



Rancang bangun e-commerce kuliner pada pt. Kencana Anakmas Lestari

¹Regina Salu, ²Sharyanto*, ³Alexius Ulan Bani

^{1,2,3}Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Bung Karno
Jl. Kimia No. 20. Menteng, Jakarta Pusat 10320, Indonesia

*e-mail: reginasalu@gmail.com, : syahriyanto@ubk.ac.id, alexiusulanbani@ubk.ac.id

Received: 21 Mei 2022, **Revised:** 17 Juni 2022, **Accepted:** 27 Juni 2022

Abstrak

Di era perkembangan teknologi saat ini kebutuhan akan akses informasi dan kemudahan dalam berkomunikasi menjadi peran penting bagi setiap individu dan masyarakat lainnya. PT. Kencana Anakmas Lestari yang bergerak dibidang fast food tentu sudah pasti membutuhkan sistem informasi yang dapat diakses secara cepat dan tepat kepada setiap karyawannya. PT. Kencana Anakmas Lestari merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang fast food yang pasti memiliki transaksi jual beli secara langsung menjadi online. Dalam hal ini teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk mempermudah dan melangsungkan operasional penjualan. yang akan menyelesaikan permasalahan yang ada. Untuk metodologi analisis dan perancangan digunakan Unified Modeling Language (UML). Sistem informasi pelacakan perangkat komputer rental ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Dengan adanya sistem monitoring alat persewaan komputer ini dapat membantu pelanggan dalam persewaan komputer dan juga membantu admin dalam proses pembuatan pesanan pembelian dan laporan akhir.

Kata kunci: Fast Food, Ecommerce, Penjualan, PHP, MySQL

Abstract

In the current era of technological development, the need for access to information and ease of communication has become an important role for every individual and other society. PT. Kencana Anakmas Lestari, which is engaged in fast food, certainly needs an information system that can be accessed quickly and accurately to every employee. PT. Kencana Anakmas Lestari is a company engaged in fast food which definitely has buying and selling transactions directly online. In this case, information technology is needed to simplify and carry out sales operations. which will solve the problem. For the analysis and design methodology, the Unified Modeling Language (UML) is used. This rental computer equipment tracking information system uses PHP and MySQL programming languages as its database. With this computer rental monitoring system, it can help customers in computer rentals and also assist admins in the process of making purchase orders and final reports.

Keywords: Fast Food, Ecommerce, Sale, PHP, MySQL

1 Pendahuluan (or Introduction)

PT. Kencana Anakmas Lestari merupakan perusahaan yang bergerak di bidang fast food, telah memperoleh Sertifikasi Halal Majelis Ulama Indonesia (MUI), Good Manufacturing Practices (GMP), dan Hazard Analysis and Critical Control Points (HACCP). PT. Kencana Anakmas Lestari berdiri pada tahun 1997 di Jakarta dan secara sah memegang franchise Country Style di seluruh



Jurnal Sains dan Teknologi WidyaloKa This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

wilayah Indonesia yang hingga saat ini sudah memiliki 15 outlet. Di era perkembangan teknologi saat ini kebutuhan akan akses informasi dan kemudahan dalam berkomunikasi menjadi peran penting bagi setiap individu dan masyarakat lainnya. Menyikapi hal tersebut, sudah menjadi kebutuhan yang vital bagi setiap perusahaan atau organisasi untuk memberikan akses informasi dengan cepat dan tepat kepada masyarakat. Begitu juga halnya dengan sebuah perusahaan seperti PT. Kencana Anakmas Lestari yang bergerak dibidang fast food tentu sudah pasti membutuhkan sistem informasi yang dapat diakses secara cepat dan tepat kepada setiap karyawannya. PT. Kencana Anakmas Lestari merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang fast food yang pasti memiliki transaksi jual beli secara langsung menjadi online. Dalam hal ini teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk mempermudah dan melangsungkan opsional penjualan, dalam kegiatan transaksi produk masih terbilang sederhana dengan menggunakan salah satu aplikasi dari Microsoft yaitu Microsoft Excel yang kegiatannya kurang efektif untuk saat ini, karena masih melakukan pengecekan produk menggunakan Microsoft Excel, nota pembelian produk masih menggunakan kertas kwitansi manual., transaksi penjualan produk wajib secara langsung untuk melihat produk dan metode pembayaran yang secara tunai, serta untuk metode pengiriman dan laporan penjualan masih menggunakan Microsoft Excel untuk mempersiapkan alamat pengiriman produk dan laporan transaksi harus di input untuk dibuatkan laporan.

2 Tinjauan Literatur (or Literature Review)

E-Commerce adalah salah satu bentuk kemajuan teknologi yang bisa kita rasakan sekarang. Grameds pasti sudah tidak asing lagi dengan keberadaan e commerce, terutama orang-orang yang suka berbelanja online di internet. e-commerce adalah semua kegiatan yang berhubungan dengan transaksi online yang berlangsung melalui internet atau jaringan elektronik lainnya. Namun, secara umum, Grameds mengenal e-commerce adalah sebuah aktivitas belanja online yang melibatkan jual beli produk fisik atau digital melalui Internet. Bahkan, e-commerce juga mencakup kegiatan seperti jual beli, perbankan, dan penyediaan jasa. e-commerce adalah semua kegiatan perdagangan yang dilakukan melalui media elektronik. Untuk televisi dan telepon tersedia, tetapi lebih banyak e-commerce terjadi melalui Internet. Perkembangan teknologi, khususnya Internet, mempengaruhi banyak bidang kehidupan, termasuk ritel. Perdagangan telah berubah dalam hal proses jual beli dan pemasaran produk. Proses perdagangan ini umumnya dikenal sebagai electronic commerce atau singkatnya e-commerce. Pengertian e-commerce menurut Laudon & Laudon adalah proses penjualan dan pembelian barang secara elektronik oleh konsumen, yang merupakan transaksi business-to-business dengan perantara computer, yakni menggunakan jaringan komputer.



Gambar 1 E-Commerce

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman server side scripting. PHP disebut server side karena proses pada bahasa pemrograman ini diproses di suatu komputer server. PHP merupakan bahasa pemrograman yang bersifat open source yang berarti bahwa sistem pengembangan PHP tidak terkoordinasi atau terpusat kepada suatu individu tetapi oleh pengguna PHP itu sendiri..

MySQL merupakan sebuah sistem manajemen database relasional (RDBMS) yang berbasis SQL (Structured Query Language) dan bersifat open-source dengan model client-server. RDBMS



merupakan software yang berguna untuk merancang dan mengelola suatu database berdasarkan model relasional.

3 Metode Penelitian (or Research Method)

Metode Pengamatan langsung (Observation) Observasi dilakukan dengan cara meninjau atau mengamati obyek secara langsung dan mengambil kesimpulan dari keadaan yang terjadi pada obyek. Metode Wawancara (Interview) Pada metode wawancara ini pengumpulan data yang dilakukan adalah melakukan proses tanya jawab secara langsung dengan Tenant Relation Office (TRO) secara langsung untuk mendapatkan informasi secara lisan.

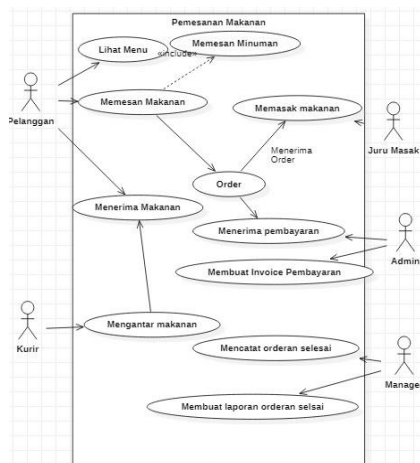
Metode Studi Pustaka Studi Pustaka adalah cara pengumpulan data dari buku (cetak/e-book), jurnal (cetak/jurnal online), dokumen SOP (Standard Operating Procedure) untuk dijadikan referensi sebagai landasan penulisan.

Metode Perancangan Metode Perancangan ini menggunakan beberapa proses dalam perancangan sistem yaitu use case diagram, activity diagram, class diagram dan user interface untuk dibuat aplikasi selanjutnya.

Metode Pengujian Sistem Tahap Metode Pengujian sistem merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Metode pengujian dilakukan dalam pengujian black box.

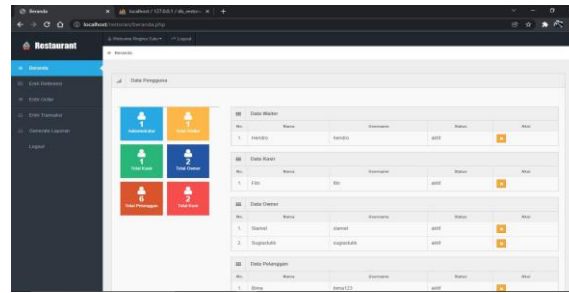
4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

Model Use Case Diagram merupakan gambaran aktivitas yang berjalan dilihat dari kebutuhan actor. Pada tahapan ini menggambarkan hubungan antara actor dengan sistem.



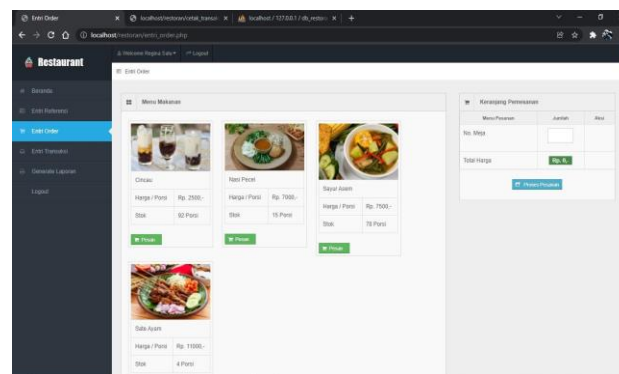
Gambar 2 Use Case Sistem

UI Kerja utama dimana para pengguna aktif yang terdaftar dengan ID level selain 5 dan 6 dapat mengakses halaman kerja ini secara penuh, dan juga dapat melakukan validasi atas aktivasi user yang telah terdaftar.



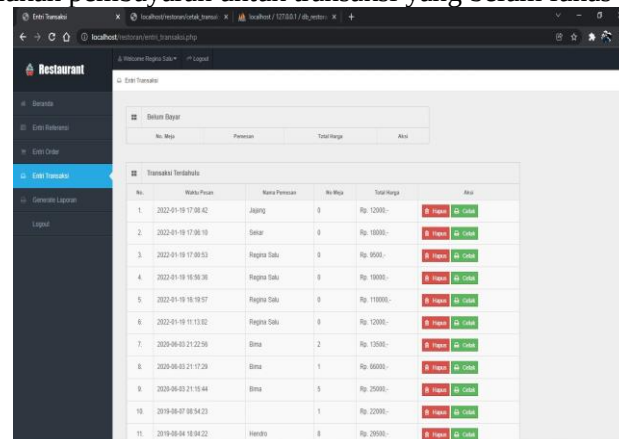
Gambar 3 Tampilan Dashboard

Pada UI yang dapat diakses oleh admin dan juga kasir agar dapat melakukan transaksi, Adapun selebihnya untuk melayani penjualan secara online



Gambar 4 Tampilan Order

Pada UI ini, admin dan juga kasir berwenang untuk melihat transaksi aktif dan juga yang belum bayar, serta dapat melakukan pembayaran untuk transaksi yang belum lunas pada saat ini atau nanti.



Gambar 5 Tampilan Transaksi

Pada UI ini dapat diakses jumlah penjualan yang nantinya akan dihandle oleh bagian keuangan dan juga bagian penanggung jawab, dan pada bagian ini dapat mencetrak laporan yang nantinya akan di rekap oleh bagian keuangan. Satu satunya UI yang dapat diakses oleh konsumen adalah halaman ini karena konsumen hanya dapat memesan dan juga konsumen tidak dapat mengakses data data lainnya.



5 Kesimpulan (or Conclusion)

Dalam hal ini akan disimpulkan pokok bahasan dalam Skripsi agar dapat diketahui secara gambaran umum tentang penyusunan Skripsi yang dibuat. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Proses pembuatan laporan penjualan masih menggunakan kertas, penyimpanan dokumen penting konsumen yang disimpan masih dalam bentuk kertas yang hanya di arsipkan di sebuah map besar. Diharapkan dengan adanya sistem informasi *e-commerce* kuliner yang diusulkan, untuk laporan penjualan, penyimpanan data konsumen dan pembayaran yang terkomputerisasi yang dapat memperbaiki sistem yang ada.

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan untuk saran kedepannya Tampilan website dibuat lebih menarik lagi dan ditambahkan koleksi Menu agar lebih lengkap, Konfirmasi pembayaran yang sudah dilakukan tidak hanya di update secara manual melainkan menggunakan otomatisasi melalui konfirmasi email atau sms gateway.

Referensi (Reference)

Contoh Penulisan

- [1] Handayani, S. (2018). Perancangan sistem informasi penjualan berbasis e-commerce studi kasus toko kun jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182-189.
- [2] Himawan, H., Saefullah, A., & Santoso, S. (2014). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif. *Scientific Journal of Informatics*, 1(1), 53-63.
- [3] Simbolon, H. A., & Siregar, V. M. M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Berbasis E-Commerce Untuk Peningkatan Penjualan Produk Jersey Olah Raga. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 1(2), 49-54.
- [4] Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717-724.
- [5] Sonata, F. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 8(1), 22-31.
- [6] Sugiarti, Y. (2014). Perancangan sistem informasi agribisnis e-commerce buah pisang. *Agribusiness Journal*, 8(1), 71-82.
- [7] Kosasi, S. (2015, October). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia (SNASTIA)* (pp. 110-119).
- [8] Kosasi, S. (2015, October). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak. In *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia (SNASTIA)* (pp. 110-119).
- [9] Rejeki, R. S. A., & Utomo, A. P. (2011). Perancangan dan pengaplikasian sistem penjualan pada "Distro Smith" Berbasis E-commerce. *Dinamik*, 16(2).
- [10] Novita, R., & Sari, N. (2015). Sistem Informasi Penjualan Pupuk Berbasis E-Commerce. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 3(2), 1-6.
- [11] Dedi, D., Triono, T., & Muhajiroh, W. (2017). Perancangan Sistem E-Commerce Batik Sopiyan Hadi Berbasis Web. *Jurnal Sisfotek Global*, 7(1).
- [12] Zaliluddin, D., & Rohmat, R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore). *INFOTECH journal*, 4(1), 236615.
- [13] Rahmi, R., Sari, R. P., & Suhatman, R. (2016). Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi E-Commerce (Studi kasus Sistem Informasi Penjualan Alat-alat Telekomunikasi). *Jurnal Komputer Terapan*, 2(2), 83-92.
- [14] Haryanti, S. (2010). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi





Jurnal Sains dan Teknologi Widyalyoka

Volume 1, Nomor 2, Juli 2022: halaman 218-222

<https://jurnal.amikwidyalyoka.ac.id/index.php/jstekwid>

jurnal@amikwidyalyoka.ac.id / editor.jstekwid@gmail.com

P-ISSN: 2810-016

E-ISSN: 2810-093X

- Kasus Omah Mode Kudus. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 3(1).
- [15] Tiara, E., Sika, X., & Devitra, J. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PADA BUTIK RUMAH WARNA JAMBI. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi, 1(4), 331-348.



Jurnal Sains dan Teknologi Widyalyoka This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).