

# APLIKASI PELAYANAN PESAN MAKANAN DAN TRANSAKSI PADA RUMAH MAKAN PONDOK WISATA TAMBAK YUDHA BERBASIS JAVA

Muhammad Triyono, Muhammad Rusdi<sup>2</sup>, Muhammad Edya Rosadi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NPM : 17630064

<sup>2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NIDN : 11 031089 03

<sup>3</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, NIDN : 11 040391 01

E-mail:muhammadtriyono@gmail.com/No.Hp :+6285249959547

## ABSTRAK

*Pondok Wisata Tambak Yudha adalah tempat wisata kuliner dengan pemandangan alam di tengah kota. Proses pelayanan masih menggunakan kertas dengan alat tulis pulpen dan transaksi masih menggunakan aplikasi spreadsheet untuk pembuatan nota pembayaran, sehingga dapat terjadi kesalahan pada laporan dan penjualan. Sistem pemesanan yang menggunakan aplikasi dapat membantu waiter dalam pemesanan serta dapat memantau pesanan apa saja yang sudah di proses, dan dapat dilakukan oleh kasir untuk proses transaksi dan hasil dari laporan dapat dilihat oleh pimpinan.*

*Demi terwujudnya peningkatan kualitas dan kecepatan dalam pelayanan rumah makan, penerapan teknologi informasi menjadi elemen yang sangat penting dalam membantu proses data pelayanan dan laporan. Dengan membangun sistem komputerisasi yang lebih baik dan terintegrasi mampu melakukan proses pelayanan serta pengolahan data yang efektif, cepat dan tepat. Adapun tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memudahkan proses pelayanan dan transaksi serta dalam pembuatan laporan, sehingga ada perubahan yang semula menggunakan pulpen dengan kertas berpindah ke sistem yang dibuat sedemikian rupa untuk memenuhi keperluan dalam pembuatan data*

*Penelitian dilakukan dengan wawancara menanyakan kendala-kendala dalam proses pelayanan transaksi serta dalam pembuatan laporan. Melakukan observasi serta melakukan studi pustaka dan didapat perlu dibuat suatu aplikasi yang dapat membantu dan memecahkan masalah yang selama ini mereka alami. Adapun beberapa perengkan dalam pembuatan sistem pelayanan dan transaksi yakni MySQL, NetBeans dan Xampp. Berdasarkan dari uraian di atas pada penelitian ini dibuat aplikasi pelayanan pesan makanan dan transaksi pada rumah makan Pondok Wisata Tambak Yudha menggunakan bahasa pemrograman Java. Aplikasi mempunyai hak akses admin, waiter, dan kasir. Aplikasi ini mampu melakukan proses pelayanan serta dalam pengolahan data yang efektif, cepat dan tepat. Sehingga dapat disimpulkan aplikasi ini dapat memecahkan masalah yang terjadi pada pelayanan dan transaksi serta dapat membuat pengolahan data dengan komputer yang efektif dan efisien. Disarankan untuk penelitian selanjutnya untuk membuat aplikasi yang dapat diakses langsung oleh pelanggan.*

**Kata Kunci :** Java, MySQL, Pelayanan, Pondok Wisata, Transaksi

---

## ABSTRACT

*Pondok Wisata Tambak Yudha is a culinary tourism spot with natural views in the middle of the city. The service process still uses paper with pen stationery and transactions still use a spreadsheet application for making payment notes, so there can be errors in reports and sales. The ordering system that uses the application can help the waiter in ordering and can monitor what orders have been processed, and can be done by the cashier for the transaction process, and the results of the report can be seen by the leadership.*

*For the sake of realizing an increase in quality and speed in restaurant services, the application of information technology is a very important element in assisting the process of service data and reports. By building a better and integrated computerized system capable of performing service processes and data processing effectively, quickly and precisely. The purpose of this application is to facilitate the service and transaction process as well as in making reports, so that there is a change from using a pen with paper to a system that is made in such a way as to meet the needs of making data.*

*The research was conducted by interview asking about the constraints in the transaction service process as well as in preparing reports. Conducting observations and conducting literature studies and obtained an application that can help and solve the problems they have been experiencing. There are several tools for making service and transaction systems, namely MySQL, NetBeans and Xampp. Based on the description above, in this study an application for food ordering services and transactions was made at the Pondok Wisata Tambak Yudha restaurant using the Java programming language. The application has admin, waiter, and cashier access rights. This application is able to perform service processes as well as in data processing that is effective, fast and precise. So it can be concluded that this application can solve problems that occur in services and transactions and can make data processing with computers effective and efficient. It is recommended for further research to create applications that can be accessed directly by customers.*

**Keywords:** *Java, MySQL, Service, Pondok Wisata, Transaction.*

## **PENDAHULUAN**

Pada Pondok Wisata Tambak Yudha melakukan pesanan dan transaksi masih manual menggunakan kertas dan pena untuk menulis data pesanan serta penggunaan excel sebagai media transaksi serta pembuatan laporan. Dalam hal pemesanan pelayan selalu mengalami kendala seperti kesalahan dalam penulisan pesanan, tidak sesuai data yang diterima dengan yang dikeluarkan sehingga dapat terjadinya kerugian. Selama ini sistem pencatatan data pesanan, sistem laporan dan stok barang juga masih dilakukan secara manual, sehingga proses pengolahan data tidak efektif, lambat dan banyak yang kurang tepat. Dengan adanya kendala tersebut maka salah satu cara mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti sistem berbasis *desktop* untuk dapat melakukan pelayanan dan kontrol data restoran.

## **METODE**

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

### 1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan pengumpulan data dalam bentuk informasi yang digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari sumbernya. Wawancara diperlukan apabila ingin mendapatkan hal-hal dari sumber informasi secara lebih detail serta jumlah pemverifikasi informasi sedikit. Ada beberapa faktor yang akan mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu : pewawancara, responden, pedoman wawancara, dan situasi wawancara.

### 2. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

### 3. Studi Pustaka

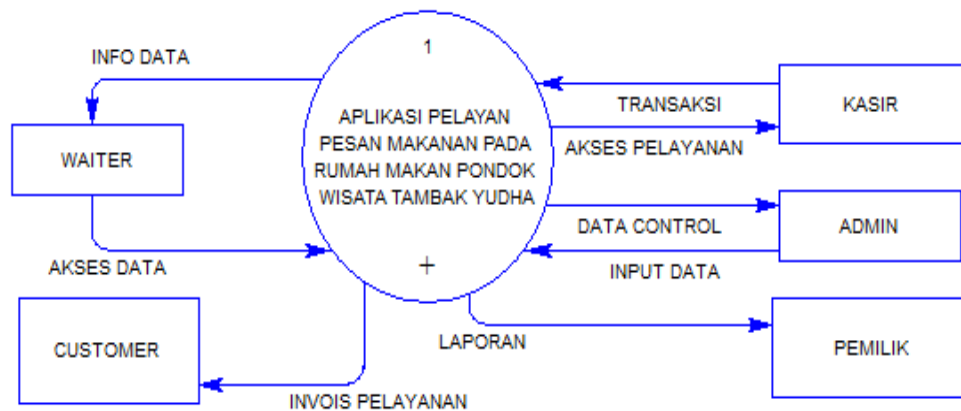
Studi pustaka atau dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian. Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang tertulis yaitu kegiatan memperoleh data dengan menganalisis dan mempelajari dokumen-dokumen yang ada pada objek penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Sistem yang Berjalan**

Merupakan sebuah gambaran tentang bagaimana sistem yang sedang berjalan sebelum dibuatnya sistem di pondok wisata Tambak Yudha. Saat ini sistem yang digunakan masih menggunakan pencatatan manual untuk proses pemesanan makanan oleh pelayan, data harian dengan mengumpulkan catatan pesanan yang dilakukan untuk pembukuan, serta pelayanan pembayaran pada kasir masih menggunakan program excel untuk mencetak nota pembayaran. Pendataan pesanan, meja, makanan dan rekap pembayaran dengan cara ini masih menyulitkan admin kasir dalam pengolahan data laporan khususnya di pondok wisata tambak Yudha untuk proses pelaporan ke pemilik.

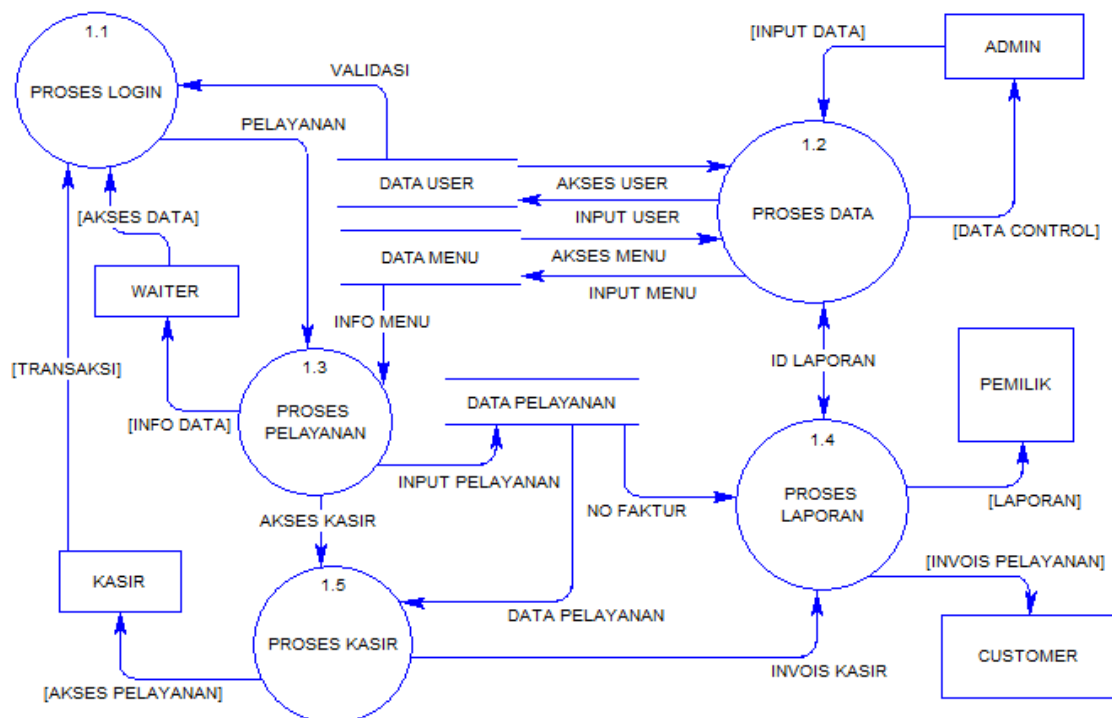
## 1. Diagram Konteks



Gambar 1 Diagram Konteks

Diagram konteks ini menunjukkan alur proses aplikasi ketika di jalankan, yang terdapat lima entitas dan satu proses. Setiap entitas memiliki peran tersendiri dan proses merupakan aplikasi yang digunakan.

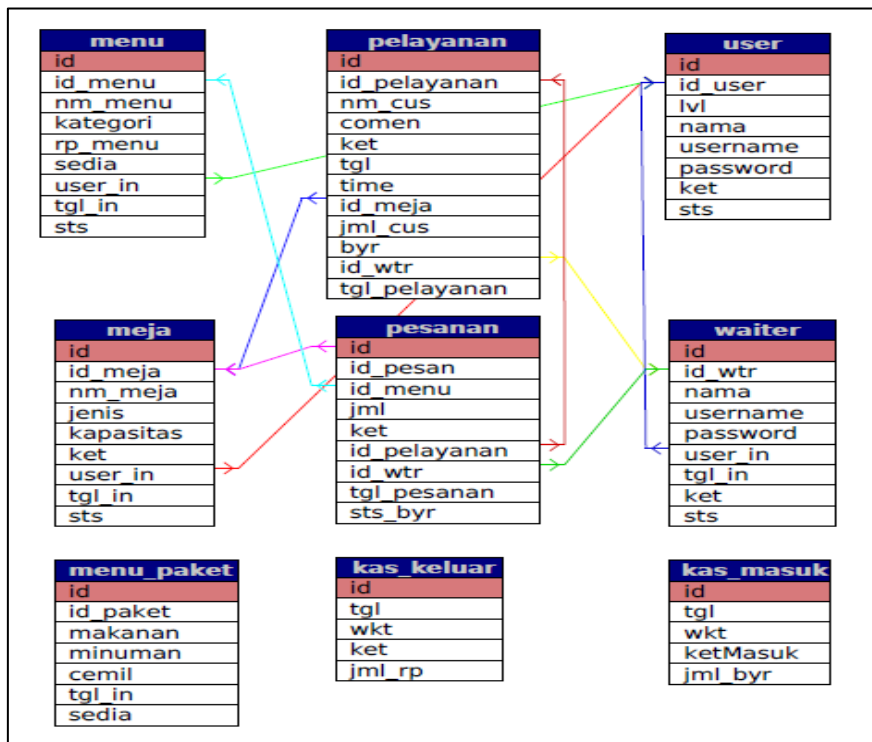
## 2. Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 2 Data Flow Diagram

Data diagram flow ini merupakan detail jalannya aplikasi ketika melakukan proses dari pemesanan hingga pembayaran serta melakukan pembuatan laporan-laporan.

### 3. Relasi Antar Tabel



Gambar 3 Relasi Tabel Database

Relasi tabel ini adalah bagian dari database yang digunakan pada aplikasi berfungsi sebagai penurunan data sesuai dengan data yang telah tersedia agar tidak mengalami kesalahan pada tabel yang berkaitan.

#### Implementasi antar muka (*User interface implementation*)

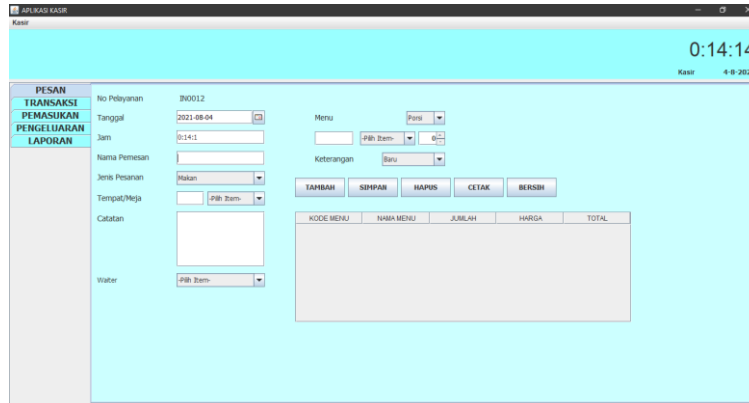
##### 1. Menu Utama



Gambar 4 Menu Utama

Menu utama adalah *form* yang ditampilkan ketika login berhasil *form* ini akan ditampilkan untuk user admin waiter dan kasir. Ketika data login berhasil maka akan ada keterangan nama pada pojok kanan dan akan di tampilkan menu pada tab

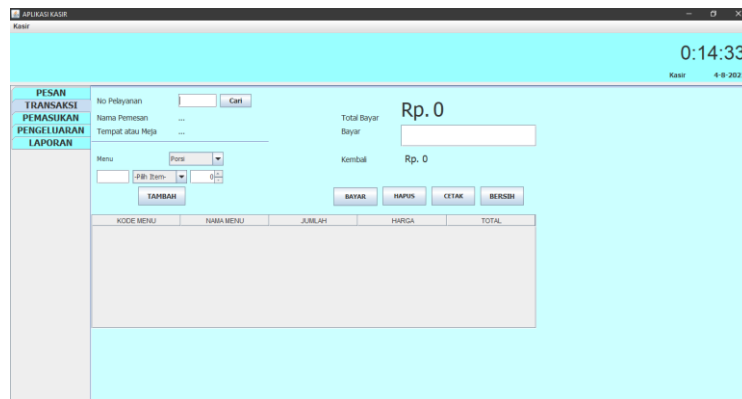
## 2. Input Pesanan



Gambar 4 Input Pesanan

Input pesanan ini digunakan untuk inputan pesanan dari kasir yang nantinya akan diteruskan ke waiter yang bersangkutan untuk diproses.

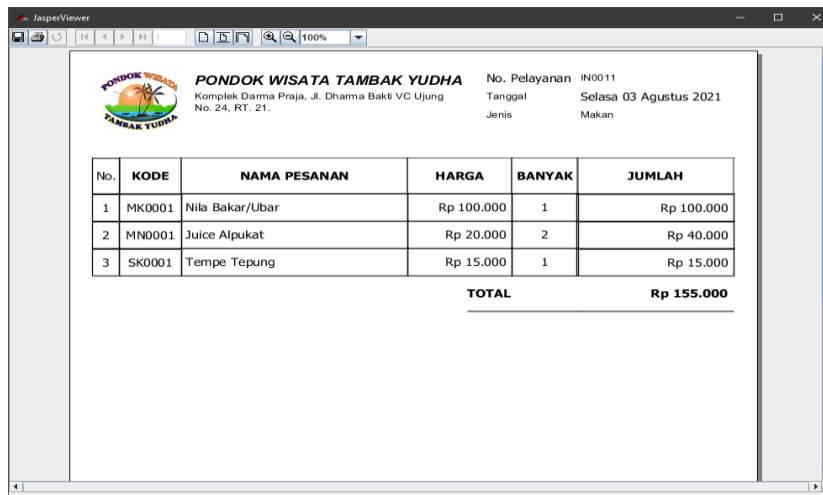
## 3. Transaksi



Gambar 5 Transaksi

Form Transaksi untuk melakukan transaksi pembayaran, di mana dengan menggunakan “No. Pelayanan” pada *filed* cari data untuk pesanan yang akan dibayar akan ditampilkan serta dapat melakukan penambahan pesanan ketika ada tambahan pesanan.

## 4. Nota Pembayaran



No.	KODE	NAMA PESANAN	HARGA	BANYAK	JUMLAH
1	MK0001	Nila Bakar/Ubar	Rp 100.000	1	Rp 100.000
2	MN0001	Juice Alpukat	Rp 20.000	2	Rp 40.000
3	SK0001	Tempe Tepung	Rp 15.000	1	Rp 15.000
<b>TOTAL</b>					<b>Rp 155.000</b>

## Gambar 6 Nota Pembayaran

Nota pembayaran ini digunakan sebagai bukti atau laporan bahwa pembeli telah melakukan pembayaran yang sesuai dengan ketentuan.

### **PENUTUP**

#### 1. Kesimpulan

Pada uraian bab sebelumnya maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Sistem ini dibuat untuk memecahkan masalah yang sering terjadi dan membuat pengolahan data dengan komputer yang efektif dan terkontrol.
- b. Dengan disajikan beberapa laporan yang sesuai dengan kebutuhan, maka didapatkan informasi yang diperlukan oleh pemilik restoran.
- c. Aplikasi sistem ini dapat membantu dalam informasi pemesanan serta dalam pelaporan.

#### 2. Saran

Agar aplikasi ini kedepannya berjalan dengan baik dalam penggunaannya serta pengembangannya, maka hal-hal yang perlu dilakukan kedepannya adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi perlu dikembangkan dari segi kemudahan akses misalnya berbasis android agar tidak memerlukan perangkat yang lebih besar.
- b. Menambahkan data member, agar dapat memberikan promosi kepada pelanggan yang sudah terdaftar.

### **REFERENSI**

- 11 Pengertian Pelayanan Menurut Para Ahli.* (2020, Desember). Diambil kembali dari Seputar Pengetahuan: <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2020/12/pengertian-pelayanan.html>
- Adani, M. R. (2020, Agustus 05). *Pengertian, Fungsi, beserta Kelebihan.* Diambil kembali dari Sekawan: <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-mysql/>
- Andy. (2019, Sepember 19). *Pengertian XAMPP Lengkap dengan Fungsi dan Cara Instalasi.* Diambil kembali dari Qwords: <https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/>
- Dewi, R. S. (2020, Februari 20). *Kenali Pengertian Java Beserta Fungsi, Kelebihan dan Kekurangan Java.* Diambil kembali dari NESABAMEDIA: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-java/>
- Gregorius, A. (2015 ). *Mengenal Java Dan Database Dengan Netbeans.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Hakim, R. &. (Jakarta). *Mastering Java.* 2009: Elex Media Komputindo.
- Hidayat, C. (2018). *Pengertian Metode Waterfall dan Tahap-Tahapnya.* Diambil kembali dari Ranah Research: <https://ranahresearch.com/metode-waterfall/>
- Huda, F. A. (2016, September 16). *Relasi Antar Tabel dalam Database.* Diambil kembali dari fatkhan.web.id: <https://fatkhan.web.id/relasi-antar-tabel-dalam-database/>
- Huda, F. A. (2017, Maret 30). *7 Langkah Membangun Sistem Informasi.* Diambil kembali dari fatkhan.web.id: <https://fatkhan.web.id/7-langkah-membangun-sistem-informasi/>
- Jockson, D. A. (1969). *The Architecture of Country Houses.* Dover Publications.
- Kadir, A. (2014). *Buku Pertama Belajar Pemrograman Java untuk Pemula.* Yogyakarta : Mediakom.
- Kendall. (2003). *Analisis dan Perancangan Sistem.* Jakarta: Prenhallindo.
- Materi, A. (2020, Desember 18). *Pengertian Netbeans – Fitur-Fitur dan Sejarah Netbeans.* Diambil kembali dari MateriBelajar.co.id: <https://materibelajar.co.id/pengertian-netbeans/>
- Perkasa, M. R. (2016). *PERANCANGAN SISTEM MANAJEMEN RESTORAN DENGAN APLIKASI PEMESANAN RESTORAN BERBASIS MOBILE DALAM JARINGAN LOKAL. SKRIPSI.*
- Prastianto, D. (2020). *Ebook Belajar Java Pengembangan java Dekstop.* Batang: Anak Kampung (CAB).

Rosmitalia, R. (2016). SISTEM PEMESANAN MAKANAN DI RUMAHMAKAN PALAPA INDAH BERBASIS WEB SERVICE MENGGUNAKAN ANDROID MOBILE. *SKRIPSI*.

Setiawan, Y. (2019). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PONDOK WISATA TAMBAK YUDHA BERBASIS WEB. *SKRIPSI*, 26-30.

Supardi, Y. (2007). *Pemrograman Data Base dengan Java dan MySQL*. Jakarta: Elex Media Komputindo.