

LAYANAN DELIVERY WARUNGMAKAN BARDJA BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN PHP DAN MYSQLDENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER

¹Masimbangan S. Harlina
²Erike Putri Agnesasmitha
³Masimbangan. S. Herawati

¹Universitas Gunadarma, harlina@staff.gunadarma.ac.id
²Universitas Gunadarma, Erikeputri27@gmail.com
³Universitas Gunadarma, heraug66@gmail.com

ABSTRAK

Warung adalah usaha kecil milik keluarga yang berbentuk kedai, kios, toko kecil, atau restoran sederhana. Salah satu contohnya adalah Warung Makan Bardja. Proses pemesanan pada Warung Makan Bardja ini masih dilakukan secara manual, dimana pembeli atau pelanggan masakan Warung Bardja datang langsung ke lokasi atau dapat juga dengan memesan melalui whatsapp. Proses pemesanan tersebut sering mengakibatkan antrian yang panjang dan Juga kesalahan saat menulis menu untuk dikirimkan melalui whatsapp. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah sistem layanan delivery berbasis website menggunakan PHP dan MySQL dengan Framework Codeigniter dan metode SDLC. Website ini diharapkan dapat membantu pihak warung untuk mengembangkan dan memasarkan menunya secara up to date, serta membantu pembeli dalam memesan makanan yang dipilihnya tanpa harus datang ke lokasi. Aplikasi website memiliki tujuh halaman utama, terdiri dari halaman beranda, halaman kategori, halaman detail produk, halaman keranjang belanja, halaman pesanan saya, halaman hubungi kami dan halaman checkout. Berdasarkan hasil uji coba user melalui hasil kuesioner pada 26 responden, sebagian besar responden sangat puas dan merasa terbantu dengan adanya aplikasi website ini, dikarenakan tampilan website dengan kelengkapan informasi dan fiturnya sangat baik serta mudah dipahami, namun masih terdapat kekurangan yaitu pada halaman bug saat responden melakukan checkout, sehingga mengakibatkan pesanan berlipat yang ditunjukkan dengan adanya 1 responden memilih Tidak Setuju dengan prosentase 3,8% dan sebagian responden lainnya memilih Sangat Setuju sebanyak 25 responden dengan persentase 96,2%. Dari pengujian browser dan jenis HP website ini sudah cukup baik untuk dioperasikan, sehingga website ini dapat menjadi alternatif bagi masyarakat Pademangan Timur khususnya dan masyarakat di luar wilayah Pademangan Timur lainnya juga dapat terbantu dalam memesan makanan tanpa harus datang ke lokasi. Dengan adanya website tersebut diharapkan dapat membantu Warung Makan Bardja dalam menaikkan omset per harinya dan mempermudah dalam memasarkan penjualannya. Website Warung Bardja sudah dihosting dan dapat diakses melalui <http://warung-bardja.rf.gd/>

Kata Kunci : Codeigniter, MySQL, PHP, Warung, Website

PENDAHULUAN

Warung adalah usaha kecil milik keluarga yang berbentuk kedai, kios, toko kecil, atau restoran sederhana. Biasanya warung makan mempunyai nama sesuai dengan

makanan yang dijual, seperti warung tegal (warteg), kedai makan, kantin, warung padang, dan sebagainya. Warung termasuk bagian terpenting dalam kehidupan keseharian rakyat Indonesia. Terdapat juga jenis warung

yang berbentuk toko kecil seperti gerobak dorong beratap yang menjual minuman dingin dalam kemasan botol (seperti the botol), kudapan, permen, rokok, kerupuk dan berbagai macam barang-barang keperluan sehari-hari. Menurut FAQ (2001) Warung makan sebagai street food, merupakan makanan dan minuman siap konsumsi yang dipersiapkan atau dijual di pinggir jalan atau tempat umum lainnya.

Persaingan di dunia bisnis yang semakin ketat membuat para pemilik usaha kecil ini harus mempunyai inovasi baru untuk menarik perhatian pengunjung. Dengan teknologi tersebut, banyak rumah makan yang sudah menerapkan sistem pelayanan delivery atau pesan antar makanan dan minuman supaya lebih mempermudah dalam pemesanannya. Salah satu contohnya warung makan yang akan menerapkan sistem delivery ini adalah Warung Makan Bardja. Warung Makan Bardja yang beralamat di Jl. Pademangan Timur IV Gang 29 RT008/RW001, No.35, Kec. Pademangan, Kota Jakarta Utara, DKI Jakarta 14410. Pemilik Warung Makan Bardja ini bernama Supriyanti. Warung Makan Bardja dibuka pada hari Senin sampai dengan hari Sabtu, sedangkan untuk hari Minggu warung makan ini tutup dan jam operasi tempat makannya buka mulai dari pukul 10.00 siang sampai dengan 21.00 malam.

Untuk proses pemesanan menu, warung makan Bardja selama ini masih menggunakan cara manual, disini pembeli atau pelanggan datang ke lokasi dan mengantri untuk memilih makanan yang tersedia pada etalase kaca atau dapat juga memesan melalui *whatsapp* sesuai dengan menu yang tersedia pada hari pemesanan. Proses pemesanan secara manual ini seringkali mengakibatkan antrian yang panjang, sehingga membuat pembeli atau pelanggan malas untuk mengantri dan

juga sering terjadinya kesalahan dalam proses pencatatan menu yang diinginkan. Berlatar belakang dari uraian diatas, maka dalam usahanya untuk meningkatkan omzet penjualan, memberikan kenyamanan dan pelayanan yang baik di Warung Bardja, Ibu Supriyanti sebagai pemilik warung berminat membuat Aplikasi Layanan *Delivery* pada Warung Makan Bardja berbasis Website.

Delivery order bila diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah pengantar pesanan atau yang disebut juga dengan surat jalan. Menurut Kamus besar bahasa Indonesia bila diartikan perkata "Surat" berarti secarik kertas yang digunakan sebagai tanda atau keterangan mengenai suatu hal, sedangkan "Jalan" berarti perlintasan dari suatu tempat ketempat lain. Jadi dapat disimpulkan bahwa surat jalan adalah surat keterangan berpergian. Dimana delivery order atau surat jalan ini digunakan sebagai surat pengantar barang ke customer atau pembeli atau tanda bukti pemesanan barang, dimana delivery order atau surat jalan ini memiliki kekuatan hukum atas legalitas yang diperlukan di jalan raya mulai dari keluar perusahaan sampai memasuki wilayah customer, selain itu juga delivery order atau surat jalan digunakan sebagai bukti untuk penagihan ke customer (Sofyan & Astary, 2014).

Perkembangan teknologi berpengaruh pada hampir semua sisi kehidupan, termasuk pada layanan jasa. Jika dulu seseorang harus datang langsung ke restoran untuk dapat menikmati jenis makanan tertentu, teknologi membuat kegiatan tersebut menjadi lebih mudah dan cepat. Food delivery merupakan salah satu inovasi teknologi yang penggunaanya terus bertambah hari demi hari. Kesibukan dan keterbatasan waktu yang dimiliki seseorang menjadi salah satu faktor pendorong semakin populernya

layanan delivery makanan. Saat ini fitur layanan antar makanan ini dapat dengan mudah diakses melalui gadget. Pilihan jenis restorannya pun sangat beragam. Namun demikian, meski terlihat sangat menguntungkan, layanan ini masih memiliki kekurangan dibandingkan dengan ketika datang langsung ke resto pilihan. Berikut adalah beberapa keuntungan dan kerugian ketika menggunakan layanan delivery makanan.

Keuntungannya: Lebih hemat tenaga, layanan pesan antar makanan ini sangat membantu seseorang, sehingga tidak perlu repot-repot keluar rumah untuk mendapatkan makanan yang diinginkan. Cukup dengan membuka aplikasi yang sudah terinstal di perangkat telepon masing-masing dan makanan pun akan sampai di depan rumah. Tidak perlu antrean atau daftar tunggu yang membuat nafsu makan hilang. Tapi cukup menunggu tanpa perlu membuang-buang tenaga. Memangkas waktu, layanan pesan antar yang terhubung dengan perangkat mobile seperti telepon genggam akan sangat menghemat waktu daripada harus datang langsung ke restoran yang menjualnya. Hal ini sangat menguntungkan bagi pemesan dengan jadwal harian yang padat atau memiliki kesibukan yang tidak dapat ditinggalkan. Lebih bebas memilih tanpa perlu memikirkan antrian, ketika menggunakan layanan pesan antar, setiap daftar menu makanan yang tertera di aplikasi akan sama persis dengan ketika memilih makan di tempat. Daftar menu juga sudah dilengkapi dengan harga setiap makanan secara rinci. Sehingga bisa bebas memilih makanan tanpa perlu menunggu daftar antrian. Memperoleh aneka diskon dan potongan, beberapa aplikasi layanan pesan antar makanan menyediakan voucher berbentuk potongan harga atau diskon. Biasanya voucher ini dapat digunakan untuk

restoran-restoran tertentu sehingga harga makanan dapat lebih murah dari harga aslinya. Atau bisa juga berupa potongan ongkos kirim layanan.

Sedangkan Kerugiannya: Makanan yang dipesanan tidak sesuai harapan. Ketika memesan menu melalui aplikasi tampilan makanan terkadang tidak sama persis dengan yang terhidang. Tidak jarang pula rasa dari makanan tersebut tidak seperti yang diharapkan. Maka sebaiknya ketika hendak memesan menggunakan layanan pesan antar lebih baik bila sebelumnya sudah pernah memesan makanan yang sama secara langsung jadi jika memesan melalui aplikasi, tampilan dan rasa makanan yang tersaji tidak jauh dari ekspektasi. Harga menu lebih mahal, sebagian besar toko atau rumah makan umumnya memasang harga yang sedikit lebih mahal di aplikasi daripada ketika memesan langsung. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor seperti adanya biaya untuk kemasan, dan biaya jasa restoran. Namun untuk, kualitas makanan yang terhidang dijamin sama baiknya. Ada ongkos kirim yang perlu dibayarkan, Ongkos kirim merupakan kewajiban yang harus dibayarkan untuk pengguna layanan pesan antar makanan. Ongkos kirim ini bervariasi berdasar jarak tempuh restoran menuju lokasi pemesan. Jadi jarak merupakan penentu mahal atau murah biaya yang harus dibayarkan daripada harga makanannya sendiri. Dan ini jadi pertimbangan pengguna Layanan pesan antar makanan sesuai keadaan tertentu dan kesibukanseseorang.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Framework Codeigniter*. Dengan adanya layanan delivery pada Warung Makan Bardja, diharapkan dapat mempermudah warung dalam memasarkan menunya dengan menggunakan *website* tersebut, serta memudahkan dan mempersingkat waktu para pembeli memilih makanan

yang diinginkan tanpa harus datang ke lokasi.

METODE PENELITIAN

Perencanaan Sistem, aplikasi website ini memberikan informasi mengenai layanan delivery yang akan dibuat oleh Warung Bardja serta usahanya untuk mempromosikan menu- menu yang tersedia di warung makan ini. Untuk mendefinisikan perkiraan kebutuhan sumber daya seperti pencarian informasi dan perencanaan mengenai apa yang akan ditampilkan di dalam *website*, informasi yang terdapat dalam *website* ini diperoleh melalui buku, jurnal, artikel, kuisioner serta internet.

Analisis Kebutuhan Sistem, dilakukan dengan cara menganalisa kebutuhan untuk menerapkan sistem agar sistem tersebut sesuai dengan yang diinginkan. Terdiri dari kebutuhan fungsional, mengenai bagaimana sistem bereaksi dalam situasi tertentu dan kebutuhan non fungsional, berfungsi sebagai alat bantu pendukung yang terdiri atas kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.

Perancangan Sistem, dilakukan dengan cara mencari solusi seperti menyiapkan rancangan sistem agar dapat diimplementasikan. Perancangan Sistem dibuat dengan menggunakan perancangan UML, perancangan database dan tampilan website. Terakhir penerapan atau Implementasi, dilakukan untuk membangun *website* informasi dan promosi penjualan menu masakan di warung Bardja yaitu dengan menggunakan HTML, CSS, Bootstrap, PHP dan MySQL, sehingga website bisa terimplementasi pada 3 browser, uji coba dengan 3 *handphone* dan hasil uji coba user melalui hasil kuesioner pada 26 responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Aplikasi Layanan *Delivery* pada Warung Makan Bardja berbasis *website*, merupakan *website* yang menampilkan informasi mengenai jenis - jenis makanan dan minuman yang dijual di warung makan Bardja, disini pembeli, pelanggan atau User dapat memilih dan melakukan transaksi langsung tanpa harus datang ke lokasi dan makanan siap diantar ke rumah masing-masing pembeli. Website ini juga menampilkan harga makanan dan minuman dengan harga yang terjangkau dan setiap harinya menu akan berganti. Website ini menggunakan Sublime Text sebagai IDE dalam melakukan coding, Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan menggunakan sebuah framework Codeigniter 3 untuk mempermudah dalam pembuatan fungsi *website*, dan menggunakan MySQL sebagai database yang dikelola dengan menggunakan Software XAMPP.

Website memiliki tujuh halaman utama yang terdiri dari halaman beranda, halaman kategori, halaman detail produk, halaman keranjang belanja, halaman pesanan saya, halaman hubungi kami, dan halaman checkout. Pada halaman beranda menampilkan keseluruhan produk yang akan dijual. Halaman kategori menampilkan produk makanan dan minuman secara masing-masing. Halaman keranjang belanja menampilkan produk yang akan dibeli oleh pelanggan. Halaman detail produk menampilkan informasi produk. Halaman checkout menampilkan informasi detail pesanan dan form untuk proses checkout. Halaman pesanan saya menampilkan detail transaksi pesanan yang dibeli.

Data-data yang berkaitan dengan *website* ini akan dikelola oleh admin. Admin dapat melihat, menambahkan, mengubah, serta

menghapus daftar menu makanan dan minuman. Selain itu, admin dapat menghapus komentar yang diberikan oleh pengguna. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat membantu pembeli dalam memesan sebuah makanan dan minuman di Warung Makan Bardja secara *online* dan juga membantu pihak warung untuk mengembangkan dan memasarkan menu-menu yang *up to date*.

Pada tahap perencanaan ini, aplikasi dimulai dengan mengumpulkan data yang diperlukan melalui media online, mengumpulkan database yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi, serta menggambar rancangan UML aplikasi. Perancangan aplikasi yang dilakukan dengan menggunakan metode permodelan Unified Modelling Language (UML), terdiri atas Rancangan umum sistem yang menggunakan Use Case Diagram, penggambaran alur kerja dari sistem menggunakan Activity Diagram dan Class Diagram.

Use Case Diagram

Dalam aplikasi ini terdapat 2 user, yaitu user sebagai pembeli dan user sebagai admin aplikasi yang bertugas untuk mengelola website, seperti menambahkan produk, mengedit produk, memproses transaksi, menghapus produk dan user.

Pembeli melakukan registrasi pada form registrasi lalu melakukan login kembali. Pembeli dapat membuka halaman produk, memilih dan memesan produk, lalu membayar produk yang dibeli.

Admin melakukan login terlebih dahulu kemudian admin dapat mengelola data kategori dengan mengubah mengapus dan menambah data kategori.

Activity Diagram

Activity diagram merupakan sebuah rancangan alur kerja dalam

sebuah sistem yang menggambarkan aktifitas website. Activity diagram ini akan menggambarkan bagaimana proses yang terjadi pada user sebagai pengguna website Warung Makan Bardja ini dan juga admin sebagai pengelola informasi dari website ini.

Activity Diagram User. menggambarkan aktivitas - aktivitas user. Pada saat user mengakses *website*, sistem akan menampilkan halaman utama, kemudian user memilih menu yang tersedia pada halaman *website* seperti, menu home, menu kategori, menu hubungi kami, menu login dan menu keranjang.

Bila Admin mengakses *website*, maka sistem akan menampilkan halaman login terlebih dahulu, kemudian admin memasukkan username dan password pada form login tersebut. Selanjutnya admin akan melakukan tugasnya.

Class Diagram

Class Diagram ini menggambarkan alur jalannya database yang ada pada aplikasi Warung Makan Bardja berbasis website. Class Diagram ini menggambarkan keseluruhan entitas, atribut, maupun relasi yang terkait antar entitas dengan entitas yang lain. Kelas user memiliki relasi lebih dari satu yaitu kelas rekening, kelas transaksi, dan kelas produk. Kelas rincian transaksi merupakan kelas bagian dari kelas transaksi. Kelas transaksi memiliki relasi ke kelas pelanggan. Kelas pelanggan memiliki relasi ke kelas produk. Kelas kategori merupakan kelas bagian dari kelas produk.

Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap analisis kebutuhan sistem berfungsi untuk mengetahui keperluan yang dibutuhkan dalam mengimplementasikan sistem. Dalam pembuatan *website* ini, kebutuhan sistem yang diperlukan terdiri dari:

Kebutuhan Fungsional, adalah pernyataan mengenai bagaimana sistem bereaksi dalam situasi tertentu. Dalam *website* ini, kebutuhan fungsional terdiri dari: Admin Dapat melakukan login. Dapat mengelola data kategori. Dapat mengelola data produk. Dapat mengelola pesanan masuk. Dapat mengelola laporan penjualan. Dapat mengelola data user. Dapat melakukan logout.

Kebutuhan Non Fungsional, setiap halaman website dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Adapun komponen-komponen yang dibutuhkan dalam membangun rancangan sistem informasi ini, seperti: Spesifikasi komputer yang digunakan sebagai berikut: Perangkat keras: Laptop Asus A442U, Processor: Intel Core i5-8250U 3,4GHz, RAM: 12.0 GB, Operating System: Windows 10.

Komponen software atau perangkat lunak yang digunakan antara lain, sebagai berikut: Sublime Text 3. XAMPP Versi 7.4.16. Google Chrome. Bahasa pemrograman dan framework yang digunakan untuk membangun sistem informasi berbasis website ini, antara lain sebagai berikut: PHP Versi 7.4.16. Framework: Codeigniter v.3.1.11.

Perancangan dan Pembuatan Aplikasi

Proses pembuatan website warung makan Bardja ini tidak terlepas dari tahapan perancangan tampilan dan perancangan database. Rancangan tampilan dalam proses pembuatan sebuah web sangat diperlukan, dimana sebuah rancangan tampilan akan berdampak besar terhadap pengguna atau user, karena design atau rancangan tampilan bertujuan untuk mempermudah pengguna atau user dalam melakukan kegiatan dan tentu memiliki tampilan yang sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan untuk rancangan database pada website warung makan

Bardja ini, menggunakan database MySQL yang dikelola dengan software php MyAdmins sebagai tempat menyimpan semua data mengenai aplikasi Warung Makan Bardja seperti data produk, kategori, pelanggan, transaksi, dll. Database merupakan hal yang sangat diperlukan dalam pembuatan website ini. Setelah rancangan tampilan dan rancangan database disiapkan, tahapan selanjutnya adalah proses pembuatan aplikasi.

Pembuatan Database, dimulai dengan Aktifkan XAMPP terlebih dahulu dengan mengklik start pada Apache dan MySQL.

Selanjutnya membuka browser dengan mengetikkan url <http://localhost/phpmyadmin>. Tampilan Php MyAdmin seperti gambar dibawah ini.

Lalu pilih new untuk membuat database baru, setelah itu masukkan nama database yang ingin dibuat. Kali ini penulis memberi nama "warung_bardja" pada databasenya. Selanjutnya pilih tombol buat untuk membuat tabelnya.

Setelah pembuatan database, lalu selanjutnya adalah membuat tabel-tabel dalam database "warung_bardja" beserta masing-masing kolom.

Gambar diatas merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam database Warung Bardja, diantaranya: Tabel Kategori, Tabel Pelanggan, Tabel Produk, Tabel Rekening, Tabel Rincian Transaksi, Tabel Transaksi dan Tabel User.

Konfigurasi, setelah membuat database dan tabel, selanjutnya adalah melakukan konfigurasi yang berfungsi untuk menghubungkan database yang sudah dibuat dengan code *website* dan mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam sistem saat login. Penulis menggunakan *text editor* sublime untuk membuat codenya. Tahap awal konfigurasi adalah dengan mengubah

isipada file “database.php”.

Pada database.php terdapat code „database“ => „warung_bardja“; yang berfungsi sebagai penghubung atau koneksi database kepada halaman project *website* yang dibuat.

Pembuatan Tampilan Website User

Tampilan Home adalah halaman yang pertama kali ditampilkan ketika user mengakses website Warung Makan Bardja. Pada Home terdapat Navigasi Kategori, Hubungi Kami, login dan Keranjang.

Tampilan Halaman Kategori Produk adalah halaman yang menampilkan produk sesuai dengan kategori yang dipilih seperti kategori makanan dan kategori minuman pada warungmakan Bardja.

Tampilan Halaman Detail Produk, menampilkan detail produk pada produk yang dipilih, dimana berisikan gambar produk, nama produk, kategori produk, keterangan produk, berat, stok dan harga serta terdapat *button* untuk memasukkan banyaknya produk dan tombol untuk memasukkan ke dalam keranjang belanja.

Tampilan Halaman Hubungi Kami, menampilkan informasi kontak penjual dimana berisikan nomor whatsapp dan email untuk menghubungi pihak penjual jika mengalami kendala saat pemesanan.

Tampilan Halaman Akun Saya adalah halaman yang berisi informasi singkat user. Berikut tampilan pada halaman akun saya.

Tampilan Halaman Keranjang

Halaman keranjang belanja merupakan halaman untuk melihat produk yang telah dimasukkan ke dalam keranjang dan pada halaman ini pelanggan dapat memastikan apakah belanjaan sudah sesuai atau belum sebelum melanjutkan proses checkout. Pelanggan juga dapat melakukan update keranjang, bersihkan keranjang, dan

checkout keranjang. Pada halaman ini terdapat detail pembelanjaan, aksi hapus dan tombol update keranjang, bersihkan keranjang, dan checkout.

Tampilan Halaman Registrasi

Halaman registrasi merupakan halaman bagi pelanggan yang tidak bisa login, maka harus registrasi terlebih dahulu agar bisa login dan melakukan checkout. Pada halaman ini terdapat 4 input box nama pelanggan, email, password, dan ulangi password. Dengan email bersifat unik artinya tidak diperkenankan memakai email yang sudah terdaftar. semua inputan sifatnya wajib diisi, apabila user tidak mengisi salah satu inputan maka akan muncul pemberitahuan bahwa input box tersebut harus diisi.

Tampilan Halaman Login

Halaman login adalah halaman yang berisi 2 input box email dan password untuk login atau masuk. Halaman login ini merupakan syarat agar pelanggan dapat melakukan checkout.

Tampilan Halaman Checkout

Halaman checkout adalah halaman detail transaksi serta form untuk proses checkout. Form pada halaman ini berisi 4 input box nama penerima, no telepon, alamat penerima, dan kode pos. Input box tersebut bertujuan untuk menampilkan informasi tujuan yang akan menerima pesanan.

Tampilan Halaman Pesanan Saya

Halaman pesanan saya adalah halaman yang berisikan riwayat pembelian user. Berikut tampilan pada halaman pesanan saya.

Tampilan Halaman Pembayaran

Halaman pembayaran ini menampilkan tentang informasi rekening warung makan Bardja dan

juga form bukti pembayaran. Jika pembeli sudah melakukan pembayaran, maka pembeli diharuskan mengupload bukti tersebut ke dalam form agar pesanan pembeli dapat segera diproses.

Pembuatan Website Admin

Tampilan Halaman Login

Halaman login admin adalah halaman yang akan muncul pertama kali saat admin mengakses website. Pada halaman ini berisi 2 input box username, dan password serta terdapat tombol login atau website yang bertujuan untuk langsung menuju halaman website pelanggan.

Tampilan Halaman Dashboard

Halaman dashboard adalah halaman yang akan tampil setelah admin melakukan login. Pada halaman ini terdapat menu kategori, produk, pesanan masuk, laporan penjualan, dan user.

Tampilan Halaman Kategori Produk

Halaman kategori produk adalah halaman yang menampilkan data kategori produk. Admin dapat mengelola data tersebut dengan menambahkan data, mengubah, mengedit dan menghapus.

Tampilan Halaman Tambah Kategori Produk

Pada halaman kategori produk berisi 1 input box nama kategori dan 2 tombol simpan atau tutup. Admin harus mengisi input box tersebut jika menambahkan kategori produk.

Tampilan Halaman Produk

Halaman produk adalah halaman yang berisi data produk dari no, nama produk, kategori, harga, gambar dan aksi. Admin dapat mengatur data produk yang akan ditampilkan di website dengan menambah, mengubah dan menghapus pada data produk.

Tampilan Halaman Tambah Produk

Halaman tambah produk adalah halaman yang berisi form tambah produk terdiri dari beberapa input box, yaitu nama produk, kategori, harga, keterangan, stok produk, berat produk, dan gambar produk.

Tampilan Halaman Pesanan Masuk

Halaman pesanan masuk adalah halaman yang menampilkan detail transaksi seperti, no order, tanggal, dan total bayar. Pada halaman ini terdapat 2 tombol yaitu cek bukti bayar yang bertujuan untuk mengecek apakah pembayaran telah sesuai dan tombol proses untuk memproses pesanan yang masuk.

Tampilan Halaman Laporan Penjualan

Halaman laporan penjualan halaman untuk melihat laporan penjualan yang terbagi menjadi tiga, yaitu laporan penjualan harian, bulanan dan tahunan. Setiap laporan tersebut dapat dicetak sesuai tanggal, bulan dan tahun yang dimasukkan.

Tampilan Halaman User

Halaman user adalah halaman yang digunakan untuk menyimpan data user dan mengatur data user. Informasi yang ditampilkan, yaitu no, nama user, username, password, level dan action. Admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data user.

Tampilan Halaman Tambah Data User

Halaman tambah data user adalah halaman yang berisi form tambah data user yang terdapat 4 input box, yaitu nama user, username, password, level user.

Hosting Website

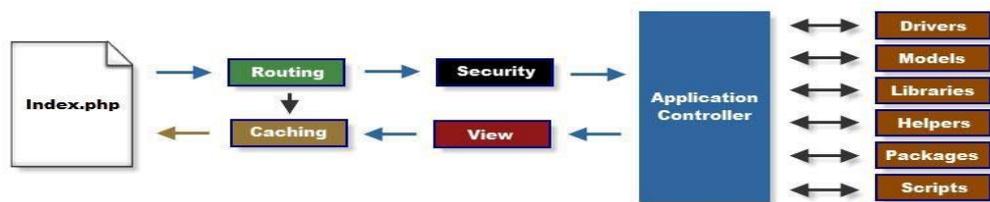
Pada tahap ini penulis akan menjelaskan langkah – langkah dalam menghosting *website* warung makan bardja yang sudah selesai dibuat. Proses hosting ini adalah proses menstransfer

file – file aplikasi ke sebuah server di internet dengan tujuan agar situs tersebut dapat diakses oleh semua orang yang terhubung dengan internet. Untuk jasa hosting web menggunakan fitur dari <https://infinityfree.net/>. Setelah selesai menjalankan langkah – langkah tersebut maka *website* sudah dapat digunakan dan memiliki domain <http://warung- bardja.rf.gd/>.

Pengujian

Tahapan uji coba merupakan hal

yang penting dalam sebuah penelitian, dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua fungsi pada aplikasi yang sudah dibuat dapat bekerja dengan baik, dan dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam sistem informasi pada warung makan Bardja ini, tahap uji coba dilakukan dengan 4 cara, yaitu uji coba blackbox, uji coba pada 3 browser, uji coba pada 3 buah *handphone*, dan uji coba oleh user, dengan menyebarkan kuisioner pada 26 orang.



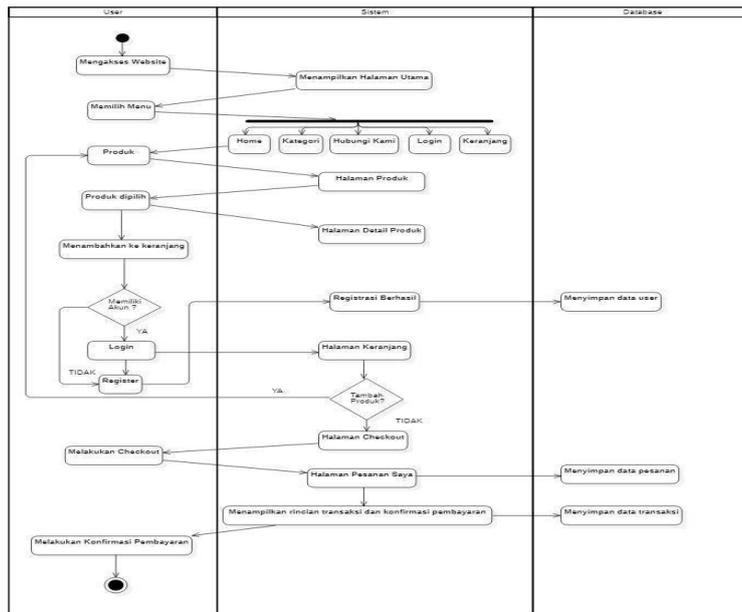
Gambar 1 Alur Codeigniter



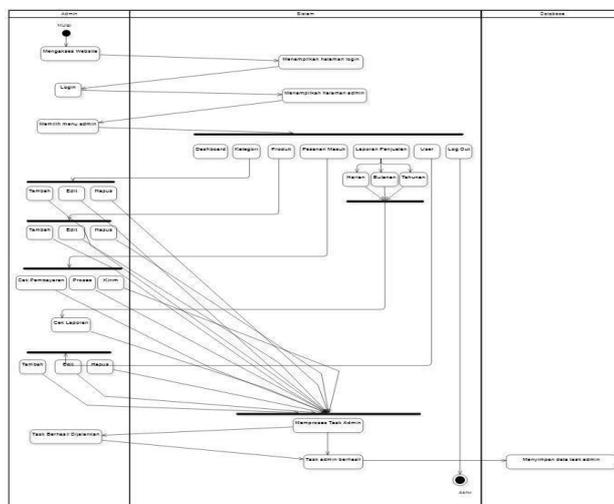
Gambar 2 Use Case Diagram Pembeli



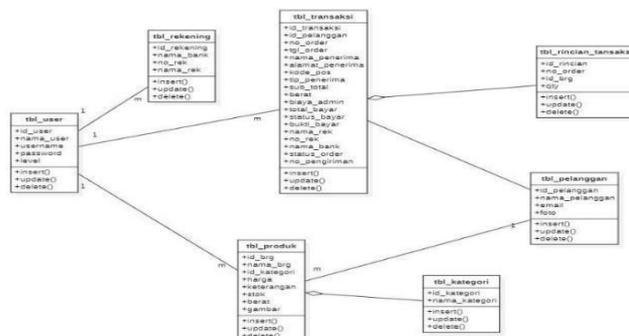
Gambar 3 Use Case Diagram Admin



Gambar 4 Activity Diagram User



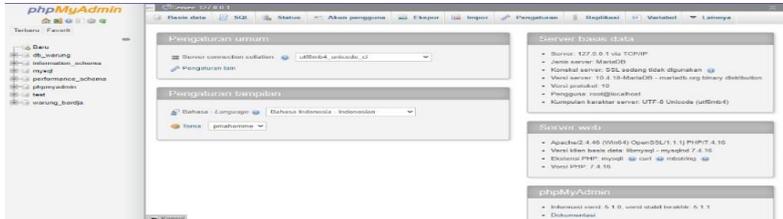
Gambar 5 Activity Diagram Admin



Gambar 6 Class Diagram



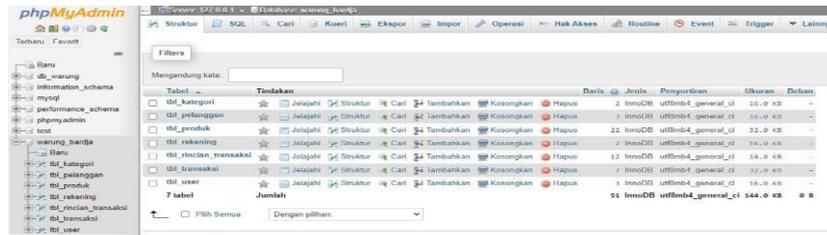
Gambar 7 XAMPP Control Panel



Gambar 8 Tampilan Awal PhpMyAdmin



Gambar 9 Pembuatan Database di PhpMyAdmin



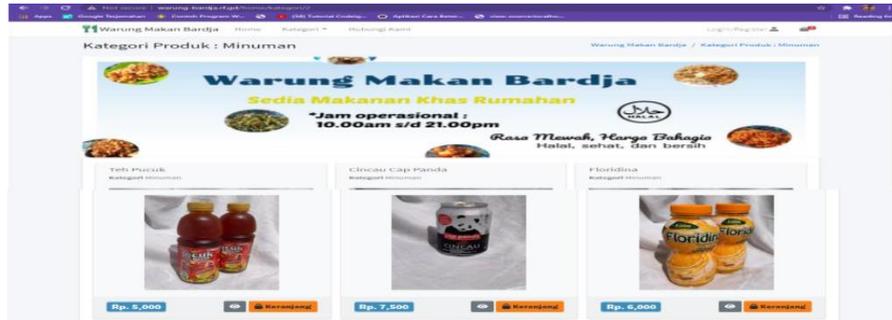
Gambar 10 Tabel – Tabel dalam Database warung_bardja



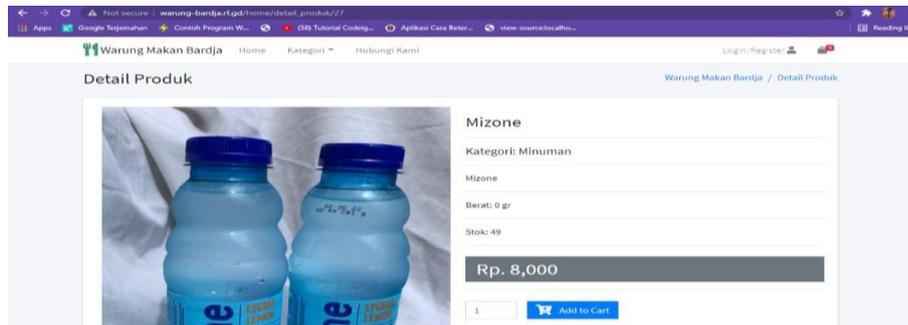
Gambar 11 Konfigurasi Database



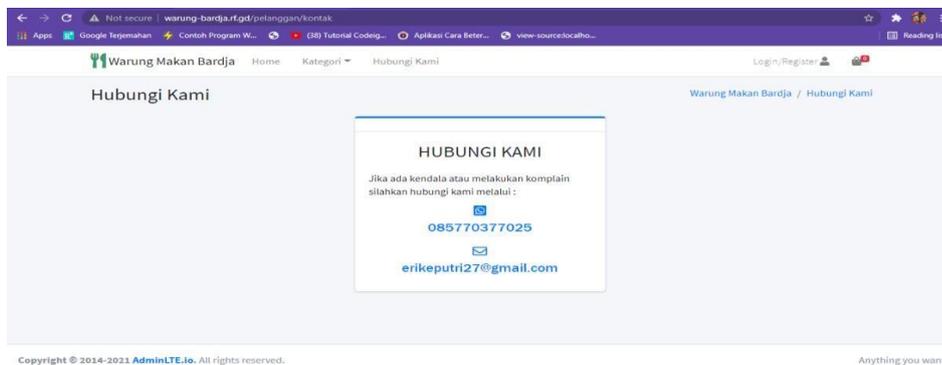
Gambar 12 Tampilan Halaman Home



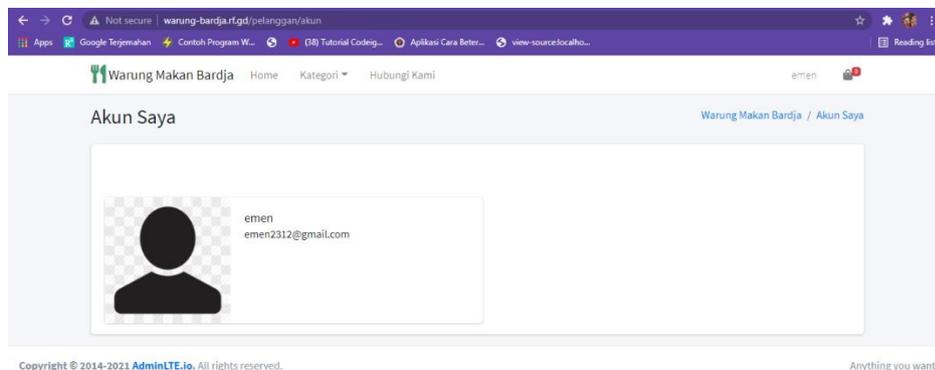
Gambar 13 Tampilan Halaman Kategori Produk



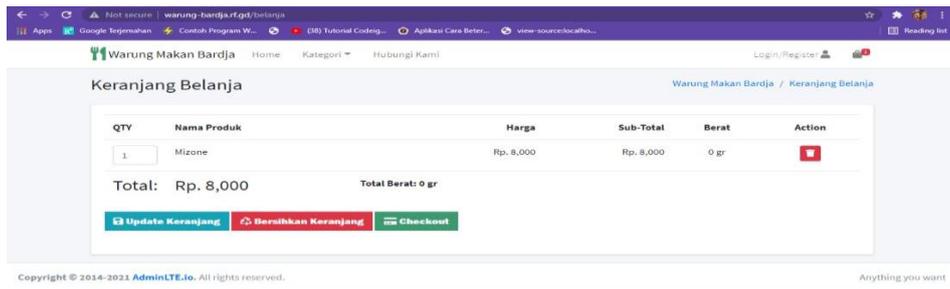
Gambar 14 Tampilan Halaman Detail Produk



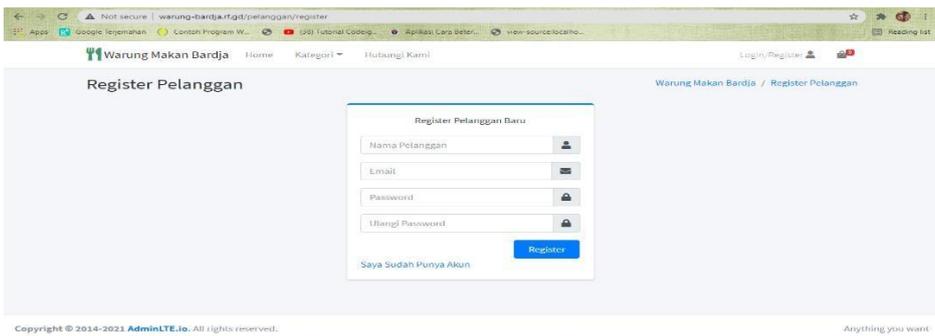
Gambar 15 Tampilan Halaman Hubungi Kami



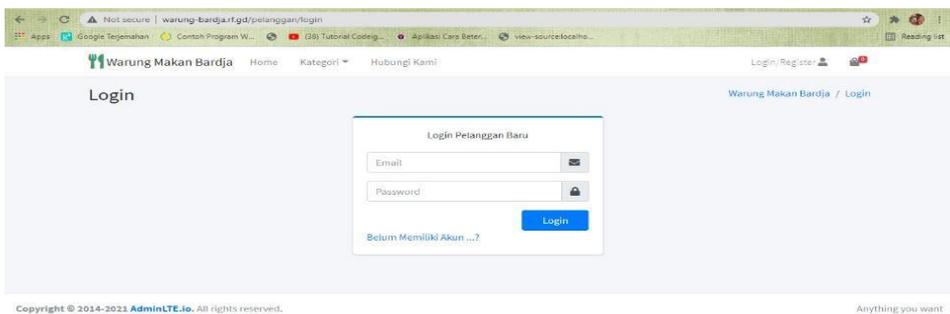
Gambar 16 Tampilan Halaman Akun Saya



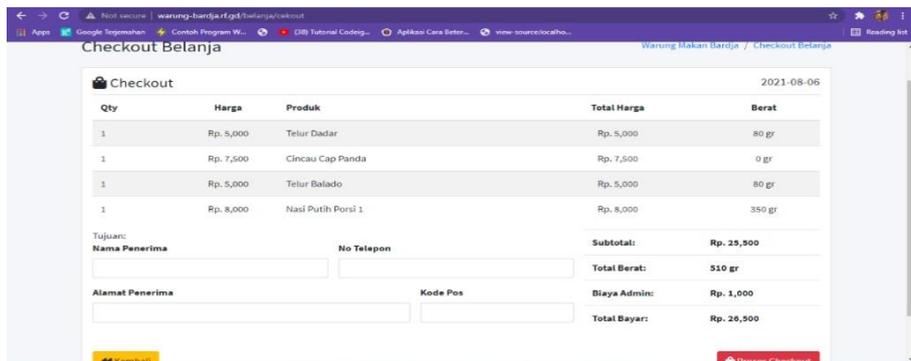
Gambar 17 Tampilan Halaman Keranjang Belanja



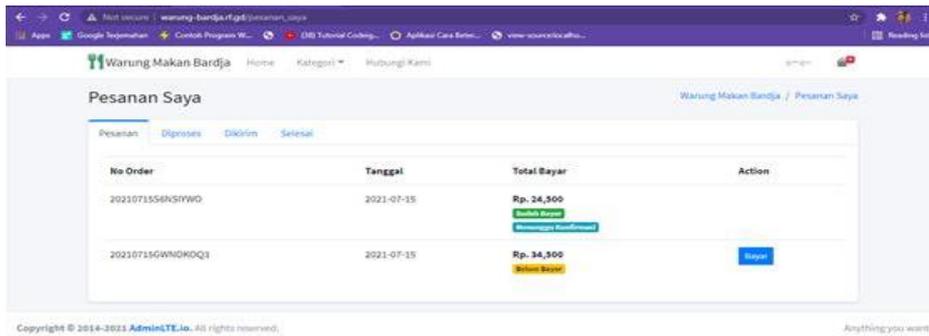
Gambar 18 Tampilan Halaman Registrasi



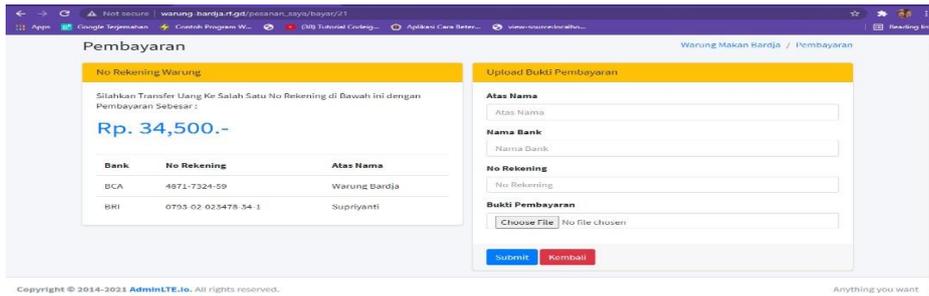
Gambar 19 Tampilan Halaman Login



Gambar 20 Tampilan Halaman Checkout



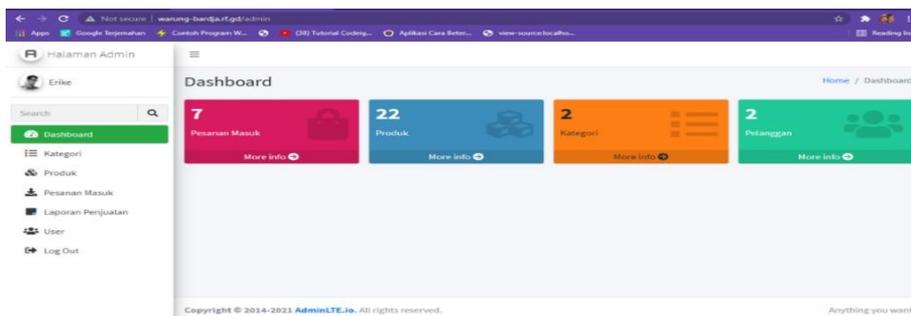
Gambar 21 Tampilan Halaman Pesanan Saya



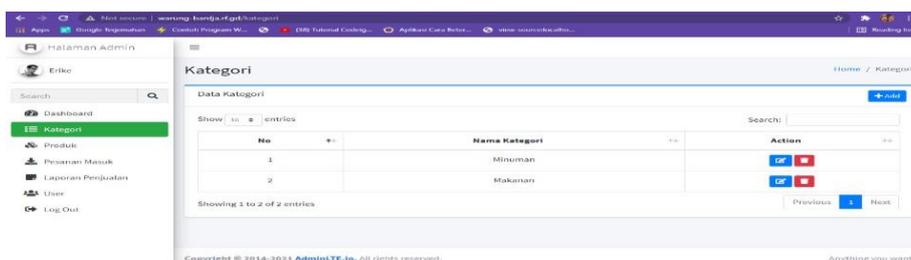
Gambar 22 Tampilan Halaman Pembayaran



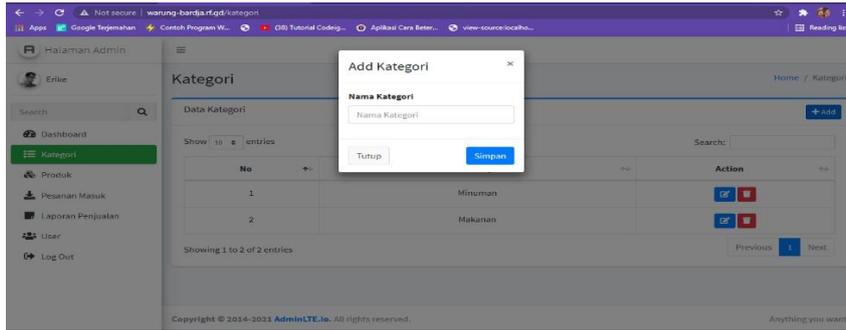
Gambar 23 Tampilan Halaman Login Admin



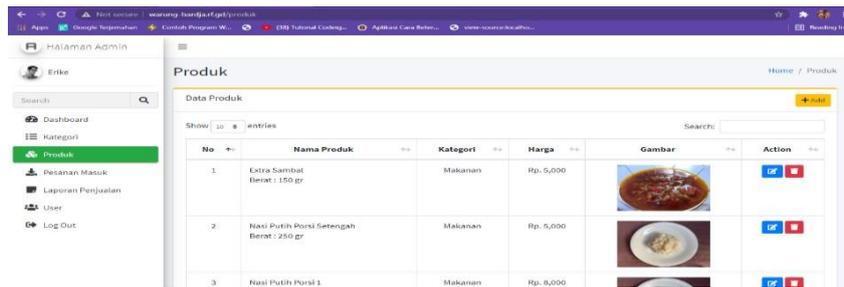
Gambar 24 Tampilan Halaman Dashboard



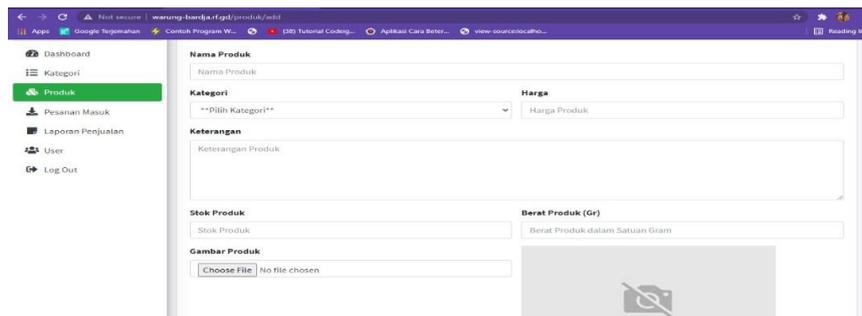
Gambar 25 Tampilan Halaman Kategori Produk



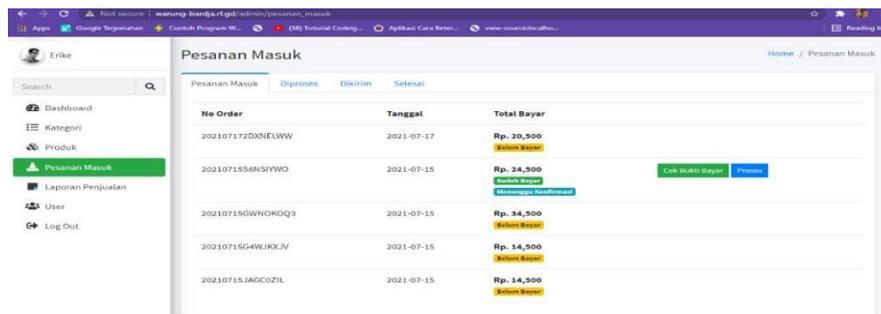
Gambar 26 Tampilan Halaman Tambah Produk



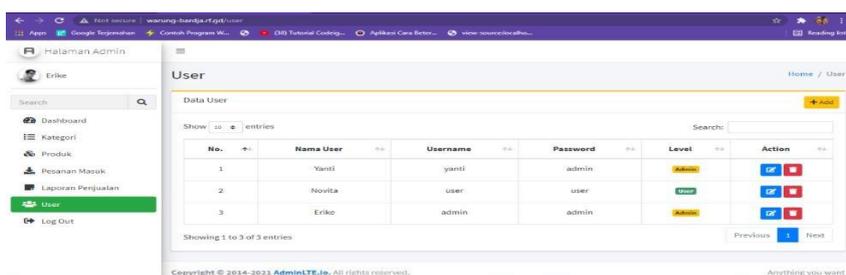
Gambar 27 Tampilan Halaman Produk



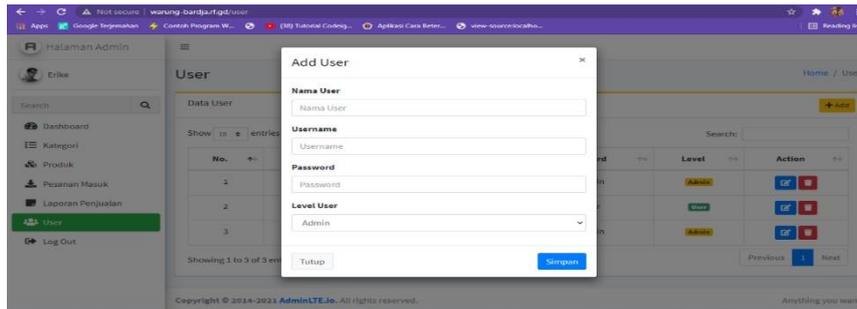
Gambar 28 Tampilan Halaman Tambah Produk



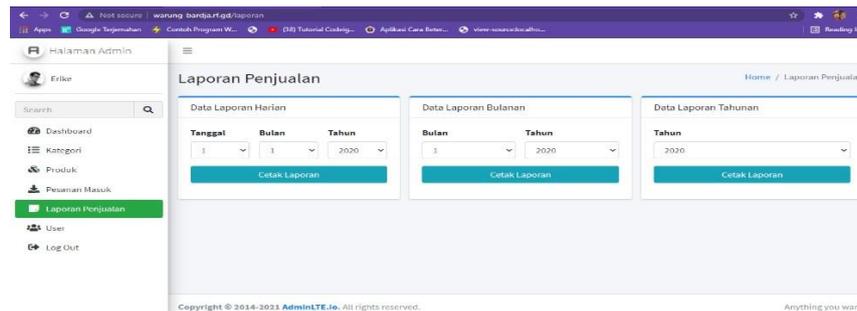
Gambar 29 Tampilan Halaman Pesanan Masuk



Gambar 30 Tampilan Halaman Laporan



Gambar 31 Tampilan Halaman User



Gambar 32 Tampilan Halaman Tambah User

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, pembuatan *website* pada Warung Makan Bardja telah berhasil dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL. Pengujian dilakukan melalui uji coba blackbox, uji coba pada 3 browser, uji coba dengan 3 *handphone*. Pada uji coba pengguna/user hasilnya semua fungsi dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil uji coba user melalui hasil kuesioner pada 26 responden mengenai penggunaan *website* warung makan Bardja, sebagian besar responden sangat puas dan merasa terbantu dengan adanya aplikasi *website* ini, dikarenakan tampilan *website*, kelengkapan informasi dan fiturnya sangat baik serta mudah dipahami, namun terdapat kekurangan dari website yaitu pada halaman bug saat responden melakukan checkout, sehingga mengakibatkan pesanan berlipat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 1 responden memilih Tidak Setuju dengan persentase 3,8% dan sebagian user memilih Sangat Setuju sebanyak 25 orang dengan persentase 96,2%. Dari tahap pengujian website ini sudah cukup baik untuk

dioperasikan, sehingga *website* ini dapat menjadi alternatif bagi masyarakat Pademangan Timur khususnya, agar lebih terbantu dalam memesan makanan tanpa harus datang ke lokasi. Website ini masih memiliki kekurangan karena wilayah pemesanannya masih dibatasi hanya untuk wilayah Pademangan Timur saja, juga pengembangan promosi masih secara manual dengan komunikasi antar pelanggan.

Tampilan aplikasi sistem layanan delivery dari *website* dapat dikembangkan agar lebih menarik lagi dan disempurnakan tampilannya dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap seperti penambahan fungsi *live chat* dengan penjual, memaksimalkan fungsi-fungsi supaya tidak terdapat bug atau error dan navigasi maps agar dapat melihat perjalanan pesanan melalui maps. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat membantu pembeli di Wilayah Pademangan Timur dalam memesan makanan yang dipilihnya tanpa perlu datang ke lokasi secara langsung dan membantu pihak warung untuk mengembangkan dan memasarkan menu-menanya secara *up to date*. Diharapkan

juga website ini tidak hanya menjangkau wilayah Pademangan Timur saja, namun dapat menjangkau wilayah lain dan juga dapat mempromosikan *website* ini melalui brosur atau akun social media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Kurniawan. (2013). *Desain web praktis dengan CSS*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Buhori Muslim, Liza Dayana. (2016). *Sistem Informasi Peraturan Daerah (Perda) Kota Pagar Alam Berbasis Web*. Jurnal Ilmiah Betrik : Besemah Teknologi Informasi dan Komputer 7.1: 36-49. Diakses dari <http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/view/11> tanggal 24 Mei 2021.
- Daniel Dido Jantce TJ Sitinjak, Jaka Suwita. (2020). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang*. Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM) 8.1. Diakses dari URL : http://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/164 tanggal 24 Mei 2021.
- Diah Puspitasari. (2015). *Rancang bangun sistem informasi koperasi simpan pinjam karyawan berbasis web*. Jurnal Pilar Nusa Mandiri 11.2: 186-196. Diakses dari URL : <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/view/430> tanggal 26 Mei 2021.
- Didik Seriawan. (2017). *Buku sakti pemrograman web: html, css, php, mysql & javascript*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Febrin Aulia Batubara. (2015). *Perancangan Website Pada PT. Ratu Enim Palembang*. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Terapan Reintek (Rekayasa Inovasi Teknologi) 7.1. Diakses dari URL: <http://journal.umsu.ac.id/index.php/reintek/article/view/252> tanggal 24 Mei 2021.
- Heru Sulistiono. (2018). *Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Huzaeni, Mahdi, dan Ismaniar. (2019). *Pelatihan Web Design Bagi Siswa SMK Negeri 5 Kecamatan Blang Mangat Kota Lhokseumawe*. Prosiding Seminar Nasional Politeknik Negeri Lhokseumawe. Vol. 3. No. 1. Diakses dari URL: <http://ejournal.pnl.ac.id/semnaspnl/article/view/1811> tanggal 24 Mei 2021.
- I. Wayan Nuada,. (2018). *"Kebutuhan Jenis Biaya Untuk Memulai Usaha Warung Makan."* . Media Bina Ilmiah 13.1 (2018): 857. Diakses dari URL: <http://ejournal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/151> tanggal 18 Agustus 2021.
- Rohi Abdulloh, (2018). *Pemrograman web untuk pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Rosa, Ariani Sukamto. (2016). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Setiawati Popong. (2018). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penyedia Lowongan Pekerjaan Yang Direkomendasi Berdasarkan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (Skkni)*. Jurnal Ilmu Komputer 3(2). Diakses dari URL: <https://digilib.esaunggul.ac.id/analisa-dan-perancangan-sistem-informasi-penyedia-lowongan-pekerjaan-yang-direkomendasi-berdasarkan-standar-kompetensi-kerja-nasional-indonesia-skkni-17110.html> tanggal 25 Mei 2021.12.
- Tomi Loveri. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Delivery Order Pupuk Merk Trubus Berbasis Web Pada CV. Prabu Siliwangi Padang*. Jurnal J-Click 5.1: 98-106. Diakses URL dari: <http://ejournal.jayanusa.ac.id/index.php/J-Click/article/view/71> tanggal 26 Mei 2021.12.22
- Yeyi Gusla Nengsih. (2020). *Sistem Informasi Penjualan Jilbab Pada Toko Karunia Bukittinggi Dengan Bahasa*

Pemrograman PHP dan MySQL. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI) 3.1. 21-28. Diakses dari URL: <http://ojs.cbn.ac.id/index.php/jukanti/article/view/94> tanggal 24 Mei 2021.