

SISTEM INFORMASI PELANGGAN DI RUMAH MAKAN NASIONAL

Thomas Priyasmanu ¹, Anang Subardi ²

¹Teknik Industri, Institut Teknologi Nasional Malang

²Teknik Mesin, Institut Teknologi Nasional Malang

thomas_itn@yahoo.co.id

ABSTRAK

Rumah makan merupakan tempat singgah yang sering menjadi tujuan dari banyak orang terutama pada jam makan, oleh karena itu pada saat jam makan baik itu makan siang dan makan malam biasanya rumah makan dipenuhi pelanggan, sehingga pelayanan menjadi kurang maksimal disebabkan banyaknya pelanggan, salah satu solusi yang bisa ditawarkan adalah pembuatan sistem informasi rumah makan, sehingga pada saat rumah makan ramai, pelayanan pemesanan dan pembayaran dapat dilakukan dengan cepat dan akurat, pada penelitian ini dibuat suatu sistem informasi rumah makan nasional dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat kepuasan pelanggan karena peningkatan waktu pelayanan terutama pada saat pemesanan dan pembayaran di kasir.

Keyword : *Sistem Informasi, Rumah makan*

1. PENDAHULUAN

Warung nasional dua merupakan salah satu rumah makan yang cukup diminati pelanggan karena memiliki harga yang relatif murah dengan makanan khas Jawa dengan cita rasa yang enak, sehingga pada jam makan terutama siang dan malam rumah makan ini sangat dipenuhi oleh pelanggan, sehingga pelayanan menjadi sedikit terganggu karena proses pemesanan dan pembayaran di kasir dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu untuk menghitung total pengeluaran pelanggan, hal ini dapat menyebabkan pelanggan menjadi kurang nyaman karena pelayanan yang kurang cepat.

Salah satu alternatif yang dapat ditawarkan adalah pembuatan sistem informasi rumah makan, sehingga proses pemesanan dan pembayaran di kasir dapat dilakukan secara otomatis dan dapat dilakukan dengan cepat, dengan pembuatan sistem informasi ini pelanggan akan semakin senang karena tidak terjadi antrian pada saat pemesanan dan pembayaran, sehingga jika banyak pelanggan yang merasa senang tingkat pendapatan rumah makan akan semakin meningkat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Sistem Informasi dan Teknologi Informasi

Menurut O'Brien (2007, P45), sistem informasi adalah gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi, dan sumber daya data dalam mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam organisasi.

Sedangkan teknologi informasi adalah teknologi pendukung dari sistem informasi yaitu sistem berbasis Teknologi Informasi (TI) yang mengelola komponen-komponennya berupa *hardware*, *software*, *netware*, *dataware*, dan *brainware* untuk melakukan transformasi data menjadi informasi.

Tujuan Pengembangan Sistem Informasi

Setiawan (2013: 9) mengungkapkan ada 5 (lima) tujuan dari pengembangan sistem informasi yaitu, diantaranya:

- Agar organisasi dapat beroperasi secara efisien*
SIM mengerjakan pekerjaan-pekerjaan rutin secara lebih cepat dan mudah. (*Transaction Processing System*), contoh sistem penerimaan gaji, sistem akuntansi, sistem personalia, sistem persediaan dan sebagainya.
- Agar organisasi dapat beroperasi secara efektif*
Efektifitas ini dimaksudkan agar dapat mencapai target dari sistem pendukung keputusan (*Decision Support System / DSS*). DSS memberikan informasi khusus kepada para pembuat keputusan dengan informasi dan model-model tersebut dapat ditampilkan setiap kali dibutuhkan, sehingga para manajer dapat mengambil keputusan dengan lebih baik.
- Agar organisasi dapat memberikan pelayanan yang lebih baik*
Dengan sistem informasi manajemen maka kebutuhan terhadap informasi dapat segera dipenuhi dengan mudah yang pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas pelayanan kepada konsumen. Contoh : penggunaan perangkat sistem *Automatic Teller Machine* (ATM) pada Bank.
- Agar Organisasi dapat meningkatkan kreasi / improvisasi terhadap produk yang dihasilkan*
Hal ini sangat dimungkinkan karena SIM akan mengintegrasikan informasi-informasi dalam organisasi sehingga dapat membantu pengembangan usahanya melalui kreasi-kreasi produk baik barang maupun jasa. Contoh : suatu Bank yang melebarkan usahanya dalam bidang pelayanan jasa asuransi, pelayanan pembayaran rekening telepon, listrik dan sebagainya.

e. *Agar organisasi dapat meningkatkan usaha*

SIM yang baik akan meningkatkan pangsa pasar terhadap produk yang dihasilkannya. SIM akan dapat mengakibatkan terjadinya ketergantungan konsumen terhadap pelayanan yang diberikan organisasi tertentu sehingga konsumen merasa enggan untuk berpindah pada organisasi atau perusahaan lain.

Tujuan Teknologi Informasi

Adapun tujuan dari teknologi informasi yaitu, diantaranya:

- a. Memecahkan suatu permasalahan;
- b. Membuka kreativitas, efektivitas, efisiensi;
- c. Memotivasi kemampuan seseorang agar bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi;
- d. Mengembangkan kompetensi.

Manfaat Sistem Informasi

Setiawan (2013 : 33) menyatakan ada 4 (empat) manfaat dari sistem informasi yaitu diantaranya:

1. Merampingkan organisasi dan mengubah proses manajemen;
2. Memisahkan kerja dari lokasi;
3. Mengatur ulang alur kerja;
4. Meningkatkan fleksibilitas organisasi.

Manfaat Teknologi Informasi

Menurut Jogiyanto (2003 : 18) terdapat 5 (lima) manfaat dari adanya teknologi informasi yaitu diantaranya :

1. Meningkatkan efisiensi yaitu menggantikan manusia dengan teknologi dalam proses produksi.
2. Meningkatkan efektivitas yaitu menyediakan informasi bagi para manajer dalam organisasi untuk mendukung proses pengambilan keputusan dengan lebih efektif yang didasarkan dengan informasi yang akurat, tepat waktu, dan relevan sehingga mendapatkan hasil produksi yang akurat dan bebas dari cacat produksi sesuai dengan sasaran produksi yang diinginkan.
3. Meningkatkan komunikasi yaitu mengintegrasikan penggunaan SIM dengan menggunakan *e-mail* dan *chat*.
4. Meningkatkan kolaborasi yaitu dengan menggunakan *video conference* dan *teleconference*.
5. Meningkatkan kompetitif yaitu teknologi informasi digunakan untuk keunggulan kompetisi.

Jenis – Jenis Sistem Informasi

Menurut O'Brien (2007) secara garis besar sistem informasi dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Sistem Pendukung Operasional

Jenis sistem ini terkait dengan operasional sehari-hari yang berlangsung di dalam suatu organisasi:

- a. Sistem pemrosesan transaksi, sistem ini memproses data hasil transaksi bisnis, memperbaharui basis data operasional, menghasilkan dokumen bisnis. Contoh : pemrosesan penjualan dan persediaan serta sistem akuntansi.
- b. Sistem pengendalian proses, sistem ini terkait dengan proses mengawasi dan mengendalikan proses industri. Contoh : sistem produksi baja, penyulingan minyak dengan sensor yang terhubung komputer.
- c. Sistem kerjasama antar tim atau bagian perusahaan, sistem ini terkait dengan dukungan komunikasi dan kerjasama tim atau bagian atau kelompok kerja disuatu organisasi atau perusahaan dengan memanfaatkan piranti elektronik dan teknologinya. Contoh : *e-mail*, *fax*, *teleconference*.

2. Sistem Pendukung Manajemen

a. Sistem Informasi Manajemen

Sistem ini memberikan informasi laporan yang sudah ditentukan sebelumnya untuk mendukung pengambilan keputusan bisnis. Contoh : analisis penjualan, kinerja produksi, dan sistem pelaporan tren biaya.

b. Sistem Pendukung Keputusan

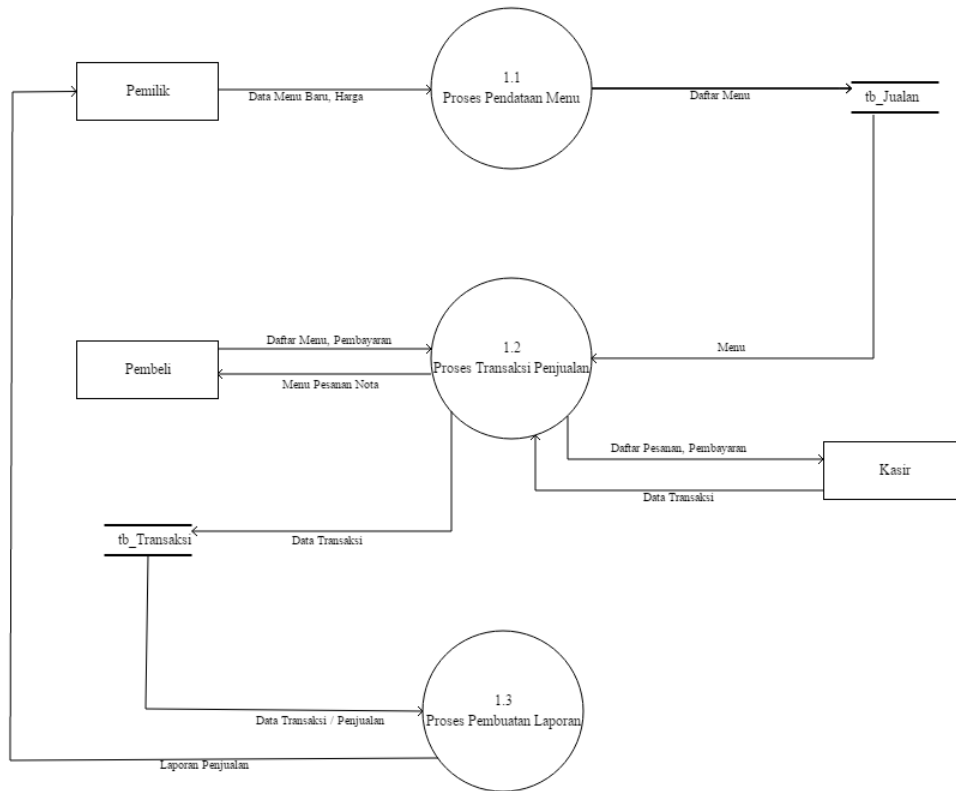
Sistem ini memberikan dukungan interaktif khusus untuk proses pengambilan keputusan para manajer dan praktisi bisnis. Contoh : penetapan harga produk, perkiraan tingkat laba, sistem analisis resiko.

c. Sistem Informasi Eksekutif

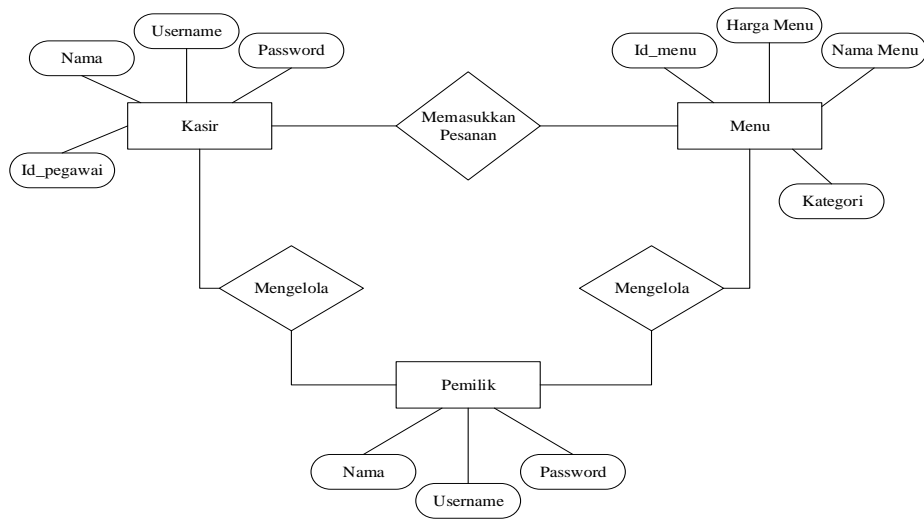
Sistem ini dibentuk untuk memenuhi kebutuhan eksekutif yang diperoleh dari SIM maupun Sistem Pendukung Keputusan (*Decision support System*). Contoh : sistem akses yang mudah untuk menganalisis kinerja bisnis, tindakan para pesaing, perkembangan ekonomi untuk mendukung perencanaan strategis.

DFD Level 1

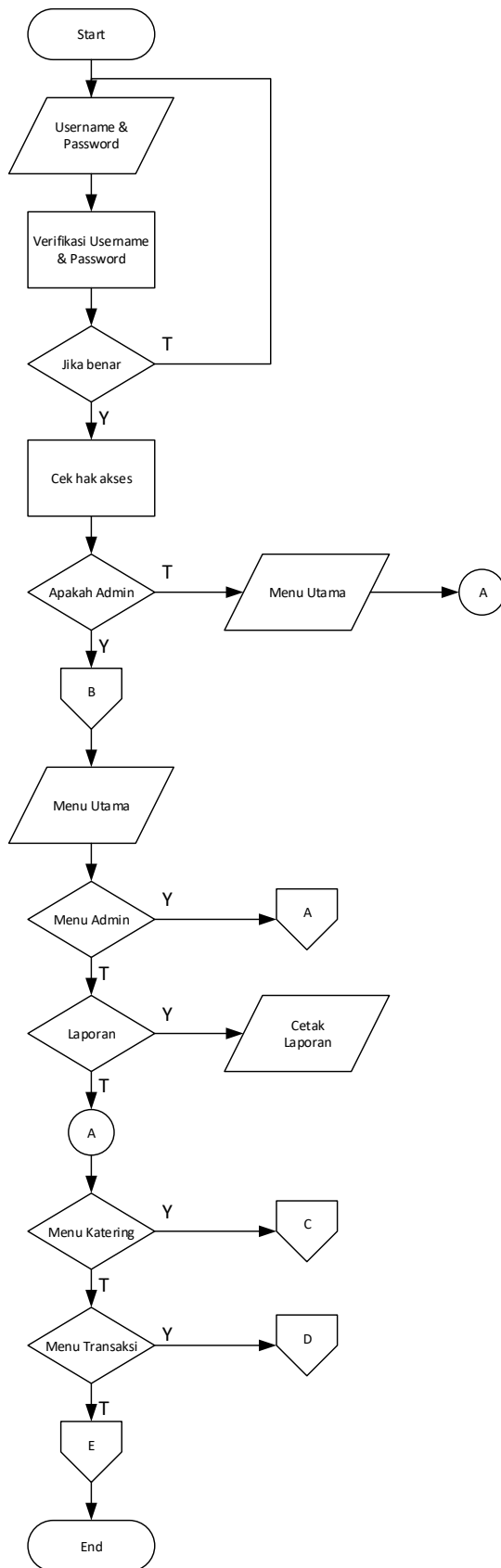
DFD Level 1 merupakan perspesifikasian proses dari level 0, dalam level ini proses akan dipecah menjadi 3 proses, antara lain proses pendataan menu, proses transaksi penjualan, dan proses pembuatan laporan.



Gambar 1. DFD Level 1



Gambar 2. Entity Relationship Diagram



3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan grafis yang menggambarkan antara entitas dalam database. ERD sering menggunakan

simbol-simbol untuk mewakili tiga jenis informasi yang berbeda *box* biasanya digunakan untuk entitas, *diamond* digunakan untuk penghubung dan *oval* di gunakan untuk mewakili atribut, dan ERD dari aplikasi pembagian honor ini adalah :

4. Flowchart

System flowchart dapat didefinisikan sebagai bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur – prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem. Berikut ini adalah flowchart dari aplikasi kasir rumah makan nasional 2 :

Keterangan :

Dimulai dari menu login kemudian memasukkan username dan password, kemudian dilakukan verifikasi apabila username dan password salah, akan diminta untuk memasukkan username dan password ulang, dan jika username dan password benar, maka akan dilakukan pengecekan hak akses. Jika admin akan masuk ke menu utama yang didalam nya terdapat menu admin, menu transaksi, menu katering, dan menu laporan. Sedangkan jika kasir, akan masuk ke menu utama yang hanya terdapat menu katering dan menu transaksi.

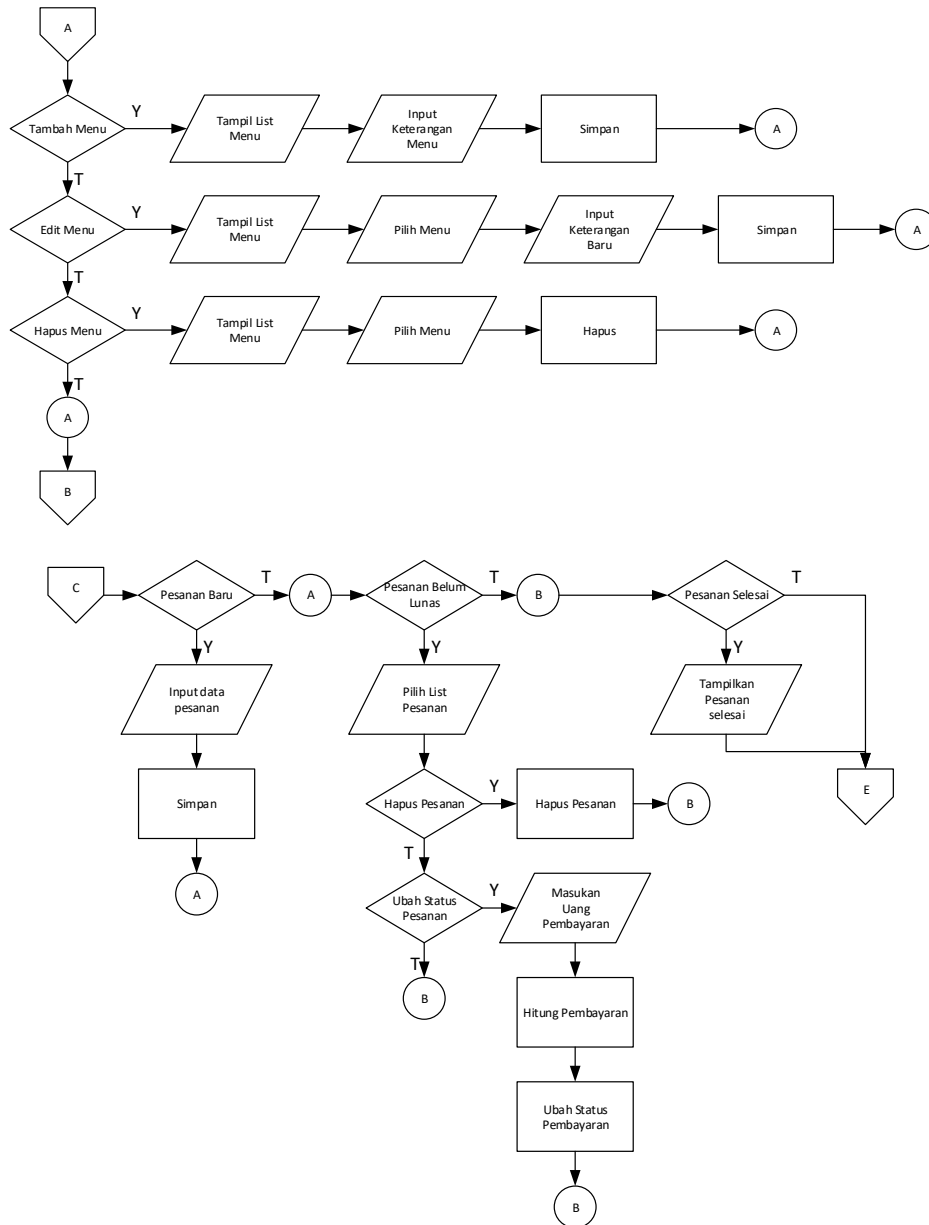
Di menu admin terdapat fungsi tambah menu, edit menu, hapus menu. Pada fungsi tambah menu, akan ditampilkan list menu yang sudah ada sebelumnya, kemudian masukkan data menu baru, dan simpan data yang telah dimasukkan tadi. Pada fungsi edit menu, data menu juga akan ditampilkan dalam list menu, kemudian pilih salah satu dari daftar menu yang ada untuk di edit datanya, setelah itu masukkan data menu baru dan simpan data yang telah dirubah tadi. Pada fungsi hapus menu, list menu yang sudah akan ditampilkan, kemudian pilih menu yang ingin dihapus, kemudian pilih hapus menu dan kemudian kembali ke menu utama.

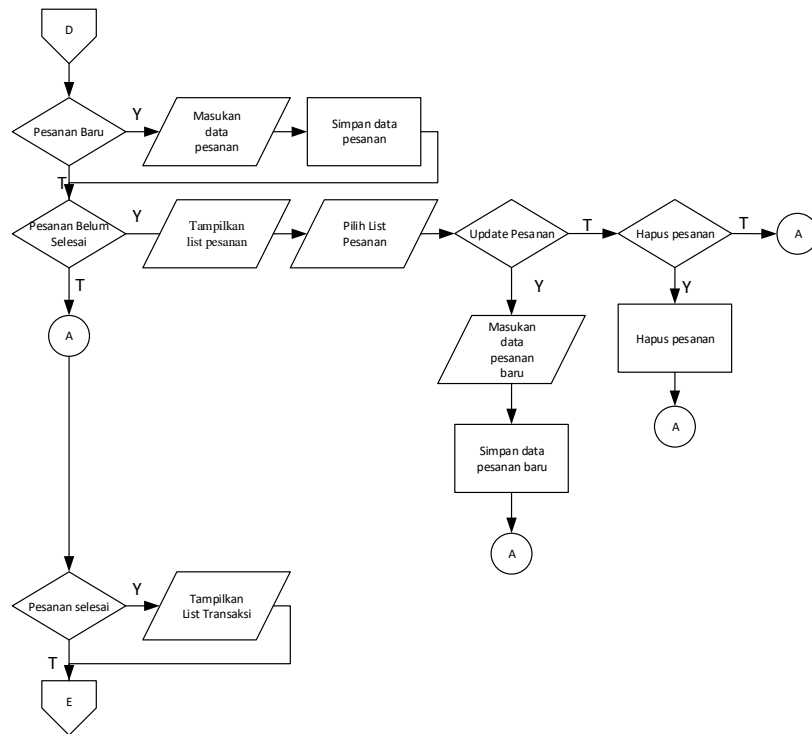
Di dalam menu laporan, terdapat fungsi laporan untuk mencetak laporan penjualan. Di dalam menu transaksi, terdapat submenu pesanan baru, pesanan belum selesai, pesanan selesai. Pada submenu pesanan baru, kemudian masukkan data pesanan baru, kemudian simpan data pesanan baru tersebut. Pada submenu pesanan belum selesai, akan ditampilkan list pesanan yang belum selesai, kemudian pilih salah satu dari daftar pesanan yang ada, pilih apakah update pesanan atau hapus pesanan, jika update pesanan, masukkan data pesanan yang baru kemudian simpan, dan apabila ingin menghapus pesanan, maka hapus pesanan yang sudah dipilih.

Pada menu pesanan selesai, terdapat daftar transaksi yang sudah selesai di bayarkan. Pada menu katering terdapat submenu pesanan baru, pesanan belum lunas, dan pesanan selesai. Jika pesanan baru,

masukkan data pesanan baru kemudian simpan data pesanan yang sudah di masukkan sebelumnya. Jika pesanan belum lunas, akan ditampilkan daftar pesanan yang belum selesai dibayarkan, kemudian pilih salah satu dari daftar pesanan, jika ingin merubah status pembayaran, masukkan nominal uang yang dibayarkan, kemudian hitung nominal

pembayaran, kemudian ubah status pembayaran. Apabila ingin menghapus pesanan, hapus pesanan yang sudah dipilih sebelumnya. Di dalam submenu pesanan selesai, akan ditampilkan daftar transaksi atau pesanan yang sudah dibayarkan pembayarannya.





Gambar 3. Flowchart Aplikasi rumah makan nasional 2

Keterangan :

Dimulai dari menu *login* kemudian memasukkan *username* dan *password*, kemudian dilakukan verifikasi apabila *username* dan *password* salah, akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* ulang, dan jika *username* dan *password* benar, maka akan dilakukan pengecekan hak akses. Jika *admin* akan masuk ke menu utama yang didalamnya terdapat menu admin, menu transaksi, menu catering, dan menu laporan. Sedangkan jika kasir, akan masuk ke menu utama yang hanya terdapat menu catering dan menu transaksi.

Di menu admin terdapat fungsi tambah menu, edit menu, hapus menu. Pada fungsi tambah menu, akan ditampilkan *list* menu yang sudah ada sebelumnya, kemudian masukkan data menu baru, dan simpan data yang telah dimasukkan tadi. Pada fungsi edit menu, data menu juga akan ditampilkan dalam *list* menu, kemudian pilih salah satu dari daftar menu yang ada untuk di edit datanya, setelah itu masukkan data menu baru dan simpan data yang telah dirubah tadi. Pada fungsi hapus menu, *list* menu yang sudah akan ditampilkan, kemudian pilih menu yang ingin dihapus, kemudian pilih hapus menu dan kemudian kembali ke menu utama.

Di dalam menu laporan, terdapat fungsi laporan untuk mencetak laporan penjualan. Di dalam menu transaksi, terdapat submenu pesanan baru, pesanan

belum selesai, pesanan selesai. Pada submenu pesanan baru, kemudian masukkan data pesanan baru, kemudian simpan data pesanan baru tersebut. Pada submenu pesanan belum selesai, akan ditampilkan *list* pesanan yang belum selesai, kemudian pilih salah satu dari daftar pesanan yang ada, pilih apakah *update* pesanan atau hapus pesanan, jika *update* pesanan, masukkan data pesanan yang baru kemudian simpan, dan apabila ingin menghapus pesanan, maka hapus pesanan yang sudah dipilih.

Pada menu pesanan selesai, terdapat daftar transaksi yang sudah selesai di bayarkan. Pada menu catering terdapat submenu pesanan baru, pesanan belum lunas, dan pesanan selesai. Jika pesanan baru, masukkan data pesanan baru kemudian simpan data pesanan yang sudah di masukkan sebelumnya. Jika pesanan belum lunas, akan ditampilkan daftar pesanan yang belum selesai dibayarkan, kemudian pilih salah satu dari daftar pesanan, jika ingin merubah status pembayaran, masukkan nominal uang yang dibayarkan, kemudian hitung nominal pembayaran, kemudian ubah status pembayaran. Apabila ingin menghapus pesanan, hapus pesanan yang sudah dipilih sebelumnya. Di dalam submenu pesanan selesai, akan ditampilkan daftar transaksi atau pesanan yang sudah dibayarkan pembayarannya.

Form Transaksi

Makanan | Minuman | Jajanan | Goodies

Total Harga **43000**

Kembalian

Pesanan Baru | Pesanan Belum Selesai | Transaksi Berhasil

ID Pemesan: 2017940001 | Pesanan Baru | Batal | 05:29:20

ID	Nama	Harga	QTY	Total
MA0001	Nasi Pecel Iwak Peyek	7000	1	7000
MA0008	Nasi Rawon	12000	1	12000
MA0012	Nasi Campur Ayam	11000	1	11000
MA0014	bakso	5000	1	5000
MA0002	Es Kunir Asem	3000	1	3000
MA0008	Jahe Panas	3000	1	3000
MA0004	Teh (Es/Panas)	2000	1	2000

Gambar 4. Form Transaksi

DataBarang

Kode:

Jenis:

Nama:

Harga:

Data Barang

ID	Jenis	Nama	Harga
GO0001	Goodies	Puzzle	12500
GO0002	Goodies	Komik	12000
GO0003	Goodies	Novel	25000
GO0004	Goodies	Buku Iqra	17000
JJ0001	Jajanan	Camilan Ajuna	11000
JJ0002	Jajanan	Kripik Usus Besar	5000
JJ0003	Jajanan	Pengginang	17000
JJ0004	Jajanan	Kacang Bali	17000
JJ0005	Jajanan	Keripik Usus Kecil	2500
JJ0006	Jajanan	Keripik Ceker	7000
JJ0007	Jajanan	Bangnana Chips	19000
JJ0008	Jajanan	Es Lilin Polos	7000
JJ0009	Jajanan	Es Lilin Lapis	7500
JJ0010	Jajanan	Ice Cream Tempo Dulu	8000
MA0001	Makanan	Nasi Pecel Iwak Peyek	7000
MA0002	Makanan	Nasi Pecel telur	10000
MA0003	Makanan	Nasi Pecel Ayam Goreng	12000
MA0004	Makanan	Nasi Pecel Empal Susur	12000
MA0005	Makanan	Nasi Pecel Sate Daging	14000
MA0006	Makanan	Nasi Bali Telur	7000
MA0007	Makanan	Nasi Kare Ayam	8000
MA0008	Makanan	Nasi Rawon	12000
MA0009	Makanan	Nasi Ayam Goreng Guruh	12000
MA0010	Makanan	Nasi Campur	11000

Filter:

Gambar 5. Form Seting menu Admin

5. KESIMPULAN

Dengan dibuatnya sistem informasi rumah makan pada warung nasional, maka pelanggan tingkat kepuasannya menjadi meningkat karena pelayanan pemesanan dan pembayaran di kasir menjadi lebih cepat sehingga antrian pelanggan dapat dihindarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Akbar, M., Kodrat Iman Satoto, K.I., and Isnanto, R. (2014). Pembuatan Aplikasi Layanan Pesan Antar Makanan pada Sistem Operasi Android. *Jurnal TRANSMISI, Teknik Elektro, Universitas Diponegoro Semarang, Vol. 16, No. 04*
- [2]. Rachmawati, R. (2011). Peranan Bauran Pemasaran (Marketing Mix) terhadap Peningkatan Penjualan (Sebuah Kajian terhadap Bisnis Restoran). *Jurnal Kompetensi Teknik Vol. 2, No. 02*
- [3]. Richard, C. and Robert, H. (2011). Modern Control Systems. *Prentice Hall*
- [4]. Wijana, H.K. and Kurniawan, E. (2012). Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan Berbasis Mobile, *Jurnal EKSIS Vol 05 No 01*