



## Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Pemesanan *Online* Berbasis Web Pada Kedai Barokah Cilamaya

Alvian Septiana<sup>1</sup>, Aji Primajaya<sup>2</sup>, Iqbal Maulana<sup>3</sup>

Prodi S1 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang, 2,3; Jl. HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Kec. Telukjambe Tim., Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361, Tlp (0267) 641177, 641367, 642582

### Abstract

Received: 11 Agustus 2022

Revised: 13 Agustus 2022

Accepted: 16 Agustus 2022

*A shop is a temporary structure used to prepare and sell food and drink to the public, usually where large groups of people are in the wild. The Barokah shop in the Cilamaya area is a food and beverage shop with an easy-to-find location and relatively cheap menu prices. However, the food menu ordering system at Kedai Barokah still uses the usual method. To order food, the customer must come to the shop and the waiter delivers a menu list and the waiter records the customer's order manually. From the description above, the author wants to do research on Kedai Barokah Cilamaya which still uses the manual method in placing orders. In this study the author will create a web-based system using the waterfall method to handle the problem of ordering food and drinks that are still offline. It is hoped that the customer or customer will feel helped and facilitated in using the online ordering service. scanning method is conducted. Testing is done by means of vulnerability assessments using the acunetix application to analyze security on a BEM Fasilkom Unsika website.*

**Keywords:** web application, barokah shop, waterfall

(\*) Corresponding Author: [alvian.16033@student.unsika.ac.id](mailto:alvian.16033@student.unsika.ac.id), [caji@staff.unsika.ac.id](mailto:caji@staff.unsika.ac.id), [iqbal@unsika.ac.id](mailto:iqbal@unsika.ac.id)

**How to Cite:** Septiana, A., Primajaya, A., & Maulana, I. (2022). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Pemesanan Online Berbasis Web Pada Kedai Barokah Cilamaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(16), 45-48. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7058903>

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat telah banyak memberikan manfaat bagi kehidupan, diantaranya adalah adanya 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 di tempat yang jauh sekalipun.

Saat ini teknologi internet dan teknologi web dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian waktu. Salah satu contohnya adalah sistem penjualan dan pemesanan secara online yang dapat diakses dimana pun dan kapan pun. Sistem ini diharapkan dapat menggantikan cara memesan konvensional seperti pertemuan tatap muka, pesan melalui telepon, dan lain sebagainya. Penggunaan media web pada kedai umumnya akan memudahkan proses pemesanan oleh pelanggan. Hal ini dikarenakan pelanggan langsung terhubung dengan bagian pelayanan sehingga informasi tentang makanan yang tersedia ataupun yang sudah habis bisa langsung diketahui oleh pelanggan. Disamping itu juga dapat terhubung dengan bagian kasir sehingga mempermudah dalam pembayaran.



Kedai Barokah yang ada di daerah Cilamaya merupakan sebuah kedai makanan dan minuman dengan lokasi yang mudah dicari dan dengan harga menu yang relatif murah. Akan tetapi, sistem pemesanan menu makanan yang ada di Kedai Barokah masih menggunakan cara yang seperti biasa. Untuk memesan makanan, pelanggan harus datang ke kedai lalu pelayan mengantarkan daftar menu dan pelayan mencatat pesanan pelanggan secara manual menggunakan kertas. Setelah itu barulah pelayan menyampaikan pesanan pelanggan tersebut ke bagian penyiapan makanan, lalu mengantarkan ke pelanggan yang telah memesan makanan tersebut, setelah itu pelanggan melakukan pembayaran ke kasir.

## METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model pengembangan waterfall. Tahapan-tahapan yang digunakan meliputi :

### 1. Analisis

Dalam tahap ini penulis mulai menganalisa apa saja kebutuhan sistem maupun kebutuhan user. Teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data sekunder dan data primer, diantaranya adalah Wawancara. Wawancara dilakukan kepada pemilik kedai makanan dan minuman. Hasil yang diharapkan dari wawancara tersebut yaitu dapat menjawab kebutuhan data, kebutuhan fungsional, dan non-fungsional sistem.

### 2. Desain

Merupakan tahapan lanjut dari tahap analisis dimana dalam tahap ini disajikan desain-desain dari aplikasi pembuatan program *website* pemesanan makanan dan minuman seperti: pembuatan Menerapkan desain *website* serta desain antar muka ke dalam bahasa pemrograman, dengan menggunakan *software* PHP dan Xampp dalam pembuatan *database*.

### 3. Pengujian

Dalam metode *waterfall* dimana dalam tahap pengujian ini digunakan teknik pengujian *blackbox testing*.

## HASIL PEMBAHASAN

Login pada website kedai barokah dengan memasukkan alamat email dan password yang sudah terdaftar.



Gambar 1 form login web barokah

Masuk kehalaman website



Gambar 2 kehalaman website



Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian dari hasil yang sudah



Berdasarkan hasil penelitian perancangan aplikasi pemesanan makan dan minuman berbasis web menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle) dengan model pengembangan waterfall, dengan tahapan analisis, desain, pembuatan kode program, pengujian dan evaluasi sistem. Aplikasi yang berhasil dibuat adalah aplikasi untuk pemesanan makanan dan minuman di Kedai Barokah. Fungsi dari aplikasi ini sendiri adalah memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam proses pemesanan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan tahap-tahap penelitian yang telah dilakukan dalam membuat aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis web dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan mysql sebagai basis data. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode SDLC dengan model pengembangan waterfall dengan tahapan: Analisis, Desain, Pembuatan kode program, Pengujian.
2. Berdasarkan pengujian cara pemesanan pada aplikasi yang dirancang ini terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan sebelum memesan yaitu daftar / registrasi terlebih dahulu jika sudah kemudian login setelah login pilih makanan dan minuman yang akan di pesan setelah memilih yang akan di pesan

kemudian masuk ke menu cart dan klik kolom cekout kemudian makanan yang sudah pesan bisa di ambil dengan melukan pembayaran di tempat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Inayati, I. Hidayatulloh, N., Kamisutara, M. (2015). APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB. e-Jurnal NARODROID, 1(2), e-ISSN : 2407-7712.  
<https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/narodroid/article/download/71/61>.
- Aputri, R.Z., Oktavia, N.A., Ramdhani, S.L., Suherman, A. (2019). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEB PADA CAFE SURABIKU. JATI, 9(1), e-ISSN:2655-6839.  
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/view/1378>.
- Nurlaila, F. (2019). APLIKASI PEMESANAN MAKANAN PADA RESTORAN 1953 INDONESIA BERBASIS WEB. Jurnal Informatika Universitas Pamulang. 4(1), e-ISSN: 2622-4615.  
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika/article/view/2585>.
- Simanihuruk, T., Simarmata, R.B. (2019). PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN MAKANAN RINGAN BERBASIS. JURNAL ILMIAH CORE IT, 8(5) e-ISSN: 2548-3528 p-ISSN: 2339-1766I.  
<http://www.ijcoreit.org/index.php/coreit/article/view/233>.
- Solichin. (2021). PENGEMBANGAN DAN PENGUJIAN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. Journal of Computer Science an Engineering (JCSE), 2(1), e-ISSN 2721-025, pp. 40-50.  
<http://icsejournal.com/index.php/JCSE/article/view/178>.
- Hakim, L., Musalini, U. (2004). Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain, dan Aplikasi Web. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.