

Implementasi Aplikasi Pemesanan Pizza Berbasis Android pada Mastercheese Pizza Medan

Implementation of an Android-Based Pizza Ordering Application at Mastercheese Pizza Medan

Timbul Hasonangan Siregar^{a,1}, Ulfah Indriani^{b,2}

¹ Mahasiswa Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

² Dosen Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

E-mail: [1timbulsiregar852@gmail.com](mailto:timbulsiregar852@gmail.com), [2ulfahindriani90@gmail.com](mailto:ulfahindriani90@gmail.com)

ABSTRAK

Mastercheese Pizza Medan adalah perusahaan yang bergerak di penjualan pizza. Masalah umum yang sering terjadi adalah pada masa pandemi Covid-19 proses pemesanan pizza pada Mastercheese Pizza Medan mengalami penurunan. Transaksi pemesanan dilakukan dengan tidak berinteraksi langsung antar pelayan dan Pramusaji harus merekap manual pesanan pelanggan kemudian menyampaikannya kepada koki.

Alhasil, baik pramusaji maupun juru masak tidak mengetahui pesanan mana yang datang lebih dulu, bahkan pesanan beberapa pelanggan sering tertukar dengan pesanan lainnya, sehingga lama menjadi upaya untuk mengurangi interaksi dengan layanan di masa pandemi. Pelayan mencatat piring yang dipesan di atas kertas. Penggunaan kertas yang terus menerus mempengaruhi ekonomi dan mempengaruhi pertumbuhan produksi kertas melalui penggundulan hutan yang terus menerus, yang dapat mempengaruhi keseimbangan alam. Tujuan dari sistem ini adalah untuk membantu restoran menyajikan menu makanan dan minumannya dalam format yang modern dan efisien, membantu pelanggan mengetahui komposisi makanan dan minuman, mengurangi waktu penyajian, meminimalkan kesalahan pemesanan dan mengurangi biaya operasional menjadi lebih rendah. . restoran Pengembangan jangka panjang dari aplikasi ini dapat mengetahui cita rasa makanan di suatu daerah dengan mengumpulkan data berdasarkan pesanan pelanggan.

Kata Kunci : Pemesanan, Pizza, Android, PHP, Mysql

ABSTRACT

Mastercheese Pizza Medan is a company engaged in the sale of pizza. A common problem that often occurs is that during the Covid-19 pandemic the pizza ordering process at Mastercheese Pizza Medan has decreased. Order transactions are carried out by not interacting directly between waiters and the waiter must manually recap the customer's order and then submit it to the chef. As a result, waiters or chefs don't know which order came first, even some customer orders are often confused with other orders, so serving takes a long time as an effort to reduce interaction with service during the pandemic. The food ordered is recorded by the waiter using paper. Continuous use of paper affects finances and affects the increase in paper production by continuous cutting of trees which can affect the balance of nature. This system aims to help restaurants serve food and beverage menus in a modern and efficient form, help customers know the composition of food and drinks, shorten serving

time, minimize errors that occur in ordering, and reduce restaurant operating costs. Long-term development of this application can determine the taste of food in a region by collecting data based on customer orders.

Keywords : Ordering, Pizza, Android, PHP, Mysql

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia saat ini sangat kompleks dan maju dan dapat menuntun orang-orang yang bekerja di bidang industri, bisnis dan pendidikan khususnya di sektor korporasi. Oleh karena itu, untuk menghasilkan sistem kinerja yang baik dan efisien, suatu perusahaan dapat memberikan pelayanan yang baik, diperlukan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya, seperti: Peralatan sistem informasi dan teknologi informasi. Ini mengarah pada penggunaan teknologi informasi baru untuk membantu perusahaan membuat keputusan yang tepat di dunia bisnis.

Diera globalisasi sekarang ini perkembangan teknologi digital sangat diperlukan tujuannya adalah untuk memudahkan suatu pekerjaan agar dapat berjalan dengan lancar dan tidak memakan waktu yang banyak. Untuk sekarang ini, kebanyakan masyarakat lebih senang menggunakan hp untuk melakukan segala aktifitas kegiatan sehari hari salah satunya dalam kegiatan berbelanja makanan.

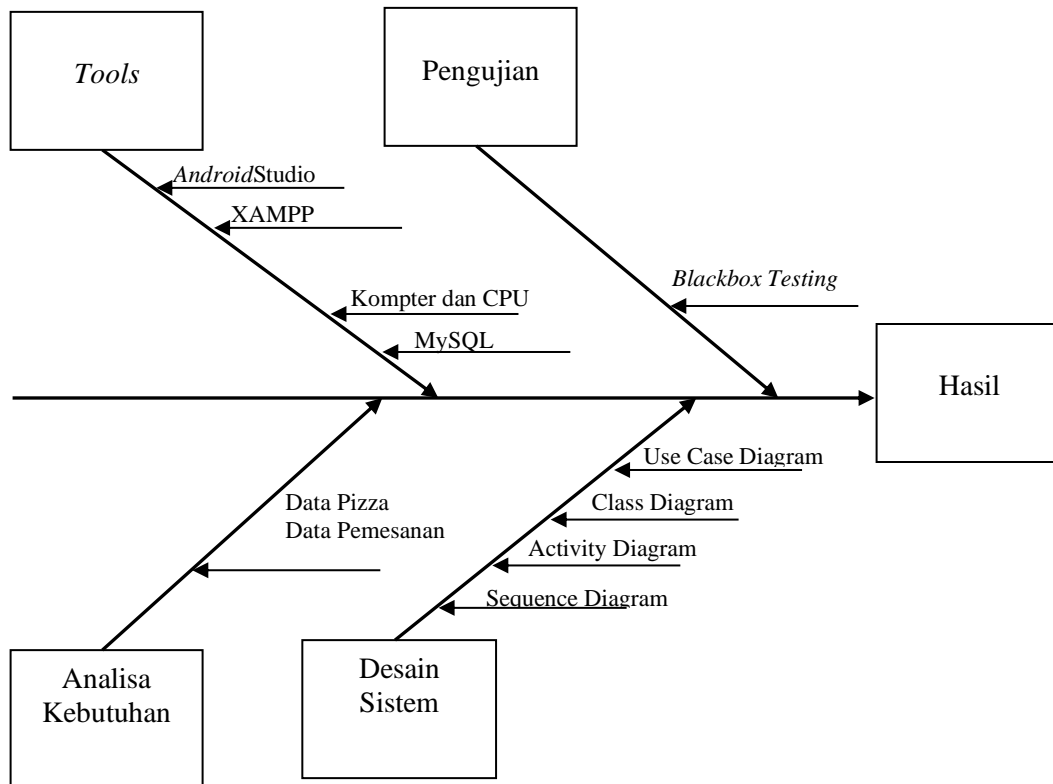
Banyak pertimbangan yang muncul dari adanya penggunaan alat teknologi informasi dikarenakan tidak semua orang memiliki Android, namun dibalik itu teknologi informasi memiliki segudang kelebihan sehingga menciptakan kemungkinan kemudahan yang lebih efektif dan efisien.

Dengan adanya sistem informasi yang ada di android masyarakat hanya perlu mengakses pemesanan dan melakukan pembayaran hanya lewat hp saja. Masyarakat tidak perlu repot repot untuk datang langsung ke restoran untuk membeli makanan yang diinginkan. Hal ini menjadi salah satu faktor utama yang memikat masyarakat untuk membeli makanan yang diinginkan. Dengan adanya sistem informasi digital ini masyarakat lebih menghemat waktu dan tenaga serta biaya BBM ataupun ongkos untuk pergi ke restoran. Mereka hanya tinggal menunggu dan memesan lewat hp saja. Namun, kelebihan Sistem informasi digital ini tak hanya untuk makanan yang ada di restoran saja, namun sekarang ini sudah banyak cafe ataupun warung makan yang bekerjasama melalui pemesanan lewat android.

Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang dapat membantu Mastercheese Pizza Medan mengkonsolidasikan pemesanan pelanggan melalui website dan aplikasi android. Aplikasi web menggunakan aplikasi PHP dan disebut dengan restoran, dan aplikasi Android digunakan oleh pelanggan untuk memesan makanan. dengan dua perangkat keras yaitu android dan laptop.

2. METODE

Pada saat membuat program, diperlukan model data berupa diagram yang dapat menjelaskan alur proses dari sistem yang akan dibuat. Dalam penulisan karya ini, penulis menggunakan metode UML, dimana penulis menerapkan use case diagram. Selanjutnya kita menggambar bentuk use case diagram yang ditunjukkan pada Gambar berikut ini:



Keterangan :

1. Harus dianalisis

Pada fase ini dilakukan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yaitu. data pizza dan data pesanan, diimplementasikan.

2. desain sistem

Desain sistem yang digunakan dalam teori adalah pemodelan UML, yaitu gunakan diagram kasus, diagram kelas, diagram aktivitas, dan diagram urutan.

3. Alat

Pada tahap ini peneliti menggunakan perangkat lunak Android studio, PHP, xamp dan peneliti menggunakan perangkat komputer/laptop. MySQL digunakan sebagai database.

4. Pengujian

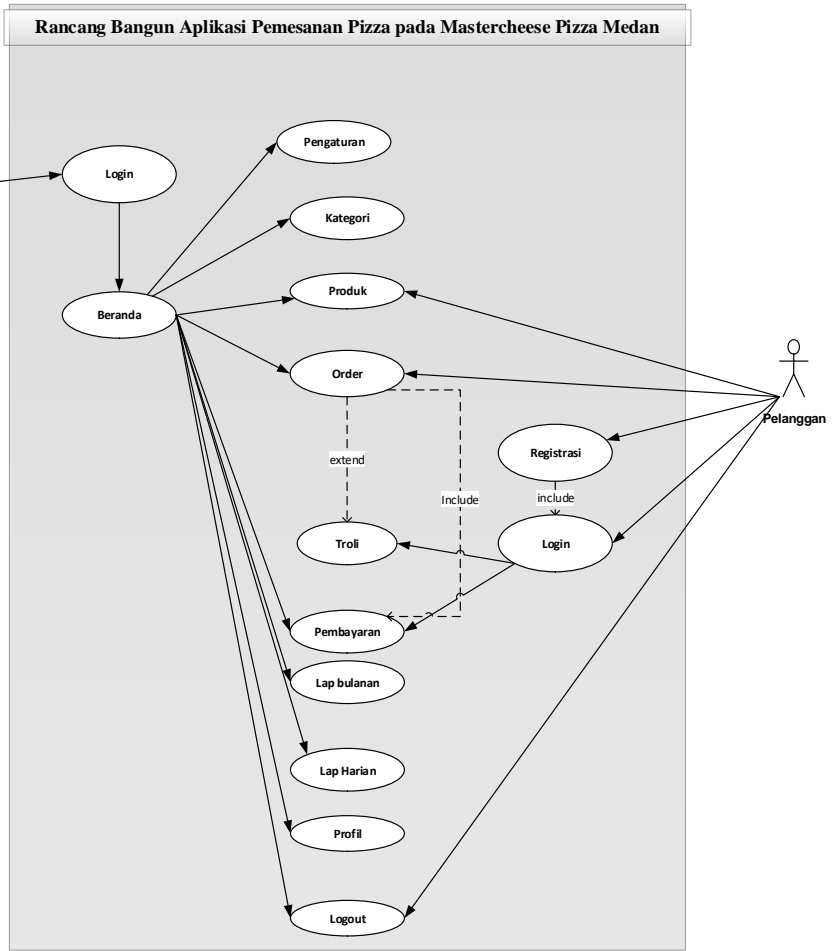
Pada tahap ini peneliti menguji sistem yang dibuat melalui pengujian teori dan praktek. Ujian teori peneliti dengan tes kotak hitam dan ujian praktik peneliti dengan tuan rumah lokal.

5. skor

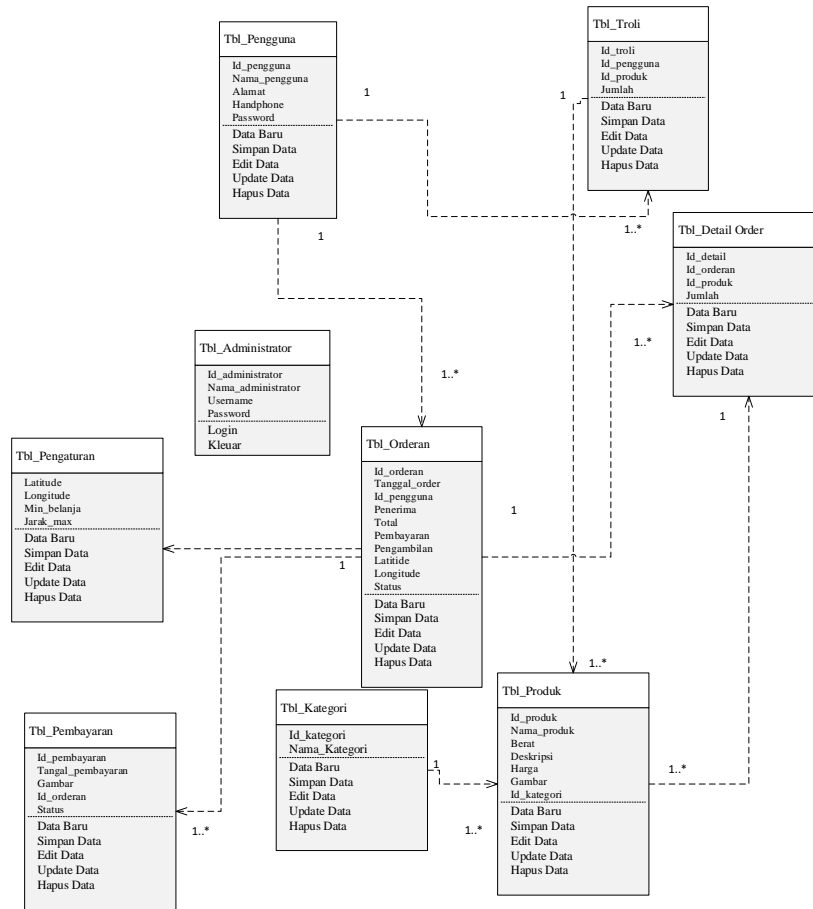
Pada titik ini pencarian selesai. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi pemesanan pizza Mastercheese Pizza Medan berbasis web dan Android

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada saat membuat program, diperlukan model data berupa diagram yang dapat menjelaskan alur proses dari sistem yang akan dibuat. Dalam penulisan karya ini, penulis menggunakan metode UML, dimana penulis menerapkan use case diagram



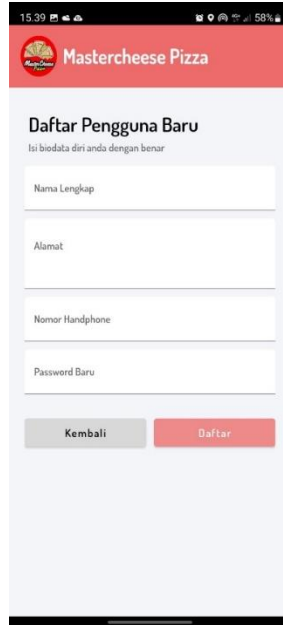
Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Adapun tampilan hasil program adalah sebagai berikut :

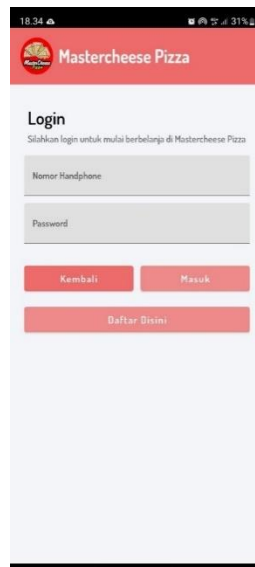
1. Tampilan Menu *Registrasi*

Tampilan ini akan muncul pertama kali apabila program registrasi dijalankan. Tampilan ini memiliki kegunaan yaitu sebagai form biodata bagi pelanggan pengguna program. Dibawah ini adalah gambar dari tampilan registrasi :



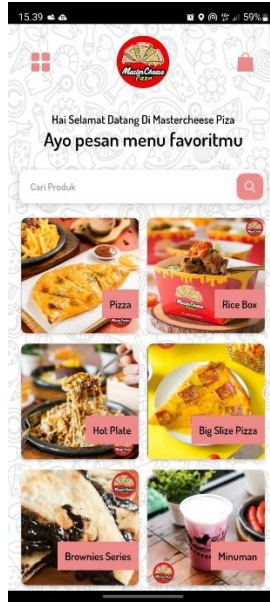
2. Tampilan Menu *Login*

Tampilan ini akan muncul pertama kali apabila program registrasi dijalankan. Tampilan ini memiliki kegunaan yaitu sebagai form input username dan password pengguna program. Dibawah ini adalah gambar dari tampilan menu login



3. Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan ini memiliki kegunaan yaitu sebagai halaman awal aplikasi. Dibawah ini adalah gambar dari tampilan form menu utama



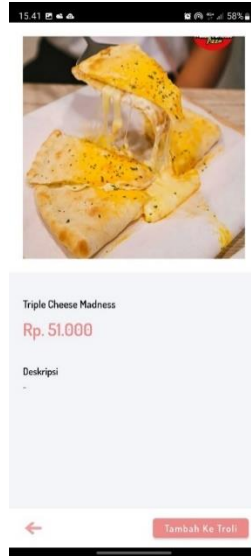
4. Tampilan *Form* Data Produk

Tampilan ini merupakan tampilan data produk yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data produk. Dibawah ini adalah tampilan form data produk



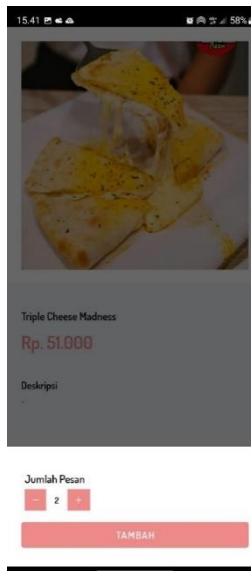
5. Tampilan *Form* Data Deskripsi Produk

Tampilan ini merupakan tampilan data deskripsi produk yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data deskripsi produk. Gambar tampilan deskripsi produk ditunjukkan pada gambar 8:



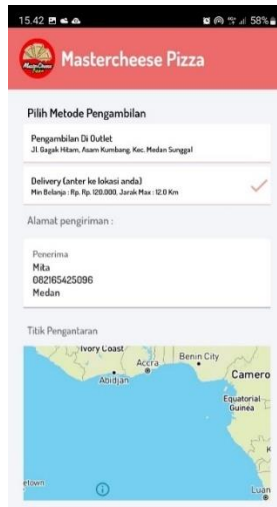
1. Tampilan *Form* Data Pesanan

Tampilan ini memiliki fungsi yaitu untuk mengetahui serta menampilkan pesanan yang tersedia. Dibawah ini adalah gambar dari tampilan form data pesanan



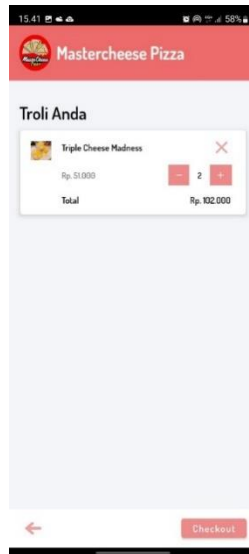
7. Tampilan *Form* Pembayaran

Tampilan ini merupakan tampilan *form* Pembayaran yang berfungsi untuk mengisi data-data Pembayaran. Dibawah ini merupakan tampilan dari form pembayaran



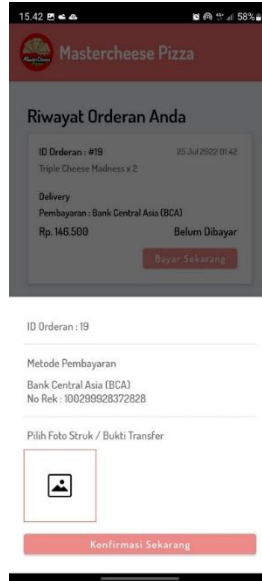
8. Tampilan *Form* Riwayat Pembayaran

Adapun fungsi dari tampilan ini sebagai pengisian data data dari riwayat transaksi pembayaran. Dibawah ini adalah menu tampilan form riwayat pembayaran.



9. Tampilan *Form* Upload Pembayaran

Fungsi dari tampilan ini adalah untuk mengisi data-data upload pembayaran. Dibawah ini adalah Gambar dari tampilan menu Form upload pembayaran



4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas serta dari hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

1. Aplikasi pemesanan pizza berbasis Android dapat memudahkan pelanggan untuk memesan makanan dan melakukan pembayaran melalui transfer bank dan pembayaran di rumah.
2. Aplikasi pemesanan pizza berbasis android dapat memudahkan Mastercheese Pizza Medan dalam menerima pesanan pizza.
3. Aplikasi ini dirancang untuk menerapkan sistem pengiriman uang dan melakukan pembayaran yang dapat memudahkan pelanggan dalam membayar pesanan pizzanya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Universitas Potensi Utama, Peneliti ingin mengucapkan rasa terima kasih atas kontribusinya dalam memberikan saran maupun kritik yang membangun di dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astria Firman, 2016, *Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web*, E-journal Teknik Elektro dan Komputer, UNSRAT, , ISSN 2301-8402, Vol.5 no.2 Januari-Maret 2016
- [2]Caniati, N., Ghozali, A. L., & Sumarudin, A. (2018). *Implementasi sistem informasi pemesanan menu Makanan dan minuman pada kafe berbasis web menggunakan jaringan intranet*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Al Asyariah Mandar*, 3(2), 8-13.
- [3]Fergiawan Listianto, 2018, *Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu*, *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, STMIK Pringsewu, ISSN : 2339-1103, -ISSN : 2579-4221, Volume 8, Nomor 2, Desember 2018
- [4]Handayani, T., Gunawan, I., & Taufiq, R. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara)*. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 3(1), 21-28.
- [5]Janiver W. Janis, 2020, *Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi*, *Jurnal Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi Manado*, p-ISSN e-ISSN : 2685-6131, Vol 15 No. 1 Januari-Maret 2020, hal.1-12
- [6]Lubis, M. D. S., Waruwu, T. S., & Lase, D. (2020). *Perancangan dan pembuatan aplikasi pemesanan makanan online berbasis android*. *JURNAL MAHAJANA INFORMASI*, 5(1), 29-35.

- [7]Ni Kadek Ceryna Dewi, 2018, *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android*, SINTECH JOURNAL, Universitas Pendidikan Ganesha, p-ISSN 2598-7305 (Print), e-ISSN 2598-9642 (Online), Vol. 1 No 2 – Oktober 2018
- [8]Randi V. Palit, 2015, *Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang*, E-Journal Teknik Elektro dan Komputer, UNSRAT, ISSN : 2301-8402, Vol. 4 no. 7 (2015)
- [9]Roberto Kaban dkk, 2019, *Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android (Study Kasus: PT. Als Terminal Pasar X Tanjung Beringin*, Jurnal Manajemen Bisnis, Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia, ISSN 2622-8351, Volume 32 No 1
- [10]Saipul Anwar, 2016, *Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Dan Pengisian Kartu Rencana Studi (Krs) Amik Wahana Mandiri Berbasis Web Mobile*, Jurnal Sistem Informasi, STT NIIT I-TECH, ISSN 1979-0767, Vol 73-98
- [11]Saputri, Z. R., Oktavia, A. N., Ramdhani, L. S., & Suherman, A. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku*. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(1), 66-77.