

# PENERAPAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN PADA KING'S KITCHEN & BAR

Tony Darmanto<sup>1</sup>, Kartono<sup>2</sup>, Tuagus<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Informatika, Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak  
e-mail: <sup>1</sup>tony.darmanto@yahoo.com, <sup>2</sup>kartono1102@gmail.com, <sup>3</sup>fransiskustgs@gmail.com

## Abstract

*Information about the King's Kitchen & Bar canteen is still less known to the public, especially those who often use internet access and people who want to order catering online. Ordering information system that is still manual so that to get the information the public must come directly to the King's canteen, Kitchen & Bar. By utilizing the internet technology, information in the King's Kitchen & Bar canteen is easily obtained and can also make it easier for buyers to make catering orders. Based on the results of the analysis in this study the author uses the prototype method aims to provide an idea / idea to the user about the application to be made, while the United Modeling Language (UML) is used for the operating grooves of the application made. While MySQL as a database server, Adobe Dreamweaver for PHP applications. This research resulted in the application of King's Catering in the Web-based King's Kitchen & Bar canteen. This application has features for ordering food menus, managing food menus, managing payment data, Customer managing Customer Profile data, and Admin managing Admin Profile data. These features are expected to help facilitate the process of ordering food to run smoothly. With this catering booking application, it can make it easy for buyers to order food, then it can facilitate sellers to promote food menus and improve service at the King's Kitchen & Bar canteen. The conclusion obtained is that the application was designed to make it easy to order the food menu desired by the Customer, so as to benefit both parties, namely the Customer and the entrepreneur. The suggestions given are to develop further using other more modern Prototype methods that are simpler, faster to order food, and easier to use to order food.*

**Keywords:** Application, Prototype, Ordering Food, Cafeteria.

## Abstrak

Informasi mengenai kantin *King's Kitchen & Bar* masih kurang diketahui masyarakat khususnya yang sering menggunakan akses *internet* dan masyarakat yang ingin melakukan pemesanan katering secara *online*. Sistem informasi pemesanan yang masih bersifat manual sehingga untuk mendapatkan informasinya masyarakat harus datang langsung ke kantin *King's Kitchen & Bar*. Dengan memanfaatkan teknologi *internet* informasi-informasi yang ada di kantin *King's Kitchen & Bar* didapatkan dengan mudah dan juga dapat mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan katering. Berdasarkan hasil analisa pada penelitian ini penulis menggunakan metode *prototype* bertujuan untuk memberikan gambaran/ide kepada *user* tentang aplikasi yang akan dibuat, sedangkan *United Modeling Language* (UML) digunakan untuk alur-alur pengoperasian aplikasi yang dibuat. Sedangkan MySQL sebagai *server database*, *Adobe Dreamweaver* untuk aplikasi PHP. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *King's Catering* pada kantin *King's Kitchen & Bar* berbasis *Web*. Aplikasi ini memiliki fitur untuk pemesanan menu makanan, mengelola menu makanan, mengelola data pembayaran, *Customer* mengelola data Profil *Customer*, dan Admin mengelola data Profil Admin. Pada fitur-fitur tersebut diharapkan dapat membantu memudahkan proses pemesanan makanan dapat berjalan dengan lancar. Dengan adanya aplikasi pemesanan katering ini dapat memberikan kemudahan pada pembeli untuk memesan makanan, kemudian dapat memudahkan penjual untuk mempromosikan menu makanan dan meningkatkan pelayanan pada kantin *King's Kitchen & Bar*. Kesimpulan yang diperoleh adalah aplikasi yang dirancang berhasil memudahkan memesan menu makanan yang diinginkan oleh *Customer*, sehingga menguntungkan kedua belah pihak yaitu *Customer* dan pengusaha. Adapun saran-saran yang diberikan adalah untuk mengembangkan selanjutnya menggunakan metode *Prototype* yang lebih *modern* lainnya yang lebih sederhana, lebih cepat untuk memesan makanan, dan lebih mudah digunakan untuk memesan makanan.

**Kata Kunci:** Aplikasi, *Prototype*, Pemesanan Makanan, Kantin.

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dapat memudahkan dalam memperoleh data, informasi dan melakukan komunikasi dengan menggunakan *internet*. Penggunaan *internet* juga terjadi di dunia bisnis khususnya di

kalangan masyarakat, saat ini hampir semua masyarakat selalu menggunakan berbagai jenis *smartphone* dan *computer* yang terhubung dengan *internet* untuk mengakses informasi baik yang bersifat akademik maupun non-akademik. Penggunaan *smartphone* dan *computer* sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat untuk melakukan berbagai aktivitas.

Salah satu jasa yang sering digunakan masyarakat melalui *smartphone* adalah *delivery* makanan. Berdasarkan penelitian pada kantin *King's Kitchen & Bar* yang telah dilakukan terhadap 12 responden seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Pemesanan Makanan Pada Kantin King's Kitchen &amp; Bar

No	Banyak Pesanan	Persen	Jangka
1.	Memesan makanan satu sampai dua kali.	47,2%	Satu Minggu
2.	Memesan makanan tiga sampai lima kali.	27,8%	Satu Minggu
3.	Memesan makanan lebih dari tujuh kali.	22,2%	Satu Minggu
4.	Memesan makanan lima sampai tujuh kali.	2,8%	Satu Minggu

Sebanyak 89,7 persen orang masih memesan makanan satu sampai dua kali dalam satu minggu secara konvensional yaitu melalui sms atau telpon. Hal ini terjadi karena tidak semua masyarakat merasa puas dengan layanan yang diberikan oleh GoFood, karena biaya dibebankan kepada *customer* sehingga harga estimasi menjadi lebih mahal dari harga asli dan tempat makan yang dicari tidak terdaftar pada aplikasi.

Oleh karena itu, perancang memberikan solusi dengan membangun sebuah startup berbasis mobile platform WEB bernama "*King's Catering*" sebagai portal untuk pemesanan makanan. Pada aplikasi *King's Catering*, merancang bagian registrasi *customer*, *feedback*, *profile* dan bagian admin. Dari segi proses bisnis, aplikasi ini lebih sederhana karena tidak memerlukan pihak ketiga, tetapi makanan dikirim langsung oleh *delivery courier* dari tempat makan.

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode *prototyping*. Metode ini memberikan gambaran kepada *user* tentang aplikasi yang akan dibuat, sehingga memudahkan *developer* dalam mengembangkan sistem sesuai dengan kebutuhan user. Metode *prototyping* memiliki tahap-tahap yang terdiri dari *requirement gathering and refinement*, *quick design*, *building prototyping*, *customer evaluation of prototype* dan *engineer product*. Dengan menggunakan aplikasi *King's Catering*, pemesanan makanan akan menjadi lebih mudah sehingga tidak mengeluarkan biaya sms/telepon dan tidak perlu menggumpulkan brosur tempat makan untuk mengetahui tempat makan dan memesan makanan yang menyediakan jasa *delivery*.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penulis ingin membuat aplikasi *King's Catering* pada kantin *King's Kitchen & Bar* dengan berbasis *Web*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan kemudahan bagi *customer* untuk memesan makanan yang diinginkan dan Admin tidak kesulitan dalam mempromosikan menu makanan.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Rancangan Penelitian, Metode Pengumpulan Data, Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

#### 2.1.1 Rancangan Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini, penulis menggunakan desain penelitian deskriptif, yaitu penulis melakukan percobaan dan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk memperoleh suatu kesimpulan. Penulis mempelajari literatur yang berhubungan dengan implementasi metode *Prototype*.

#### 2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan ini adalah menggunakan studi literatur yang dilakukan berdasarkan sejumlah literatur untuk dijadikan bahan referensi tertulis, serta sumber-sumber dari internet maupun tulisan lain yang berhubungan dengan metode *Prototype*.

#### 2.1.3 Teknik Analisis Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan adalah teknik berorientasi objek. Adapun alat pemodelan yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML) untuk menggambarkan alur kerja dari aplikasi.

#### 2.1.4 Aplikasi Perancangan Sistem

Aplikasi perancangan sistem yang digunakan dalam merancang aplikasi *King's Catering* adalah dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS6*.

### 2.2 Landasan Teori

#### 2.2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah semua *software* komputer yang membuat komputer bisa melakukan tugas tertentu, selain dari menjalankan komputer itu sendiri yang merupakan tugas dari sistem operasi<sup>[1]</sup>. Perangkat lunak adalah kumpulan instruksi yang ditunjukkan kepada komputer. Secara lebih spesifik, istilah program dan aplikasi lebih

sering disebut. Istilah program biasa digunakan di lingkungan orang yang bekerja di bidang teknologi informasi, untuk menyatakan hasil karya mereka yang berupa instruksi-instruksi untuk mengendalikan komputer. Di sisi pemakai, hal seperti itu biasa disebut sebagai aplikasi<sup>[2]</sup>.

2.2.2 Metode Prototype

Prototype adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai<sup>[3]</sup>. Prototype adalah satu versi dalam sistem potensial, memberikan ide para pengembang dan user, bagaimana sistem berfungsi dari bentuk sudah selesai<sup>[4]</sup>. Prototyping adalah metode pegebangan sistem informasi, yang pada pengerjaannya mencakup pula teknik merancang arsitektur sistem informasi dalam bentuk antarmuka grafis dan dalam taraf tertentu, hasil prototyping digunakan sebagai aplikasi siap pakai. Kebanyakan hasil prototyping hanya digunakan sebagai dasar dalam membangun sistem informasi sebenarnya<sup>[5]</sup>.

2.2.3 Katering (Catering)

Kata catering berasal dari kata kerja cater yang berarti menyiapkan dan menyajikan makanan dan minuman untuk umum sebagai pelepas lapar dan dahaga<sup>[6]</sup>. Katering adalah usaha jasa yang memberikan pelayanan dalam penyediaan makanan sesuai dengan kebutuhannya<sup>[7]</sup>.

2.2.4 Pesan Antar (Delivery Order)

Pesan antar atau delivery order adalah jasa yang diberikan untuk mengantarkan pesanan dengan kriteria perilaku konsumen tersebut, yaitu mereka sibuk, mau cepat, dan tidak ingin repot. Jika selama ini, pesan antar dilakukan oleh masing masing-masing pelaku usaha, maka dengan layanan satu atap, para pelaku usaha tidak perlu investasi di sistem layanan pesan antar. Jika bekerja sama dengan Anda, maka mereka bisa melayani pesan antar untuk barang dagangan mereka<sup>[8]</sup>. Pesan antar bayar di tempat disarankan hanya diperlakukan untuk pelanggan yang berada satu kota dengan kita. Hal ini untuk meminimalisasi risiko jika pelanggan tersebut tidak membayar atau menghilang<sup>[9]</sup>.

2.2.5 Internet (Interconnected Network)

Internet merupakan sekumpulan jaringan yang berskala global. Tidak ada satu pun orang, kelompok atau organisasi yang bertanggung jawab untuk menjalankan internet<sup>[10]</sup>. Internet (Interconnected Network) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan global, internet dapat juga jaringan dalam suatu jaringan yang luas<sup>[11]</sup>. Internet merupakan jaringan computer yang dibentuk oleh Departement Pertahanan Amerika Serikat di tahun 1969 melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (Advanced Research Project Agency Network) dimana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan hardware dan software computer yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon<sup>[12]</sup>.

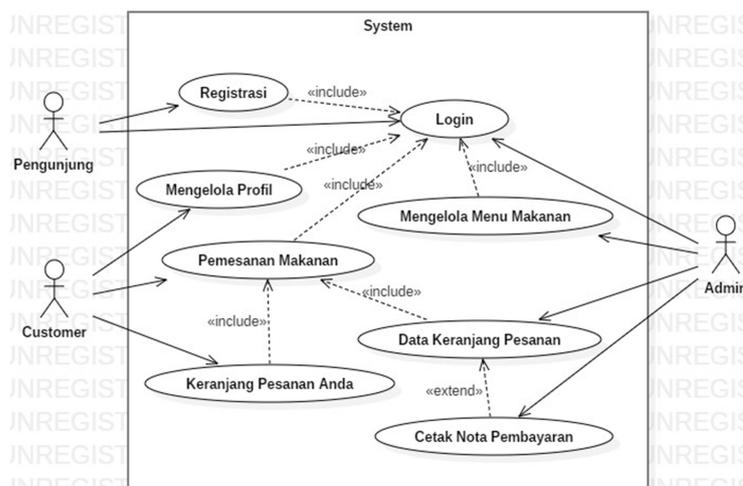
2.2.6 Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk mempublikasikan informasi berupa teks, dan program multimedia lainnya berupa animasi (gambar gerak, tulisan gerak), suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk rangkaian bangunan yang saling antara satu halaman dengan halaman lain yang sering disebut sebagai hyperlink<sup>[13]</sup>. Website adalah keseluruhan halaman-halaman yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi<sup>[14]</sup>.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Unified Modeling Language (UML)

3.1.1 Diagram Use Case

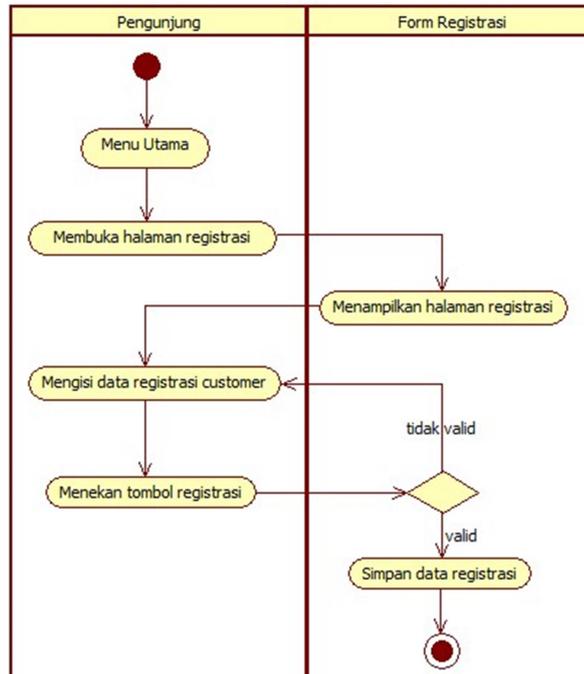


Gambar 1. Diagram Use Case Aplikasi Pemesanan Makanan King,s Catering

Dari *use case diagram* pada gambar 3.1 dapat dilihat bahwa aplikasi *King'S Catering* pada kantin *King's Kitchen & Bar* berbasis *Web* dapat digunakan untuk Pengunjung Registrasi sebelum memesan Menu Makanan, *customer* Mengelola Profil dan Admin mengelola (Menu Makanan, dan Cetak Nota Pembayaran).

3.1.2 Diagram Aktivitas

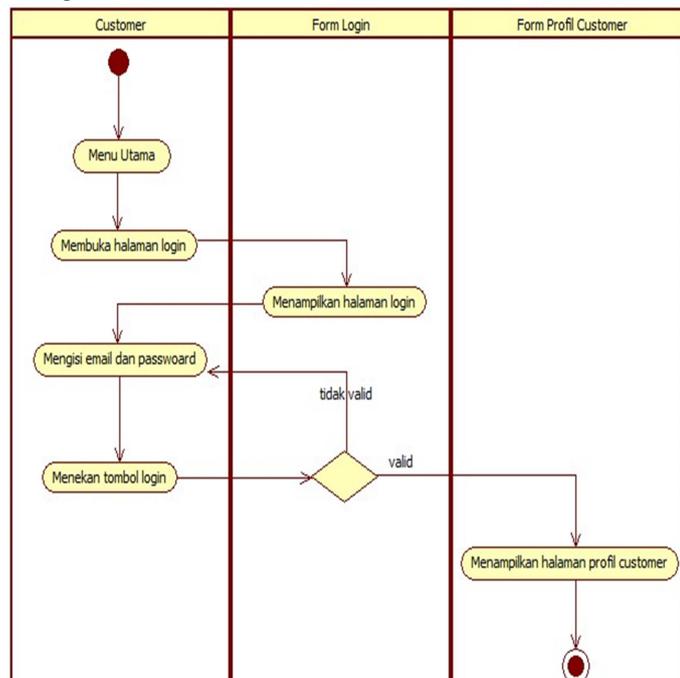
3.1.2.1 Diagram Aktivitas Registrasi Pengunjung



Gambar 2. Diagram Aktivitas Registrasi Pengunjung

Pada diagram aktivitas Gambar 2, dapat dilihat bahwa, Pengunjung *website* pada aplikasi *King'S Catering* pada kantin *Miss Kung Thai Kitchen* hanya dapat mengakses halaman Menu Utama dan Registrasi untuk menjadi *Customer*. Kemudian Pengunjung membuka halaman Registrasi. Setelah itu, Pengunjung mengisi Data Registrasi menjadi *Customer* dan mengklik Tombol Registrasi. Kemudian aplikasi menyimpan Data Registrasi.

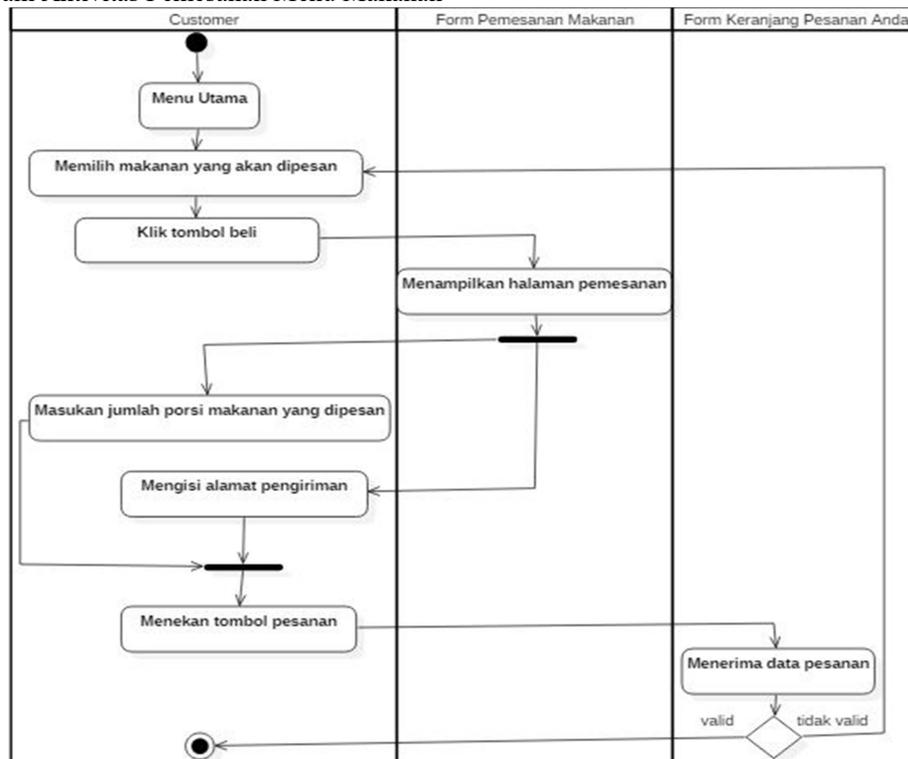
3.1.2.2 Diagram Aktivitas Login Customer



Gambar 3. Diagram Aktivitas Login Customer

Pada diagram aktivitas Gambar 3, dapat dilihat bahwa *Customer* mengakses halaman Menu Utama, kemudia *Customer* membuka halaman *Login*. Setelah itu *Customer* mengisi *Email* dan *Password*. Jika *Customer* mengisi *Email* dan *Password* tidak *valid*, maka *Customer* mengisi *Email* dan *Password* kembali. Kemudian jika *Customer* mengisi *Email* dan *Password* dengan *valid* maka akan menampilkan halaman Profil *Customer*.

3.1.2.3 Diagram Aktivitas Pemesanan Menu Makanan

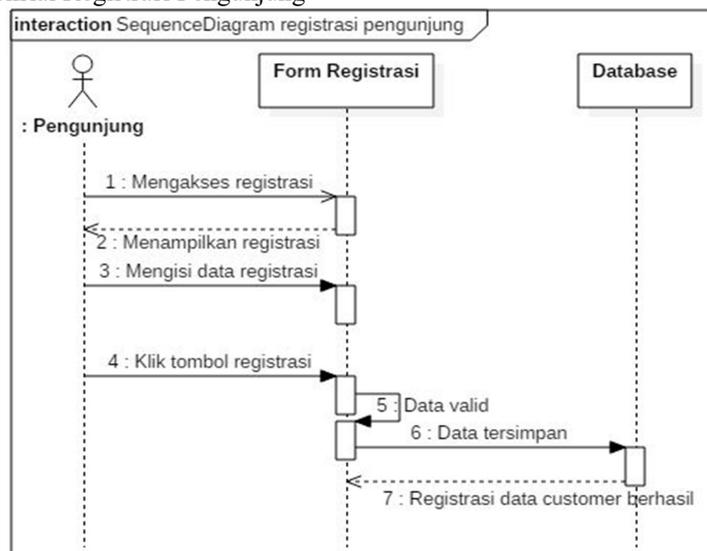


Gambar 4. Diagram Aktivitas Pemesanan Menu Makanan

Pada diagram aktivitas pada gambar 4, dapat dilihat bahwa *Customer* mengakses halaman Menu Utama, kemudian memilih makanan yang akan dipesan. Kemudian mengklik Tombol Beli untuk menampilkan halaman Pemesanan Makanan. Setelah itu *Customer* mengisi Jumlah Porsi Makanan yang dipesan dan mengisi Alamat Pengiriman. Kemudian mengklik Tombol Pesan untuk memasukkan data ke *Form Keranjang Pesanan Anda*, jika tidak *valid* maka *Customer* memilih kembali Menu Makanan yang akan dipesan. Kemudian jika *valid* maka pemesanan berhasil.

3.1.3 Diagram Sekuensial

3.1.3.1 Diagram Sekuensial Registrasi Pengunjung

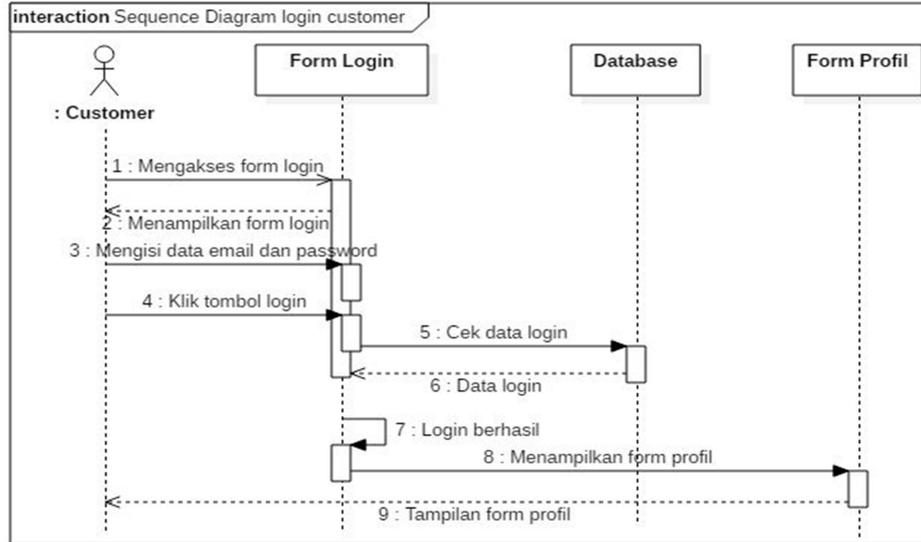


Gambar 5. Diagram Sekuensial Registrasi Pengunjung

Pada Gambar 5 dapat dilihat bahwa untuk proses registrasi sebagai berikut :

- a. Pengunjung mengakses Registrasi, kemudian aplikasi menampilkan halaman Registrasi.
- b. Pengunjung mengisi data Registrasi untuk menjadi *Customer* dan mengklik Tombol Registrasi. Jika data *valid* maka akan tersimpan kedalam *database*.

3.1.3.2 Diagram Sekuensial Login Customer

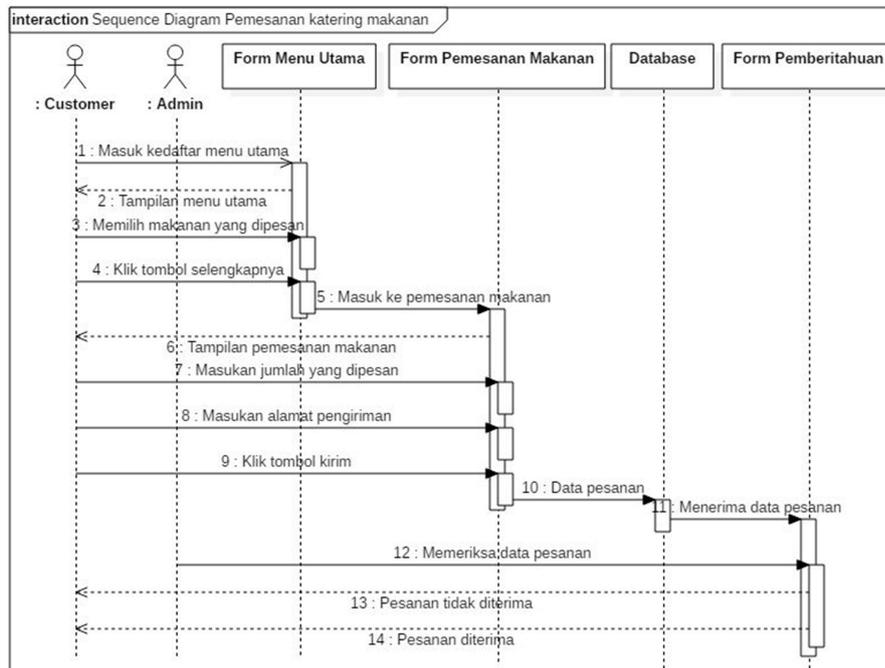


Gambar 6. Diagram Sekuensial Login Customer

Dari diagram sekuensial pada gambar 6, dapat dilihat bahwa untuk proses login *customer* sebagai berikut:

- a. *Customer* mengakses *Form Login*, aplikasi menampilkan *Form Login*.
- b. *Customer* mengisi data *Email* dan *Password*, kemudian *Customer* mengklik *Tombol Login*, jika *valid* maka akan menampilkan *Form Profil*.

3.1.3.3 Diagram Sekuensial Pemesanan Menu Makanan

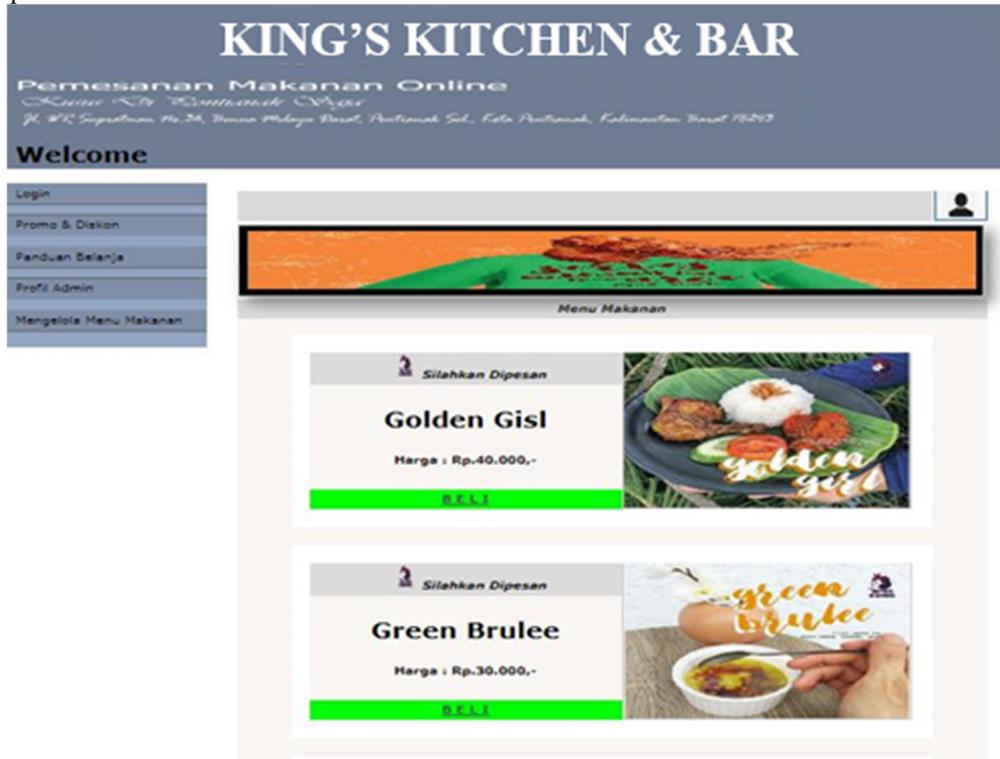


Gambar 7. Diagram Sekuensial Pemesanan Menu Makanan

Pada gambar 7, dapat dilihat bahwa untuk proses Pemesanan Menu Makanan sebagai berikut :

- a. *Customer* masuk ke daftar Menu Utama, kemudian aplikasi menampilkan Menu Utama.
- b. *Customer* memilih menu makanan yang dipesan.
- c. *Customer* mengklik *Tombol Selengkapnya*, kemudian menampilkan *Form Pemesanan Makanan*.

- d. *Customer* memasukan Jumlah Porsi Makanan yang dipesan dan memasukan Alamat Pengiriman, kemudian *Customer* menklik Tombol Kirim, kemudian *database* menyimpan Data Pesanan yang dikirim. Setelah data tersimpan ada pemberitahuan dari aplikasi, Data Pesanan diterima.
  - e. Admin memeriksa Data Pesanan, kemudian memberitaukan ke *Customer* bahwa Data Pesanan diterima dan tidak diterima.
- 3.2 Tampilan Aplikasi
- 3.2.1 Tampilan Utama



Gambar 8. Tampilan Utama

Pada aplikasi *King's Catering* pada kantin *King's Kitchen & Bar* berbasis Web pertama kali dijalankan, akan ditampilkan halaman Utama sesuai dengan Gambar 8. Tampilan Utama menampilkan beberapa informasi umum seperti Logo, Nama, Gambar, Tombol Login, Tombol Promo dan Diskon, Tombol Panduan Belanja, Tombol Profil Admin, Tombol Mengelola Menu Makanan, dan Tombol Beli.

Terdapat enam tombol di atas yang pertama Tombol Login berfungsi untuk menampilkan halaman *Login Customer*, kedua Tombol Promo dan Diskon untuk menampilkan halaman Promo dan Diskon, ketiga Tombol Panduan Belanja untuk menampilkan halaman Panduan Belanja, keempat Tombol Profil Admin untuk menampilkan halaman Login ke Profil Admin, kelima Tombol Mengelola Menu Makanan untuk menampilkan halaman *Login* ke Mengelola Menu Makanan, dan keenam Tombol Beli pada menu makanan berfungsi untuk menampilkan halaman Peringatan Pembelian.

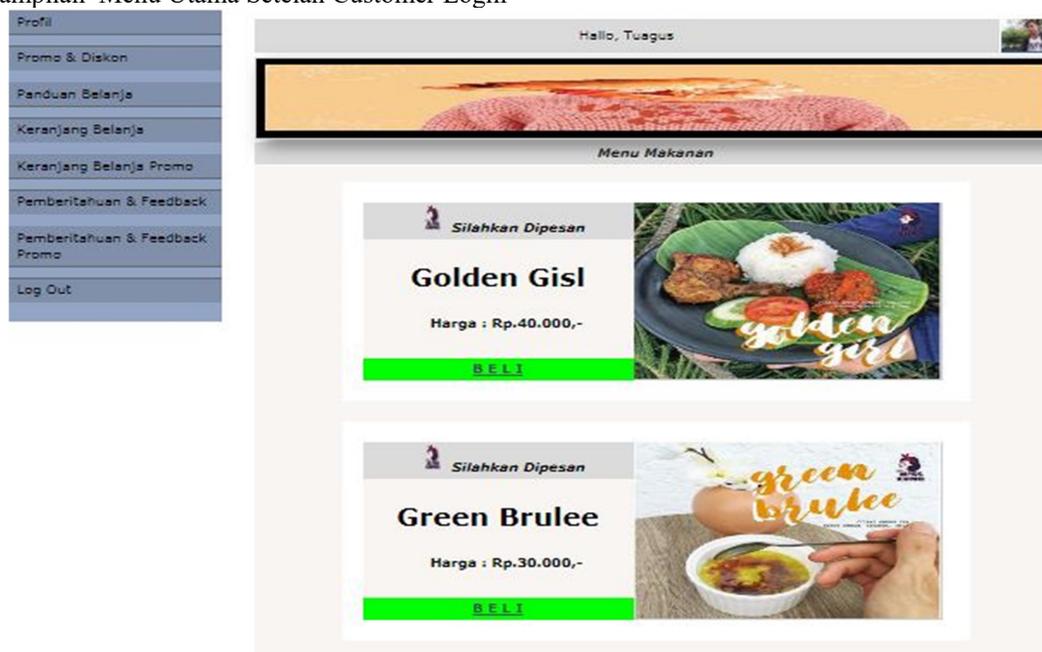
3.2.2 Tampilan Registrasi Pengunjung



Gambar 9. Tampilan Registrasi Pengunjung

Gambar 9 merupakan tampilan dari halaman Registrasi Pengunjung *website* aplikasi King's Catering pada kantin *King's Kitchen & Bar*. Pada halaman Registrasi terdapat lima tombol yaitu Tombol *Home*, Tombol *Login*, Tombol *Promo dan Diskon*, dan Tombol *Panduan Belanja*. Tombol *Home* berfungsi untuk menampilkan halaman Utama. Tombol *Login* berfungsi untuk menampilkan halaman *Login Customer*. Tombol *Promo dan Diskon* untuk menampilkan halaman *Promo dan Diskon*. Tombol *Panduan Belanja* untuk menampilkan halaman *Panduan Belanja*. *Customer* dapat melakukan pengisian data pada *text field* dengan mengisi Nama, Alamat, Kota, Nomor *Hanphone*, Foto, *Email*, *Password*, dan kemudian menekan Tombol *Simpan* untuk menyimpan data *Customer*. Jika data belum lengkap maka akan ditampilkan pesan untuk memasukan data yang belum diisi. Tombol *Browser* berfungsi untuk meng-*upload* foto yang diinginkan untuk ditampilkan di profil. Ukuran foto yang digunakan maksimal 2 megabyte.

### 3.2.3 Tampilan Menu Utama Setelah Customer Login



Gambar 10. Tampilan Menu Utama Setelah Customer Login

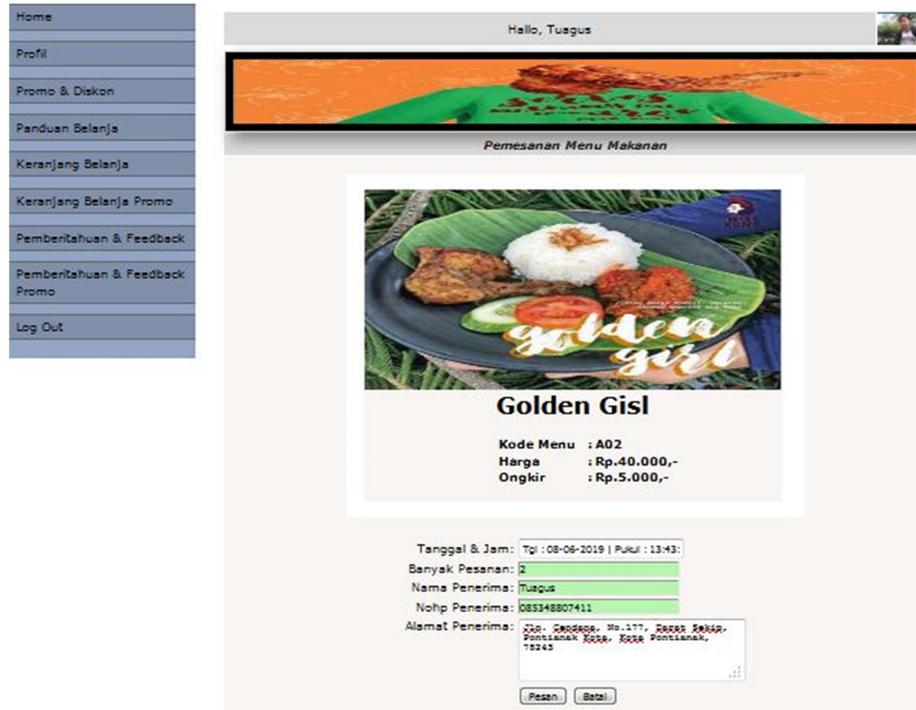
Pada gambar 10 merupakan tampilan dari halaman Menu Makanan. Pada halaman Menu Makanan terdapat sembilan tombol yaitu Tombol *Profil*, Tombol *Promo dan Diskon*, Tombol *Panduan Belanja*, Tombol *Keranjang Belanja*, Tombol *Keranjang Belanja Promo*, Tombol *Pemberitahuan dan Feedback*, Tombol *Pemberitahuan dan Feedback Promo*, Tombol *Log Out*, dan Tombol *Beli*. Tombol *Profil* berfungsi untuk menampilkan halaman *Profil Customer*. Tombol *Promo dan Diskon* berfungsi untuk menampilkan halaman *Promo dan Diskon*. Tombol *Panduan Belanja* berfungsi untuk menampilkan halaman *Keranjang Belanja*. Tombol *Keranjang Belanja Promo* berfungsi untuk menampilkan halaman *Keranjang Belanja Promo*. Tombol *Pemberitahuan dan Feedback* berfungsi untuk menampilkan halaman *Pemberitahuan dan Feedback*. Tombol *Pemberitahuan dan Feedback Promo* berfungsi untuk menampilkan halaman *Pemberitahuan dan Feedback Promo*. Tombol *Log Out* berfungsi untuk kembali ke halaman Utama. Tombol *Beli* berfungsi untuk menampilkan halaman *Pemesanan Menu Makanan*.

### 3.2.4 Tampilan Pemesanan Menu Makanan

Pada gambar 11 merupakan tampilan dari halaman Pemesanan Menu Makanan. Pada halaman Pemesanan Menu Makanan terdapat sebelas tombol yaitu Tombol *Home*, Tombol *Profil*, Tombol *Promo dan Diskon*, Tombol *Panduan Belanja*, Tombol *Keranjang Belanja*, Tombol *Keranjang Belanja Promo*, Tombol *Pemberitahuan dan Feedback*, Tombol *Pemberitahuan dan Feedback Promo*, Tombol *Log Out*, Tombol *Pesan* dan Tombol *Batal*. Tombol *Home* berfungsi untuk menampilkan halaman Menu Makanan yang siap dipesan *Customer*. Tombol *Profil* berfungsi untuk menampilkan halaman *Profil Customer*. Tombol *Promo dan Diskon* berfungsi untuk menampilkan halaman *Promo dan Diskon*. Tombol *Panduan Belanja* berfungsi untuk menampilkan halaman *Panduan Belanja*. Tombol *Keranjang Belanja Promo* berfungsi untuk menampilkan halaman *Keranjang Belanja Promo*. Tombol *Pemberitahuan dan Feedback* berfungsi untuk menampilkan halaman *Pemberitahuan dan Feedback*. Tombol *Pemberitahuan dan Feedback Promo* berfungsi untuk menampilkan halaman *Pemberitahuan dan Feedback Promo*. Tombol *Log Out* berfungsi untuk kembali ke halaman Utama.

Pada halaman Pemesanan Menu Makanan dapat mengisi Banyak Pesanan, Nama Penerima, Nomor *Hanphone* Penerima, dan Alamat Penerima. Setelah mengisi data pemesanan dapat menekan Tombol *Pesan*

untuk mengirimkan data pemesanan ke admin. Pada tampilan dari halaman Informasi Pemesanan merupakan informasi yang diarahkan ke pihak *Customer* untuk mengetahui bahwa menu makanan yang sudah dipesan sudah terkirim ke admin. Kemudian pada tampilan Informasi Pemesanan terdapat Tombol OK berfungsi untuk menampilkan halaman Menu Utama setelah *login*. Tombol Batal berfungsi untuk menghapus data yang belum selesai diisi.



Gambar 11. Tampilan Pemesanan Menu Makanan

### 3.2.5 Tampilan Keranjang Belanja



Gambar 12. Tampilan Keranjang Belanja

Gambar 12 merupakan tampilan dari halaman Keranjang Belanja. Pada halaman Keranjang Belanja terdapat tujuh tombol yaitu Tombol *Home*, Tombol *Panduan Belanja*, Tombol *Keranjang Belanja*, Tombol *Keranjang Belanja Promo*, Tombol *Pemberitahuan dan Feedback*, dan Tombol *Pemberitahuan dan Feedback Promo*. Tombol *Home* berfungsi untuk menampilkan halaman Menu Makanan yang siap dipesan *Customer*. Tombol *Panduan Belanja* berfungsi untuk menampilkan halaman Panduan Belanja. Tombol *Keranjang Belanja Promo* berfungsi untuk menampilkan halaman Keranjang Belanja Promo. Tombol *Pemberitahuan dan Feedback* berfungsi untuk menampilkan halaman Pemberitahuan dan *Feedback*. Tombol *Pemberitahuan dan Feedback Promo* berfungsi untuk menampilkan halaman Pemberitahuan dan *Feedback* Promo. *Text Field* berfungsi untuk mengisi data yang ingin dilihat setelah memesan menu makanan. Setelah data menu makanan sudah diisi yang

ingin dicari maka *Customer* mengklik Tombol *Search* untuk menampilkan data pesanan yang ingin dilihat. Tabel Keranjang Belanja untuk menampilkan data pesanan *Customer*, agar *Customer* dapat melihat menu makanan yang sudah dipesan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari analisis, perancangan, pengoperasian dan pengujian aplikasi pemesanan makanan pada *King's Kitchen & Bar* berbasis *Web* yang telah diuraikan pada sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dirancang untuk memudahkan pemesanan makanan yang diinginkan oleh *Customer*.
- b. Perancangan aplikasi dibuat untuk pengusaha yang masih menggunakan sistem pemesanan catering makanan dengan menggunakan via telepon pesan secara langsung ke tempat pengusaha.
- c. Dengan adanya aplikasi pemesanan catering makanan berbasis *web*, pemesanan tidak perlu datang secara langsung pada pengusaha catering makanan untuk *Customer* terhadap pengusaha catering makanan. Sehingga aplikasi pemesanan catering berbasis *web* akan menguntungkan kedua belah pihak yaitu *Customer* dan pengusaha.
- d. Pemanfaatan teknologi informasi aplikasi pemesanan catering makanan dapat membantu member mendapatkan informasi tempat catering dengan cepat dan mudah.

#### 5. SARAN

Aplikasi yang dirancang ini masih memiliki kekurangan, sehingga perlu adanya pengembangan lagi agar dapat lebih sempurna. Adapun saran-saran yang ingin penulis sampaikan sehubungan dengan hasil perancangan aplikasi ini sebagai berikut :

- a. Untuk meningkatkan pemesanan menu makanan, sebaiknya aplikasi yang dikembangkan perlu ditambahkan fitur *mobile banking*. *Mobile banking* digunakan untuk secara langsung *Customer* melakukan pembayaran menu makanan yang telah dipesan secara non-tunai.
- b. Perlu ditambahkan *chat Customer* dengan admin, agar memudahkan *Customer* dan admin saling berkomunikasi saat *Customer* memesan makanan yang diinginkan. Pada saat pengantaran *Customer* dan admin tidak kesulitan untuk mengetahui barang yang di antar sudah sampai atau tidak.
- c. Perlu ditambahkan laporan harian, bulanan, dan tahunan. Agar memudahkan admin untuk mengetahui penghasilan pada harian, bulanan, dan tahunan.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada civitas akademik Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma atas segala dukungan terhadap penelitian ini dan pimpinan serta staf *King's Kitchen & Bar*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Tim EMS. (2014). *Teori dan Praktik PHP-MySQL untuk Pemula*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [2] Kadir, Abdul. (2013). *Pengenalan Algoritma Pendekatan Secara Visual dan Interatif Menggunakan RAPTOR*. Edisi 1. Andi. Yogyakarta.
- [3] Darmawan, Deni. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [4] Widyaningtyas, A. (2014). *Sistem Informasi Akademik Berbasis SMS Gateway Menggunakan Metode Prototipe [Skripsi]*. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.
- [5] Sulianta, Feri. (2017). *Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [6] Sumarsono, Dicky. (2015). *Luas Biasa Bisnis Restoran di Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- [7] Ayodya, Wulam. (2016). *Business Plan Usaha Kuliner Skala UMKM*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [8] Ramdhan, Hendry E. (2012). *Bisnis Kreatif di Rumah*. Penebar Plus. Jakarta.
- [9] Igen, Rachmad. (2010). *Strategi Sukses Berjualan Online*. Mediakita. Jakarta.
- [10] Sarwono, Jonathan dan k Prihartono, A.H. (2012). *Perdagangan Online : Cara Bisnis di Internet*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [11] Sibero. (2013). *PHP MYSQL Pada Website*. Dunia IT. Jakarta.
- [12] Irwansyah, Edi dan Jurike V. Moniaga. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Deepublish. Yogyakarta.
- [13] Marisa, Mukhamad. (2016). *Web Pemrograman Untuk membangun Portal*. CV. Budi Utama. Yogyakarta.
- [14] Yuhefizar. (2013). *Cara Mudah dan Murah Membangun dan Mengelola Website*. Graha Ilmu. Yogyakarta.