

RANCANG BANGUN APLIKASI PROMOSI RUMAH MAKAN KASOKA COFFEE BERBASIS WEBSITE

Tutik Lestari*

Program Studi Informatika Fakultas Teknik, Universitas Majalengka
Jl. Raya K H Abdul Halim No. 103, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat

*Email: tutiklestarimjlk@gmail.com

Abstrak

Website sepertinya sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi sebuah organisasi, instansi, perusahaan komersil, dan lain sebagainya. Kebutuhan tersebut biasanya tidak hanya untuk promosi, namun juga kegiatan bisnis. E-commerce biasanya berkaitan dengan penjualan. RM Kasoka Coffee merupakan rumah makan yang bergerak dalam bidang kuliner sehingga sangat membutuhkan alternatif media pemasaran yang lebih luas seperti halnya website sekaligus untuk memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan.

Untuk itu penulis membuat website sebagai alternatif media promosi dan pemasaran dengan menyediakan layanan pemesanan secara online. Website dinilai efektif sebagai media alternatif untuk pemasaran dan sekaligus memberikan informasi terhadap masyarakat, selain itu dengan adanya sistem informasi penjualan dan pemesanan secara online ini, diharapkan dapat meningkatkan pelayanan kepada konsumen. Hal ini dilihat dari kebutuhan masyarakat terhadap informasi tentang kuliner yang semakin lama semakin meningkat, sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang dapat melayani kebutuhan masyarakat tersebut. Salah satunya adalah dengan website.

Kata kunci: *website, E-commerce, kuliner*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang disertai perkembangan internet dimanfaatkan dan diterapkan dalam bisnis dan perusahaan. Kemajuan informasi juga mengambil peran dalam kemajuan teknologi, kemajuan ini menawarkan berbagai kemudahan dalam mencari dan menyebarkan berbagai informasi. Salah satu sarana yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi jaringan internet.

Contoh penerapannya adalah dalam bidang kuliner seperti bisnis rumah makan. Usaha rumah makan sampai saat ini masih diyakini sebagai salah satu bentuk usaha ekonomi yang memiliki prospek terbilang bagus. Ini dibuktikan dari meningkatnya perkembangan usaha ini dari tahun ke tahun. Salah satunya pada Rumah Makan Kasoka Coffee. Rumah Makan Kasoka Coffee adalah sebuah kedai/restoran/rumah makan yang bergerak pada bidang kuliner yang menyediakan menu makanan, minuman dan menyajikan berbagai jenis kopi. Rumah Makan Kasoka Coffee terletak di Jalan Cirebon-Bandung Desa Sinarjati, Kecamatan Dawuan, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Sampai saat ini pelayanan masih *off line*. Untuk mempermudah melakukan pemesanan makanan, Rumah Makan Kasoka Coffee ingin menggunakan teknologi dalam strategi pemasaran dengan aplikasi promosi yang berbasis website.

Website merupakan media yang mampu ditelusuri dengan mudah menggunakan internet kapan saja, di mana saja tanpa dibatasi oleh wilayah geografis yang dapat dimanfaatkan. Tujuan yang didapat dari hasil penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem media promosi berbasis web.

Melihat permasalahan diatas Rumah Makan Kasoka Coffee membutuhkan sebuah aplikasi promosi seperti *website* yang mampu mengelola dan memberikan informasi kepada pelanggan. Melalui sebuah *website* dapat menyediakan layanan promosi, para konsumen tidak hanya dapat memesan makanan tetapi juga dapat melihat tampilan menu yang disediakan oleh pihak rumah makan. Deskripsi singkat dari setiap menu yang disediakan juga menjadi sarana promosi yang bagus agar tercapai peningkatan jumlah pelanggan yang diharapkan.

2. METODOLOGI

2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipakai yaitu metode lapangan berupa observasi dan wawancara, dan juga metode perpustakaan dengan mengumpulkan data dari buku, artikel, dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian ini. Untuk memenuhi kebutuhan data yang akan menunjang proses pembuatan laporan ini maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

a. Metode Lapangan

Pada Metode ini dilakukan secara langsung dengan mengumpulkan data yang berhubungan ke tempat penelitian yaitu rumah makan kasoka coffee, pengumpulan data dilakukan dengan cara berikut :

1. Observasi (pengamatan langsung)

Pengamatan langsung dilakukan dengan cara mendatangi objek yang akan dikaji, mulai dari analisis sistem yang sedang berjalan dan gambaran umum mengenai objek penelitian.

2. Interview (wawancara)

Interview (wawancara) untuk mendapatkan informasi sekaligus untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh atau dikumpulkan benar-benar akurat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, di sini peneliti mewawancarai owner dari pemilik rumah makan kasoka coffe.

3. Metode Literatur

Dalam metode ini peneliti mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan penelitian, beberapa hal yang dikutip dapat berupa teori ataupun pendapat dari berbagai artikel ilmiah dan jurnal. Ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori yang kuat melalui buku-buku atau jurnal dan pengumpulan data dengan menggunakan fasilitas internet melalui mesin pencari (*search engine*).

b. Tinjauan Pustaka

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang relevan :

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No.	ISSN	Judul	Nama Peneliti	Metode	Perbedaan
1	2088-2270	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku	Saputeri, Zia R. dkk.	-	Perbedaan terdapat pada fitur yang disediakan, pada penelitian ini, mengakomodir laporan keuangan.
2	2615-8531	Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web pada Restoran Bukit Randu	Handayani, T. dkk.	-	Perbedaannya terletak pada <i>framework</i> yang digunakan. Peneliti menggunakan <i>framework codeigniter</i>

2.2. Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini saya menggunakan *Extreme Programming* sebagai metodologi pengembangan sistem, yang terdiri dari empat tahap yaitu *Planning, Design, Coding dan Testing*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian ini menghasilkan Rancang Bangun Aplikasi Promosi Rumah Makan Kasoka Coffee Berbasis Website. *User* akun di aplikasi, setelah *user* terdaftar di aplikasi, *user* dapat membangun dan mengelola rumah makan di aplikasi. Melalui aplikasi ini pemilik rumah makan dapat mempromosikan rumah makan dan kuliner yang disediakan. Selain itu, pengunjung/pelanggan dapat dengan mudah menemukan menu yang diinginkan. *User*, dalam hal ini adalah pengunjung aplikasi yang tidak terdaftar di aplikasi dapat membuka dan melihat rumah makan, kuliner dan dapat melihat menu yang terdapat di aplikasi. Pengunjung dapat mencari menu kopi yang diinginkan serta dapat

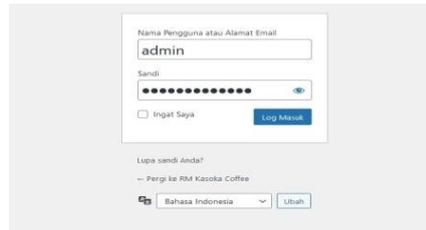
menemukan menu makanan atau minuman yang mana yang diinginkan. *User* jugadapat melihat alamat dan peta lokasi Rumah Makan Kasoka Coffee melalui *aplikasi*.

3.2. Pembahasan

Hasil dari aplikasi promosi makanan dan minuman di Rumah Makan Kasoka Coffee Berbasis Website ini akan menampilkan halaman-halaman informasi yang nantinya akan dijalankan :

a. Tampilan Untuk Halaman Login Pengguna

Halaman login digunakan admin untuk login ke aplikasi website.



Gambar 3.1 Halaman Login

b. Halaman Dashboard Admin

Pada gambar dibawah ini yaitu Gambar 3.2 adalah tampilan dashboard admin pada Aplikasi Promosi Rumah Makan Kasoka Coffee berbasis website.



Gambar 3.2 Tampilan Dashboard

c. Tampilan Halaman Awal Pengunjung/ Tampilan Awal Halaman Web

Tampilan ini menjelaskan tentang tampilan halaman awal pada aplikasi promosi Rumah Makan Kasoka Coffee diakses.



Gambar 3.3 Halaman Menu

d. Tampilan Kontak

Tampilan ini menjelaskan tentang tampilan kontak Rumah Makan Kasoka Coffee pada aplikasi promosi Rumah Makan Kasoka Coffee diakses.



Gambar 3.4 Tampilan Kontak

e. Halaman Tentang Kami

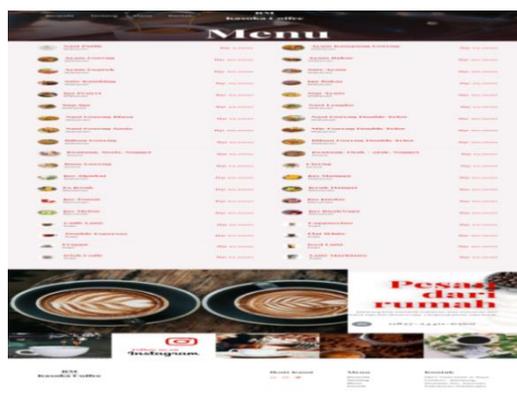
Halaman Tentang Kami adalah halaman yang menampilkan atau menjelaskan tentang tampilan promosi Rumah Makan Kasoka Coffee pada aplikasi promosi Rumah Makan Kasoka Coffee diakses.



Gambar 3.5 Halaman Tentang Kami

f. Tampilan Daftar/Data Menu

Tampilan ini menjelaskan tentang daftar menu makanan yang berisikan tentang banyak makanan serta harga dan foto dari sistem Rumah Makan ini.



Gambar 3.6 Tampilan Data Menu

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan website promosi makanan dan minuman pada Aplikasi Pemesanan Rumah Makan Kasoka Coffee Berbasis Website memberikan kemudahan dalam proses promosi kepada konsumen.

2. Memudahkan pelanggan dalam mengetahui menu makanan dan minuman yang diinginkan karena adanya daftar menu dan harga yang tertera di website.
3. Perancangan aplikasi website promosi makanan dan minuman di Rumah Makan Kasoka Coffee yang diusulkan oleh penulis dapat menjadi ajang promosi.
4. Website ini dapat mempercepat pelayanan terhadap konsumen khususnya pada saat mengetahui menu makanan dan minuman yang diinginkan oleh konsumen karena website ini dilengkapi dengan tampilan menu makanan dan minuman berupa gambar dan harga.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka saran yang didapatkan sebagai berikut :

1. Aplikasi berbasis website ini masih perlu dikembangkan dengan tambahan fitur-fitur tertentu agar aplikasi berbasis website ini dapat semakin memudahkan pembeli dan juga pemilik rumah makan.
2. Perlu ditambahkan berbagai fungsi yang lebih lengkap, seperti metode pembayaran yang dapat secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*, 8(2), 61–69. <http://jurnal.stmikmi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114/138>
- Agus, Prayitno., & Syafitri, Yulia (2015). *Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis*. Indonesian Journal on Software Engineering. Vol.1
- Ahmadian, H., Dwitawati, I., & Informasi, P. T. (2019). *Akreditasi Berbasis Web Pada Prodi Teknologi Informasi Uin Ar-Raniry*. 3, 88–95.
- Ayumida, S., Azis, M. S., & Fiano, Z. G. (2020). Implementasi Program Administrasi Pembayaran Berbasis Dekstop (Studi Kasus: Sma Negeri 1 Cikampek). *Jurnal Interkom*, 15(2), 30–41
- BAN-PT. (2019). *Instrumen Akreditasi Program Studi*. Jakarta: BAN-PT.
- Caniati, N., Ghozali, A. L., & Sumarudin, A. (2017). Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan dan Minuman pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Internet. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*.
- Handayani, T., Gunawan, I., & Taufiq, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara). *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*.
- Hadi, A., Budayawan, K., & Syukhri, S. (2017). Perancangan Sistem Informasi Dokumentasi Borang Akreditasi Program Studi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 10(3), 53–63
- Hanriyanti, Ine. 2019. “Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran DasarDasar Robotika Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming”. Kerja Praktek. FT, Informatika, Universitas Majalengka, Jawa Barat.
- Haviluddin, 2011. Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Informatika Mulawarman*, p. 15.
- Hidayati, N., & Suendri. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti. *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*, 8(2), 61–69
- Hutahaean, J., 2015. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Jogiyanto, 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan TerstrukturTeori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto, 2009. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Saptarena Haryono, K.D. 2018 *Sistem Pendukung Keputusan Penyusunan Prioritas Perbaikan Standar Akreditasi Program Studi Menggunakan Metode Ahp Dan Promethee Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. (2018).
- Kusnendi. (2014). Konsep Dasar Sistem Informasi. *Konsep Dasar Sistem Informasi*, 1–36.
- Melsa. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Kasir di Restoran Ayam Bakar Penyet Palapa Berbasis Android. In F. S. Teknologi, *Skripsi*. Medan: Universitas Pembangunan Panca Budi.
- Ministry of Education and Culture. (2014). *Regulations minister of education and culture*:

- accreditation of courses and colleges*. http://sipma.ui.ac.id/files/dokumen/U_PANDUAN_AKREDITASI_NASIONAL_BANPT/Permendikbud-Nomor-87-Tahun2014_AKREDITASI.pdf
- Nurhasanah. 2017. "Pengelolaan Institutional Repository Di Perpustakaan Utsman Bin Affan Universitas Muslim Indonesia". Skripsi. Fakultas Adab Dan Humaniora, Ilmu Perpustakaan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Sulawesi Selatan.
- Nurzaman, Adie Iman. 2018. "Rancang Bangun Sistem Manajemen Dokumen Kinerja Dosen Berbasis Web". Kerja Praktek. FT, Informatika, Universitas Majalengka, Jawa Barat.
- Ong, J. O. (2013). Implementasi Algoritma K-means clustering untuk menentukan strategi marketing president university. *Jurnal Ilmiah Teknik Industri*, vol.12,10–20.
- Permendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 87 Tahun 2014 Tentang Akreditasi Program Studi Dan Perguruan Tinggi. 2014.
- Proboyekti, U., 2011. *Extreme Programing*. Yogyakarta: s.n.
- Raharjo, B., 2015. *Belajar Otodidak Framework CodeIgniter*. Bandung: Informatika Bandung.
- Ramadhani, G., 2018. *Modul Pengenalan Internet*. [Online] Available at: http://dhani.singcat.com/files/pengenalan_internet.pdf
- Republik Indonesia. (2012). *UU No. 12 Nomor 2012*.
- Rosidah. (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Ruskan, E. L., & Meiriza, A. (2018). Pengembangan Repository Dokumentasi Borang Akreditasi Dan Promosi Jurusan Sistem Informasi Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, VOL.10
- Saputri, Z. R., Oktavia, A. N., Ramdhani, L. S., & Suherman, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web pada Cafe Surabiku. *JATI (Jurnal Teknologi dan Informasi)*.
- Setiawan, D., 2002. *Electronic Commerce*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Simarmata, J., 2006. *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tegar, D. G. (n.d.). *Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Omahe Cafe dan Restoran Berbasis Client Server dengan Platform Android*. Universitas Dian Nuswantoro.
- Wibawa, J. C., & Firmansyah., M. R. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Penjadwalan dan Manajemen Keuangan Kegiatan Seminar dan Sidang Skripsi/Tugas Akhir (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi UNIKOM). *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 150–168.
- Yolanda, A. R., Matahari, & Ramadhani, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi Kasir Pada Kedai Ter_Serah.Ko Sorong. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*.
- Yulisiati, F. (n.d.). *Analisis dan Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan pada Rumah makan Risky Berbasis Web dengan Menggunakan PHP & MYSQL*.
- Melsa. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Kasir di Restoran Ayam Bakar Penyet Palapa Berbasis Android. In F. S. Teknologi, *Skripsi*. Medan: Universitas Pembangunan Panca Budi.
- Mutiyaandani, S., & Sanwasih, M. (2021). Perancangan Aplikasi Kasir (Studi Kasus: Rumah Makan Padang Anak Minang) Menggunakan PHP Framework. *Jurnal Maklumatika*.
- Pandawa, A. (2013). Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Web pada Rumah Makan Pagi Sore Sipin Jambi. *Jurnal Infomatika Vo. 7 No. 2*.
- Yolanda, A. R., Matahari, & Ramadhani, I. A. (2021). Perancangan Aplikasi Kasir Pada Kedai Ter_Serah.Ko Sorong. *Jurnal PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*.