

SISTEM INFORMASI PENITIPAN MAKANAN DAN MINUMAN DI WARUNG KELOMPOK WANITA TANI KEMUNING BERBASIS WEBSITE

Nurdiantoro¹, Erfanti Fatkhiyah², Muhammad Sholeh³

^{1,2,3}Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta

Email: nurdiantoroaan06@gmail.com¹, erfanti@akprind.ac.id², muhash@akprind.ac.id³

ABSTRACT

Warung KWT Kemuning is a place for food and beverage storage businesses. In this business, the process of recording product data for safekeeping is still carried out conventionally and only relies on books as records, so the owner has difficulty seeing product prices because he has to look first in the book. The product data collection system is also still done manually, so that there are many errors in recording and searching data which is difficult because every time a seller's data search is carried out, he must search the book. There is no information that informs about the amount of product availability data so that errors often occur in the data collection of product stocks. Website-based and Android-based food and beverage storage information systems at KWT Kemuning stalls are useful for reducing errors that occur so that they are more organized. To do the design, I use createfly to create a website and android interface design. By doing this research, it was able to create a system that made it easier to process data collection on food/beverage menus to be more effective and efficient

Keywords: Warung KWT Kemuning, food storage information system, createfly

INTISARI

Warung KWT Kemuning merupakan suatu wadah usaha penitipan makanan dan minuman, Pada usaha ini dalam proses pencatatan data produk penitipan masih dilakukan secara konvensional dan hanya mengandalkan buku saja sebagai pencatatan, sehingga pemilik mengalami kesulitan dalam melihat harga produk karena harus mencari dulu dalam buku. Sistem pendataan produk juga masih dilakukan secara manual, sehingga banyak terjadi kesalahan pada pencatatan dan pencarian data yang sulit karena setiap dilakukan pencarian data penjual harus mencari pada buku. Tidak adanya informasi yang menginformasikan tentang jumlah data ketersediaan produk sehingga sering terjadi kekeliruan dalam pendataan stok produk. Sistem informasi penitipan makanan dan minuman di warung KWT Kemuning Berbasis Website dan serta Android berguna untuk mengurangi kesalahan-kesalahan yang terjadi sehingga lebih terorganisir. Untuk melakukan perancangan saya menggunakan createfly untuk membuat desain interface website dan android. Dengan dilakukan penelitian ini mampu menciptakan sistem yang lebih mempermudah proses pendataan menu makanan/minuman menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Warung KWT Kemuning, sistem informasi penitipan makanan, createfly

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat dan pesat di kalangan Masyarakat maupun pelajar sangat berperan penting kemajuan pola pikir serta penerapan teknologi. Adanya teknologi informasi dan komunikasi mengubah pola kehidupan masyarakat yang sebelumnya kurang efektif menjadi lebih efektif dengan menggunakan teknologi yang ada. Teknologi informasi dan komunikasi sekarang telah merambah dalam berbagai sektor kehidupan bermasyarakat contohnya seperti sektor pendidikan, pemerintahan, bisnis, kesehatan, perbankan, bahkan kehidupan pribadi. Adanya sebuah sistem yang mampu meringankan pekerjaan yang mampu meringankan pekerjaan pun menjadi suatu hal yang diharapkan ketika pekerjaan tersebut dapat memakan waktu yang lama ketika dikerjakan oleh manusia. Penerapan sistem informasi yang cerdas dan efektif pun dapat menjadi solusi permasalahan yang ada pada masa sekarang ini. Dengan masa pandemik covid-19 sekarang, tentunya tidak diperkenankan untuk saling berdekatan dengan orang terdekat maupun orang tidak dikenal sekalipun. Penitipan makanan dan minuman agar lebih mudah terdata di Warung KWT Kemuning, sehingga orang yang akan menitipkan makanan dan minuman ke Warung KWT Kemuning lebih terdata dan lebih efisien.

Hal ini tentunya juga dapat menambah teknologi sistem informasi yang ada pada Warung KWT Kemuning, sehingga pemilik Warung KWT Kemuning dapat dengan mudah mengecek data barang yang telah dititipkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk memudahkan penelitian diperlukan referensi yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam penulisan ini digunakan referensi yang diambil dari buku-buku dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian, ataupun dari hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Widodo Widodo, Teknologi Informasi, Universitas Sains & Teknologi Jayapura “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 pembelian dengan menggunakan metode pembayaran COD (Cash Of Delivery) atau pembayaran di alamat pembeli pada saat kurir mengantarkan pesanan [1]

Penelitian dengan judul “Penerapan Internet Marketing Dalam Meningkatkan Pendapatan Pada UMKM Internet” bertujuan Tujuan kegiatan ini adalah memperbaiki aspek manajemen pemasaran yang berdampak pada peningkatan penjualan. Mitra kegiatan ini adalah Kelompok Usaha Makanan Ringan di Kota Tarakan meliputi Usaha Mikro Bude Ramadan Usaha Mikro Ar-Raihan. Permasalahan utama kedua mitra adalah mitra tidak terlalu fokus pada pengelolaan pemasaran lebih mengandalkan sistem pemasaran yang masih konvensional seperti sistem pemesanan barang, penitipan pada toko terdekat, serta penjualan di toko sendiri yang posisinya tidak terlalu strategis sehingga menyebabkan penjualan produk yang stagnan. Permasalahan mitra diatasi melalui penerapan manajemen dan teknik pemasaran produk mitra dengan menggunakan media internet (online)[2]

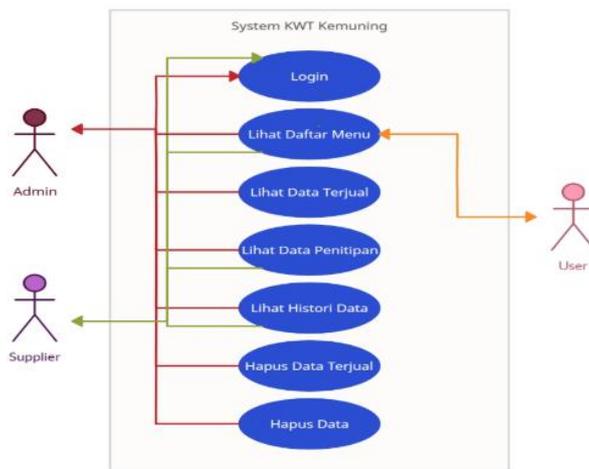
Penelitian dengan judul “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL”, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan usahanya hingga keluar wilayah Karimun. Cafeteria No Caffe banyak mengalami berbagai kendala seperti keterbatasan sistem dalam proses transaksi, proses pengolahan data penjualan masih manual, catatan pesanan yang tidak teratur, sehingga keamanan dari datanya kurang terjamin. Untuk menanggulangi kendala tersebut, maka dibangun Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman dengan pemodelan perangkat lunak yang digunakan adalah UML. Dengan adanya Sistem Pemesanan Makanan dan Minuman, Cafeteria No Caffe dapat memperluas jaringan usaha dan memperbesar peluang untuk mendapatkan pelanggan, dapat mengurangi kebutuhan akan modal kerja tanpa harus membuka cabang baru, sehingga biaya tidak tumbuh secara proporsional dengan pertumbuhan bisnis.[3]

Penelitian dengan judul “Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran)” Penelitian yang dilakukan adalah membuat sistem pemesanan makanan dan minuman dengan menggunakan media internet yang dapat mengefisienkan waktu bagi restoran dan pelanggan, Hasil dari penelitian ini berbentuk sebuah website yang bisa diakses oleh semua orang yang langsung mengirim pesanan ke meja koki dan kasir. Dari hasil penelitian tersebut diharapkan pihak restoran dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan.[4]

Penelitian dengan judul “Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android”, Tujuan penelitian ini membuat sistem tindak pelanggaran lalu lintas atau E-tilang dengan menggunakan teknologi Firebase Realtime Database. Kemudian memberikan attachment ke pelanggaran berupa notifikasi melalui aplikasi E-tilang, dan membantu pihak kepolisian dalam upaya menangani tindak pelanggaran lalu lintas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan 80,5% dari responden, menilai Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android sesuai dengan kebutuhan pihak kepolisian dalam melaksanakan proses tilang.[5]

METODOLOGI PENELITIAN

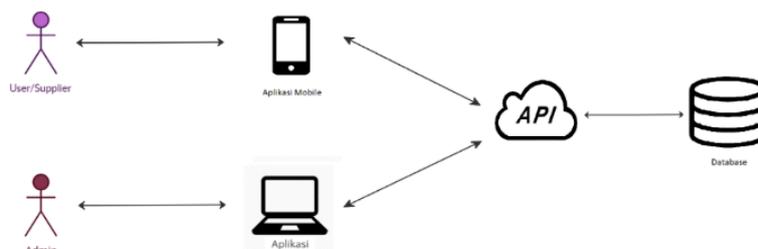
Objek yang diteliti adalah sistem pendataan Warung KWT Kemuning yang akan dirancang menjadi sistem informasi berbasis website dan terintegrasi dengan android. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa data produk, penjualan dan stok produk. Data - data tersebut berdasarkan data yang dimiliki Warung KWT Kemuning dalam hasil analisis sistem. Sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemodelan UML yaitu *usecase diagram* dan *activity diagram*.



Gambar 1. Use Case Diagram

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa sistem ini terdapat tiga aktor yang terlibat, yaitu *user*. *User* dalam penelitian ini yaitu pembeli yang akan membeli makanan atau minuman. *User* berperan untuk menggunakan website yang akan menampilkan daftar menu. Lalu yang kedua adalah *admin*. *Admin* dalam penelitian ini yaitu pengurus warung kwt kemuning yang akan mengurus *website*. *Admin* berperan untuk mengawasi makanan yang akan dititipkan. Lalu yang ketiga adalah *supplier*. *Supplier* dalam penelitian ini yaitu para anggota yang akan menitipkan makanan atau minuman. *Supplier* berperan untuk menggunakan website ataupun aplikasi *android* yang dimana dapat melakukan pengecekan *history* penjualan serta stok makanan atau minuman yang masih tersedia di warung kwt kemuning.

Pada penelitian ini, *user* dapat melakukan satu proses yaitu : melihat daftar menu. Lalu *admin* dapat melakukan tujuh proses yaitu: login, lihat daftar menu, lihat data terjual, lihat data penitipan, lihat histori data, hapus data terjual, hapus data. Lalu *supplier* dapat melakukan empat proses yaitu: login, lihat daftar menu, lihat data penitipan, lihat histori data. *User*, *admin* dan *supplier* harus membuka *website* untuk menggunakannya, *admin* dan *supplier* perlu *login* untuk dapat menggunakan *website*.



Gambar 2. Rancangan Arsitektur Sistem

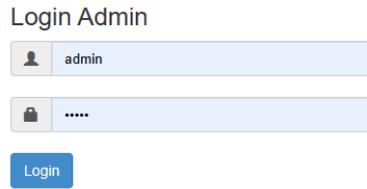
Gambar 2 menunjukkan rancangan arsitektur sistem pada *website* warung kwt kemuning. Arsitektur *website* yang akan dibangun, yakni: *supplier* merupakan pengguna yang telah terdaftar pada *website* warung kwt kemuning. *supplier* membuka *website* yang memerlukan koneksi internet, kemudian menuju *api*, lalu menuju *database*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini merupakan sistem informasi warung kwt kemuning berbasis *website* dan *android*. *Supplier* dapat menggunakan untuk menitipkan makanan atau minuman melalui *smartphone* atau *computer*.

1. Tampilan Halaman Login

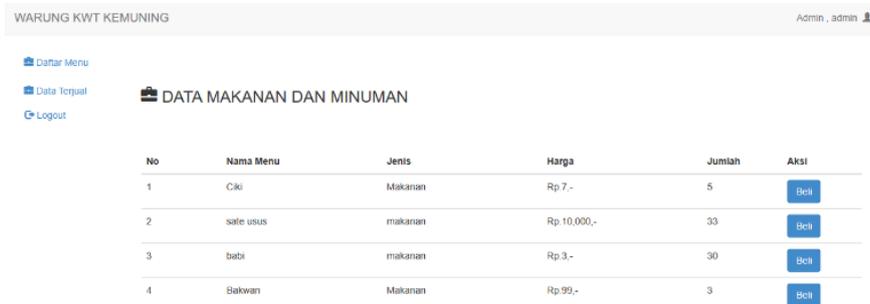
Pada Gambar 3. tampilan halaman *login* adalah tampilan *admin* dan *supplier* saat akan memasuki halaman utama *website*.



Gambar 3. Tampilan Halaman Login

2. Tampilan Halaman Utama

Pada Gambar 4. tampilan halaman utama adalah tampilan awal saat *admin* dan *supplier* setelah *login* dan dialihkan pada halaman utama *website*, ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Halaman Data Terjual

Pada Gambar 5. tampilan halaman data terjual adalah tampilan saat *admin* memilih menu data terjual pada halaman *website*.



Gambar 5. Tampilan Halaman Data Terjual

4. Tampilan Halaman Konfirmasi Penitipan

Pada Gambar 6. tampilan halaman konfirmasi penitipan adalah tampilan saat *admin* memilih menu konfirmasi penitipan pada halaman *website*.

WARUNG KWT KEMUNING Admin, admin

- Daftar Menu
- Data Terjual
- Acc Barang
- Logout

KONFIRMASI PENITIPAN

No	Nama Menu	Jenis	Harga	Jumlah	Aksi
1	Ayam bakar	Makanan	Rp.60,000,-	66	Konfirmasi

Gambar 6. Tampilan Halaman Konfirmasi Penitipani

5. Tampilan Halaman Pelanggan

Pada Gambar 7. tampilan halaman pelanggan adalah tampilan saat pelanggan tersebut sedang melihat daftar menu yang tersedia pada halaman *website*.

DATA MAKANAN DAN MINUMAN

No	Nama Menu	Jenis	Harga	Jumlah	Aksi
1	Ciki	Makanan	Rp.7,-	5	Beli
2	safe usus	makanan	Rp.10,000,-	33	Beli
3	babi	makanan	Rp.3,-	30	Beli
4	Bakwan	Makanan	Rp.99,-	3	Beli

Gambar 7. Tampilan Halaman Pelanggan

6. Tampilan Halaman Login Android

Pada Gambar 8. tampilan halaman login *android* tampilan saat *supplier* akan memasuki aplikasi *android* pada *smartphone*.



Gambar 8. Tampilan Halaman Login Android

7. Tampilan Halaman Penitipan Android

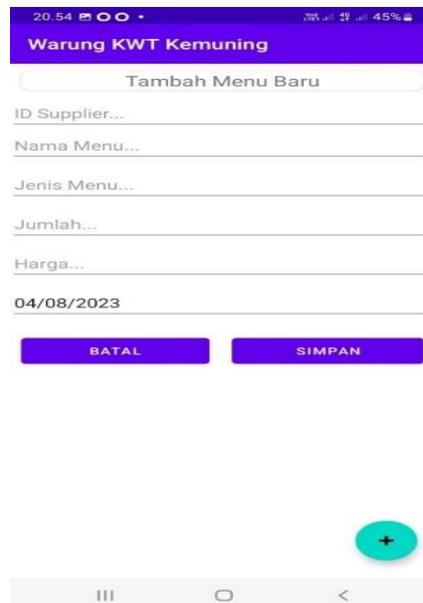
Pada Gambar 9. tampilan halaman penitipan *android* tampilan saat *supplier* dapat melihat makanan dan minuman yang telah ditiptkan pada aplikasi *android* di *smartphone*.



Gambar 9. Tampilan Halaman Penitipan Android

8. Tampilan Halaman Tambah Menu Baru

Pada Gambar 10. tampilan halaman tambah menu baru tampilan saat *supplier* menambah makanan dan minuman yang akan ditiptikan pada aplikasi *android* di *smartphone*.



Gambar 10. Tampilan Halaman Tambah Menu Baru

9. Tampilan Halaman Edit Menu

Pada Gambar 11. tampilan halaman edit menu tampilan saat *supplier* akan mengubah makanan dan minuman yang telah ditiptikan pada aplikasi *android* di *smartphone*.



Gambar 11. Tampilan Halaman Edit Menu

10. Tampilan Halaman History Pemasukan

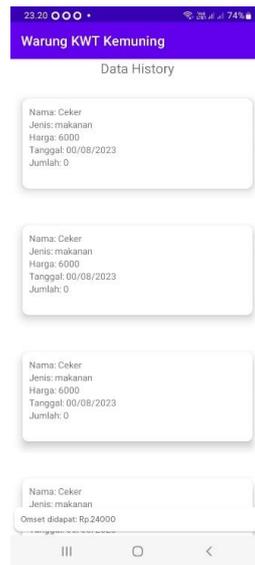
Pada Gambar 12. tampilan halaman history pemasukan tampilan saat *supplier* akan melihat riwayat makanan dan minuman yang telah dipesan pada aplikasi *android* di *smartphone*.



Gambar 12. Tampilan Halaman History Pemasukan

11. Tampilan Halaman History Penjualan

Pada Gambar 13. tampilan halaman history penjualan tampilan saat *supplier* akan melihat riwayat makanan dan minuman yang telah terjual pada aplikasi *android* di *smartphone*.



Gambar 13. Tampilan Halaman History Penjualan

Pengujian *website* dan aplikasi *android* warung kwt kemuning dilakukan dengan jenis pengujian *black box*. Berdasarkan hasil pengujian *black box* dengan menguji fungsionalitas *website* dan aplikasi *android*, hasilnya yaitu *website* dan aplikasi *android* berhasil berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. *Website* dan aplikasi *android* berjalan dengan lancar, tanpa adanya kendala. Berdasarkan hasil pengujian *black box*, penelitian ini berhasil membuat *website* warung kwt kemuning yang dapat memberikan informasi tentang makanan dan minuman yang tersedia di warung kwt kemuning, dan dapat mempermudah *supplier* serta *admin* dalam melakukan *monitoring* makanan dan minuman yang tersedia.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan aplikasi warung kwt kemuning dengan memanfaatkan *api* pada model sistem terdistribusi. Aplikasi yang digunakan untuk *admin* menggunakan *website* dan *supplier(user)* menggunakan aplikasi di *smartphone* untuk mendaftarkan barang yang akan dititipkan akan terhubung ke *admin* dan dapat mempermudah *supplier* untuk menitipkan barang makanan dan minuman. Adapun kesimpulan yang didapat adalah Penelitian ini menghasilkan sistem yang memanfaatkan *Firebase Firestore* sebagai database agar dapat mempermudah akses ke sistem Warung KWT Kemuning lalu *website* warung kwt kemuning ini memudahkan bagi *admin* dalam menginput data makanan dan minuman serta mempermudah *supplier(user)* untuk melihat perihal data makanan yang masih tersedia dan sudah terjual. Dan hasil dari penelitian ini meminimalisir kesalahan input stok makanan antar *admin* dan *supplier(user)*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Widodo, "Sistem Informasi Penjualan Makanan Dan Minuman Pada Warung Makan Naskun 10.000 Abepura Berbasis Web," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- [2] D. Harto, S. R. Pratiwi, M. N. Utomo, and M. Rahmawati, "Penerapan Internet Marketing Dalam Meningkatkan Pendapatan Pada UMKM," *JPPM (Jurnal Pengabd. dan Pemberdaya. Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, p. 39, 2019, doi: 10.30595/jppm.v3i1.3033.
- [3] Ismai, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL," *J. Tikar*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020, [Online]. Available: https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121
- [4] E. Oley, E. S. R. Sentinuwo, A. A. E. Sinsuw, and U. S. Ratulangi, "Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran)," *J. Tek. Elektro dan Komput.*, vol. 6, no. 4, pp. 89–100, 2016.
- [5] Ilham Firman Maulana, "Penerapan Firebase Realtime Database pada Aplikasi E-Tilang Smartphone berbasis Mobile Android," *J. RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 4, no. 5, pp. 854–863, 2020, doi: 10.29207/resti.v4i5.2232.