

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESERVASI RESTORAN DAN PENYEWAAAN RUANGAN BERBASIS MOBILE (Studi Kasus : Begadang Resto)

Abdurahman Fathur Bahri¹, Arief Budiman², Nurhuda Budi Pamungkas³

Universitas Teknokrat Indonesia^{1,2,3}

fathur.bahri01.fb@gmail.com

Received: (24 Januari 2022) **Accepted:** (30 Desember 2022) **Published:** (30 Desember 2022)

Abstract

A restaurant is a place or building that is commercially organized, which provides good service to all its guests in the form of food and drinks such as the Begadang Resto company which is located in the middle of the city of Bandar Lampung with several facilities such as room rentals and food menus. The process of ordering food and beverage menu packages is still through telephone media which has an impact on the error of the ordered menu, the time of the order at the same time and the reporting process is still less effective and efficient in terms of time and energy, so the whole problem lies in the use of recording media that still uses ledger with manual processing. The method used to develop the system is extreme programming with object orientation. The research aims to produce an application that can make it easier to make reservations at staying up late at restaurants. The results of the study are restaurant reservation management information systems and room rentals that can be accessed online using mobile resulting in applications that can be used by marketing and consumers, for the mobile part used by consumers has features in the form of menu information, rooms, packages and the reservation process to payment. which is entirely done online. The results of the reservation process, the marketing section confirms the payment and information on the ordered packages, so that the results of the reservation process there is also a recap of reservation data to view data by period.

Keywords: Management Information System, Restaurant Reservations, Rentals, Room, Mobile

Abstrak

Restoran merupakan suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makanan maupun minuman seperti perusahaan Begadang Resto yang berlokasi ditengah kota Bandar Lampung dengan beberapa fasilitas seperti penyewaan ruangan dan menu makanan. Proses pemesanan paket menu makanan dan minuman masih melalui media telepon yang berdampak pada kesalahan menu yang dipesan, waktu pesanan yang bersamaan dan proses pembuatan laporan masih kurang efektif dan efisien dari segi waktu dan tenaga, sehingga keseluruhan permasalahan tersebut terletak pada penggunaan media pencatatan yang masih menggunakan buku besar dengan pengolahan secara manual. Metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan sistem yaitu *extreme programming* dengan berorientasi objek. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah dalam melakukan reservasi pada begadang resto. Hasil penelitian yaitu sistem informasi manajemen reservasi restoran dan penyewaan ruangan yang dapat diakses secara *online* menggunakan *mobile* menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan oleh marketing dan bagian konsumen, untuk bagian *mobile* yang digunakan oleh konsumen memiliki fitur berupa informasi menu, ruangan, paket dan proses reservasi hingga pembayaran yang secara keseluruhan dilakukan secara *online*. Hasil dari proses reservasi tersebut, pada bagian marketing melakukan konfirmasi terhadap pembayaran dan informasi paket yang dipesan, sehingga hasil dari proses reservasi juga terdapat rekap data reservasi untuk melihat data berdasarkan periode.

Kata kunci : Sistem Informasi Manajemen, Reservasi Restoran, Penyewaan, Ruangan, Mobile

To cite this article:

Abdurahman Fathur Bahri, Arief Budiman, Nurhuda Budi Pamungkas. (2022). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESERVASI RESTORAN DAN PENYEWAAAN RUANGAN BERBASIS MOBILE (Studi Kasus : Begadang Resto). Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol (3), 28-33.

I. PENDAHULUAN

Peran teknologi informasi sangat berpengaruh pada kinerja maupun penyampaian informasi kepada pengguna seperti proses reservasi maupun kegiatan pemesanan suatu produk atau barang (Rasid et al., 2019). Pemanfaatan teknologi tersebut berdampak pada kemudahan pengguna untuk melihat informasi detail suatu produk dan dapat melakukan pemesanan secara langsung. Kegiatan reservasi merupakan suatu transaksi yang menyangkut tentang penyediaan tempat, pelayanan khusus fasilitas-fasilitas lainnya untuk konsumen yang dapat menikmati suatu hidangan pada restoran [2].

Restoran merupakan suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makanan maupun minuman seperti perusahaan Begadang Resto yang berlokasi ditengah kota Bandar Lampung dengan beberapa fasilitas seperti penyewaan ruangan dan menu makanan. Terdapat dua jenis menu makanan berupa nasi kotak dan nasi bungkus serta hidangan menu lauk yang berkonsep prasmanan, sedangkan untuk penyewaan ruangan disediakan 5 ruangan seperti ruang makan lantai 1, ruang makan lantai 2, ruang anggrek, ruang anyelir dan krakatau convention hall. Berdasarkan proses pengolahan data reservasi restoran dan penyewaan ruangan, saat ini masih dilakukan menggunakan telepon, whatsapp dan datang kelokasi resto, adapun proses pemasaran yang digunakan yaitu brosur dan proses pencatatan pesanan resto maupun ruangan menggunakan buku besar. Pada proses pembayaran sewa ruangan, konsumen dapat memilih pembayaran dimuka (DP) atau lunas. Berdasarkan hal tersebut, untuk mempermudah proses pencatatan dan sewa ruangan, diperlukan suatu media teknologi informasi berupa penerapan aplikasi mobile dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja perusahaan dan pelayanan kepada konsumen.

Aplikasi mobile merupakan program yang digunakan untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer melalui perangkat smartphone yang dapat diartikan sebagai perpindahan dari satu tempat ketempat yang lain, sehingga informasi tetap dapat diakses dengan mudah [3]. Keunggulan atau manfaat penggunaan aplikasi mobile yaitu memiliki fitur yang mudah diakses dan dipahami pengguna, dapat digunakan kapan saja dan banyak diterapkan pada sistem operasi android. Hal tersebut yang mengharuskan pihak perusahaan menerapkan inovasi baru untuk pelayanan kepada konsumen [1].

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh permasalahan pada reservasi restoran yaitu proses pemesanan paket menu makanan dan minuman masih melalui media telepon yang berdampak pada kesalahan menu yang dipesan, waktu pesanan yang bersamaan dan proses pembuatan laporan masih kurang efektif dan efisien dari segi waktu dan tenaga, sehingga keseluruhan permasalahan tersebut terletak pada penggunaan media

pencatatan yang masih menggunakan buku besar dengan pengolahan secara manual. Proses pemasaran penyewaan ruangan yang dilakukan menggunakan media brosur berdampak pada tingginya biaya operasional dan ruang lingkup pasar yang kecil, sehingga dengan penerapan tersebut dalam masa yang akan datang dirasa masih kurang fleksibel dan kurang memudahkan konsumen untuk memperoleh informasi ruangan maupun proses reservasi pada restoran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu solusi seperti dibangunnya sistem manajemen reservasi restoran dan penyewaan ruangan menggunakan teknologi mobile. Berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia diperoleh hasil bahwa pengguna mobile setiap tahunnya mengalami peningkatan, sehingga hal tersebut menjadi peluang untuk menerapkan sistem menggunakan mobile [4]. Keunggulan penggunaan aplikasi mobile yaitu aplikasi mobile telah banyak digunakan seiring dengan mudahnya mendapatkan perangkat smartphone, sistem operasi open source sehingga relatif lebih mudah untuk mengembangkan aplikasi, dapat mempercepat proses pesanan dan meningkatkan proses bisnis perusahaan serta mudah dalam penggunaan [5]. Sehingga peneliti memberikan solusi berupa sistem reservasi dengan fitur pemesanan menu, pembayaran dan pelaporan data reservasi, serta proses transaksi sewa ruangan secara online.

II. LANDASAN TEORI

1. Reservasi

Menurut [6], Reservasi adalah mengumpulkan informasi dari calon tamu, agen perjalanan, grup atau penyelenggara konferensi dan pihak lain yang mungkin memesan akomodasi. Peran petugas reservasi yaitu untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk melakukan pemesanan, mencatat informasi calon tamu ke dalam catatan reservasi manual atau terkomputerisasi, memantau tingkat pemesanan, mengeluarkan segala dokumentasi kepada calon tamu untuk mengkonfirmasi pemesanan (Seperti surat konfirmasi, permintaan jaminan uang muka/Deposito) dan memastikan detail reservasi dikonfirmasi dan tanggal kedatangan yang diharapkan.

Sehingga reservasi dapat diartikan sebagai bentuk transaksi pemesanan suatu fasilitas maupun tempat yang dibutuhkan bagi penggunanya.

2. Restoran

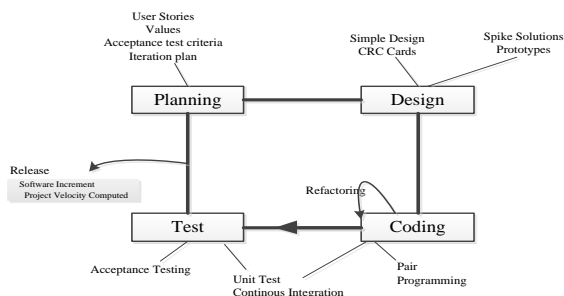
Menurut [7], restoran adalah setiap tempat usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan hidangan dan minuman untuk umum. Setiap rumah makan atau restoran harus memiliki seseorang yang bertindak sebagai pemimpin restoran yang sehari-hari

mengelola dan bertanggung jawab atas perusahaan restoran atau rumah makan tersebut.

Restoran merupakan usaha penyediaan makanan dan minuman dilengkapi dengan pembuatan, peralatan dan perlengkapan untuk proses penyimpanan dan penyajian, didalam satu tempat tetap yang tidak berpindah-pindah.

3. Extreme Programming

Menurut [8] *extreme programming* merupakan salah satu metodologi rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi oleh para developer dan merupakan pengembangan proyek yang memerlukan adaptasi yang cepat dalam perubahan-perubahan yang terjadi selama pengembangan aplikasi. Tujuan penggunaan metode tersebut untuk menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas serta produktif dengan siklus pengembangan yang cukup singkat. Berikut merupakan konsep *extreme programming*.

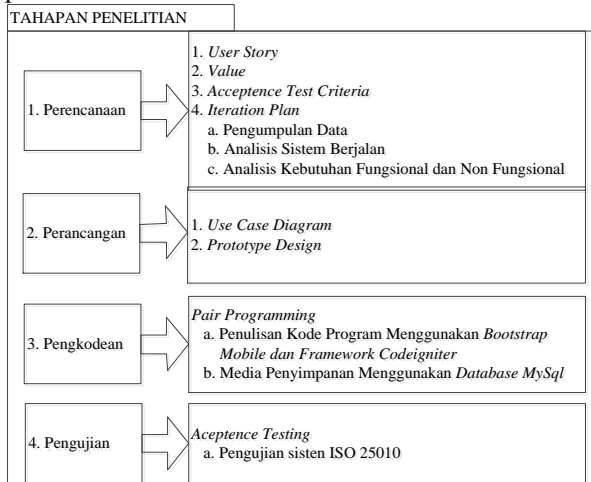


Gambar 1 Extreme Programming
Sumber: [8]

III. METODE PENELITIAN/EKSPERIMEN

1. Tahapan Penelitian

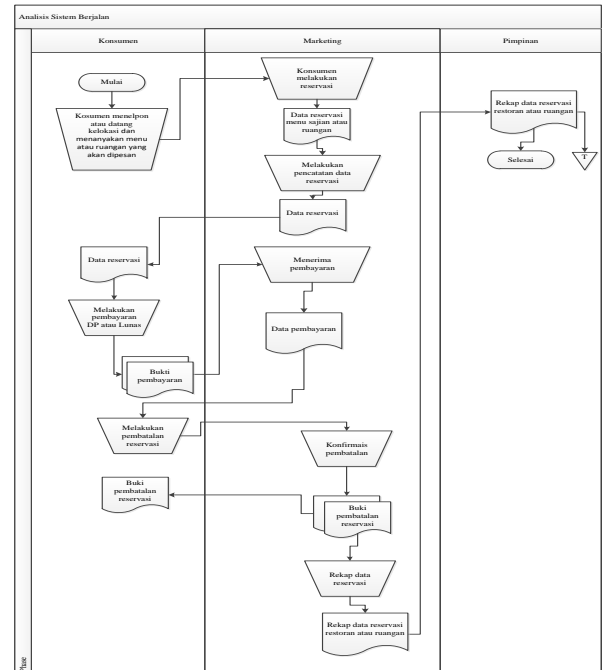
Tahapan penelitian digunakan sebagai bentuk penjabaran dari kerangka pemikiran yang dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1 Tahapan Penelitian

4. Analisis Sistem Berjalan

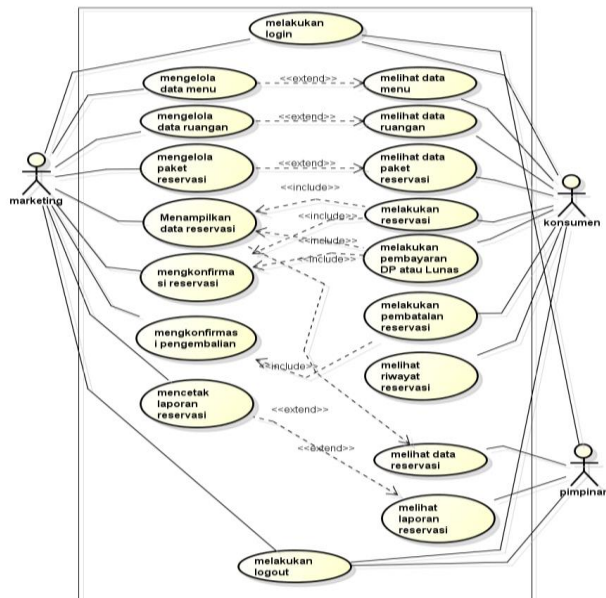
Analisis sistem berjalan digambarkan dalam bentuk bagan alur dokumen menggunakan *flowchart*, sehingga dapat dipahami permasalahan sesuai alur mulai hingga selesai, berikut adalah analisis sistem berjalan pada Gambar 2:



Gambar 2 Analisis Sistem Berjalan

2. Simple Design

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut, berdasarkan *use case description* maka diketahui terdapat tiga aktor yaitu marketing, konsumen, dan pimpinan yang dapat di lihat pada Gambar 3:

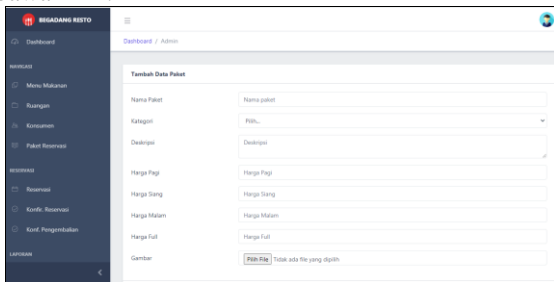


Gambar 3 Use Case Diagram

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Data Paket Reservasi

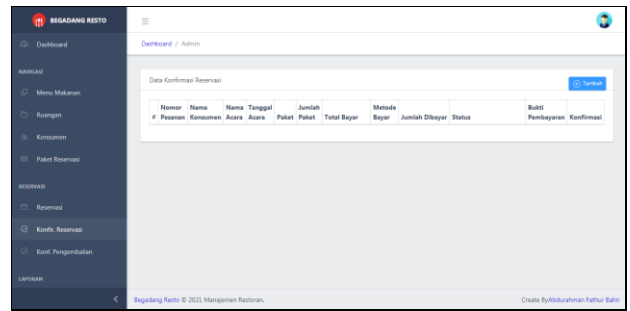
Implementasi data paket reservasi merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data paket berdasarkan kategori menu atau sewa ruangan, berikut adalah tampilan data paket reservasi pada Gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1 Implementasi Data Paket Reservasi

2. Implementasi Konfirmasi Reservasi

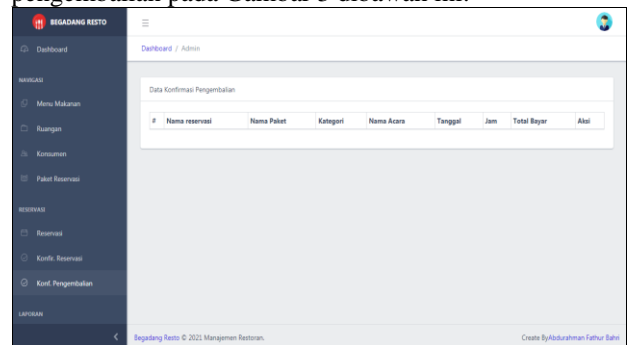
Implementasi konfirmasi reservasi merupakan tampilan yang digunakan untuk menerima atau menolak pesanan atau reservasi ruangan maupun menu oleh konsumen, berikut adalah tampilan data konfirmasi reservasi pada Gambar 2 dibawah ini:



Gambar 2 Implementasi Konfirmasi Reservasi

3. Implementasi Konfirmasi Pengembalian

Implementasi konfirmasi pengembalian merupakan tampilan yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai pembatalan reservasi untuk dikonfirmasi terkait pengembalian biaya yang sudah dibayarkan, berikut adalah tampilan data konfirmasi konfirmasi pengembalian pada Gambar 3 dibawah ini:

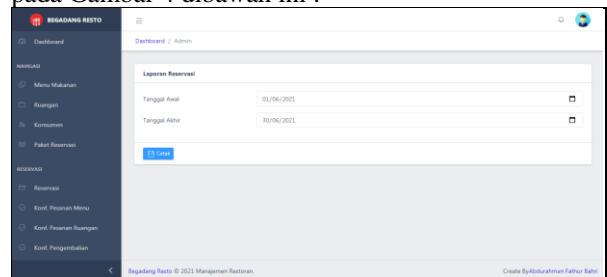


Gambar 3 Implementasi Konfirmasi Pengembalian

Berdasarkan halaman konfirmasi pengembalian tersebut dapat dilihat informasi transaksi reservasi dengan menampilkan informasi reservasi, total bayar, status bayar (DP/Lunas), jumlah yang telah dibayarkan dan sisa pembayaran. Jumlah pengembalian akan dibayarkan sebesar 100% jika konsumen mengkonfirmasi pembatalan 3x24 jam sebelum tanggal pesanan.

4. Implementasi Mencetak Laporan Reservasi

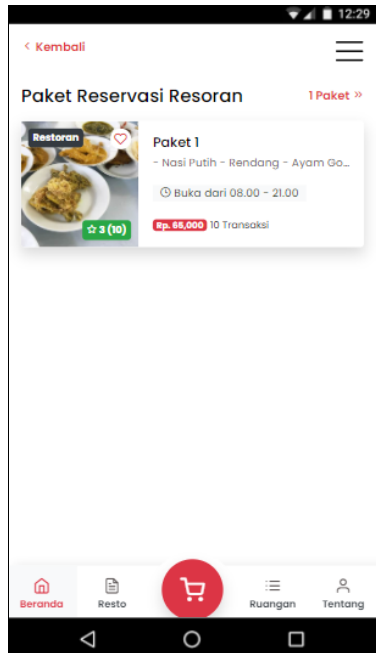
Implementasi data laporan reservasi merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan hasil rekap data reservasi, berikut adalah tampilan laporan reservasi pada Gambar 4 dibawah ini :



Gambar 4 Implementasi Mencetak Laporan Reservasi

1. Implementasi *Form* Melihat Menu Sajian

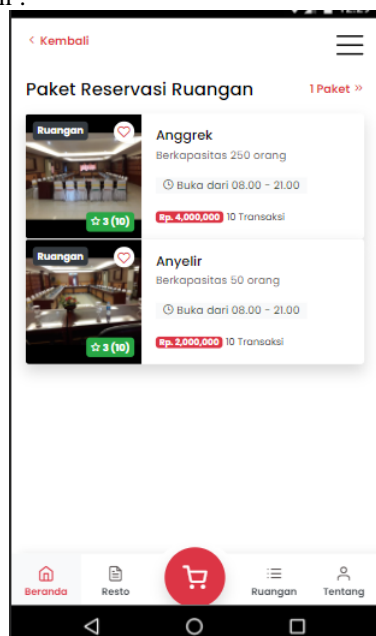
Implementasi *form* melihat menu sajian merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi menu sajian, berikut adalah *form* menu sajian pada Gambar 5 dibawah ini :



Gambar 5 Implementasi *Form* Melihat Menu Sajian

2. Implementasi *Form* Melihat Ruangan

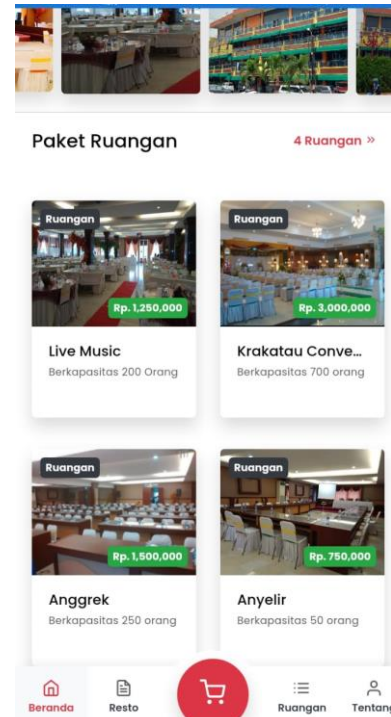
Implementasi *form* melihat ruangan merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi data ruangan yang disewakan berikut fasilitasnya, berikut adalah *form* informasi data ruangan pada Gambar 6 dibawah ini :



Gambar 6 Implementasi *Form* Melihat Ruangan

3. Implementasi *Form* Melihat Paket Reservasi

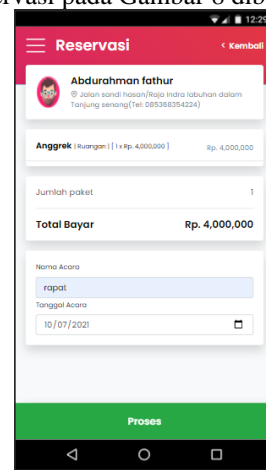
Implementasi *form* paket reservasi merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan paket reservasi menu dan paket reservasi ruangan berikut deskripsinya, berikut adalah *form* paket reservasi pada Gambar 7 dibawah ini :



Gambar 7 Implementasi *Form* Melihat Paket Reservasi

4. Rancangan *Form* Melakukan Reservasi

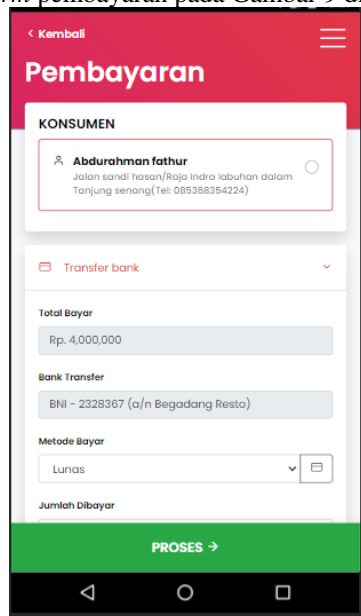
Rancangan *form* melakukan reservasi merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan data transaksi reservasi berdasarkan kategori menu sajian atau reservasi sewa ruangan dengan penyesuaian informasi tanggal dan waktu reservasi, berikut adalah *form* paket reservasi pada Gambar 8 dibawah ini :



Gambar 8 Rancangan *Form* Melakukan Reservasi

5. Implementasi *Form* Pembayaran

Implementasi *form* pembayaran merupakan tampilan yang digunakan untuk mengirimkan bukti pembayaran sejumlah yang dipesan kepada admin dengan 2 metode yaitu DP atau Lunas, berikut adalah tampilan *form* pembayaran pada Gambar 9 dibawah ini :



Gambar 9 Implementasi *Form* Pembayaran

Dari jumlah persentase skor yang diperoleh 92,44% dapat disimpulkan menggunakan tabel hasil tersebut berada pada urutan nomor 1 sehingga dapat disimpulkan hasil pengujian usability diperoleh kesimpulan menurut responden yaitu “Sangat Setuju” bahwa pengembangan tersebut telah sesuai.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari bab-bab yang telah dijelaskan, penulis menarik kesimpulan dari beberapa masalah yaitu proses membangun sistem informasi manajemen reservasi restoran dan penyewaan ruangan yang dapat diakses secara *online* menggunakan *mobile* menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan oleh marketing dan bagian konsumen, untuk bagian *mobile* yang digunakan oleh konsumen memiliki fitur berupa informasi menu, ruangan, paket dan proses reservasi hingga pembayaran yang secara keseluruhan dilakukan secara *online*.

Hasil dari proses reservasi tersebut, pada bagian marketing melakukan konfirmasi terhadap pembayaran dan informasi paket yang dipesan, sehingga hasil dari proses reservasi juga terdapat rekap data reservasi untuk melihat data berdasarkan priode

PUSTAKA

- [1] A. RASID, SUPRIYONO, and R. SETIAWAN, “Aplikasi Reservasi Menu Restoran Berbasis Web Dan Mobile Android Di Cowek Ireng,” no. June 2018, 2019.
- [2] M. FIRDAUS and K. J. NARDI, “Perancangan Sistem Informasi Reservasi Hotel Berbasis Web,” *Konvergensi*, vol. 5, no. 2, pp. 57–67, 2017.
- [3] S. F. PANE, W. K. SARI, and Z. A. WICAKSONO, “Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex.” Kreatif Industri Nusantara, Bandung, pp. 1–204, 2020.
- [4] APJII, “Penetrasi & profil perilaku pengguna internet indonesia tahun 2018,” 2018.
- [5] N. K. R. KUMALA, A. S. PUSPANGRUM, and SETIAWANSYAH, “E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus : Okonomix Kedaton Bandar Lampung),” vol. 1, no. 2, pp. 105–110, 2020.
- [6] A. SAMBODO, “Kantor Depan Hotel (Operasional dan Keterampilan Sosial).” Nas Media Pustaka, Makasar, p. 312, 2020.
- [7] D. SUMARSONO, “Luar Biasa Bisnis Restoran Di Indonesia.” PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, p. 244, 2015.
- [8] I. GUSTI N. SURYANTARA, “Merancang Aplikasi dengan Metodologi Progamming.” PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2017.

BIOGRAFI PENULIS

