

Rancang Bangun Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji Berbasis Website (Studi Kasus : M2M Indonesia Cabang Sidoarjo)

Mochamad Nanda Fatahillah Riszky

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: mochamadnanda31@gmail.com

Andi Iwan Nurhidayat

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: andy134k5@gmail.com

Abstrak

Dengan berkembangnya bisnis di bidang kuliner yang semakin pesat serta persaingan antar pengusaha bisnis makanan cepat saji yang mengunggulkan keunikan, kualitas, kinerja dan pelayanan menjadi pertimbangan tersendiri bagi konsumen. Konsumen ingin mencari cara yang praktis dalam memesan produk makanan cepat saji, namun belum tersedia layanan pesan antar makanan cepat saji melalui website ataupun via sms. Dan di website resmi M2M Indonesia ternyata belum tersedia layanan pesan antar makanan cepat saji yang menyulitkan konsumen untuk memesan makanan cepat saji.

Untuk menangani permasalahan tersebut penulis menerapkan aplikasi pesan antar makanan cepat saji berbasis website dengan dukungan PHP 5 dan MySQL. Dengan adanya aplikasi ini konsumen dapat melakukan pemesanan makanan cepat saji secara *online* yang bisa dilakukan dimana saja dengan alat komunikasi seperti *handphone*, *gadget*, laptop dan komputer. Aplikasi pesan antar ini tidak hanya menyediakan pesan antar secara *online*, konsumen yang sudah tiga kali melakukan pemesanan secara *online* dapat melakukan pesan melalui fasilitas SMS *Gateway* dengan dukungan Gammu.

Hasil pengujian dapat menggunakan sistem operasi Windows 7 hingga Windows 8.1 dan browser Firefox, Google Chrome, Opera dan Internet Explorer dengan hasil implementasi desain antar muka yang membuat aplikasi pesan antar makanan cepat saji ini sangat memudahkan pengguna. Seperti pada aplikasi pada umumnya pengguna harus memiliki akun user untuk dapat melakukan pemesanan makanan cepat saji dan dapat memanfaatkan fasilitas pemesanan via SMS dengan syarat konsumen sudah pernah memesan secara *online* sebanyak 3 kali.

Kata Kunci : Pesan Antar, Online, Website.

Abstract

The business in culinary field is growing rapidly and the competition among fast food business entrepreneurs who favor the uniqueness, quality, performance and service into consideration for customer. Customer want to find easy ways to order fast food products, but there is no service to order fast food with delivery service use website or SMS. And on the official website of M2M Indonesia it is not available use website service for delivery order and that makes difficult for customer to order fast food.

To handle these problem the authors implement The Application of Delivery Order Fast Food Based Webiste Service with the support of PHP 5 and MySQL. With this application customer can order fast food that can be done anywhere with communication tools such as mobile phones, gadgets, laptops and computers. This application not only provides order *online*, customer who have record three orders online can make a order with SMS *Gateway* facility with Gammu support.

The test results use the Windows 7 operating system to Windows 8.1 and Firefox, Google Chrome, Opera and Internet Explorer browser with interface design implementation that makes the application delivery order fast food is very easy for users. Same wtih in the other application the user must have a user account to be able to delivery order fast food and can take advantage of the order facility use SMS with the condition that consumers have ordered with website as much as 3 times.

Keywords: *Delivery Order, Online, Webiste.*

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan dunia perdagangan maupun bisnis semakin pesat, terutama dalam bidang kuliner. Banyak pengusaha kuliner yang mengunggulkan keunikan maupun mutu produk mereka. Namun di dalam

bisnis kuliner, kemudahan untuk konsumen melakukan pembelian *online* atau transaksi *online* sangat mempengaruhi kinerja dan kualitas pelayanan. Setelah mengetahui hal tersebut dirancanglah sebuah pembelian/pemesanan secara *online*.

M2M atau Madinta Madani Indonesia merupakan restoran cepat saji yang dibangun dan asli produk Indonesia. M2M mempunyai *motto* “Semakin Dihati Indonesia” dengan sebuah harapan semakin dikenal dan dicintai masyarakat Indonesia. M2M Indonesia menyajikan berbagai menu makanan cepat saji dengan harga yang terjangkau dan merakyat. Selain itu M2M mempunyai fasilitas yang dapat di gunakan untuk keperluan seperti pesta, acara keluarga, maupun *meeting* perusahaan. M2M juga mempunyai website resmi M2M yaitu www.m2mindonesia.com.

Di penelitian sebelumnya berjudul sistem informasi pesan antar pada McDonald’s membuat sistem dengan android dan website, namun dalam pengelolaan pesan antar konsumen tidak dapat memesan melalui *SMS Gateway*, tidak adanya nota bukti pesanan, laporan pesanan, dan nota pembayaran tetap. Selain itu setelah kurir pesan antar mengantarkan pesanan tidak ada bukti bahwa pesan telah diantarkan. Karena bukti pengantaran pesanan sangat penting dalam manajemen pesan antar. Oleh karena itu di dalam tugas akhir ini akan menyempurnakan proses bisnis dari pesan antar.

KAJIAN PUSTAKA

Transaksi

Menurut Zulkifli (2003:10) transaksi merupakan sebuah kejadian ekonomi atau keuangan yang melibatkan sedikitnya 2 pihak atau lebih, mereka melakukan pertukaran atau melibatkan diri dalam sebuah perserikatan usaha, pinjam meminjam atas dasar kesenangan pribadi maupun ketetapan hukum atau syariah yang berlaku.

Pesan

Pesan merupakan sesuatu yang disampaikan dari pengirim kepada penerima. Dalam penyampaian pesan dapat langsung disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Dan pesan yang diterima oleh penerima harus mengandung isi bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. (Cangara, 2006:23).

Pelayanan

Menurut Suparlan (2000:35), pelayanan adalah kegiatan maupun usaha pemberian bantuan atau pertolongan kepada orang lain baik berupa materi maupun non materi agar orang tersebut dapat menyelesaikan masalahnya sendiri.

Konsumen

Pengertian konsumen menurut Kotler (2000) dalam bukunya *Principles of Marketing* adalah semua individu dan rumah tangga yang melakukan kegiatan pembelian

atau memperoleh barang atau jasa untuk di konsumsi pribadi.

Makanan Siap Saji

Makanan siap saji adalah makanan yang tersedia dengan waktu yang cepat dan telah siap untuk disantap, seperti *fried chicken*, *hamburger* atau *pizza*. Dengan adanya makanan siap saji dipasaran usaha bidang kuliner memudahkan tersedianya variasi pangan dan daya beli. Selain itu penyajian dan pengelolannya lebih mudah dan cepat sehingga cocok dengan masyarakat yang sibuk bekerja. (Sulistijani, 2002).

Webiste

Website adalah kumpulan halaman *web* yang memiliki hubungan satu sama lain dan isi filenya saling terkait. *Web* terdiri dari halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* mempunyai posisi yang sangat tertinggi dari halaman-halaman yang terkait di bawahnya. Dan *web* yang berada di bawah *homepage* dapat disebut *child page* yaitu halaman yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web*. (Agung, 2000:30).

SMS Gateway

Menurut Faisal (2012) *SMS gateway* sebuah teknologi komputerisasi untuk mengirim, menerima, dan mengolah SMS yang digunakan untuk aplikasi bisnis baik kepinginan promosi maupun penyebaran informasi kepada pengguna karena hamper semua individu telah memiliki telepon seluler. Salah satu sistem komputerisasi pengelola SMS adalah gammu.

Menurut Ardana (2004:35) *SMS gateway* adalah alat yang menghubungkan atau menjembatani antara aplikasi atau sistem dengan *mobile phone*. Pesan-pesan SMS yang terkirim dari telepon genggam ke pusat pesan yaitu SMSC (*Short Massage Service Center*) akan disimpan. Pesan juga dapat dihapus oleh pengguna *SMS gateway*.

METODE REKAYASA

Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan dengan cara menguraikan suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan yang akan ditemukan pada sistem tersebut. Dari analisis sistem ini akan ditentukan beberapa data dan fakta yang akan dijadikan bahan uji dan analisis menuju pengembangan dan penerapan aplikasi sistem yang diusulkan. Berikut merupakan analisa yang akan dilakukan pada restoran makanan cepat saji M2M :

1. Metode Pengumpulan Data dan Pengembangan Sistem
 - a. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan studi literatur terhadap konsep aplikasi yang akan digunakan, dengan mencari data dan tutorial yang berhubungan dengan Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Cepat Saji Berbasis Website. Website ini bertujuan untuk membuat pengolahan data pemesanan makanan cepat saji. Tahapan dalam perancangan sistem yaitu :

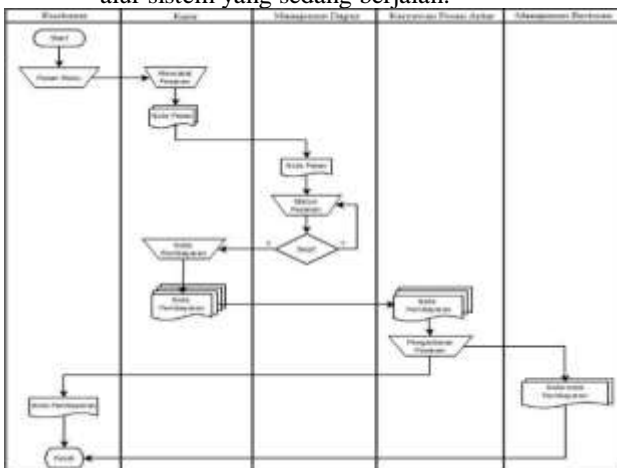
- a. Menentukan permasalahan
 - b. Membuat desain sistem
 - c. Membuat Program
 - d. Melakukan uji coba
1. Analisa sistem yang sedang berjalan.

M2M merupakan restoran makanan cepat saji yang berdiri sejak tahun 2001. Madinta Madani atau yang lebih dikenal sebagai M2M ini adalah salah satu restoran makanan cepat saji yang asli dari Indonesia. Selain menyajikan berbagai macam pilihan menu makanan ayam cepat saji dengan harga yang terjangkau. Namun sistem penjualan di restoran ini masih sederhana, yaitu kustomer menghubungi langsung ke M2M untuk melakukan pemesanan antar. Selain itu bukti pemesanan, nota pesan, bukti laporan pesan antar juga masih menggunakan pembukuan yang rawan dengan kesalahan pengisian atau *human error*.

Berikut ini pengguna yang terlibat langsung kedalam analisis proses pesan antar makanan cepat saji.

- a. Kustomer sebagai konsumen makanan cepat saji.
- b. Karyawan restoran cepat saji sebagai pengantar pesanan
- c. Manajemen dapur pengelola pesan antar.
- d. Manajer restoran.
- e. Kasir

Dan berikut ini adalah gambar 1 dari alur sistem yang sedang berjalan:



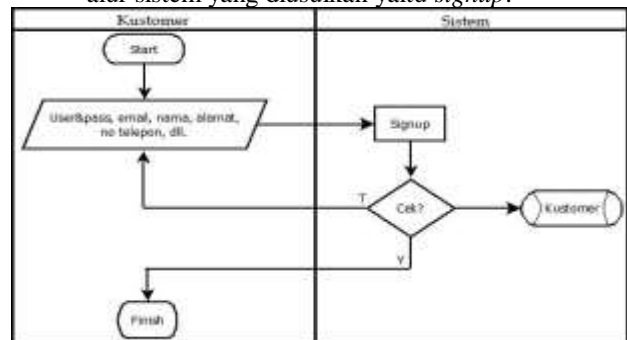
Gambar 1. Desain flowmap yang sedang berjalan pada M2M Indonesia cabang Sidoarjo

2. Analisa sistem yang di usulkan.

Sistem ini dibuat untuk mengubah yang pada mulanya menggunakan sistem manual menjadi sistem yang menggunakan *database*. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah dalam proses bisnis yang sedang berjalan pada restoran M2M Indonesia. Berikut ini pengguna yang terlibat langsung kedalam analisis pengguna Perancangan Website Pemesanan Makanan Cepat Saji M2M Indonesia:

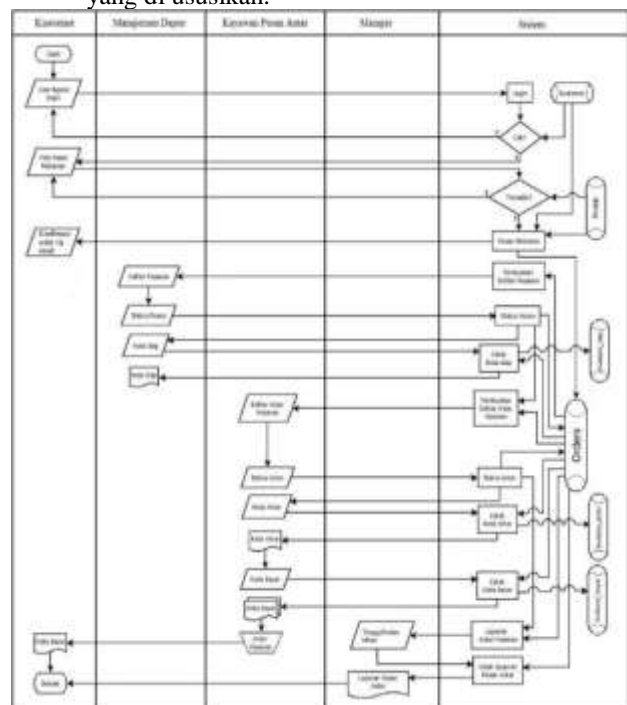
- a. Kustomer sebagai konsumen makanan cepat saji.
- b. Karyawan restoran cepat saji sebagai pengantar pesanan
- c. Manajer dapur sebagai pengelola pesan antar.
- d. Manajer Restoran
- e. Sistem

Dan berikut ini adalah gambar 2 dari alur sistem yang diusulkan yaitu *signup*:



Gambar 2. Desain flowmap *signup*

Berikut ini adalah gambar 3 alur sistem yang di usulkan:



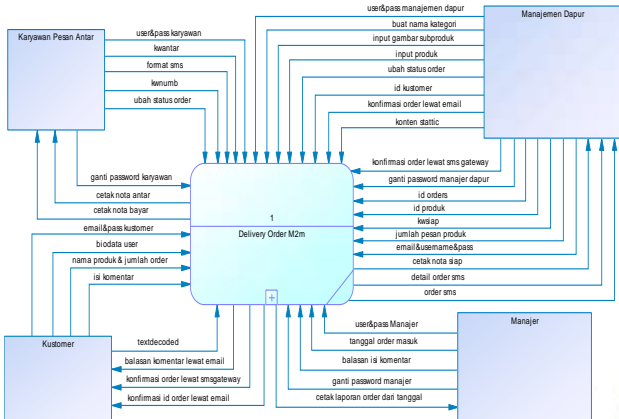
Gambar 3. Desain flowmap sistem yang di usulkan

Rancang Bangun Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji Berbasis Website (Studi Kasus: M2M Indonesia Cabang Sidoarjo)

3. Desain Sistem

1. DFD (Data Flow Diagram)

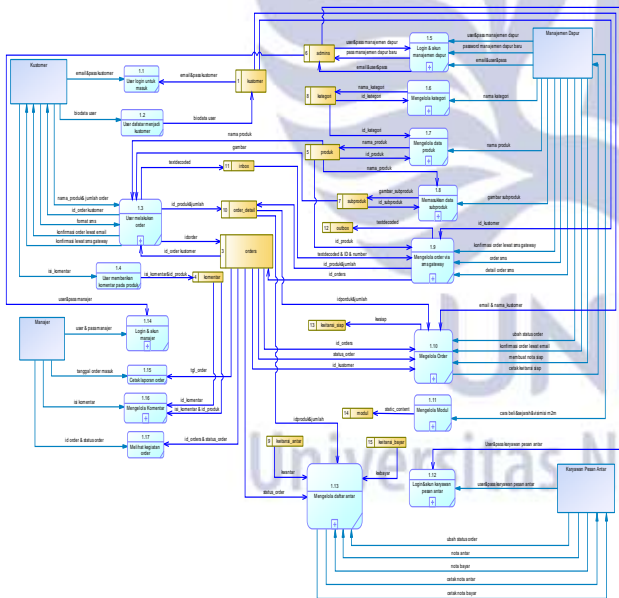
a) DFD level konteks



Gambar 4. Diagram konteks pesan antar makanan cepat saji M2M Indoensia cabang Sidoarjo

DFD level konteks merupakan gambaran dari sistem yang saling berinteraksi dengan *External Entity*. Yang dimaksud *External Entity* adalah kustomer, manajemen dapur, manajer dan karyawan pesan antar. *External Entity* yang saling berelasi dengan sistem akan memberikan relasi balasan kepada *External Entity*.

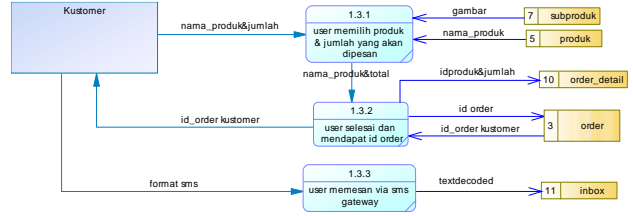
b) DFD level 0 sistem pesan makanan cepat saji



Gambar 5. Diagram level 0 sistem pesan antar makanan cepat saji M2M Indonesia cabang Sidoarjo

Pada Gambar 5 DFD level 0 sistem pesan antar makanan cepat saji ini menjelaskan lebih spesifik dalam berbagai proses yang ada pada sistem pesan antar makanan yang diantaranya ada proses kustomer *login*, daftar menjadi kustomer, *order* makanan cepat saji, dan pemberian komentar pada produk, dll.

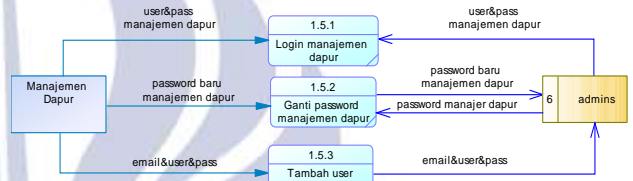
c) DFD level 1 user melakukan order



Gambar 6. Diagram level 1 user melakukan order

Pada gambar 6 DFD level 1 proses user melakukan order (1.3) terdapat tiga proses yaitu user memilih produk yang *resource flownya* dengan data *store* subproduk dan produk. Kedua user mendapat nomor order yang *resource flownya* dengan data *store* orders_detail dan order. ketiga user memesan via smms gateway yang *resource flownya* dengan data *store* inbox.

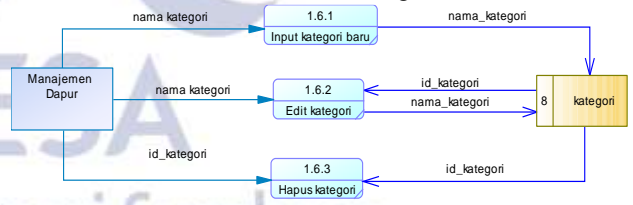
d) DFD level 1 login dan akun manajemen dapur



Gambar 7. Diagram level 1 login dan akun manajemen dapur

Pada gambar 7 DFD level 1 proses *login* dan akun manajemen dapur (1.5) terdapat tiga proses. Pertama *login* manajemen dapur, kedua ganti *password* manajemen dapur dan tambah user administrator baru. Seluruh proses terhubung dengan data *store* admins.

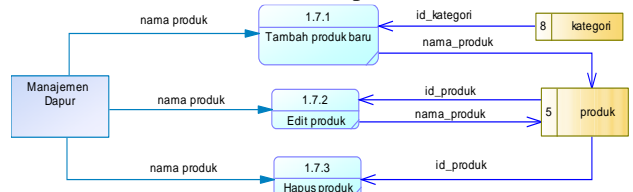
e) DFD level 1 kelola kategori



Gambar 8. Diagram level 1 kelola kategori

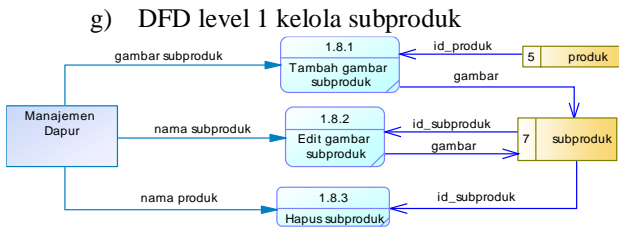
Pada gambar 8 DFD level 1 proses kelola kategori (1.6) terdapat tiga proses yaitu input kategori baru, edit kategori, dan hapus kategori. Seluruh proses *resource flownya* dengan data *store* kategori.

f) DFD level 1 kelola produk



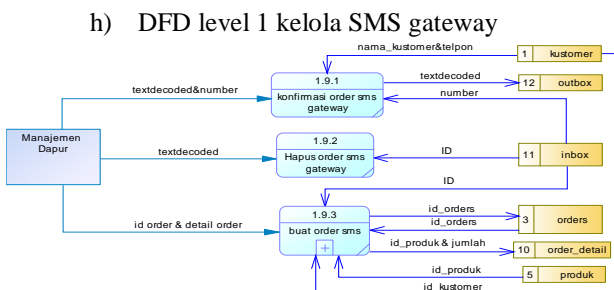
Gambar 9. Diagram level 1 kelola produk

Pada gambar 9 DFD level 1 proses kelola produk (1.7) menghasilkan proses tiga proses yaitu tambah produk baru yang *resource flownya* dengan data *store* kategori dan produk. Yang terakhir proses edit produk dan hapus produk yang *resource flownya* dengan data *store* produk.



Gambar 10. Diagram level 1 kelola subproduk

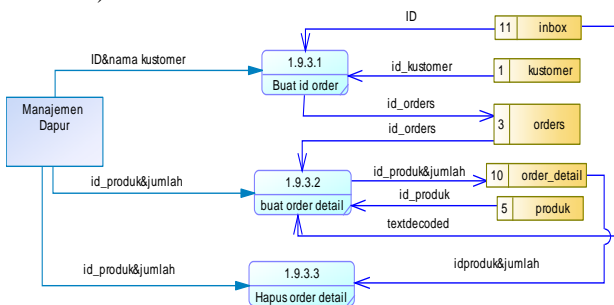
Pada gambar 10 DFD level 1 proses kelola subproduk (1.8) terdapat tiga proses yaitu tambah gambar subproduk yang *resource flownya* dengan data *store* produk dan subproduk. Yang kedua dan ketiga adalah edit gambar subproduk dan hapus subprokuk yang *resource flownya* dengan data *store* subproduk.



Gambar 11. Diagram level 1 kelola SMS gateway

Pada gambar 11 DFD level 1 proses kelola SMS gateway (1.9) terdapat tiga proses. Yang pertama konfirmasi order SMS yang *resource flownya* dengan data *store* kustomer, inbox dan outbox. Kedua adalah hapus order SMS gateway yang *resource flownya* dengan data *store* inbox. Yang terakhir proses buat order SMS yang *resource flownya* dengan data *store* kustomer, inbox, orders, orders_detail dan produk.

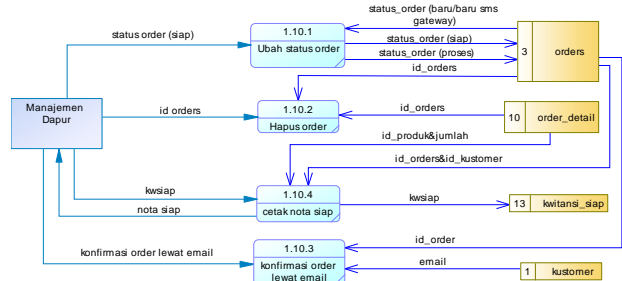
i) DFD level 2 buat order SMS



Gambar 12. Diagram level 2 buat order SMS

Pada gambar 12 DFD level 2 proses buat order SMS (1.9.3) terdapat tiga proses. Yang pertama buat order yang *resource flownya* dengan data *store* inbox, kustomer dan orders. Yang kedua buat order detail yang *resource flownya* dengan data *store* orders_detail dan produk. Yang ketiga adalah hapus order detail yang *resource flownya* dengan data *store* orders_detail.

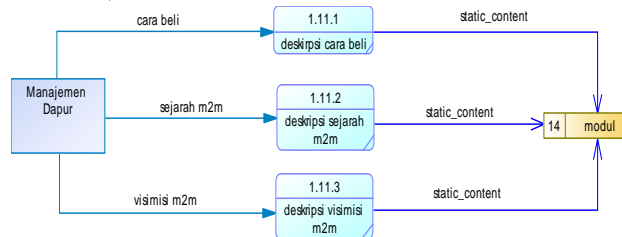
j) DFD level 1 kelola order



Gambar 13. Diagram level 1 kelola order

Pada gambar 13 DFD level 1 proses kelola order (1.10) terdapat empat proses. Yang pertama ubah status order yang *resource flownya* dengan data *store* orders. Yang kedua hapus order yang *resource flownya* dengan data *store* orders dan orders_detail. Yang ketiga cetak nota siap yang *resource flownya* dengan data *store* orders, orders_detail, dan kwitansi_siap.

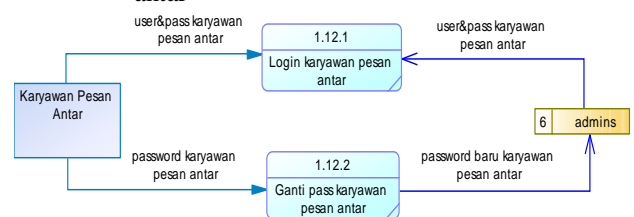
k) DFD level 1 kelola modul



Gambar 14. Diagram level 1 kelola modul

Pada gambar 14 DFD level 1 proses kelola modul (1.11) terdapat tiga proses yaitu deskripsi cara beli, deskripsi sejarah M2M dan visi misi M2M yang *resource flownya* dengan data *store* modul.

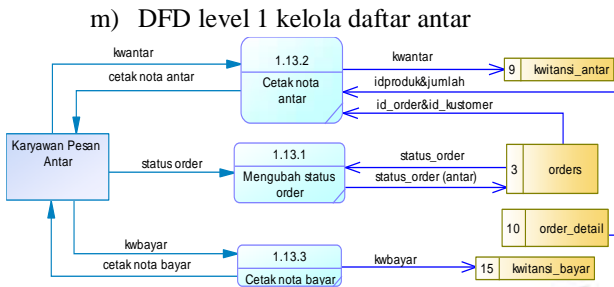
l) DFD level 1 login dan akun karyawan pesan antar



Gambar 15. Diagram level 1 login dan akun karyawan pesan antar

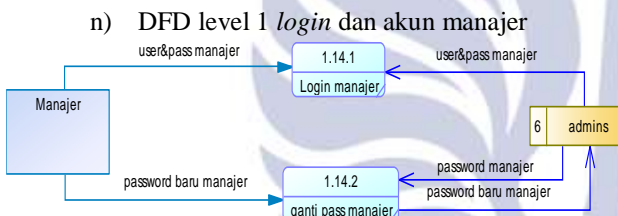
Rancang Bangun Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji Berbasis Website (Studi Kasus: M2M Indonesia Cabang Sidoarjo)

Pada gambar 15 DFD level 1 proses login dan akun karyawan pesan antar (1.12) terdapat dua proses yaitu login karyawan pesan antar dan ganti password karyawan pesan antar yang resource flownya dengan data store admins.



Gambar 16. Diagram level 1 kelola daftar antar

Pada gambar 16 DFD level 1 proses kelola daftar antar (1.13) terdapat tiga proses. Yang pertama cetak nota antar yang resource flownya dengan data store kwitansi_antar, orders dan orders_detail. Yang kedua mengubah status order yang resource flownya dengan data store orders_detail dan orders.



Gambar 17. Diagram level 1 login dan akun manajer

Pada gambar 17 DFD level 1 proses login dan akun manajer (1.14) terdapat dua proses yaitu login manajer dan ganti password manajer yang resource flownya dengan data store admins.



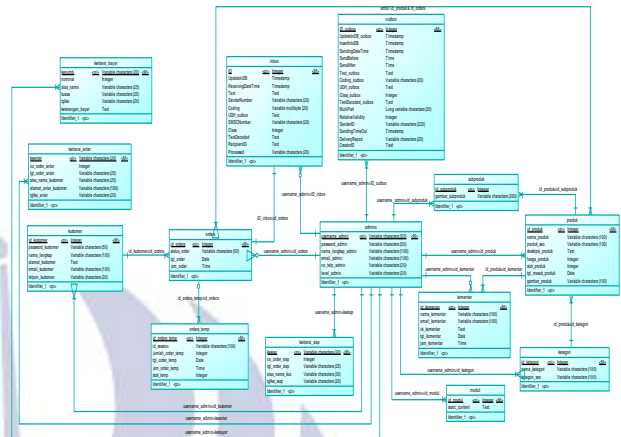
Gambar 18. Diagram level 1 kelola komentar

Pada gambar 18 DFD level 1 proses kelola komentar (1.16) terdapat dua proses yaitu balasan komentar lewat email dan hapus komentar yang resource flownya dengan data store komentar.

2. Conceptual Data Model (CDM)

CDM adalah sebuah model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri atas koleksi obyek-obyek dasar yang dinamakan entitas (entity) serta hubungan

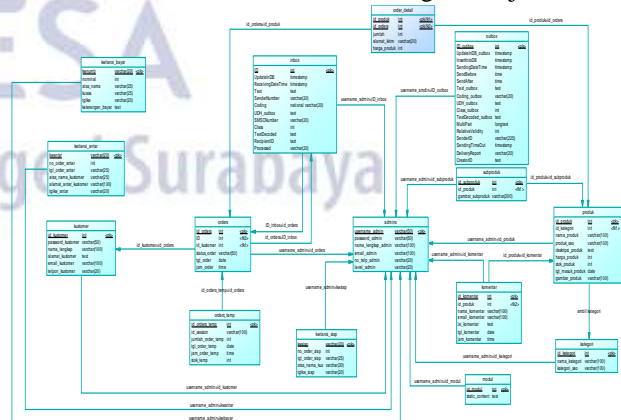
(relationship) antara entitas-entitas tertentu. Pembuatan CDM adalah sebuah tahap indentifikasi serta analisa kebutuhan yang disebut pengumpulan data dan analisa. Pada gambar 19 adalah CDM dari aplikasi pesan antar makanan cepat saji berbasis website di M2M Indonesia cabang Sidoarjo



Gambar 19. CDM pesan antar makanan cepat saji M2M Indonesia cabang Sidoarjo

3. Physical Data Model (PDM)

PDM merupakan perancangan database yang berbentuk secara fisik dan memiliki tipe data bersifat khusus/spesifik. Di dalam PDM terdapat sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Tabel-tabel yang berhubungan satu sama lain nantinya akan memiliki nama yang unik di setiap kolomnya. Pada gambar 20 adalah CDM dari aplikasi pesan antar makanan cepat saji berbasis website di M2M Indonesia cabang Sidoarjo



Gambar 20. PDM pesan antar makanan cepat saji M2M Indonesia cabang Sidoarjo

4. Format Pengiriman SMS

Kustomer memesan dengan format SMS yang telah ditentukan, lalu menunggu balasan

status dari pesanan yang telah di pesan. Berikut ini format SMS untuk pesananan makanan jika 1 menu paket yang dipesan :

Ketik m2m#nama#alamat lengkap#nama menu

Format SMS untuk pesanan makanan jika lebih dari 1 menu paket yang dipesan :

Ketik m2m#nama#alamat lengkap#nama menu paket 1 / nama menu paket 2 /dst#jumlah paket 1 / jumlah paket 2

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Aplikasi pesan antar makanan cepat saji berbasis website ini terdiri atas 3 proses penting, yaitu pemesanan makanan lewat website atau SMS *gateway*, penyiapan pesanan, pengantaran pesanan. Selain itu bukti dari penyiapan, pengantaran dan pembayaran pesanan juga merupakan elemen penting dalam aplikasi ini.

B. Pembahasan

Implementasi dari aplikasi pesan antar makanan cepat saji berbasis website ini terdiri dari beberapa proses yang akan tampil secara beruntun sesuai dengan alur proses yang sudah ditentukan. Seperti proses penyiapan pesanan dan mencetak nota penyiapan. Beberapa penerapan dari aplikasi ini yaitu:

1. Halaman Utama

Setelah pengguna menuliskan alamat website pesan antar, maka akan menuju halaman utama. Di halaman utama kustomer bisa melihat lihat menu produk makanan yang tersedia. Kustomer wajib login jika ingin memesan makanan terlebih dahulu seperti pada gambar 21.

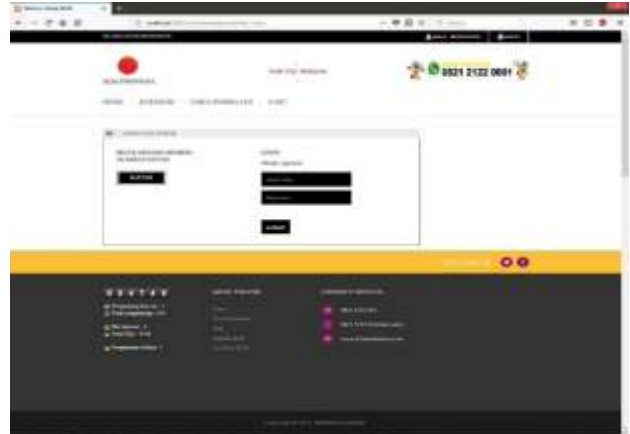


Gambar 21. Tampilan halaman utama

2. Halaman login dan daftar

Sebelum *user* dapat memesan makanan maka akan melalui tahapan login dahulu. Pada halaman login terdapat 2 pilihan. *User* yang sudah memiliki akun bisa langsung melakukan login dengan

memasukkan email dan password. Jika *user* belum memiliki akun maka dapat memilih tombol daftar. *User* akan diarahkan menuju form pendaftaran seperti pada gambar 22 dan gambar 23.



Gambar 22. Tampilan halaman login



Gambar 23. Tampilan halaman daftar

3. Halaman cart

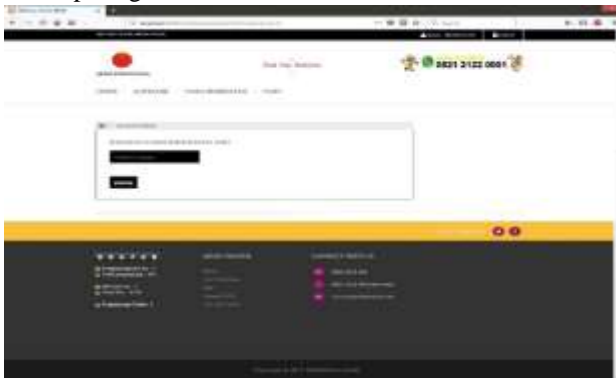
Halaman *cart* adalah tempat menampung produk yang akan dibeli oleh *user*. Pada halaman *cart* terdapat 2 tombol yaitu *checkout* dan *belanja lagi*. Tombol *checkout* akan menyudahi proses belanja dan transaksi akan disimpan. Tombol *belanja lagi* akan mengarahkan *user* ke halaman utama untuk melihat dan membeli produk lagi seperti gambar 24.



Gambar 24. Tampilan halaman cart

4. Halaman alamat kirim

Halaman alamat kirim order adalah halaman proses kedua dari pemesanan makanan cepat saji. Terdapat input alamat dari user yang akan memesan makanan cepat saji. User harus mengisi alamat pengiriman sebelum mendapatkan bukti pemesanan seperti gambar 25.



Gambar 25. Tampilan halaman alamat kirim

5. Halaman simpan transaksi

Halaman simpan transaksi ini adalah halaman yang menjadi proses terakhir dalam proses pembelian di aplikasi pesan antar makanan cepat saji ini. Terdapat rincian produk yang di beli, atas nama, no order dan total yang harus dibayar oleh *user* seperti pada gambar 26.



Gambar 26. Tampilan halaman simpan transaksi

6. Halaman *login* administrator

Login admin dilakukan saat admin ingin memasuki ruang administrator dari aplikasi pesan antar makanan cepat saji M2M Indonesia cabang Sidoarjo ini. Dibutuhkan *username* dan *password* yang dimasukkan ke dalam *input* seperti pada gambar 27.



Gambar 27. Tampilan halaman login administrator

7. Halaman home admin (Manajemen Dapur)

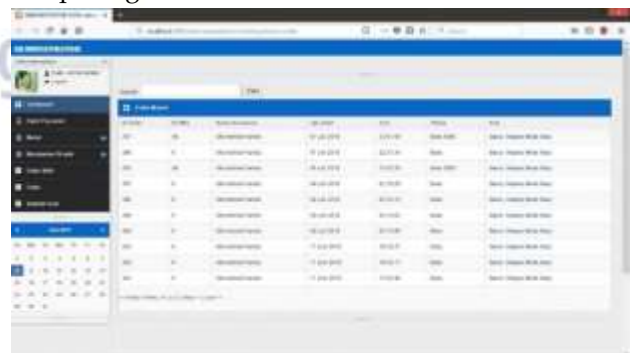
Di halaman ini terdapat di bagian kiri adalah menu yaitu dashboard, ganti password, modul, manajemen produk, order sms, dan order seperti pada gambar 28.



Gambar 28. Tampilan halaman home admin

8. Kelola order, detail order dan nota penyiapan

Halaman kelola order terdapat daftar order masuk, cetak nota siap dan hapus order. Di halaman detail order terdapat ubah status dari baru menjadi siap. Dan setelah selesai menyiapkan order maka cetak nota siap seperti pada gambar 29, 30 dan 31.



Gambar 29. Tampilan halaman kelola order



Gambar 30. Tampilan halaman detail order

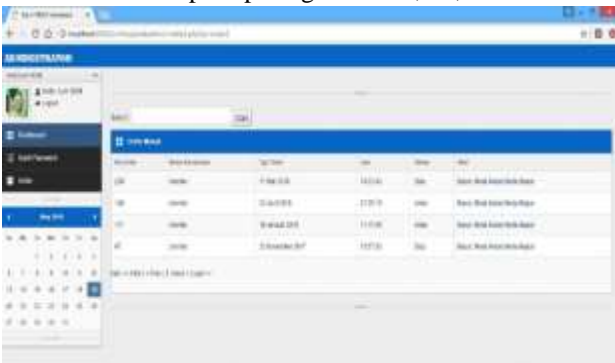


Gambar 35. Tampilan halaman nota bayar



Gambar 31. Tampilan halaman nota siap

9. Kelola daftar antar, nota antar dan nota siap
 Halaman kelola daftar antar terdapat seluruh daftar antar pesanan yang harus diubah statusnya dari siap menjadi antar. Kurir mencetak nota antar dan nota bayar yang nantinya ditanda tangani dan diterima customer. Seperti pada gambar 32, 33, 34 dan 35.



Gambar 33. Tampilan halaman kelola daftar antar



Gambar 34. Tampilan halaman nota antar

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada penulisan Tugas Akhir yang dibuat ini telah diselesaikan yang bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji Berbasis Website Studi Kasus (M2M Indonesia cabang Sidoarjo) ini digunakan untuk pesan antar makanan yang dilakukan customer agar tidak perlu lama mengantri dalam proses pembelian produk makanan cepat saji. Customer hanya perlu membuka website aplikasi pesan antar lalu memilih produk yang akan dibeli. Setelah selesai memesan, customer hanya menunggu hingga kurir antar datang membawa pesanan. Dan dengan adanya aplikasi ini tingkat penjualan produk akan naik dan menguntungkan restoran M2M Indonesia cabang Sidoarjo.

Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji ini dibangun dengan dengan desain *css* dan *bootstrap* yang nantinya dapat mempermudah pengguna melakukan proses pesan makanan cepat saji dengan tampilan desain *interface* yang mudah dimengerti. Untuk membangun aplikasi pesan antar makanan cepat saji ini dibutuhkan *Software* Xampp versi 3.2.1 sebagai bahasa pemrograman berbasis PHP 5 dan MySQL 5.6. Selain itu Photoshop CS3 Portable juga dibutuhkan untuk membuat desain *interface*, gambar, dan logo. Dalam aplikasi pesan antar makanan cepat saji ini juga menggunakan server Gammu versi 1.33.0 untuk membuat server SMS Gateway sendiri. Sedangkan untuk perancangan proses yang mencakup proses di dalamnya penulis menggunakan Power Designer untuk membuat *Flowchart*, *Conceprual Data Model*, dan *Physcal Data Model*.

Implementasi Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji ini dapat digunakan oleh empat subjek yaitu untuk *user* (customer), admin (manajemen dapur), manajer dan kurir (karyawan pesan antar) dengan desain form yang berbeda dan fungsi yang berbeda, untuk implementasi *user* (customer) dalam menggunakan Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji adalah *user* (customer) dapat melakukan pemesanan makanan cepat saji melalui website dan untuk *user* yang sudah pernah memesan sebanyak 3

kali lewat website dapat memanfaatkan fasilitas SMS Gateway. Implementasi admin (manajemen dapur) adalah sebagai pengelola seluruh elemen yang berhubungan dengan proses pesan antar makanan cepat saji. Implementasi manajer adalah sebagai pengawas proses berjalannya pesan antar makanan cepat saji. Yang terakhir adalah kurir (karyawan pesan antar) yang bertugas mengantarkan pesanan makanan cepat saji.

Namun dalam membangun aplikasi ini terdapat kelebihan dan kekurangan yang dimiliki sebagai berikut :

1. Kelebihan
 - a. Aplikasi ini tidak memakan memory *handphone, gadget, komputer* maupun laptop karena berbasis website dan dapat diakses dengan mudah.
 - b. Memiliki kemudahan dalam proses pesan makanan cepat saji.
 - c. Proses penyimpanan data disimpan dengan baik dan aman karena menggunakan database.
 - d. Terdapat server SMS Gateway yang mempermudah kustomer dalam pesan antar makanan cepat saji.
2. Kekurangan
 - a. Proses pesan lewat SMS *gateway* yang masih harus dibuatkan ordernya oleh admin, tidak secara otomatis terbuat.
 - b. Masih menggunakan nota sebagai alat bukti.
 - c. Pesan antar masih dilakukan di satu restoran cabang tidak di seluruh cabang restoran.

Saran

Saran dalam pembuatan Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji ini antara lain :

1. Diperlukannya perluasan dalam penggunaan Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji ini agar bisa dilakukan di seluruh cabang restoran M2M Indonesia tidak di Sidoarjo saja.
2. Untuk pengembangan Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji Berbasis Website desain *interface* dan aktifitas *user* lebih bagus dan menarik agar *user* sering mengunjungi website aplikasi pesan antar makanan cepat saji.
3. Dalam pembuatan Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji ini masih banyak kekurangan diantaranya belum adanya proses pembayaran menggunakan sistem transfer dan *user* tidak dapat mengetahui status/waktu pengantaran pesanan makanan cepat saji.
4. Untuk Aplikasi Pesan Antar Makanan Cepat Saji Berbasis Website ini kedepannya dapat ditambahkan diskon atau rekomendasi produk yang akan dibeli.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Gregorius. (2000). *"Membuat Homepage Interaktif dengan CGI/Perl"*. Jakarta: PT. Elex Media Koputindo.
- Ardana, I Made Sri. (2004). *"Rancang Bangun Sistem Penerimaan Siswa Baru Pada Dinas Pendidikan Kota Denpasar Berbasis Web & SMS"*. Tugas Akhir. Program Studi S1 STIKOM, Surabaya.
- Cangara, Hafied. (2006). *"Pengantar Ilmu Komunikasi"*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Faisal, Andris. (2012). *"Pengertian SMS Gateway"*. (<http://andrijaesal.blogspot.com/2012/01/apa-itu-sms-gateway.html>).
- Kotler, Philip. (2000). *"Principles of Marketing"*. Amerika Serikat: Pearson.
- Sulistijani, D. A. (2002). *"Sehat dengan Menu Berserat"*. Jakarta: Trubus Agriwidya.
- Suparlan, Parsudi. (2004). *"Masyarakat dan Kebudayaan Perkotaan: Perspektif Antropologi Perkotaan"*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian.
- Zulkifli, Sunarto. (2003). *"Dasar-dasar Akuntansi Perbankan Syariah"*. Jakarta Timur: Zikrul Hakim.