

## **SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA KOLING KOPI SAYANG**

**Shella Sefira<sup>1</sup>, Herlinda<sup>2</sup>, Luh Putu Widya Adnyani<sup>3</sup>**

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,  
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

Shellasefira00@gmail.com<sup>1</sup>, herlindasaid72@gmail.com<sup>2</sup>, aluhputuwidya@gmail.com<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian adalah untuk merancang sistem informasi pemesanan makanan dan minuman pada Koling Kopi Sayang. Seiring berkembangnya Teknologi Informasi yang ada di era globalisasi ini, semua proses pekerjaan manusia akan menjadi mudah dan ringan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kualitatif yaitu suatu metode penelitian berdasarkan wawancara atau observasi secara mendalam kesubjek penelitiannya. Dengan dibuatnya sistem informasi pemesanan makanan dan minuman dengan berbasis *desktop*, semua kegiatan yang berhubungan dengan pemesanan, penjualan dan penginputan data dapat berjalan dengan baik dan lancar. Pada aplikasi ini, bagian pemesanan makanan dan minuman dapat menangani penginputan dengan cepat serta dapat di update dengan mudah. Sistem informasi pemesanan makanan dan minuman ini dibuat dengan Netbeans dan MySQL sebagai data basenya. Sistem informasi ini dapat digunakan untuk mengelola pemesanan serta penjualan dan juga untuk melakukan transaksi secara terkomputerisasi berdasarkan data yang telah di inputkan, dan dapat digunakan untuk mencetak laporan. Akhirnya dengan adanya sistem informasi pemesanan ini, proses pemesanan serta penjualan dapat dilakukan secara otomatis tanpa perlu menghitung secara manual dan data-data yang diperoleh sudah sesuai, dengan catatan semua data yang diinputkan sudah valid.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Data Penjualan, MySQL

### **Abstract**

*The purpose of the research is to design a food and beverage ordering information system at Koling Kopi Sayang. Along with the development of Information Technology in this era of globalization, all human work processes will become easier and lighter. The research method used is the Qualitative method, which is a research method based on in-depth interviews or observations of the research subject. With the creation of a desktop-based food and beverage ordering information system, all activities related to ordering, sales, and data entry can run well and smoothly. In this application, the food and beverage ordering section can handle input quickly and can be updated easily. This food and beverage ordering information system is made with Netbeans and MySQL as the database. This information system can be used to manage reservations and sales, perform computerized transactions based on data that has been inputted, and print reports. Finally, with this ordering information system, the ordering and sales processes can be done automatically without the need to calculate manually, and the data obtained is appropriate, provided that all the data inputted is valid.*

**Keyword:** Information System, Sales Data, MySQL

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi sangat dibutuhkan oleh seluruh perusahaan, terutama bagi perusahaan yang sedang berkembang, sehingga para pengusaha harus mengelola perusahaannya dengan baik agar tujuan perusahaan dapat tercapai. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang (Hutahaean, 2014).

Perkembangan dunia usaha yang semakin luas saat ini menuntut adanya pengembangan sistem baru untuk memenuhi kebutuhan informasi yang lebih baik. Kebutuhan sistem ini ditandai dengan penggunaan komputer dalam perkembangan teknologi informasi. Sistem adalah kumpulan dari

unsur-unsur yang saling berhubungan erat satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Mulyadi, 2016). Sistem penjualan merupakan sistem inti yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu perusahaan karena penjualan merupakan kegiatan bisnis yang dilakukan perusahaan untuk dapat memperoleh keuntungan. Dengan tersedianya jaringan komputer maka suatu perusahaan tidak perlu lagi untuk tetap mempertahankan proses kerja administrasi secara manual melainkan sudah harus berproses secara terkomputerisasi. Karena dengan adanya sistem terkomputerisasi maka kebutuhan pekerjaan akan semakin mudah untuk dilakukan.

Dinamika sosial masyarakat di dunia saat ini telah mengalami perubahan pesat. Hal ini ditandai oleh perkembangan yang spektakuler di bidang teknologi informasi dan sistem informasi. Sistem Informasi adalah sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dapat dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai Hal yang paling menonjol dalam perkembangan teknologi informasi, sistem informasi menghadirkan suatu teknologi baru berupa aplikasi yang bisa mempermudah pengguna (Kadir, 2014). Dengan makin berkembangnya teknologi saat ini, maka penggunaan teknologi internet sangat berperan penting bagi suatu perusahaan, oleh karena itu di butuhkan pengembangan dan penggunaan teknologi yang ada untuk membantu usaha di bidang rumah makan atau kafe. Seperti halnya pada Kolling Kopi Sayang untuk membantu layanan pemesanan menjadi lebih cepat dan mudah serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan dibutuhkan suatu sistem yang terkomputerisasi. Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi diharapkan pelayanan kepada konsumen menjadi lebih baik sehingga terwujud kepuasan konsumen.

#### **PENELITIAN RELEVAN**

Penelitian oleh (Anjawati, 2018) dengan judul Sistem Informasi Pemesanan Pada Rumah Makan Berbasis Web. Tujuan penelitian tersebut adalah merancang suatu sistem pemesanan terkomputerisasi agar dapat mempercepat proses pemesanan kepada pengunjung. Hasil penelitian tersebut adalah Sistem Informasi Pemesanan Makanan pada Rumah Makan berbasis web yang diharapkan dapat membantu proses pemesanan dengan mudah dan cepat. Pada sistem informasi pemesanan ini pelanggan lebih mudah dalam memesan untuk reservasi tempat dan juga menu makanan

Penelitian oleh Fahreza et al. (2021) dengan judul sistem informasi pemesanan makanan di restoran XYZ Depok berbasis java. Tujuan penelitian tersebut adalah merancang sistem informasi Pemesanan Makanan Di Restoran XYZ Depok Berbasis Java untuk mengelola sistem pemesanan makanan di restoran sehingga terlaksana lebih cepat, tepat dan efisien dan disimpan dengan baik dan aman dalam database. Dengan dibuatnya sistem komputerisasi pada Restoran XYZ Depok, semua kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan data pemesanan, data menu, data pelanggan dan data laporan tidak lagi secara manual tetapi dengan menggunakan media berupa komputer. Pada sistem komputerisasi ini, sistem pendataan pemesanan yang berbasis komputer dapat menangani pekerjaan pegawai dengan cepat dan akurat serta dapat di up-date dengan mudah dan dengan adanya sistem ini diharapkan akan mempermudah kegiatan atau aktivitas restoran dan masyarakat luas yang memerlukan kecepatan dan ketepatan informasi

Penelitian oleh Rachmat (2022) dengan judul penelitian aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web menggunakan model prototype (Studi Kasus Roti Bakar 88) ini bertujuan untuk membangun aplikasi pemesanan makanan dan minuman yang mendukung fitur QRcode sehingga memudahkan dalam pemesanan makanan dan minuman. M. Hasil penelitian ini menghasilkan aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web dengan fitur login, scan QRcode, daftar makanan minuman, proses pesanan, mengelola master produk dan user serta laporan.

## METODE PENELITIAN

Menurut Priyono (2016) metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan menurut Bahry & Zamzam (2015) metode penelitian adalah suatu cara atau jalan untuk mendapatkan kembali pemecahan terhadap segala permasalahan yang diajukan. Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan Bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2011). Peneliti lainnya menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif juga dimaknai sebagai metode yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, sedangkan untuk meneliti pada objek ilmiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci (Sugiyono, 2011).

Langkah-langkah pengumpulan data:

- a. Observasi (pengamatan)  
Peneliti melakukan kunjungan langsung ke Koling Kopi Sayang untuk melihat lebih jelas sistem manual yang berjalan saat ini sehingga peneliti memperoleh gambaran nyata tentang kelemahan, kelebihan dan peluang yang ada.
- b. Wawancara  
Peneliti melakukan wawancara kepada Pemilik Koling Kopi Sayang tentang pemesanan makanan dan minuman sedang berjalan pada Koling Kopi Sayang.
- c. Studi Pustaka  
Peneliti juga melakukan studi pustaka atau literatur dengan dengan cara membaca buku-buku, majalah-majalah, artikel-artikel, internet dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.
- d. Dokumentasi  
Suatu pengumpulan data dengan cara melihat langsung sumber-sumber Dokumen yang terkait. Dengan arti lain bahwa dokumentasi sebagai Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik. Peneliti melakukan dokumentasi untuk mendukung mendukung kelengkapan data yang lain.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengumpulan Data

## HASIL DAN PEMBAHASAN

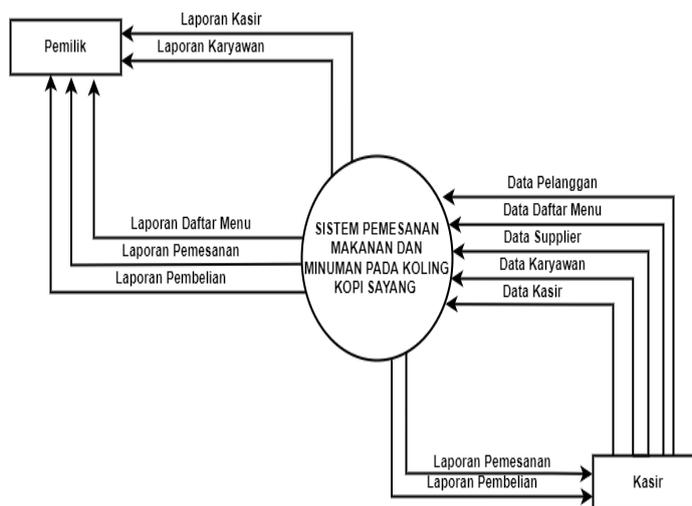
### Analisa Permasalahan

Analisis permasalahan yang dapat peneliti simpulkan pada rancang bangun sistem informasi penjualan adalah bahwa Seiring dengan era globalisasi saat ini, banyak pemangku usaha yang sudah menerapkan suatu sistem di beberapa usaha yang di gelutinya. Hal ini juga yang harus di perhatikan oleh pemilik usaha Koling Kopi Sayang untuk menerapkan sistem yang bisa di pakai untuk memudahkan kegiatan usaha. Salah satunya ialah saat proses pemesanan. Dalam proses pemesanannya Koling Kopi Sayang masih melakukan pemesanan secara manual. Karena hal ini proses pencatatan data pesanan menu yang masih dilakukan secara manual belum terkomputerisasi., sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengerjaannya. Selain itu, pengguna teknologi informasi tersebut masih terbatas dan kurang memadai mengakibatkan beberapa permasalahan pada pemesanan. Oleh karena itu, Koling Kopi Sayang ingin memperbaiki sistem pemesanan yang ada dengan membangun sebuah aplikasi pemesanan guna mempermudah proses pemesanan yang sudah ada.

**Alternatif Penyelesaian Masalah**

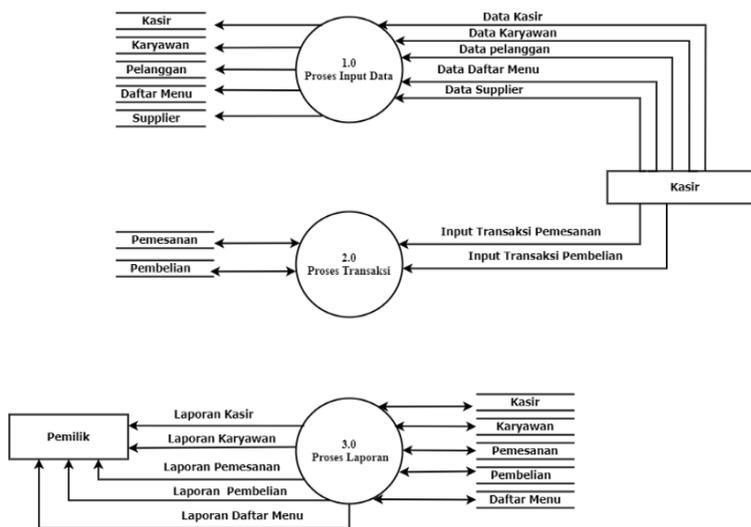
Dengan melihat permasalahan yang ada pada proses pemesanan di Koling Kopi Sayang, maka untuk mengatasi permasalahan yang ada akan melakukan pemecahan masalah dengan mengajukan rancangan sistem informasi pemesanan menggunakan Bahasa pemrograman java dan penyimpanan data-data pada media database, dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu memberi kontribusi yang positif bagi kemajuan dalam sistem informasi yang lama karena data-data atau laporan yang ada sudah tersimpan pada media database.

**Diagram Konteks Yang Diusulkan**



Gambar 2. Diagram Konteks

**Diagram Nol Yang Diusulkan**



Gambar 2. Diagram Nol

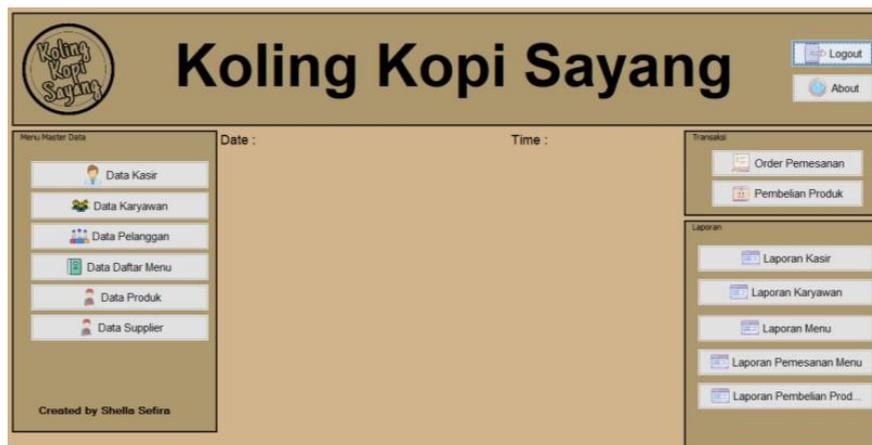
### Tampilan Aplikasi

Berikut tahap implementasi dan pengujian pada *software* program yang telah di buat dengan bahasa pemrogram java.



Gambar 3. Tampilan Login

Form Login ini Menampilkan user dan password untuk masuk kedalam aplikasi. digunakan untuk mengakses masuk ke aplikasi pemesanan Koling Kopi Sayang.



Gambar 4. Tampilan Menu

Tampilan menu utama menampilkan menu aplikasi yang akan dipilih atau digunakan pada pemesanan Koling Kopi Sayang yang terdiri dari pendataan dan laporan.

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

Gambar 6. Tampilan Layar Data Kasir

Tampilan *data kasir* untuk menginput data-data kasir.

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

Gambar 7. Tampilan Layar Transaksi Pembelian

Tampilan *form* transaksi pembelian, Kasir dapat menginput transaksi yang akan dimasukkan ke dalam sistem.

**TRANSAKSI PEMESANAN**

Data Transaksi  
ID Pesanan :   
Tanggal :

Data Pelanggan  
ID Pelanggan :   
Nama Pelanggan :

Data Produk  
  
ID Menu :   
Nama Menu :   
Jenis :   
Harga Jual (...):   
Masukan Jumlah :   
Total :

Title 1	Title 2	Title 3	Title 4

Total Har... : Rp. -      Uang Kembali  
Uang Bayar : Rp.       Rp.                  

**Gambar 7.** Tampilan Layar Transaksi Pemesanan

Tampilan *form* transaksi pemesanan, kasir dapat menginput pemesanan pada pelanggan yang akan dimasukkan ke dalam sistem.

## SIMPULAN

Dengan adanya perancangan sistem ini proses pemesanan serta transaksi yang berjalan di Koling Kopi Sayang menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat memodernisasikan proses pemesanan yang berjalan sebelumnya selain itu dengan adanya sistem yang terkomputerisasi diharapkan pelayanan kepada konsumen menjadi lebih baik sehingga terwujud kepuasan konsumen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwati, P. M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Pada Rumah Makan Berbasis Web. *Journal*.  
Bahri, Syamsul dan Zamzam, Fahkry. (2015). Model Penelitian Kuantitatif Berbasis Semasos. Yogyakarta: Deepublish.  
Fahreza, I., Hendrian, S., & Mutia, I. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Makanan di Restoran XYZ Depok Berbasis Java. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(04), 651–656. <https://doi.org/10.30998/jrami.v2i04.1483>  
Hutahaean, Jeperson. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.  
Kadir, Abdul. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.  
Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.  
Mulyadi. (2016). *Sistem Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.  
Priyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama.  
Rachmat, I. F. M. (2022). Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Menggunakan Model Prototype (Studi Kasus Roti Bakar 88). *Insan Pembangunan Sistem Informasi Dan Komputer (IPSIKOM)*, 10(1), 39–48. <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v10i1.215>.  
Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.