



PEMBUATAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK MANAJEMEN RESTORAN PADA RUMAH MAKAN BILA ROOM WATANSOPPENG

Andi Patappari

*Dosen STMIK Lamappapoleonro Soppeng
Sistem Informasi, STMIK Lamappapoleonro Soppeng
e-mail : andipatappari@gmail.com*

Abstrak

Sistem yang berjalan pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng merupakan sistem manual seperti ketika pelanggan ingin melakukan pesanan, karyawan harus mencatat pesanan tersebut melalui media kertas dan memberikan catatan tersebut kepada bagian dapur untuk di proses. Dalam sistem yang manual tentu bagian kasir akan melakukan perhitungan menggunakan sistem manual juga, seperti menggunakan kalkulator atau menggunakan media kertas. Ketika pada saat restoran tutup, dalam sistem manual tentu pemilik harus melakukan pengecekan transaksi secara manual pula dan membutuhkan waktu yang lama. Dan ini bukan hal mudah dilakukan karena di buku catatan tersebut sangat banyak data. Salah satu solusi yang dapat ditempuh adalah dengan mengembangkan sebuah aplikasi manajemen Restoran yang memiliki kemampuan dalam mengolah data secara cepat dan memiliki data yang terintegrasi. Dengan menggunakan konsep perancangan sistem informasi, sistem ini diharapkan dapat mengefisienkan waktu dalam pengolahan data karena tidak terjadi lagi menghitung manual atau menulis manual.

Kata Kunci : Aplikasi, Manajemen, Restoran.

Abstract

The system running on Restaurant Billarom Watansoppeng is a manual system such as when the customer wants to make an order, the employee must record the order through the paper media and give the note to the kitchen for the process. In the manual system of the cashier's part will perform calculations using the manual system as well, such as using a calculator or using paper media. When at the time the restaurant closes, in the manual system of owners must have to check transactions manually as well and takes a long time. And this is not easy to do because in the notebook it is very much data. One solution that can be taken is to develop a Restaurant management application that has the ability to process data quickly and have integrated data. By using the concept of information system design, this system is expected to streamline the time in data processing because it does not happen again calculate the manual or write manual..

Keywords: Application, Management, Restaurant.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini, banyak orang membutuhkan teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan yang sangat cepat dan tepat. Dari yang sebelumnya teknologi berawal dari PC hingga *Smartphone* yang sedang berkembang pesat saat ini. Tidak hanya kebutuhan individu yang menginginkan teknologi yang berkembang, tetapi perusahaan atau instansi juga membutuhkan teknologi tersebut. Rumah Makan Billarom Watansoppeng merupakan salah satu bisnis



usaha keluarga yang bergerak dalam bidang jasa kuliner. Rumah Makan Billarom Watansoppeng terletak di Jl. Malaka Raya dengan lokasi yang strategis di poros jalan. Sekarang ini, sistem yang berjalan pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng merupakan sistem manual seperti ketika pelanggan ingin melakukan pesanan, karyawan harus mencatat pesanan tersebut melalui media kertas dan memberikan catatan tersebut kepada bagian dapur untuk di proses.

Dalam sistem yang manual tentu bagian kasir akan melakukan perhitungan menggunakan sistem manual juga, seperti menggunakan kalkulator atau menggunakan media kertas. Ketika pada saat restoran tutup, dalam sistem manual tentu pemilik harus melakukan pengecekan transaksi secara manual pula dan membutuhkan waktu yang lama. Hal ini sangat tidak efisien dalam waktu dan biaya.

Mengingat luasnya sistem manajemen restoran, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah : (1) Perancangan sistem pemesanan, yaitu pencatatan pemesanan pelanggan; (2) Perancangan sistem pembayaran, yaitu pelanggan yang ingin melakukan pembayaran; (3) Perancangan sistem laporan keuangan, yaitu pencatatan hasil transaksi pesanan yang telah selesai diproses; (4) Perancangan sistem data restoran, yaitu tampilan data karyawan, menu, dan data-data yang dibutuhkan oleh pemilik; (5) Perancangan sistem stok menu, yaitu pencatatan stok menu yang masih tersedia; (6) Perancangan sistem tampilan pesanan, yaitu tampilan pesanan yang akan dikerjakan oleh koki.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisa dari latar belakang penelitian maka dapat disimpulkan rumusan permasalahan dari penelitian, yaitu :

1. Bagaimana menganalisa permasalahan pada proses yang terdapat pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng;
2. Bagaimana membangun aplikasi perangkat lunak manajemen restoran dan membuat solusi pemecahan masalah yang terdapat pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng, yaitu perancangan sistem pemesanan, sistem pembayaran.

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisa permasalahan pada proses yang terdapat pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng;
2. Untuk Membuat solusi pemecahan masalah yang terdapat pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng, yaitu perancangan sistem pemesanan, sistem pembayaran.

1.4. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yaitu :

1. Membantu pemilik dalam meningkatkan tingkat transaksi yang sebelumnya manual menjadi sistem yang baik;
2. Membantu pemilik dalam penambahan atau perubahan menu, seperti perubahan stok, harga dan penambahan menu pada makanan dan minuman;
3. Membantu pemilik dalam mengelola database restorannya.



2. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Adapun pengertian aplikasi dari beberapa orang ahli antara lain adalah menurut Sri Widiyanti, yang menyatakan bahwa aplikasi merupakan "Sebuah software (perangkat lunak) yang bertugas sebagai front end pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaannya dan juga sistem yang berkaitan" Menurut definisi lain, Harip Santoso menyatakan bahwa aplikasi merupakan : "Sebuah kelompok file (class, form, report) yang ditujukan sebagai pengeksekusi aktivitas tertentu yang saling berkaitan seperti contohnya aplikasi payroll dan aplikasi fixed asset". Sedangkan menurut Hengky W. Pramana pengertian aplikasi adalah : "Satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan, seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia".

2.2. Pengertian Perangkat Lunak

Software atau perangkat lunak komputer merupakan istilah khusus untuk data yang diformat serta disimpan dalam bentuk secara digital, termasuk di dalamnya program-program komputer, dokumentasi, berbagai informasi yang dapat dibaca serta ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, software atau perangkat lunak komputer merupakan salah satu bagian sistem komputer, namun software tidak berwujud. Berbeda dengan perangkat keras atau hardware. Perangkat Lunak dapat dinyatakan sebagai sekumpulan data-data elektronik yang disimpan serta diatur oleh komputer. Data-data elektronik yang disimpan tersebut dapat berupa program ataupun instruksi yang akan menjalankan berbagai macam perintah. Dengan melalui software inilah suatu komputer mampu untuk dapat menjalankan suatu perintah atau berbagai macam perintah yang dapat dijalankan. Adapun beberapa fungsi dari perangkat lunak (software) diantaranya dipergunakan untuk memproses data atau perintah / instruksi hingga mendapat hasil atau menjalankan sebuah perintah perintah. Juga berfungsi sebagai sarana interaksi yg menghubungkan atau menjembatani pengguna komputer (user) dengan perangkat keras. Beberapa pengertian software menurut para ahli dimana para ahli ini juga merangkap sebagai praktisi dan peneliti di dalam bidang rekayasa perangkat lunak Menurut Roger S. Pressman (2002:10) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan perangkat lunak atau software adalah "*Sebuah perintah program dalam sebuah komputer, yang apabila dieksekusi oleh user-nya akan memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diharapkan oleh user-nya*".



3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode analisis dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengumpulan data penelitian yaitu melalui teknik :

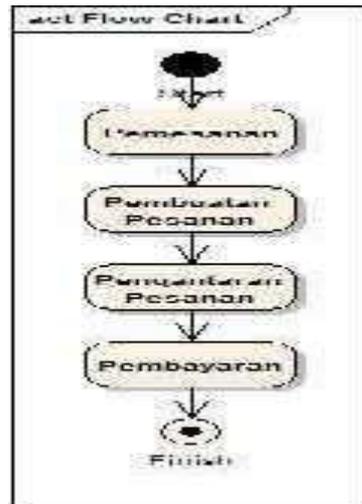
- a. Metode wawancara, yaitu mewawancarai pemilik, pimpinan, staf administrasi, staf bagian pengolahan data dan staf bagian pelayanan dari Rumah Makan Billarom Watansoppeng.
- b. Observasi, yaitu pengamatan langsung peneliti terhadap kegiatan pengolahan data menu makanan maupun minuman pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng.
- c. Studi pustaka, berupa mempelajari referensi, literatur, buku-buku yang berhubungan dengan semua hal berkaitan dengan judul penelitian.

3.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini menggunakan metode yang mengadaptasi metode System Development Life Cycle (SDLC) untuk tahap – tahap dalam pengerjaan skripsi dari awal sampai selesai. SDLC adalah tahapan-tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun sistem informasi. Menurut ahli System Development Life Cycle (SDLC) adalah pendekatan bertahap untuk melakukan analisa dan membangun rancangan sistem dengan menggunakan siklus yang spesifik terhadap kegiatan pengguna. Berdasarkan pada penjelasan diatas maka sdlc dapat disimpulkan sebagai. Sebuah siklus untuk membangun sistem dan memberikannya kepada pengguna melalui tahapan perencanaan, analisa, perancangan dan implementasi dengan cara memahami dan menyeleksi keadaan dan proses yang dilakukan pengguna untuk dapat mendukung kebutuhan pengguna.

3.3. Analisis Sistem Lama

Sistem yang berjalan pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng adalah sistem manual. Yang dimaksud dengan sistem manual adalah pelayan menanyakan menu apa yang diinginkan oleh pelanggan. Kemudian, pelayan memberitahukan kepada koki untuk diproses. Pemesanan menu terkadang hanya mengandalkan ingatan karyawan dan menggunakan media kertas apabila dalam jumlah yang banyak. Setelah koki menyelesaikan tugasnya, pelayan mengantarkan menu yang telah dipesan oleh pelanggan. Karena pemesanan menu hanya mengandalkan ingatan, terdapat permasalahan seperti tertukarnya pesanan pelanggan atau lupa dengan pesanan pelanggan sehingga harus ditanyakan ulang. Selain itu kasir tidak mengetahui persis rinciannya. Setelah pelanggan selesai menikmati menu tersebut, pelanggan mendatangi kasir dan menanyakan harga. Kasir menerima informasi menu yang di pesan berdasarkan kepercayaan kepada pelanggan. Berikut ini merupakan prosedur yang sedang berjalan pada Rumah Makan Billarom Watansoppeng yang akan dijabarkan dalam bentuk *flow chart*:

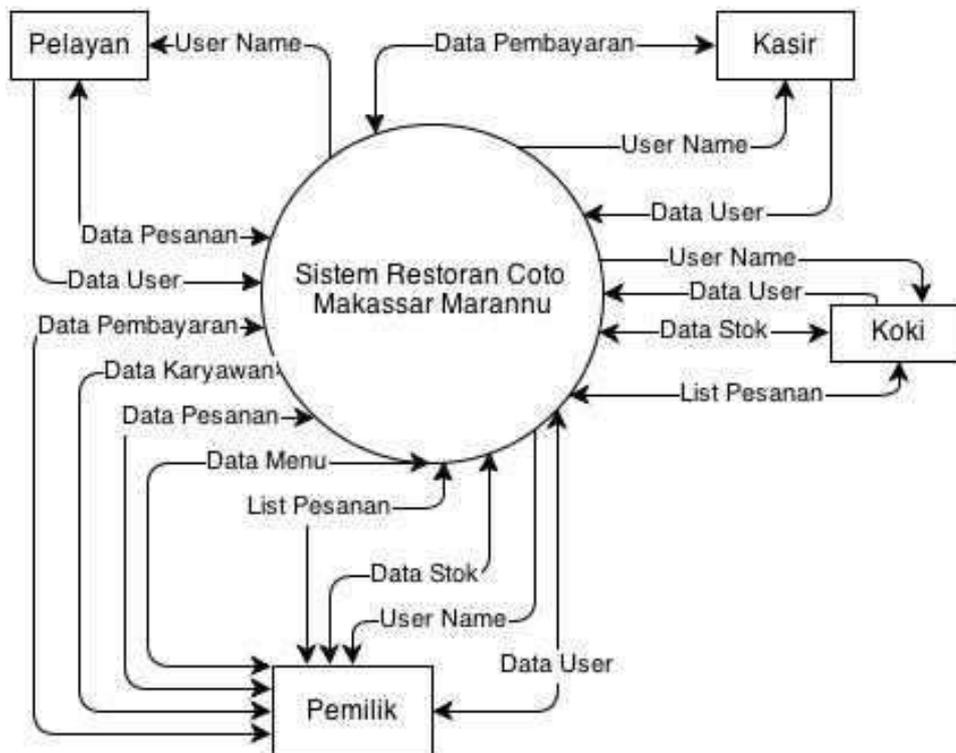


Gambar 3.1 : Flochart Sistem Lama

3.4. Rancangan Sistem Yang Diusulkan

3.4.1. Diagram Konteks

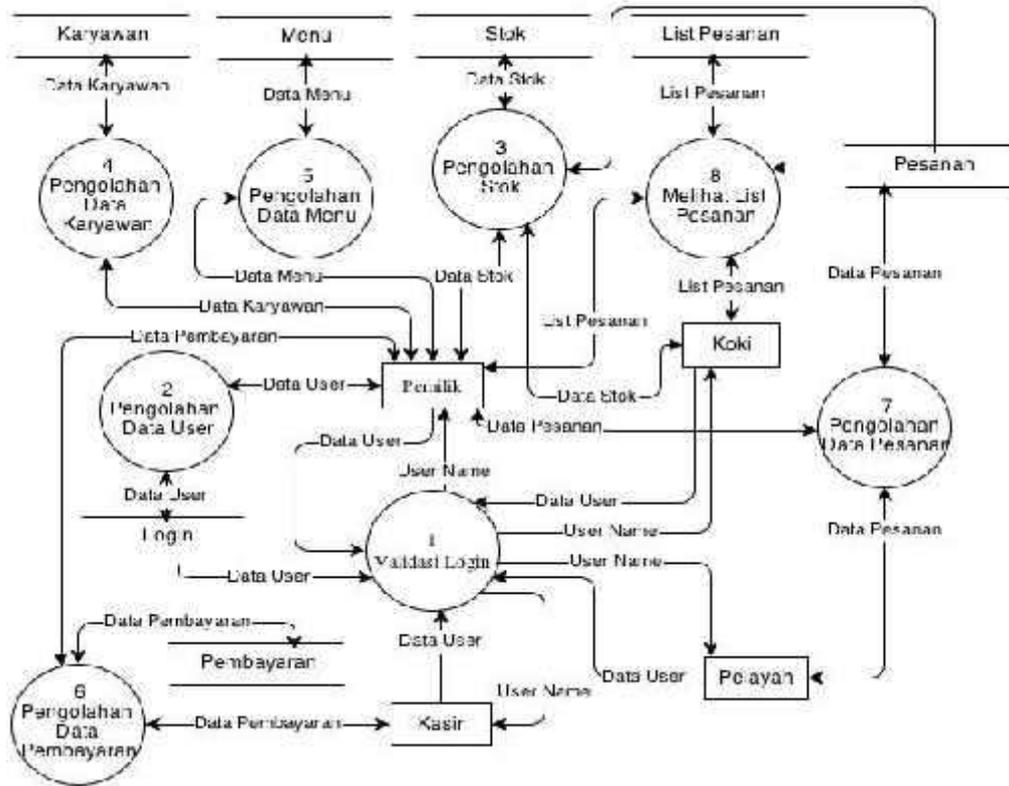
Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, berikut ini merupakan rancangan usulan yang dapat dilakukan terhadap sistem yang akan dibuat untuk memecahkan permasalahan tersebut.



Gambar 3.2 : Diagram Konteks Sistem.



3.4.2. Diagram Level

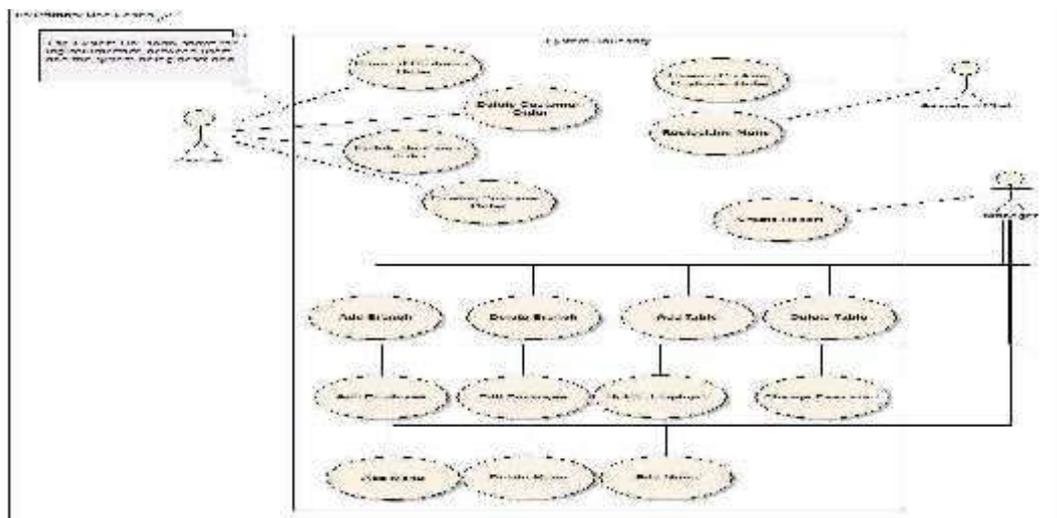


Gambar 3.3 : Diagram Level.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Rancangan

4.1.1. Use Case



Gambar 4.1 : Usecase



DAFTAR PUSTAKA

- Ambler, S. (2005). *The Elements of UML 2.0 Style*. New York: Cambridge University Press.
- Anhar, S. (2010). *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Media Kita.
- Connolly, T., & Begg, C. (2005). *Database System : A Practical Approach to Design, Implementation, and Management* (4 ed.). England: Addison Wesley.
- Fathansyah. (2004). *Buku Teks Komputer Sistem Basis Data*. Bandung: Informatika.
- Keith, S.-R. (2000). *Core CSS*. USA: PH PTR.
- Mulyadi. (2001). *Sistem Akuntansi* (3 ed.). Jakarta: Salemba Empat.
- Marsum. 2005. *Restoran dan Segala Permasalahannya*, Yogyakarta. Andi.
- Pressman, R. (2010). *Software Engineering : A Practitioner's Approach* 7th Edition. New York: McGraw-Hill.
- Robinson, S., Brooks, R., Kotiadis, K., & Van Der Zee, D.-J. (2010). *Conceptual Modeling for Discrete-Event Simulation*. New York: Taylor & Francis Group.
- Sibero, A. (2011). *Kitab Suci Web Programming*. Jakarta : PT. BukuSeru.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Jogjakarta: Andi Offset.
- Sugiarto Endar, Sri. 2003. *Pengantar Akomodasi dan Restoran*. Yogyakarta, Andi.
- Turban, E. ..(2003). *Introduction to Information Technology*, 2nd Edition. USA: John Wiley & Sons, inc.
- Whitten, J. (2001). *System Analysis & Design Methods*. 5th Edition. International Edition. New York: McGraw-Hill.
- Williams, B., & Sawyer, S. (2007). *Using Information Technology : Pengenalan Praktis Dunia Komputer dan Komunikasi*. Yogyakarta: Andi