byte

**Tabel 3. Spesifikasi File pelanggan**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
1	ID Pelanggan	id_pelanggan	Varchar	100	Primary Key
2	Nama Pelanggan	nama_pelanggan	Varchar	100	
3	Tanggal Lahir Pelanggan	tgllahir_pelanggan	Date	-	
4	Alamat Pelanggan	alamat_pelanggan	Blob	-	
5	Kota Pelanggan	kota_pelanggan	Varchar	100	
6	Kode Pos	Kodepos	Varchar	15	
7	No Telp Pelanggan	notelp_pelanggan	Varchar	15	
8	No Hp Pelanggan	nohp_pelanggan	Varchar	15	
10	Password Pelanggan	password_pelanggan	Varchar	100	

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

- c. Nama File : File menu  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai data menu  
Type File : Master  
Organisasi File : Index Sequential  
Primary Key : id\_menu  
Panjang Record : 398 sbyte

**Tabel 4. Spesifikasi File menu**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
1	ID Menu	id_menu	Int	5	Primary key
2	Jenis Menu	jenis_menu	Enum	'1','2'	
3	Nama Menu	nama_menu	Varchar	100	

- 4 Detail Menu detail\_menu Blob -  
5 Harga Menu harga\_menu Int 8  
6 Gambar Menu gambar\_menu Varchar 255  
7 ID Pegawai id\_pegawai Varchar 30 Foreign key  
8 Tanggal Update Menu tglupdate\_menu Date -

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

- d. Nama File : File minuman  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai data minuman  
Type File : Master  
Organisasi File : Index Sequential  
Primary Key : id\_minuman  
Panjang Record : 398 sbyte

**Tabel 5. Spesifikasi File minuman**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
1	ID Minuman	id_minuman	Int	5	Primary key
2	Nama Minuman	nama_minuman	Varchar	100	
3	Detail Minuman	detail_minuman	Blob	-	
4	Harga Minuman	harga_minuman	Int	8	
5	Gambar Minuman	gambar_minuman	Varchar	255	
6	Upload Minuman	glupload_minumar	Date	-	
7	ID Pegawai	id_pegawai	Varchar	30	Foreign key

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

- e. Nama File : File paket  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai data paket makanan  
Type File : Master  
Organisasi File : Index Sequential  
Primary Key : id\_paket  
Panjang Record : 398 byte

**Tabel 6. Spesifikasi File paket**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
1	ID Paket	id_paket	Int	5	Primary Key
2	Nama Paket	nama_paket	Varchar	100	
3	Detail Paket	detail_paket	Blob	-	
4	Harga Paket	harga_paket	Int	8	
5	Gambar Paket	gambar_paket	Varchar	255	
6	Tanggal Upload Paket	tglupload_paket	Date	-	
7	ID Pegawai	id_pegawai	Varchar	30	Foreign key

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

- f. Nama File : File berita  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai berita  
Type File : Master

Organisasi File : *Index Sequential*  
Primary Key : id\_berita  
Panjang Record : 315 byte

**Tabel 7. Spesifikasi File berita**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
1	ID Berita	id_berita	Int	5	Primary Key, Auto Increment
2	Judul Berita	judul_berita	Varchar	100	
3	Flash Berita	flash_berita	Blob	-	
4	Isi Berita	isi_berita	Blob	-	
5	Sumber Berita	sumber_berita	Varchar	100	
6	Gambar Berita	gambar_berita	Varchar	100	
7	ID Pegawai	id_pegawai	Varchar	10	Foreign key
8	Tanggal Update	tgl_update	DateTime	-	

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

- g. Nama File : File komentar  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai komentar pelanggan  
Type File : Master  
Organisasi File : *Index Sequential*  
Primary Key : id\_komentar  
Panjang Record : 111 byte

**Tabel 8. Spesifikasi File komentar**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
1	ID Komentar	id_komentar	Int	5	Primary Key, Auto Increment
2	ID Berita	id_berita	Int	5	
3	Nama Komentar	nama_komentar	Varchar	100	
4	Isi Komentar	isi_komentar	Blob	-	
5	Tanggal Upload	tgl_upload	DateTime	-	
6	Aktif	aktif	Char	1	

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

- h. Nama File : File Transaksi  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai data Transaksi pesanan  
Type File : Transaksi  
Organisasi File : *Index Sequential*  
Primary Key : no\_pesanan  
Panjang Record : 122 byte

**Tabel 9. Spesifikasi File transaksi**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
----	------------	---------	-------	------	------------

1	No Struk	no_struk	Varchar	14	Primary Key
2	Tanggal Struk	tgl_struk	DateTime	-	
3	ID Pelanggan	id_pelanggan	Varchar	100	Foreign key
4	Total	Total	Int	8	

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

- i. Nama File : File detail\_transaksi  
Media : Hardisk  
Isi : Mengenai data Transaksi pesanan  
Type File : Transaksi  
Organisasi File : *Index Sequential*  
Primary Key : -  
Panjang Record : 133 byte

**Tabel 10. Spesifikasi File detail\_transaksi**

No	Nama Field	Akronim	Jenis	Size	Keterangan
1	No Struk	no_struk	Varchar	14	Foreign key
2	Kode Makanan	kd_makanan	Varchar	8	
3	Jumlah Pesan	jml_pesanan	Int	3	
4	Subtotal	Subtotal	Int	8	
5	Kategori	Kategori	Varchar	100	

Sumber: Hasil Penelitian (2016)

## H. Tampilan Program

Suatu aplikasi harus mempunyai desain tampilan yang menarik, interaktif dan mudah dimengerti oleh pengguna sistem. Sehingga perlu didesain dengan baik. Pada aplikasi ini terdapat tiga aktor yang dapat mengakses sistem informasi pemesanan catering yaitu pengunjung, pelanggan dan admin.

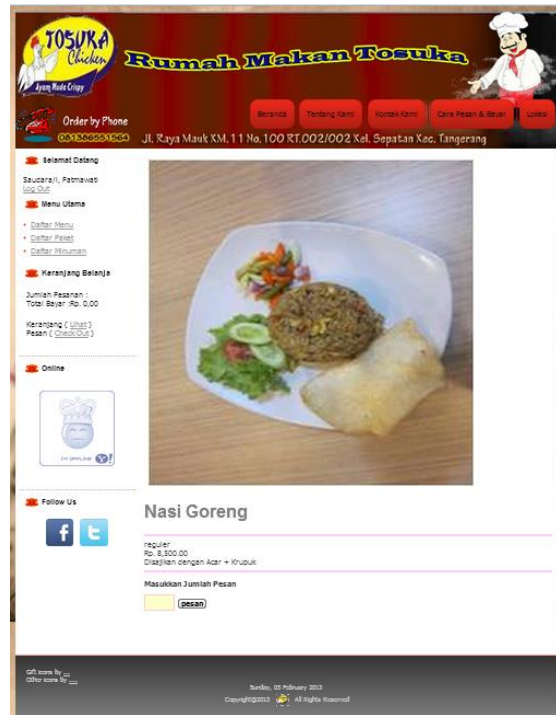
### 1. Halaman *Front-Page*

Halaman *Front-Page* adalah tampilan yang muncul awal dari *website* yang pertama kali di lihat oleh pengunjung *web*. Didalam halaman ini terdiri dari beberapa pilihan yang dapat di lihat oleh pengunjung yaitu Beranda, Tentang Kami, Kontak Kami, Cara Pesan & Bayar, Lokasi, Menu Utama, *Login* Pelanggan (*User*) dan Registrasi. Tampilan dari halaman *Front-Page* adalah:



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

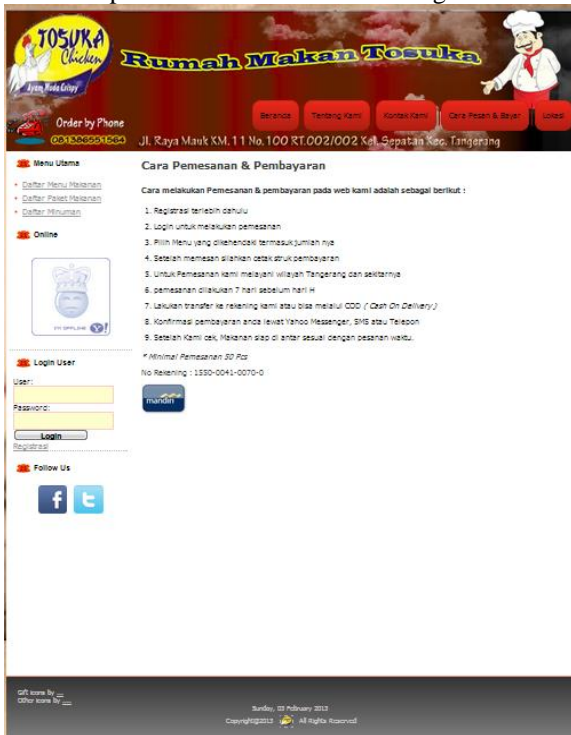
Gambar 7. Tampilan Halaman *Front-Page*



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 9. Tampilan Halaman Pemesanan Katering

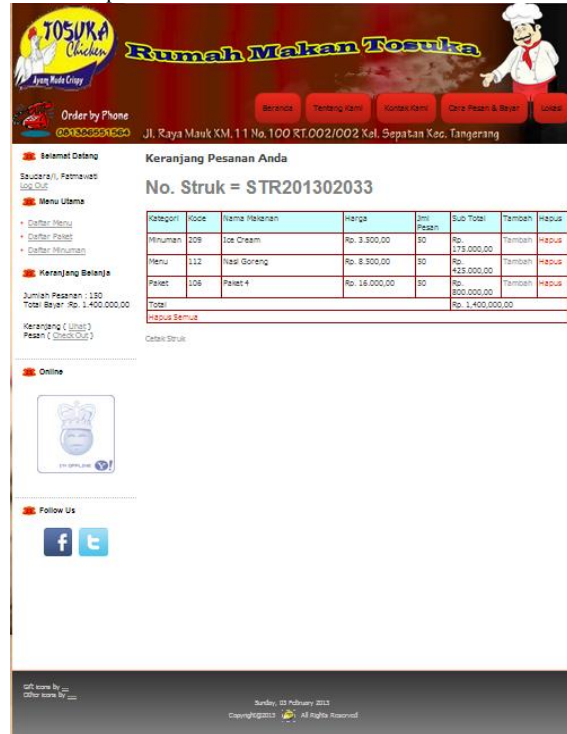
2. Tampilan Cara Pemesanan Katering



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 8. Tampilan Halaman Cara Pemesanan Katering

4. Tampilan Halaman Struk Pemesanan



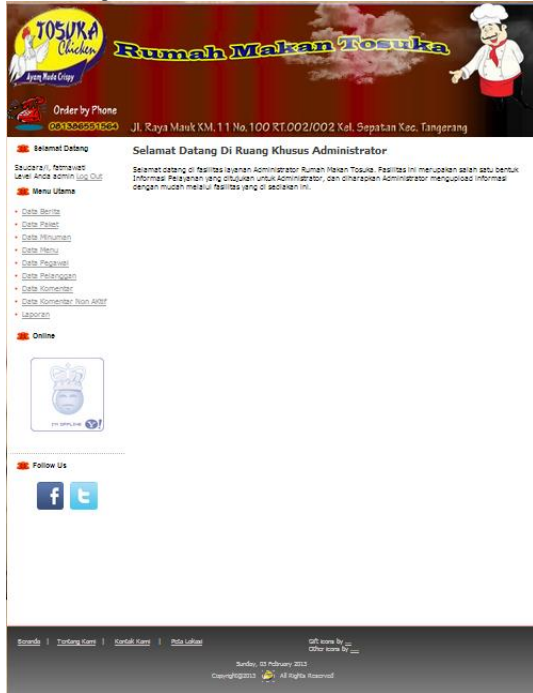
Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 10. Tampilan Halaman Struk Pemesanan

3. Tampilan Halaman Pemesanan Katering



5. Tampilan Halaman Administrator



Sumber: Hasil Penelitian (2016)

Gambar 11. Tampilan Halaman Administrator

## V. KESIMPULAN

Dari hasil pembuatan *website* dan hasil riset di Rumah Makan TOSUKA maka penulis menyimpulkan di antaranya:

1. Dalam pembuatan aplikasi berbasis *web* pada Rumah Makan Tosuka dapat dijadikan salah satu pemecahan masalah dalam hal menarik pelanggan, Rumah Makan Tosuka yang masih kurang dikenal oleh masyarakat sehingga dengan adanya *website* Rumah Makan Tosuka lebih banyak dikenal dikalangan masyarakat.
2. Dengan Penerapan dan pemanfaatan sistem informasi pemesanan catering ini bisa menjadi solusi alternatif pelaksanaan pekerjaan sesuai tugas pokok dan fungsi bagi pengguna sistem.
3. Teknologi *internet* yang diterapkan pada *web* Rumah Makan Tosuka membuat layanan Rumah Makan Tosuka semakin mudah, cepat dan praktis dibandingkan dengan teknologi yang lain, seperti layanan media iklan TV, koran atau radio.

Aplikasi *website* yang penulis buat masih belum sempurna, masih banyak kekurangan dalam pembuatannya. Berdasarkan kesimpulan yang di paparkan dalam pembuatan *website* sistem informasi pemesanan catering ini, penulis memberikan saran yang nantinya bermanfaat untuk alternatif pemikiran dan pengembangan kedepannya yaitu:

1. Dalam pembuatan aplikasi sistem informasi pelayanan catering ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi tampilan dan keamanan serta perlu dikembangkan lagi.
2. Dalam *website* Rumah Makan Tosuka untuk konfirmasi pembayaran yang di terima oleh pelanggan masih dilakukan secara manual oleh bagian admin, untuk

kedepannya *website* Rumah Makan Tosuka diharapkan sudah terhubung dengan *mail server* sehingga konfirmasi yang diterima oleh pelanggan didapat secara otomatis.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Direktur AMIK BSI Jakarta dan tim redaksi Jurnal JTK yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk dapat mempublikasikan hasil penelitian yang telah dibuat oleh penulis.

## REFERENSI

- [1] Lestari, Octarina Budi. Rancangan Sistem Informasi Pemesanan Kue Berbasis Web dan Personafikasi Berbasis Web Services (Studi Kasus di Esa Cake & Pastry). Volume 13, No.2, Agustus 2008. Diambil dari: <http://isjd.pdii.lipi.go.id/index.php/Search.html?act=tampil&id=60029&idc=25>. 2008.
- [2] Christanto, William. Arie Setiawan Prasida dan Charitas Fibriani. Perancangan dan Implementasi Sistem Reservasi Foodcourt Berbasis Web dengan Memanfaatkan koneksi Wifi. Vol.3 Number 1, Januari 2012. Diambil dari: <http://jurnal.uajy.ac.id/jbi/files/2012/02/05-WC-39-50>. 2012.
- [3] Sutabri, tata. Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset. 2012.
- [4] Ardhana, YM Kusuma. PHP Menyelesaikan *Website* 30 juta. Jakarta: Kubua Media. 2012.
- [5] Sugiri dan Budi Kurniawan. Desain *Web* Menggunakan *HTML+CSS*. Yogyakarta: Andi Offset. 2007.
- [6] Anhar. Panduan Menguasai *PHP & MySQL* Secara Otodidak. Jakarta: PT. TransMedia. 2010
- [7] Madcoms. Kitab Suci *Web Programming*. Yogyakarta: Andi Offset. 2011.
- [8] Adelheid, Andrea. Website No.1 Cara Mudah: Bikin Website dan Promosi ke SEO. Yogyakarta. Penerbit: MediaKom. 2015.
- [9] Madcoms. Aplikasi Program *PHP* dan *MySQL* Untuk Membuat *Website* Interaktif. Yogyakarta: CV. Andi Offset. 2009.
- [10] Fathansyah Basis Data. Bandung: Informatika. 2012.
- [11] Munawar. Pemodelan Visual dengan UML. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2005.



Fatmawati, M.Kom. Tangerang, 28 Agustus 1990. Tahun 2013 lulus dari Program Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Tahun 2015 lulus dari Program Strata Dua (S2) Program Studi Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Mengajar di kampus STMIK Nusa Mandiri Jakarta.