

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN DI RUMAH MAKAN TEH EVI BERBASIS
ANDROID****Pradikta Bagas Perdana^a, Ahmad Suryadi^b, Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari^c**^a Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, pradikta.bagas21@gmail.com, Universitas Indraprasta PGRI^{bc} Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

* coresspondence

ABSTRAK

The purpose of this research is to help the evi tea restaurant. The purpose of this research is to make it easier for ordering food to reduce the occurnece of errors in the manual data storage process. Shorten the time in making sales. The method used in this study is a qualitative method with the type of grounded theory.

Keywords: Information System, orders food, restaurant.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu rumah makan teh evi Tujuan dari penelitian ini adalah memudahkan dalam Pemesanan Makanan Mengurangi terjadinya kesalahan pada proses penyimpanan data yang masih manual. Mempersingkat waktu dalam melakukan penjualan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis *grounded theory*.

Kunci: Sistem Informasi, Pemesanan Makanan, Rumah Makan.

1. PENDAHULUAN

Usaha rumah makan sampai saat ini masih diyakini sebagai salah satu bentuk usaha ekonomi yang memiliki prospek bagus. Ini dibuktikan dari meningkatnya perkembangan usaha ini dari tahun ke tahun. Namun walau demikian, terdapat pula rumah makan yang mengalami kebangkrutan disebabkan tidak dapat mempertahankan jumlah pelanggannya. Menurut beberapa pakar yang mengamati hal ini, kesuksesan usaha rumah makan ini ternyata tidak hanya bergantung pada faktor bagaimana sebuah rumah makan mampu meningkatkan jumlah pelanggannya, namun masih ada beberapa faktor yang lainnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah banyak memberikan manfaat dalam kehidupan, di antaranya adalah komputer, internet, bahkan alat telekomunikasi yang semakin canggih. Dengan adanya ketiga elemen tersebut, manusia telah dipermudah dalam mengakses data, mengolah data, juga dalam berkomunikasi yang tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu bahkan tempat yang jauh sekalipun. Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*.

Pemakaian sistem aplikasi pesan makananan memudahkan proses kerja dalam lingkungan Rumah Makan The Evi. Sehinga diharapkan dengan adanya “Sistem Informasi Pemesanan Makanan Pada Rumah Makan Teh EVI Berbasis Android dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam melayani pelanggan dan dapat meningkatkan pemasukan bagi Rumah Makan Teh Evi.

2. TINJAUAN PUSTAKA**2.1. Definisi Sistem**

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. (Abdul Kadir, 2014:61)

Sistem adalah serangkaian dua atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraks untuk mecapai suatu tujuan. (Romney, 2015:2)

Received Januari 4, 2024; Revised Januari 17, 2024; Accepted Januari 30, 2024

Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi dalam suatu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama. (Sutarman, 2013)

2.2. Definisi Informasi

Informasi adalah suatu kesatuan data atau bisa juga di sebut dengan fakta disortir atau di olah dengan suatu cara yang di tentukan sehingga memiliki makna dan berguna bagi penerima. (Anggraeni, 2017)

Informasi merupakan suatu data yang telah di olah ,diklasifikasikan dan di interprestasikan serta digunakan untuk proses pengambilan keputusan. (Trimahardika, 2017)

2.3. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. (Sutabri, 2012)

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft. (Asropudin, 2013)

2.4. Pengertian Pemesanan

Berdasarkan penelitian (Indra Hermawan dan Dian Ade Kurnia, 2014), pengertian pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Istilah booking sama artinya dengan pemesanan.

2.5. Pengertian jasa

Menurut J.Lehtinen yang dikutip K. Rama Mohana Rao (2011), yang mengartikan bahwa jasa adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang dilakukan dengan berinteraksi dengan orang atau dengan mesin fisik agar dapat menghasilkan kepuasan pelanggan

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis selama tiga bulan dimulai dari bulan Mei hingga bulan Juli tahun 2022. Penelitian dilakukan pada Rumah Makan Teh Evi yang beralamat di Jl. Swadaya Gg.Baru No.37, RT.4/RW.3, Lubang Buaya, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13810

3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang dilakukan penulis adalah metode grounded research. Menurut Nazir (2010:74) desain penelitian adalah suatu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan dengan mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, mengumpulkan data dan menganalisis data dalam waktu yang bersamaan, riset ini data merupakan sumber teori atau teori berdasarkan data.

Penulisan bukan hanya mencari dan mengumpulkan data, tetapi juga langsung melakukan klasifikasi terhadap data tersebut, mengolah dan menganalisa data membangun hipotesis menjadi teori serta menulis draft kasar laporan nya dari waktu ke waktu. Langkah-langkah pokok yang digunakan dalam metode ini yaitu menentukan masalah yang ingin diselidiki, mengumpulkan data atau informasi yang ada di lapangan, menganalisis dan menjelaskan masalah yang di temukan serta membuat laporan hasil penelitian.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi Adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada Trip Tour informasi PASBUH yang berlokasi di Jalan Tomat 003/007,No.74 Pondok cabe ilir Pamulang Tangerang Selatan, Banten 15418. untuk meminta data yang diperlukan sebagai bahan untuk menulis laporan penelitian

2) Wawancara

Wawancara Adalah metode yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara mendatangi ketua lembaga penyedia informasi wisata curug di kaki gunung salak. sekaligus sebagai narasumber yang berkaitan langsung dengan penyediaan informasi curug yang akan diteliti dengan penyampaian secara lisan.

3) Studi Pustaka

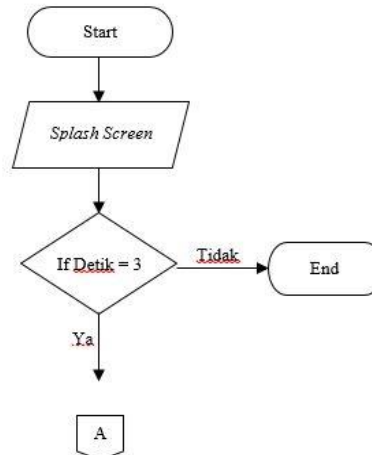
Studi Pustaka Adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari beberapa sumber sumber literature seperti buku, jurnal, makalah, internet, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian sebagai bahan referensi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

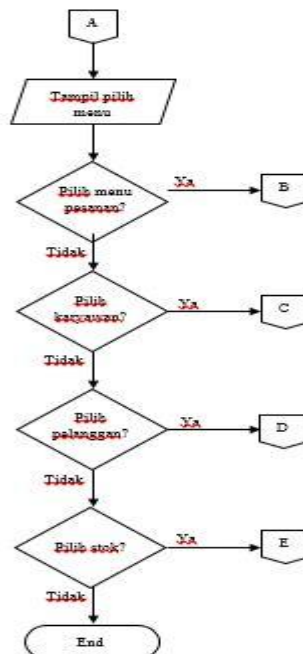
4.1 Proses Sistem Berjalan

Untuk saat ini sistem yang berjalan hanya menggunakan media sosial sebagai media alat penyebaran informasi dan belum adanya aplikasi yang menyediakan layanan informasi mengenai destinasi wisata curug.

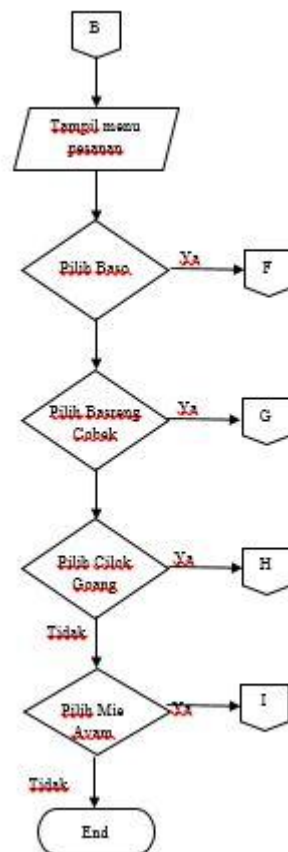
4.2 Algoritma



Gambar 1. Flowchart spalsh screen



Gambar 2. Flowchart pilih menu



Gambar 3. Flowchart menu pesanan

4.3 Tampilan Aplikasi

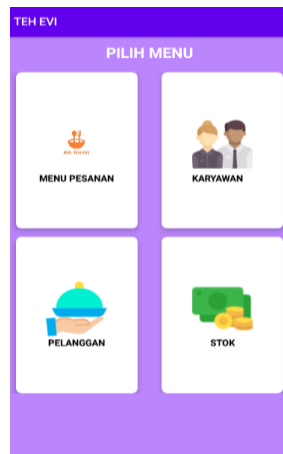
4.5.1 Splash Screen



Gambar 4. Splash Screen

Splash screen ini merupakan sebuah tampilan awal ketika user pertama kali mengakses sebuah aplikasi, dan akan muncul splash screen sebagai loading awal masuk aplikasi.

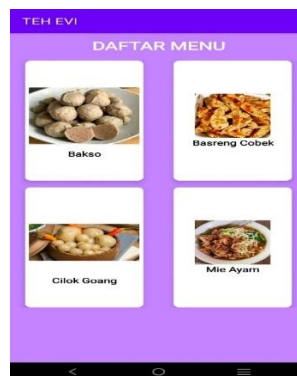
4.5.2 Dashboard



Gambar 5. Dashboard

Dashboard diatas merupakan sebuah tampilan button pemilihan menu yang akan di akses.

4.5.3 Daftar menu



Gambar 6. Daftar menu

Tampilan di atas merupakan sebuah tampilan daftar menu.

4.5.4 Data karyawan



Gambar 7. Data karyawan

Tampilan ini menunjukan cetak kartu karyawan.

4.5.5 Data pelanggan

TEH EVI

← DATA PELANGGAN

Nama Pelanggan
Budi

Tanggal Daftar
02-September-2022

Alamat
Jl. Raya Bogor

Kota
Bogor

Laki-Laki

Telephone
0896852819

Cetak Kartu Pelanggan

Gambar 8. Data Pelanggan

Tampilan di atas merupakan sebuah data pelanggan

4.5.6 stok

TEH EVI

← STOK

Tanggal
03-September-2022

Basreng Cobek 10

Cilok Goang 10

Bakso 15

Mie Ayam 15

CETAK

Gambar 9. Data stock

Tampilan petunjuk ini merupakan sebuah tampilan yang berisi tentang sebuah aturan button informasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah di buat adalah sebagai berikut :

- 1) Dengan aplikasi Sistem informasi Pemesanan Makanan Berbasis Android di Rumah Makan Teh Evi, dapat membantu dan mempermudah proses pemesanan makanan secara online.
- 2) Dengan adanya aplikasi sistem pemesanan makanan berbasis android Di Rumah Makan Teh Evi, datalaporan penjualan tidak akan mengalami kesalahan
- 3) Dengan adanya aplikasi pemesanan makanan berbasis android, Pemesanan yang di lakukan akan lebih efektif

Saran

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini baik dari materi ataupun penulisan. Oleh karena itu peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya :

- 1) Sistem Informasi Pemesanan Makanan di Rumah Makan Teh Evi Berbasis Android yang telah di buat masih mungkin untuk di kembangkan, dengan menambah tampilan-tampilan atau menu lainnya.
- 2) Melakukan pemeliharaan pada aplikasi secara rutin dan berkala
- 3) Untuk keamanan data atau laporan-laporan sebaiknya data di backup agar tidak hilang saat terjadi suatu masalah pada sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadir, Abdul (2014). Definisi Kosep Dasar Sistem
- [2] Romney. (2015). Sistem Informasi Akuntansi. Terjemahan Kikin Sakinah Nur Safira dan Novita Puspasari. Jakarta Selatan: Salemba Empat.
- [3] Hutahaean, H. D., Sinaga, B., & Rajagukguk, A. A. (2016). Analisa Dan Perancangan Aplikasi Algoritma Apriori Untuk Korelasi Penjualan Produk (Studi Kasus: Apotik Diory Farma). *Journal of Informatic Pelita Nusantara, 1*
- [4] Susanto, A (2013). *Sistem Informasi Akuntansi*. Lingga Jaya.
- [5] Taufiq, Rohmat. 2013. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [6] Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. CV. Andi Offset.
- [7] Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan perancangan sistem*. Abdi Sistematika.
- [8] Hutahaean, J. (2015). *Konsep sistem informasi*. Deepublish.
- [9] Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Rineka Cipta.
- [10] Sutabri, T. (2012). *Konsep sistem informasi*. Penerbit Andi.
- [11] Azhar Susanto, (2013), *Sistem Informasi Akuntansi, -Struktur-Pengendalian Resiko-Pengembangan*, Edisi Perdana, Lingga Jaya, Bandung.
- [12] Yakub, 2012, *Pengantar Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [13] Hermawan Indra., dan Dian Ade Kurnia., 2014, *Sistem Informasi Pemesanan Paket Pengantin Berbasis WEB Pada Yuni Salon Duku Puntang Kabupaten Cirebon*, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika STMIK – IKMI, Cirebon.
- [14] Darmawan, D. (2012). “Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- [15] Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management*. Upper Saddle River: Pearson Education Inc.
- [16] Wang, H., Liao, C., & Yang, L. (2013). What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values. *International Journal of Marketing Studies* , 5 (2), 11-22.
- [17] Arnhold, M., Quade, M., & Kirch, W. (2014). Mobile Applications for Diabetics: A Systematic Review and Expert-Based Usability Evaluation Considering the Special Requirements of Diabetes Patients Age 50 Years or Older. *Journal Of Medical Internet Research* , 16 (4), 1-18
- [18] Andi Juansyah. (2015). *Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android*. Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA).
- [19] Elian, A., Shiddiqi, A.M., dan Studiawan, H. 2012. *Layanan Informasi Kereta Api Menggunakan GPS, Google Maps, dan Android*. Fakultas Teknologi Informasi Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.
- [20] Andri Ferinata, dkk., (2012). *Perancangan dan Implementasi Aplikasi Mobile Bandung Guidance Berbasis Teknologi Location Based Service Menggunakan Platform BlackBerry*, Penelitian, telkom Polytechnic, Bandung.
- [21] Prasetyo, Eko. 2014. *Data Mining*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [22] Budi Raharjo (2015: 16), *MySQL merupakan Software RDBMS (atau server Database) manajemen : informatika*
- [23] Alexander F.K Sibero. 2013. *Web Programing Power Pack*. mediaKom. Yokyakarta.
- [24] Hidayatullah, Priyanto., Jauhari Khairul Kawistara. 2014. *Pemrograman WEB*. Bandung : Informatika Bandung. (jQuery).