

# Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin (Institut Shanti Bhuana)

Oskar\*<sup>1</sup>, Noviyanti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknologi Informasi

<sup>1,2</sup>Institut Shanti Bhuana

e-mail: \*<sup>1</sup>oskarfm089@gmail.com, <sup>2</sup>noviyanti@shantibhuana.ac.id

## Abstrak

*Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) ini sebuah tempat para mahasiswa, dosen, dan staff-staff kampus untuk memesan makanan, karena kantin satu-satunya. Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) mempunyai masalah pada pemesanannya dengan menggunakan buku akan mengeluarkan banyak kertas. Maka dari itu hasil penelitian ini akan membangun konsep perancangan sistem pemesanan makanan berbasis website yang nantinya akan mempermudah pemesanan makanan bagi pelanggan, sistem ini menggunakan metode model waterfall. Perancangan sistem pemesanan makanan ini juga dirancang dengan konsep Entitas Relationship Diagram (ERD). Dengan adanya Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin (Institut Shanti Bhuana) dapat memudahkan para pelanggan yang akan memesan makanan untuk lebih mudah dan efisien, tentunya juga memudahkan para pelayan kantin (Institut Shanti Bhuana) untuk memberikan pelayanan yang lebih maksimal, dan cepat, perancangan sistem ini menggunakan metode waterfall.*

**Kata kunci**— Entitas Relationship Diagram, Waterfall, Website

## Abstract

*Shanti Bhuana Institute (ISB) canteen is a place for students, lecturers, and campus staff to order food, because the canteen is the only one. The Shanti Bhuana Institute (ISB) canteen had problems with ordering books and spending a lot of paper. Therefore, the results of this study will build the concept of designing a website-based food ordering system that will make it easier to order food for customers, this system uses the waterfall model method. The design of this food ordering system is also designed with the concept of Entity Relationship Diagram (ERD). With the design of a website-based food ordering system in the canteen (Shanti Bhuana Institute) can make it easier for customers who will order food to be easier and more efficient, of course, it also makes it easier for canteen servers (Shanti Bhuana Institute) to provide maximum service, and quickly, the design of this system uses the waterfall method*

**Keywords**— Entitas Relationship Diagram, Waterfall, Website

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi ke arah zaman yang lebih modern telah mendorong teknologi sebagai sumber utama masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan yang dulunya manual menjadi otomatis maupun semi otomatis. Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat, tiap harinya banyak sekali inovasi baru dari teknologi [1].

Perancangan sistem pemesanan makanan berbasis website di Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) didasarkan pada perubahan perilaku dalam melakukan pembelian makanan. Seiring dengan perkembangan teknologi dan internet, pelanggan semakin cenderung memilih memesan makanan secara online melalui website atau aplikasi mobile, karena lebih praktis dan

efisien. Oleh karena itu perancangan sistem pemesanan makanan di kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) berbasis website sebagai portal untuk pemesanan makanan [2].

Di sisi lain, kantin sebagai penyedia makanan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan tersebut agar tetap dapat bersaing dalam industri makanan. Selain itu, kantin ISB juga memiliki tantangan dalam menjaga kualitas layanan, mengingat jumlah pelanggan yang cukup banyak dan waktu pembelian yang terbatas. Oleh karena itu, perancangan sistem pemesanan makanan berbasis website di kantin ISB diharapkan dapat membantu mengatasi tantangan tersebut dan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik bagi pelanggan. Sistem pemesanan makanan kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) ini dibangun berdasarkan kebutuhan pada kantin sebagai mana mestinya [3].

Terdapat beberapa permasalahan pada kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) yaitu dalam pemesanan makanan yang masih menggunakan pensil ataupun pulpen dan kertas untuk mencatat pelanggan yang memesan makanan, menyebabkan terjadinya double order dan ketidakakuratan pemesanan dari pelanggan akibat tertumpuk nota order yang sering terjadi disaat situasi pelanggan ramai [4]. Dari sisi waktu kurang efisiennya pencatatan menu pemesanan secara manual, dan kemungkinan sering terjadi kesalahan dalam pembuatan pesanan, namun hal tersebut dapat dikurangi dengan adanya kemajuan teknologi sehingga memudahkan untuk melakukan pemesanan makanan tidak terlalu lama mengantarkan pesanan kepada pelanggan [5]. Mengingat para mahasiswa Institut Shanti Bhuana (ISB), maka sistem pemesanan makanan ini kurang efisien untuk digunakan. Selain konsumen, penjual juga pastinya kewalahan, karena harus menjawab berulang kali menu apa saja yang tersedia [6].

Pemeriksaan hasil dari penjualan makanan dapat diketahui dengan mudah tanpa harus mengecek satu per satu dengan demikian website pemesanan makanan pada kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) ini memudahkan kinerja dan dapat meningkatkan pelayanan yang lebih efisien, website ini mempermudah untuk pendataan dalam makanan, dan data penjualan agar lebih efektif [7].

Tantangan bagi suatu website pemesanan makanan ini adalah pengelolaan sumberdaya manusia serta memberikan pelayanan yang efektif dan efisien pada customer yang memesan makanan. Dalam latar belakang yang telah kita uraikan diatas, maka didapatkan rumusan masalah bagaimana mengidentifikasi kebutuhan sistem pemesanan makanan berbasis website yang sesuai dengan karakteristik Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) dan pelanggan, bagaimana mengintegrasikan sistem pemesanan makanan berbasis website dengan proses bisnis Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB), termasuk pengelolaan stok dan pengiriman pesanan, dan bagaimana mengevaluasi keberhasilan implementasi sistem pemesanan makanan berbasis website di Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB), dan upaya apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keberhasilannya.

Adapun tujuan bagi suatu website sistem pemesanan makanan ini adalah berdasarkan dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah kita uraikan diatas, maka didapatkan tujuannya dari penulisan ini untuk merancang sistem pemesanan makanan berbasis website yang dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan secara online dengan cepat dan mudah, serta memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik bagi pelanggan, meningkatkan kualitas layanan Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) dengan menyediakan sistem pemesanan makanan berbasis website yang aman dan dapat diandalkan, serta menjamin keamanan dan privasi data pelanggan dan mengetahui manfaat dan tantangan dari implementasi sistem pemesanan makanan berbasis website di Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB), serta upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keberhasilannya.

T. Bayu Kurniawan (2020) menulis jurnal berjudul "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria No Caffe ditanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman" di penelitian ini membahas tentang dengan adanya aplikasi sistem pemesanan makanan dan minuman dengan pemodelan perangkat lunak yang digunakan adalah UML. Dapat memperluas jaringan usaha dan memperbesar peluang untuk mendapatkan

pelanggan dan memudahkan pelanggan untuk memesan makanan dan minuman [8].

Dzakaul Malik (2019) menulis jurnal berjudul “Sistem Pemesanan Makanan Tradisional Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine Formula” penelitian ini membahas penerapan metode haversine formula untuk menghitung jarak antara penjual dan pemesan dengan memanfaatkan sensor geolocation pada smartphone android. Penulis ini juga mengatakan bahwa pada penelitian ini digunakan untuk membantu penjual makanan tradisional yang mereka jual serta meningkatkan retensi pelanggannya [9].

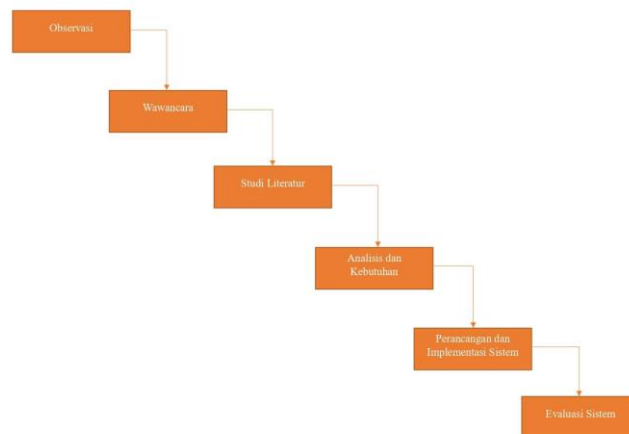
Rudi Setiawan dan Wahyu Nugroho (2021) menulis jurnal berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android” penelitian ini membahas pentingnya sebuah teknologi informasi khususnya berbasis android sebagai upaya dalam peningkatan pelayanan dalam peningkatan pelayanan dalam usaha sehingga transaksi yang dilakukan lebih cepat dan tepat tanpa perlu pelanggan datang ke tempat tersebut [10].

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dapat digunakan dalam perancangan sistem pemesanan makanan berbasis website di kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) adalah sebagai berikut:

### 2.1 Waterfall Model

Waterfall Model adalah metode pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linier. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melanjutkan kelangkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.



Gambar 1. Model Waterfall

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung bagaimana sistem pemesanan makanan di kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) bekerja saat ini. Hal ini akan membantu dalam menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam sistem pemesanan makanan berbasis website dan mengidentifikasi masalah-masalah yang mungkin terjadi.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan wawancarai staf kantin dan pelanggan untuk memahami kebutuhan dan harapan mereka terhadap sistem pemesanan makanan berbasis website. Dari wawancara ini, dapat diperoleh informasi mengenai jenis makanan yang

paling diminati, waktu pemesanan yang paling sibuk, serta kemungkinan masalah yang dapat terjadi selama proses pemesanan makanan.

### 3. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan untuk memperoleh informasi terkait dengan sistem pemesanan makanan berbasis website yang telah ada di kantin ISB atau kantin lain, terutama yang memiliki karakteristik dan kebutuhan yang mirip dengan kantin ISB. Studi Literatur dapat memberikan gambaran mengenai fitur dan teknologi yang dapat diterapkan dalam sistem pemesanan makanan berbasis website.

### 4. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan dilakukan untuk menentukan fitur dan fungsionalitas yang dibutuhkan dalam sistem pemesanan makanan berbasis website di kantin ISB. Analisis kebutuhan ini mencakup pengumpulan dan analisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan studi literatur.

### 5. Perancangan dan Implementasi Sistem

Setelah analisis kebutuhan selesai dilakukan, maka dilakukanlah perancangan dan implementasi sistem pemesanan makanan berbasis website. Perancangan dan Implementasi Sistem meliputi desain antarmuka pengguna, pengembangan sistem, dan uji coba sistem.

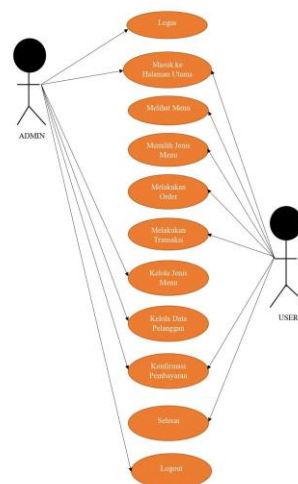
### 6. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan implementasi sistem pemesanan makanan berbasis website di kantin ISB. Evaluasi sistem dapat dilakukan dengan membandingkan kinerja sistem yang dihasilkan dengan kinerja sistem pemesanan makanan tradisional. Hasil evaluasi dapat digunakan untuk menentukan apakah sistem pemesanan makanan berbasis website dapat digunakan secara efektif dan efisien di kantin ISB atau tidak.

Dengan menggunakan metode penelitian yang tepat, perancangan sistem pemesanan makanan berbasis website di kantin ISB dapat dilakukan dengan baik dan memberikan manfaat yang optimal bagi kantin dan pelanggan.

## 2.2 Use Case Model

Use Case Model menjelaskan mengenai aktor-aktor yang terlibat dengan perangkat lunak yang dibangun beserta proses-proses yang ada di dalamnya.



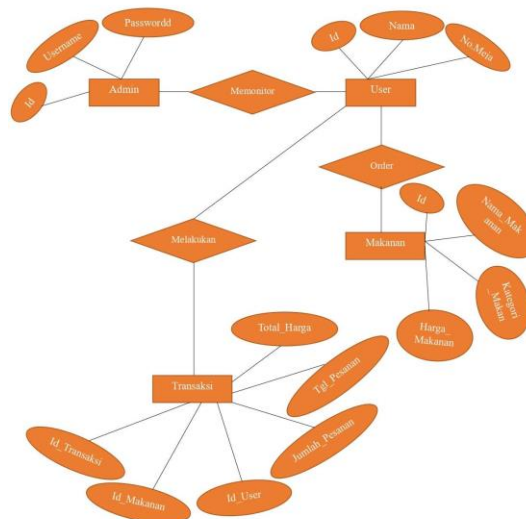
Gambar 2. Usecase Model

Tabel 1. Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
1	Aktor Admin	Admin melakukan login sebelum masuk kedalam halaman utama sistem. Setelah masuk ke dalam sistem admin kelola menu, kelola jenis menu, kelola data pelanggan, konfirmasi pembayaran, dan setelah itu logout
2	Aktor User	User langsung masuk ke halaman utama sistem sebelum memesan makanan. Setelah melihat menu, memilih jenis menu, melakukan orde, melakukan transaksi, konfirmasi pembayaran dan selesai.

### 2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang digunakan untuk merancang suatu sistem yang menggambarkan hubungan antara entitas-entitas lain dalam suatu basi data. ERD berfungsi sebagai alat visual yang membantu dalam merancang dan memodelkan stuktur tersebut.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai Gambar 3 Entity Relationship Diagram :

1. Admin memonitor User:  
Hubungan antara Admin dan User adalah hubungan "memiliki" (ownership). Artinya, setiap Admin dapat memiliki beberapa User, tetapi setiap User hanya dapat dimiliki oleh satu Admin. Ini ditunjukkan dengan adanya foreign key (*Id\_Admin*) pada entitas User yang mengacu pada primary key (*Id*) pada entitas Admin.
2. User melakukan Order:  
Hubungan antara User dan Order adalah hubungan "melakukan" (participates in). Artinya, setiap User dapat melakukan beberapa Order, dan setiap Order hanya dilakukan oleh satu User. Ini ditunjukkan dengan adanya foreign key (*Id\_User*) pada entitas Order yang mengacu pada primary key (*Id*) pada entitas User.
3. User Melakukan Transaksi:  
Hubungan antara User dan Transaksi juga adalah hubungan "melakukan" (participates in). Artinya, setiap User dapat melakukan beberapa Transaksi, dan setiap Transaksi

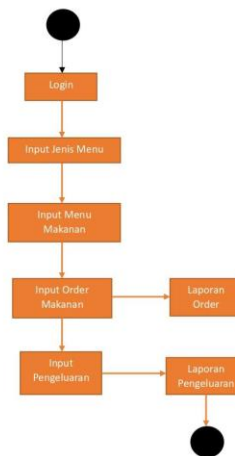
hanya dilakukan oleh satu User. Ini ditunjukkan dengan adanya foreign key (Id\_User) pada entitas Transaksi yang mengacu pada primary key (Id) pada entitas User.

4. Transaksi terkait dengan Order:

Hubungan antara Transaksi dan Order adalah hubungan "terkait" (associated). Artinya, setiap Transaksi dapat terkait dengan beberapa Order, dan setiap Order dapat terkait dengan beberapa Transaksi. Ini ditunjukkan dengan adanya foreign key (Id\_Order) pada entitas Transaksi yang mengacu pada primary key (Id) pada entitas Order.

### 2.4 Diagram Activity

Diagram Activity adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja atau rangkaian aktivitas dalam suatu proses atau sistem.



Gambar 4. Diagram Activity

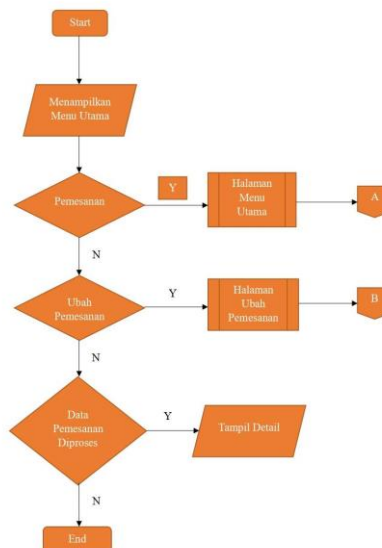
Berdasarkan Gambar 4 Diagram Activity diatas maka dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Login :  
Langkah pertama dalam diagram activity ini adalah “Login”, di mana admin harus melakukan login dengan menginputkan username dan password yang valid. Jika login berhasil, maka alur akan lanjut kelangkah selanjutnya. Jika login gagal, maka alur dapat kembali ke langkah “Login” atau berakhir.
2. Input Jenis Menu :  
Setelah berhasil login, admin akan memasuki langkah “Input Jenis Menu”. Pada langkah ini, pengguna akan memasukkan jenis-jenis menu yang tersedia, seperti makanan pembuka, makanan utama, makanan ataupun minuman. Admin dapat menambahkan, mengubah, atau menghapus jenis menu. Setelah selesai alur akan beralih ke langkah berikutnya.
3. Input Menu Makanan :  
Setelah menentukan jenis menu, langkah selanjutnya adalah "Input Menu Makanan". Admin akan memasukkan informasi tentang makanan yang tersedia dalam setiap jenis menu. Informasi yang dimasukkan bisa berupa nama makanan, harga, dan atribut lain yang relevan. Admin dapat menambahkan, mengubah, atau menghapus menu makanan. Setelah selesai, alur akan beralih ke langkah berikutnya.
4. Input Order Makanan :  
Menu makanan ditentukan, Admin akan memasuki langkah "Input Order Makanan". Pada langkah ini, admin dapat memasukkan pesanan makanan dari pelanggan. Pengguna dapat memilih jenis menu, memilih makanan yang tersedia, dan menginputkan jumlah pesanan. Informasi pesanan makanan akan disimpan untuk diproses selanjutnya. Setelah selesai, alur akan beralih ke langkah berikutnya.

5. Laporan Order :  
Setelah pesanan makanan diinputkan, langkah berikutnya adalah "Laporan Order". Pada langkah ini, sistem akan menghasilkan laporan yang berisi informasi tentang pesanan yang diterima, seperti detail pesanan, jumlah total pesanan, dan informasi pelanggan. Laporan ini dapat digunakan untuk pemrosesan lebih lanjut, seperti pengiriman pesanan atau pembuatan tagihan. Setelah laporan dibuat, alur dapat kembali ke langkah "Input Order Makanan" atau berakhir.
6. Input Pengeluaran :  
Setelah langkah "Laporan Order", alur berlanjut ke langkah "Input Pengeluaran". Pada langkah ini, admin dapat memasukkan informasi tentang pengeluaran yang terkait dengan operasional restoran atau bisnis makanan. Admin dapat memasukkan rincian pengeluaran, seperti biaya bahan baku, biaya operasional, atau biaya lainnya. Informasi pengeluaran ini akan digunakan untuk menghitung laba atau mengelola keuangan bisnis. Setelah selesai, alur akan beralih ke langkah berikutnya.
7. Laporan Pengeluaran :  
Setelah pengeluaran diinputkan, langkah terakhir adalah "Laporan Pengeluaran". Pada langkah ini, sistem akan menghasilkan laporan yang berisi informasi tentang pengeluaran yang telah dimasukkan. Laporan ini dapat digunakan untuk menganalisis pengeluaran, memantau biaya, atau mengelola keuangan bisnis. Setelah laporan dibuat, alur dapat kembali ke langkah "Input Pengeluaran" atau berakhir.

### 2.5 Flowchart

Flowchart adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program.



Gambar 5. Flowchart

Berdasarkan Gambar 2.5 Flowchart diatas maka dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Start: Simbol "Start" menandakan awal dari alur dalam flowchart.
2. Menampilkan Menu Utama: Setelah memulai, sistem menampilkan menu utama kepada pengguna. Pengguna kemudian dapat melakukan pemesanan.
3. Pemesanan 'Y': Jika pengguna memilih untuk melakukan pemesanan ('Y' berarti "Ya"), maka alur akan beralih ke "Halaman Menu Utama 'A'".
4. Halaman Menu Utama 'A': Di halaman ini, pengguna memiliki beberapa opsi dalam menu utama. Rincian opsi-opsi tersebut tidak disebutkan dalam flowchart yang diberikan, namun flowchart ini mengasumsikan bahwa ada opsi "Ubah Pesanan".

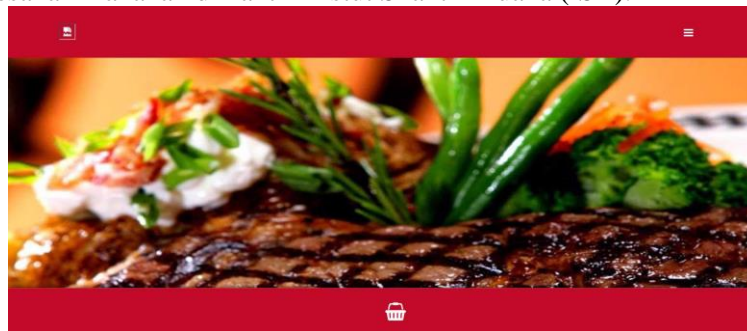
5. Pemesanan -> Ubah Pesanan: Jika pengguna memilih opsi "Ubah Pesanan", alur akan beralih ke "Ubah Pesanan".
6. Ubah Pesanan 'Y': Jika pengguna memilih untuk mengubah pesanan ('Y' berarti "Ya"), maka alur akan beralih ke "Halaman Ubah Pesanan 'A'".
7. Halaman Ubah Pesanan 'A': Di halaman ini, pengguna dapat melakukan perubahan pada pesanan yang telah dibuat sebelumnya. Rincian perubahan yang dapat dilakukan tidak dijelaskan dalam flowchart yang diberikan.
8. Ubah Pesanan -> Data Pesanan Diproses: Setelah pengguna selesai melakukan perubahan pesanan, alur akan beralih ke "Data Pesanan Diproses".
9. Data Pesanan Diproses 'Y': Jika data pesanan telah diproses ('Y' berarti "Ya"), alur akan beralih ke "Tampil Detail".
10. Tampil Detail: Pada tahap ini, sistem menampilkan detail pesanan yang telah diubah kepada pengguna.
11. Data Pesanan Diproses -> End: Setelah menampilkan detail pesanan yang diubah, alur dalam flowchart berakhir ("End").

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap akhir dari sistem ini yaitu, tahapan implementasi dan pembangunan aplikasi dari sistem. Gambar dibawah ini merupakan tampilan website dari perancangan sistem pemesanan makanan pada kantin Institut Shanti Bhuana (ISB).

#### 3.1 Halaman Utama Pelanggan atau User

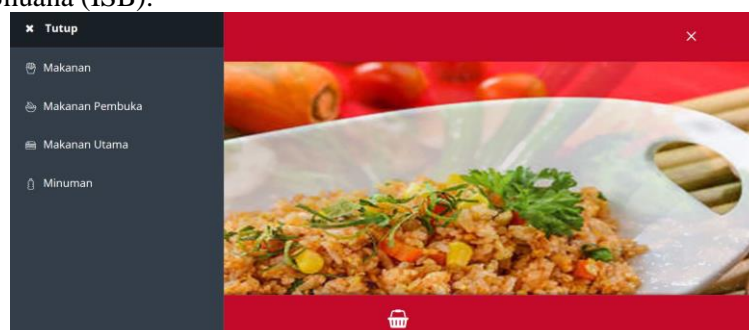
Halaman ini menggambarkan tampilan utama untuk pelanggan atau user yang ingin melakukan pemesanan makanan di kantin Instut Shanti Bhuana (ISB).



Gambar 6. Halaman Utama Pelanggan atau User

#### 3.2 Tampilan Daftar Kategori

Tampilan daftar kategori, melalui gambar ini pelanggan dapat memilih kategori makanan yang akan dipesan baik itu makan, makanan pembuka, makanan utama dan minuman pada kantin Institut Shanti Bhuana (ISB).

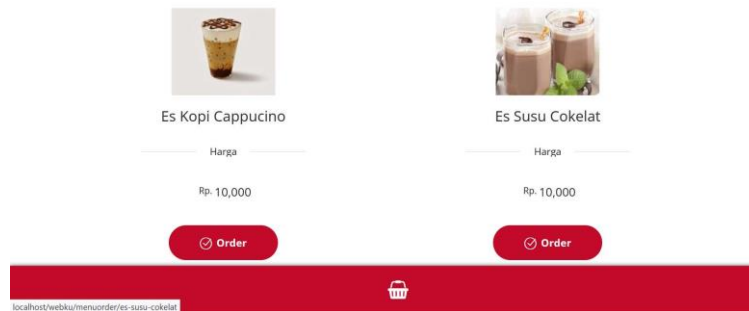


Gambar 7. Tampilan Daftar Kategori



### 3.3 Tampilan Menu Pemesanan

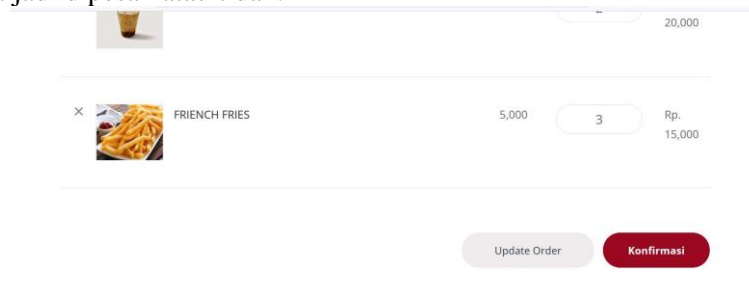
Tampilan menu pemesanan pada gambar ini pelanggan dapat memilih menu yang akan dipesan pada kantin Institut Shanti Bhuna (ISB).



Gambar 8. Tampilan Menu Pemesanan

### 3.4 Tampilan Konfirmasi Pesanan

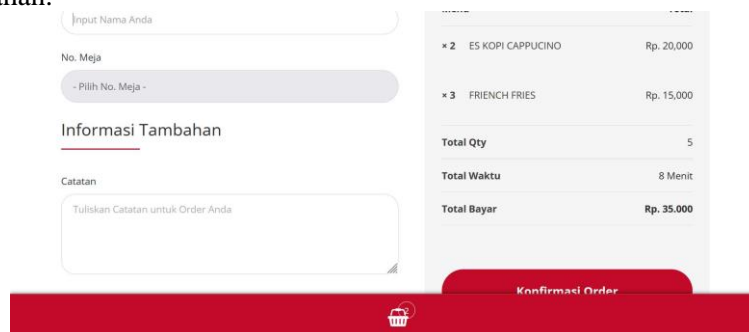
Tampilan konfirmasi pesanan, pada gambar ini pelanggan yang sudah memilih menu makanan selanjutnya masuk kedalam tampilan konfirmasi pesanan untuk melakukan apakah pesanan tersebut jadi dipesan atau tidak.



Gambar 9. Tampilan Konfirmasi Pesanan

### 3.5 Tampilan Input Data Pelanggan

Pada tampilan ini pelanggan yang sudah mengkonfirmasi pesanan sebelumnya akan diminta untuk menginputkan data pelanggan yang berisikan nama pelanggan, nomor meja dan informasi tambahan.



Gambar 10. Tampilan Input Data Pelanggan

### 3.6 Tampilan Order Selesai

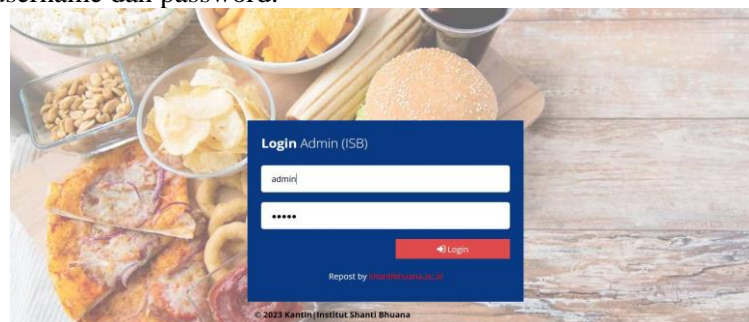
Tampilan Order Selesai menunjukkan bahwa pemesanan yang dipesan sudah selesai dan menunggu pesanan yang akan segera diproses.



Gambar 11. Tampilan Order Selesai

### 3.6 Halaman Login Admin

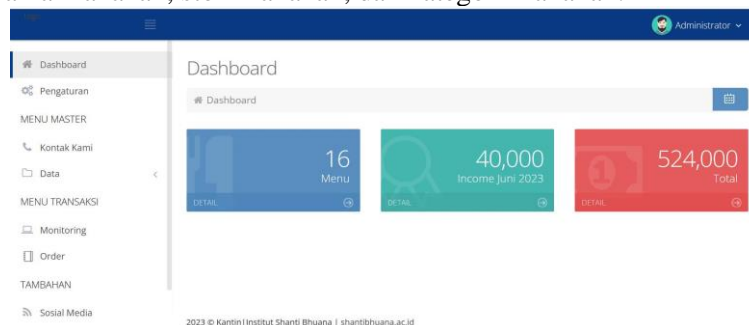
Selanjutnya tampilan ini yaitu, halaman login admin sebelum masuk di halaman utama, yang berisikan username dan password.



Gambar 12. Halaman Login Admin

### 3.7 Halaman Utama Admin

Halaman utama admin merupakan halaman admin yang berisikan mulai dari pengaturan, kontak, monitoring, order, dan media sosial dari semua fitur tersebut memiliki fungsi tersendiri dimulai dari pengaturan, dimana pengaturan sendiri bisa mengatur nama menu kategori pada halaman pelanggan. Sedangkan kontak memiliki fungsi seperti nama perusahaan, alamat, no.telepon, email, dan alamat website perusahaan. Monitoring memiliki fungsi sebagai melihat daftar pelanggan. Order memiliki fungsi untuk melihat daftar menu orderan dan untuk mengetahui data orderan pelanggan. Sedangkan media sosial yaitu berisikan media sosial perusahaan kantin tersebut. Pada halaman dashboard ini admin juga bisa melakukan dan menambahkan nama makanan, stok makanan, dan kategori makanan.



Gambar 13. Halaman Utama Admin

### 3.8 Halaman Daftar Order dan Logout

Halaman daftar order dan logout, pada tampilan ini kita dapat melakukan atau melihat jumlah order pesanan dan nama-nama pesanan dan di tampilan order ini kita juga dapat mengkonfirmasi bagi pelanggan yang sudah melakukan pembayaran atau belum dan menu logout sendiri yaitu untuk admin keluar dari halaman tersebut.

No	Order No	Tanggal	Nama Pembeli	Meja	Waktu	Qty	Total	Konfirm	Status
1	12	17-06-2023	OSKAR	2	8	5	35,000	KONFIRM	BAYAR
2	11	15-06-2023	OSKAR	4	13	4	30,000	KONFIRM	BAYAR
3	10	15-06-2023	OSKAR	5	4	1	10,000	KONFIRM	BAYAR
4	9	19-11-2020	SAYA	1	2	1	5,000	KONFIRM	BAYAR
5	8	10-07-2019	DAHRI	6	3	1	10,000	KONFIRM	BAYAR

Gambar 14. Halaman Daftar Order dan Logout

#### 4. KESIMPULAN

Mengenai Kesimpulan hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta pengembangan selanjutnya pada Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Pada Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB). Adapun hasil yang diperoleh pada Sistem Pemesanan Makanan Pada Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB):

1. Sistem pemesanan makanan berbasis website Pada Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) telah berhasil dirancang dan direncanakan dengan baik.
2. Antarmuka pengguna responsif memungkinkan pengguna dengan mudah menjelajahi menu, menambahkan makanan ke keranjang belanja, dan menyelesaikan pembayaran.
3. Proses pemesanan yang mudah dan aman memberikan pengalaman yang lancar bagi pengguna.
4. Konfirmasi pesanan dan notifikasi memberikan informasi yang diperlukan kepada pengguna mengenai pesanan mereka.

Adapun kelebihan Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) sebagai berikut:

1. Sistem pemesanan makanan berbasis website memberikan kenyamanan bagi pengguna dengan memungkinkan mereka memesan makanan secara online tanpa harus mengantri di kantin.
2. Pengguna dapat melihat menu lengkap, harga, dan informasi tambahan sebelum melakukan pembelian.
3. Proses pemesanan yang mudah dan aman mengurangi kesalahan dalam mencatat pesanan dan mempercepat waktu pelayanan.

Adapun kekurangan Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) sebagai berikut:

1. Sistem pemesanan makanan berbasis website mungkin menghadapi tantangan dalam hal konektivitas internet yang stabil. Jika terjadi gangguan koneksi, pengguna mungkin mengalami kesulitan untuk mengakses dan menggunakan sistem.
2. Beberapa pengguna mungkin lebih memilih pengalaman langsung di kantin daripada memesan melalui website, sehingga dapat mengurangi tingkat adopsi sistem.

Adapun kemungkinan pengembangan selanjutnya pada Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) sebagai berikut:

1. Integrasi dengan sistem pembayaran yang lebih luas, termasuk dompet digital dan metode pembayaran baru, untuk memberikan fleksibilitas yang lebih besar kepada pengguna.
2. Pengembangan aplikasi seluler yang terintegrasi dengan sistem pemesanan makanan berbasis website untuk memberikan kemudahan akses melalui perangkat mobile.

## 5. SARAN

Berdasarkan hasil Perancangan Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Website Pada Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB), terdapat beberapa saran yang diberikan untuk meningkatkan kinerja dan kegunaan sistem, antara lain:

1. Menambahkan fitur notifikasi status pesanan: Fitur notifikasi dapat ditambahkan pada sistem ini untuk memberi tahu pelanggan mengenai status pesanan mereka, seperti sudah dikonfirmasi, sedang dalam proses pembuatan, atau sudah selesai dibuat.
2. Meningkatkan keamanan sistem: Dalam mengembangkan sistem pemesanan makanan berbasis website, perlu memperhatikan keamanan sistem agar tidak terjadi kebocoran data pribadi pelanggan atau penyalahgunaan sistem oleh pihak yang tidak berwenang.
3. Melakukan evaluasi dan pengujian sistem secara teratur: Penting untuk melakukan evaluasi dan pengujian secara berkala untuk memastikan sistem dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.
4. Memberikan layanan pelanggan yang baik: Dalam membangun sistem pemesanan makanan berbasis website, perlu juga diperhatikan layanan pelanggan yang baik, sehingga pelanggan merasa terlayani dengan baik dan dapat memberikan umpan balik yang positif.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan sistem pemesanan makanan berbasis website pada Kantin Institut Shanti Bhuana (ISB) dapat terus ditingkatkan kinerjanya dan memberikan manfaat yang lebih baik bagi pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Haerofifah, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web”, Nuansa Informatika, vol. 16, no. 1, pp. 101–107, 2022, doi: 10.25134/nuansa.v16i1.4771.
- [2] T. Tony Darmanto, Kartono, “Penerapan Aplikasi Pemesanan Makanan Pada King’s Kitchen & Bar Tony”, 2020, vol. 8, no. 2, pp. 41–50.
- [3] Z. Fatkhurrahman, “Sistem Informasi Pemesanan Menu Kantin Sman 7 Surakarta Berbasis Web Dalam Penerapan Physical Distancing Selama Pandemi Covid-19”, 2021.
- [4] M. T. Student et al., “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Di Foodcourt Rskia Bandung Dinni”, *Frontiers in Neuroscience*, vol. 14, no. 1, pp. 1–13, 2021.
- [5] D. Ong, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Restoran Menggunakan Codeigniter”, *Respati*, vol. 15, no. 3, p. 1, 2020, doi: 10.35842/jtir.v15i3.360.
- [6] M. Afikasih, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Web di Kantin PT. Pegadaian Kanwil I Medan”, *Journal of Computer Science and Informatics Engineering (CoSIE)*, vol. 01, no. 2, pp. 66–77, 2022, doi: 10.55537/cosie.v1i2.61.
- [7] H. Setiawan, W. Rahayu, and I. Kurniawan, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Rumah Makan Cepat Saji D’besto”, *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, vol. 1, no. 03, pp. 347–354, 2020, doi: 10.30998/jrami.v1i03.356.
- [8] Ismai, “Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL”, *Jurnal Tikar*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020, [Online]. Available:

[https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik\\_informatika/article/download/153/121](https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121).

- [9] D. Malik and V. Rosalina, “*Tradisional Berbasis Android Menggunakan Metode*”, Jurnal sistem informasi, vol. 6, no. 1, pp. 12–19, 2019.
- [10] R. Setiawan and W. Nugroho, “*Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android*”, Journal of Information Systems and Informatics, vol. 3, no. 2, pp. 329–340, 2021, doi: 10.33557/journalisi.v3i2.132.