

E-DELIVERY MAKANAN BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS : OKONOMIX KEDATON BANDAR LAMPUNG)

Ni Komang Ratih Kumala¹, Ajeng Savitri Puspaningrum², Setiawansyah³
Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia¹
Teknik Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia²
Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia³

nikoratih1098@yahoo.com¹, ajeng.savitri@teknokrat.ac.id², setiawansyah@teknokrat.ac.id³

Received: (7 November 2020) **Accepted:** (12 Desember 2020) **Published:** (23 Desember 2020)

Abstract

Kedai Okonomix is a business engaged in the sale of food and beverages. Kedai Okonomix has a delivery system through Gofood, it's just that at the time of monthly cash accumulation for profit sharing, price changes often occur that are detrimental to the store. And currently still using manual methods for ordering food and beverages, where customers come to the cashier to order food and drinks. There are also customers who immediately choose the food provided before going to the cashier to record the total transaction before it is processed in the kitchen section. The Okonomix shop which has relatively busy visitors on holidays such as red dates and Saturday Sundays, especially when there is an ongoing event or event at the mall there will be many visitors, the service will look bad if all the waiters are busy serving and make new customers feel neglected. The solution to the existing problems is that it is hoped that ordering media in the form of a mobile application can be a solution to overcome deficiencies and be able to mediate both the ordering process and product delivery. The method used is prototype and system testing using Black Box Testing. The results of tests carried out using a black box involving 4 respondents that the conclusion of the quality of the feasibility of the software is 100%. So it can be concluded that the resulting test as a whole has a "Very Good" scale.

Keywords: E-delivery, Prototype, Black Box, Android

Abstrak

Kedai Okonomix adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan makanan dan minuman. Kedai Okonomix sudah sistem delivery melalui Gofood hanya saja pada saat perekapan kas bulanan untuk bagi hasil sering terjadi perubahan harga yang merugikan toko. Dan saat ini masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelanggan datang ke kasir untuk memesan makanan dan minuman. Ada juga pelanggan yang langsung memilih makanan yang disediakan sebelum ke kasir untuk dicatat berapa total transaksi sebelum diolah pada bagian dapur. Kedai Okonomix yang memiliki pengunjung relatif ramai dihari libur seperti tanggal merah dan hari sabtu minggu, apalagi disaat adanya acara atau event di mall yang sedang berlangsung akan banyak berdatangan pengunjung, pelayanan akan terlihat buruk jika semua pelayan sibuk melayani dan membuat pelanggan yang baru datang merasa terabaikan. Solusi permasalahan yang ada maka diharapkan media pemesanan dalam bentuk mobile aplikasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi kekurangan-kekurangan dan mampu untuk menengahi baik proses pemesanan maupun pengiriman produk. Metode yang digunakan adalah prototype dan pengujian sistem menggunakan Black Box Testing. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan black box dengan melibatkan 4 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak dengan secor 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian yang dihasilkan secara keseluruhan mempunyai skala "Sangat Baik".

Kata Kunci: E-delivery, Prototype, Black Box, Android

To cite this article:

Kumala, Puspaningrum, Setiawansyah. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus : Okonomix Kedaton Bandar Lampung). Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi, Vol (1), 105 - 110

1. Pendahuluan

Bisnis kuliner yang ada saat ini makin bertambah, dilihat dari banyaknya restoran maupun kafe yang berkembang. Untuk dapat bersaing dalam bisnis kuliner maka pihak restoran maupun kafe harus memiliki strategi agar dapat meningkatkan jumlah pengunjung. Restoran cepat saji merupakan bisnis yang mengalami perkembangan dengan cepat.. Hal ini banyak terjadi di perkotaan, karena gaya hidup modern dengan mobilitas yang tinggi. Dengan demikian, maka restoran cepat saji khususnya di perkotaan lebih banyak diterima oleh masyarakat. Hal ini tentu mengakibatkan persaingan antara bisnis kuliner yakni restoran maupun kafe semakin meningkat.

Perkembangan teknologi dapat menjadi alat bantu untuk mempermudah dalam menjalankan sebuah usaha dan dapat membantu dalam menghadapi persaingan di dunia usaha, serta dapat meningkatkan kinerja dari suatu perusahaan agar lebih efektif, efisien dan mempermudah dalam menerima informasi yang ingin disampaikan. Banyak perusahaan yang belum memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal sehingga sangat disayangkan jika kemajuan teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik untuk membantu proses bisnis yang sedang dijalankan, seperti halnya pada kedai Okonomix.

Kedai Okonomix adalah suatu usaha yang bergerak dibidang penjualan makanan dan minuman. Kedai Okonomix sudah sistem *delivery* melalui *Gofood* hanya saja pada saat perekapan kas bulanan untuk bagi hasil sering terjadi perubahan harga yang merugikan toko. Dan saat ini masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelanggan datang ke kasir untuk memesan makanan dan minuman. Ada juga pelanggan yang langsung memilih makanan yang disediakan sebelum ke kasir untuk dicatat berapa total transaksi sebelum diolah pada bagian dapur. Kedai Okonomix yang memiliki pengunjung relatif ramai di hari libur seperti tanggal merah dan hari sabtu minggu, apalagi disaat adanya acara atau *event* di mall yang sedang berlangsung akan banyak berdatangan pengunjung, pelayanan akan terlihat buruk jika semua pelayan sibuk melayani dan membuat pelanggan yang baru datang merasa terabaikan.

Untuk itu perlu, dikembangkannya suatu sistem pemesanan makanan, yang diharapkan mampu membantu proses pemesanan makanan berbasis android, menghemat waktu, tenaga dan biaya yang dikeluarkan serta dapat meningkatkan kinerja perusahaan. Adapun keunggulan dari sistem android, Saat ini aplikasi android telah banyak digunakan seiring dengan mudahnya mendapatkan perangkat *smart phone*. Android juga merupakan sistem operasi *open source* sehingga relatif lebih mudah untuk mengembangkan aplikasi. Kemudahan pengembangan software menggunakan android merupakan keunggulan sistem operasi android. Oleh karena itu diharapkan media pemesanan dalam bentuk mobile aplikasi dapat menjadi solusi untuk mengatasi kekurangan-kekurangan dan mampu untuk menengahi baik proses pemesanan maupun pengiriman produk.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Pengertian Restoran

Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan. Pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minum. Restoran ada yang berlokasi dalam suatu hotel, kantor maupun pabrik, dan banyak juga yang berdiri sendiri di luar bangunan itu [1].

Tujuan operasi restoran adalah untuk mencari untung sebagaimana tercantum dalam definisi Vanco Christian. Selain bertujuan bisnis atau mencari untung, membuat puas para tamu pun merupakan tujuan operasi restoran yang utama. Di dalam bisnis ini terjadi semacam barter antara pembeli dengan penjual; dalam hal ini antara produk jasa dengan uang. Barter ini tidak akan berjalan mulus kalau petugas-petugas yang akan menangani pelayanan tidak seleksi secara cermat, dididik dan dilatih dengan baik, diajar berkomunikasi serta dikoordinasikan dengan teliti serta dipersiapkan dengan kesungguhan hati.

Pemesanan atau Taking Order di restoran menurut adalah kegiatan menerima dan mencatat pesanan tamu atau pelanggan. Dalam hal ini makanan dan minuman, yang selanjutnya akan diteruskan ke bagian yang terkait, antara lain dapur, bar, dan kasir [2].

Taking Order meliputi beberapa kegiatan antara lain:

1. menampilkan informasi yang akurat mengenai semua makanan dan minuman yang tersedia di daftar menu.
2. Mencatat menu yang dipesan, jumlah yang dipesan, nama pemesan dan lainnya.
3. Menkonfirmasi pesanan kepada pelanggan.
4. Meneruskan pesanan ke bagian yang terkait.

2.2. Delivery Order

Delivery Order merupakan suatu layanan pesan antar yang digunakan dalam berbagai macam usaha seperti bisnis makanan, perkantoran, toko, pabrik, barang maupun jasa untuk meningkatkan citra bisnis dengan memberikan layanan yang terbaik kepada konsumen [3] Dokumen Delivery Order berguna sebagai surat jalan atau pun surat pengiriman barang yang digunakan untuk proses penyerahan barang kepada pembeli.

2.3. Konsep Perancangan Sistem

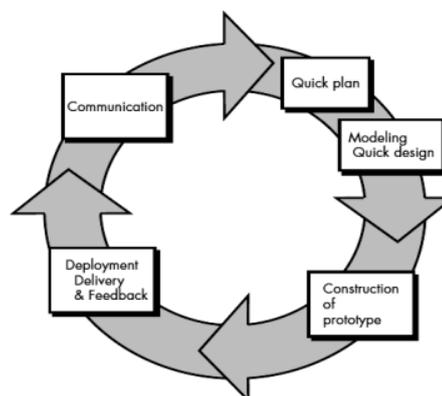
Merupakan serangkaian model dan representasi teknis dari sistem yang diusulkan. Sasaran utama dari alat perancangan sebagai berikut :

1. Menggambarkan apa yang dibutuhkan oleh perusahaan.
2. Membangun dasar bagi pembuatan desain perangkat lunak.
3. Membatasi serangkaian persyaratan yang dapat divalidasi begitu perangkat lunak dibangun.

2.4. Metode Pengembangan Sistem

Prototyping perangkat lunak adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Ada banyak cara untuk melakukan *prototyping*, begitu pula dengan penggunaannya.

Ciri dari metode ini adalah pengembang dan pelanggan dapat melihat dan melakukan pengerjaan dengan bagian dari sistem komputer dari sejak awal proses pengembangan. Menurut [4] model *prototyping* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Sistem Model prototype

2.5. Android

Android adalah sebuah nama untuk sistem operasi pada suatu gadget seperti computer tablet, *smartphone*, dan *telephone cellular*. Sistem operasi yang digunakan berbasis *Linux* yang dikembangkan oleh *Google Inc*. Simbol android berbentuk robot dengan dua antenna dikepalanya, ini melambangkan bahwa android merupakan simbolisasi dari sistem operasi kelas atas untuk gadget dan *smartphone*. Dari awal peluncurannya pada tahun 2007, Android sudah beberapa kali melakukan pembaruan versinya. Versi pada Android memiliki nama yang unik (kebanyakan nama makanan manis) [5]

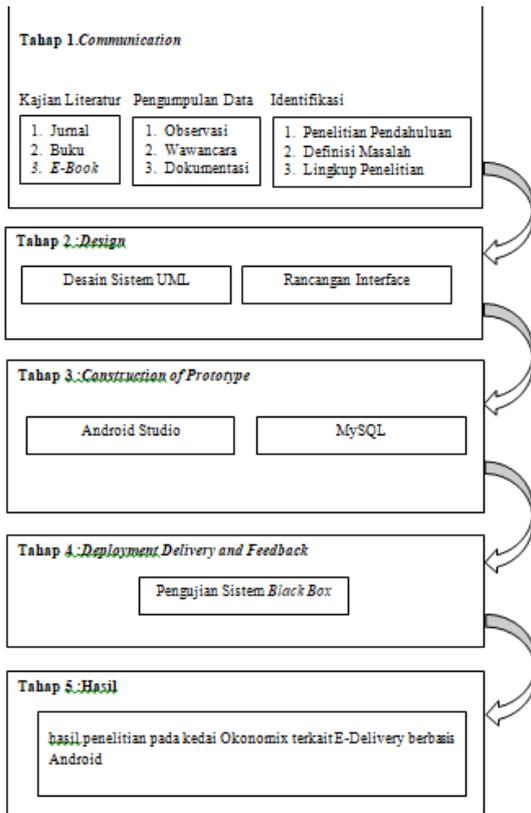
3. Metode Penelitian

3.1. Tahapan Penelitian

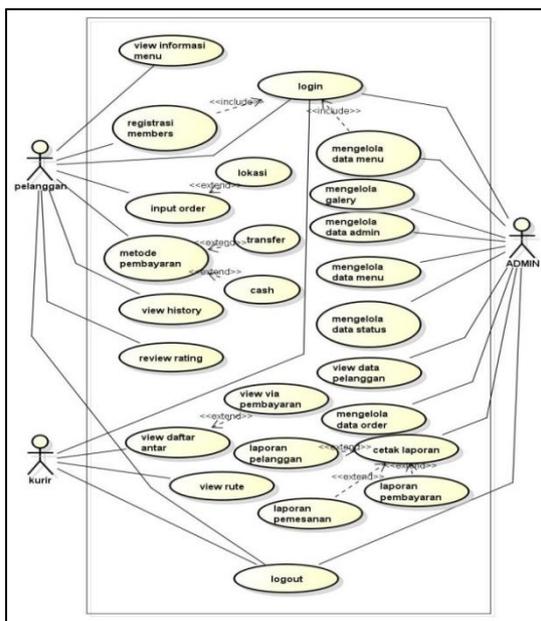
Tahapan penelitian merupakan serangkaian proses yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini. Tahapan penelitian disajikan dalam Gambar 2.

3.2. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*). *Use case diagram* dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 2. Tahapan Penelitian



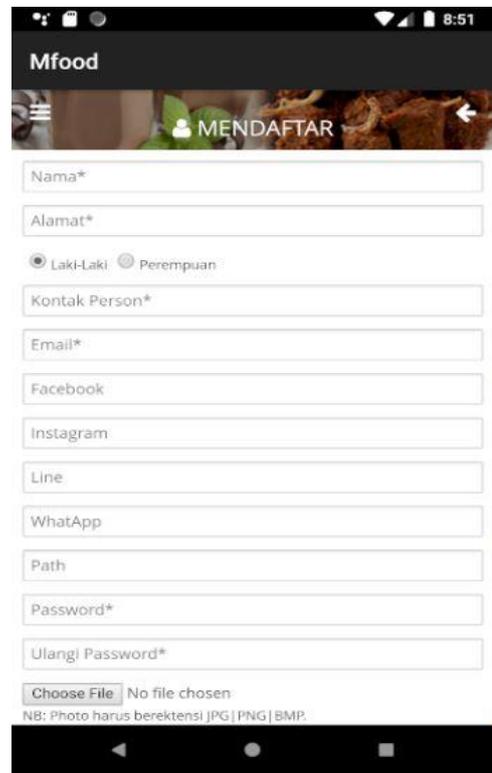
Gambar 3. Use Case Diagram

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Implementasi Sistem

4.1.1. Menu Pendaftaran

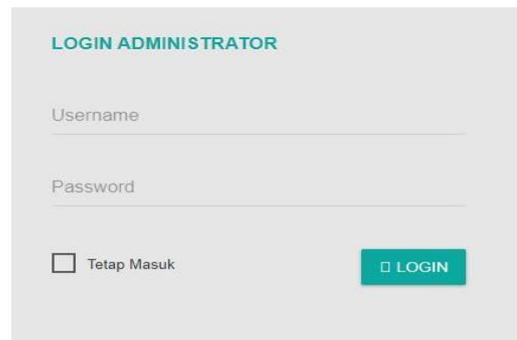
Form pendaftaran dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam website. Pelanggan bisa langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui form pendaftaran dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam form pendaftaran. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Menu Pendaftaran

4.1.2. Menu Login

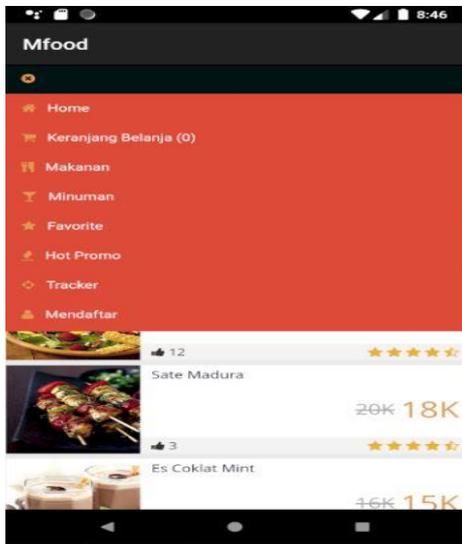
Menu login adalah tampilan untuk masuk ke dalam sistem, disini pelanggan dapat memasukkan email dan password setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Tombol login digunakan untuk masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Menu Login

4.1.3. Menu Utama

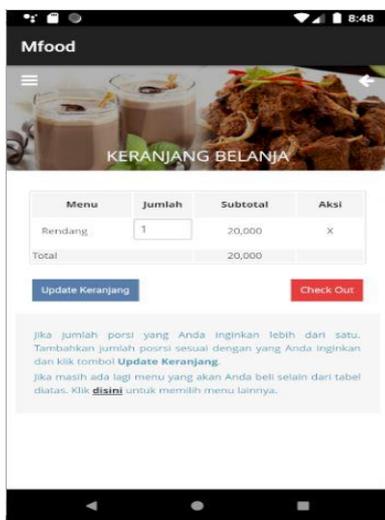
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program pelanggan dapat melihat menu makanan. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Implementasi Menu Utama

4.1.4. Menu Pemesanan

Menu pemesanan adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan informasi pemesanan terhadap menu makanan. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Menu Pemesanan

Setelah selesai melakukan pemesanan maka selanjutnya akan mengklik tombol check out untuk melakukan proses selanjutnya dan akan masuk

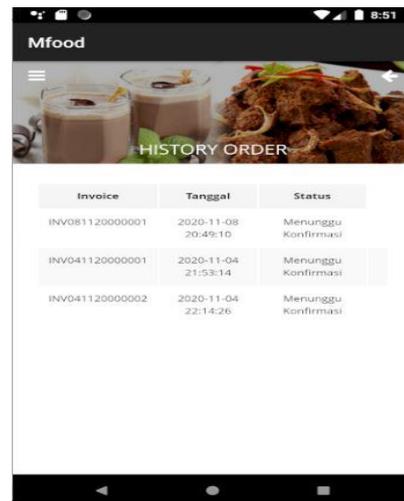
kedalam menu invoice secara otomatis. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Invoice

4.1.5. Menu Riwayat Pemesanan

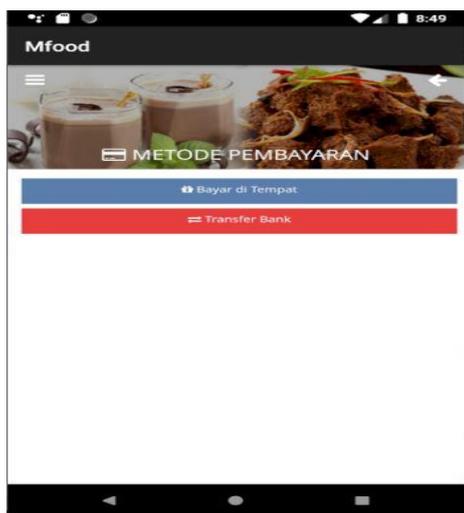
Menu riwayat pemesanan adalah tampilan yang menampilkan untuk melihat pemesanan yang telah dilakukan. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Menu Riwayat Pemesanan

4.1.6. Menu Metode Pembayaran

Menu pembayaran adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan transaksi pembayaran. Adapun tampilannya dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 . Menu Metode Pembayaran

5. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari bab-bab yang telah dijelaskan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun mempermudah admin untuk melakukan pengelolaan data order penjualan menu makanan secara cepat dan mudah dikarenakan data otomatis tersimpan kedalam menu order admin.
2. Pembangunan sistem e-order berbasis *mobile* untuk pesan antar makanan pada kedai Okonomix menggunakan metode pengembangan *prototype*, dilanjutkan pembuatan pada program atau pengkodean menggunakan *android studio* dan MySQL, kemudian dilakukan pengujian menggunakan Blackbox yang didapatkan hasil 100%. Pembuatan rancangan sistem menggunakan UML yaitu dengan model perancangan *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*. Sistem ini akan mempermudah perusahaan dalam melakukan proses pemesanan menu makanan dan mempermudah dalam melakukan pengelolaan data pemesanan pelanggan.

Daftar Pustaka

- [1] Kotler and Armstrong, Prinsip-prinsip Pemasaran. Jakarta: Erlangga, 2016.
- [2] Sumarno, Bussines Research Methods. New York: Edisi Sepuluh, 2015.

- [3] P. A. J. Kusuma, I. K. A. Purnawan, and N. M. I. M. Mandenni, "Aplikasi Sistem Informasi Hotel Berbasis Android," MERPATI, vol. 3, no. 1, pp. 16–22, 2015.
- [4] R. S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktis. Jakarta: Elex Media, 2012.
- [5] B. Yuwono, A. S. Aribowo, F. A. Setyawan, and P. T. Informatika, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS ANDROID," Semin. Nas. Inform., vol. 2, no. 1, pp. 68–74, 2015.