

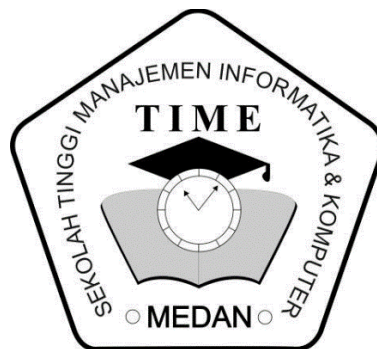
**PERANCANGAN *ELECTRONIC MENU* BERBASIS WEBSITE
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *SCAN QUICK*
*RESPONSE CODE***

SKRIPSI

Oleh:

HENDRY WIJAYA

NIM: 2344801



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME
MEDAN
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGAJUAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Hendry Wijaya**
NIM : **2344801**
Program Studi : Teknik Informatika
Angkatan : 2020
Judul Skripsi : **Perancangan Electronic Menu Berbasis Website
Dengan Menggunakan Teknik Scan Quick Respon
Code**

Proposal Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui sesuai dengan ketentuan dan aturan yang berlaku agar dapat dilanjutkan ke tahap Pengujian Seminar Proposal Skripsi.

Medan, **17 Mei 2024**

Menyetujui untuk dipertahankan dihadapan
Dosen Penguji Seminar Proposal Skripsi
Program Studi S1 Teknik Informatika
STMIK TIME



Robet, M.Kom

Dosen Pembimbing I



Leony Hoki, S.Kom., M.M

Dosen Pembimbing II

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *ELECTRONIC MENU* BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *SCAN QUICK RESPONSE CODE*

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna

Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu

Program Studi Teknik Informatika

Disusun dan Diajukan Oleh:

HENDRY WIJAYA

NIM. 2344801

Dietujui Oleh,

Dosen Pembimbing I



Robet, M.Kom

Dosen Pembimbing II



Leony Hoki, S.Kom., M.M

Medan, 07 Agustus 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh :

Ketua STMIK TIME

Ketua Program Studi



Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, MM

Robet, M.Kom

Kepada
Yth. Ketua STMIK TIME
Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M
Di Medan

Hal : **Surat Pernyataan Bebas Plagiat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hendry Wijaya**

NIM : **2344801**

Program Studi : **Teknik Informatika**

Angkatan : **2020**

Judul Skripsi : **Perancangan Electronic Menu Berbasis Website Dengan Teknik Scan Quick Response Code**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya tulis adalah karya ilmiah asli dari pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan Plagiat, maka saya bersedia gelar dan ijazah yang saya peroleh ditinjau kembali.

Demikian surat pernyataan ini Saya perbuat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapapun.

Medan, **07 Agustus 2024**
Yang membuat pernyataan,



Hendry Wijaya

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom

Pembantu Ketua I STMIK TIME

ABSTRAK

Rumah makan menjadi tempat yang umum dikunjungi oleh masyarakat umum yang mencakup berbagai kalangan. Dan di era digitalisasi ini sistem pemaparan menu yang secara konvensional memberikan beban tersendiri bagi pelaku usaha kuliner, khususnya dalam hal beban biaya operasional untuk mencetak menu yang secara berkala dalam kurun waktu tertentu hingga kurangnya fleksibilitas dalam melakukan perubahan data menu yang mengalami perubahan baik dari segi harga maupun kesediaannya. Untuk meningkatkan kinerja penjualan dan memberikan kemudahan pada operasional rumah makan maka dibutuhkan sebuah sistem tampilan visual menu yang lebih simple dan dapat di akses secara digital dari perangkat telepon pintar konsumen. Hal ini juga dapat memberikan pengalaman baru hingga memberikan pelayanan yang lebih cepat baik dalam memberikan akses dalam mencari menu yang sesuai dengan selera konsumen. Dan hal ini dapat didukung dengan akses menu yang lebih cepat dengan melakukan scan pada kode respons cepat (*QR Code*) sehingga tidak perlu membagi link website untuk menu elektronik. Dan hal ini memberikan fleksibilitas bagi pelaku usaha dalam memperbarui dan menambahkan menu yang tersedia, sehingga dapat mengurangi beban operasional

Kata Kunci : Kode QR, Restoran, Kafe, Menu Makanan & Minuman

ABSTRACT

Restaurants are common places visited by the general public, encompassing a wide range of demographics. In this digital era, traditional menu presentation systems impose a significant burden on culinary business operators, particularly in terms of operational costs for periodically printing menus and the lack of flexibility in making changes to menu data, such as price adjustments and availability updates. To enhance sales performance and simplify restaurant operations, a visual menu display system that is simpler and can be accessed digitally from consumers' smartphones is needed. This approach not only offers a new experience but also provides faster service by allowing consumers to quickly find menus that suit their tastes. Additionally, this can be supported by accessing the menu more swiftly through scanning Quick Response (QR) codes, eliminating the need to share website links for electronic menus. This also provides flexibility for business operators to update and add available menus, thereby reducing operational burdens.

Keywords : QR Code, Restaurant, Cafe, Food & Beverages Menu

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik tepat pada waktunya.

Skripsi yang berjudul “Perancangan Electronic Menu Berbasis Website Dengan Menggunakan Teknik Scan Quick Response Code” ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan Strata 1 di Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Teknologi Informasi Manajemen dan Edukasi (STMIK TIME) Medan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Robet, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I dan Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK TIME Medan yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
2. Ibu Leony Hoki, S.Kom., M.M, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, M.M, selaku Ketua STMIK TIME Medan.

5. Bapak Hendri, M.Kom, selaku Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMIK TIME Medan.
6. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
7. Terkhusus dan teristimewa kepada orang tua, keluarga dan sahabat yang tersayang yang telah memberikan dukungan baik secara jasmani maupun rohani kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Seluruh teman dan rekan STMIK TIME yang telah membantu penulis dan memberikan dorongan, semangat, kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan keterbatasan waktu yang digunakan. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang membangun demi perkembangan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Medan, 07 Agustus 2024

Penulis



Hendry Wijaya

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
1.5 Metodologi Penelitian	8
1.6 Analisis Sistem	9
1.7 Perancangan Sistem	10
1.8 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Pengertian Electronic Menu.....	12
2.2 Metode SDLC Waterfall	12
2.3 Flowchart	13
2.4 phpMyAdmin.....	13
2.5 XAMPP	14
2.6 ERD	14
2.7 QR Code	14
2.8 Pengertian Fotografi.....	15
2.8.1 Food Photography	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Analisis.....	18
3.1.1 Analisis Masalah	18

3.1.2	Analisis Proses	19
3.2	Perancangan Sistem	21
3.2.1	Perancangan Tampilan User Interface	24
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1	Hasil	28
4.2	Pembahasan.....	44
4.2.1	Kelebihan Sistem	44
4.2.2	Kelemahan Sistem	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	47
5.1	Kesimpulan.....	47
5.2	Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....		49
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Jadwal Penelitian	8
------------	-------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2023	2
Gambar 2.1.	Struktur QR Code.....	15
Gambar 3.1.	Tahapan Metode SLDC Model Waterfall.....	20
Gambar 3.2.	Flowchart Electronic Menu	22
Gambar 3.3.	Ilustrasi penggunaan Electronic Menu	23
Gambar 3.4.	Gambar tampilan Halaman Utama	24
Gambar 3.5.	Gambar tampilan Halaman Jenis Order	25
Gambar 3.6.	Gambar tampilan Halaman Menu	26
Gambar 3.7.	Gambar tampilan Halaman Nota Transaksi	27

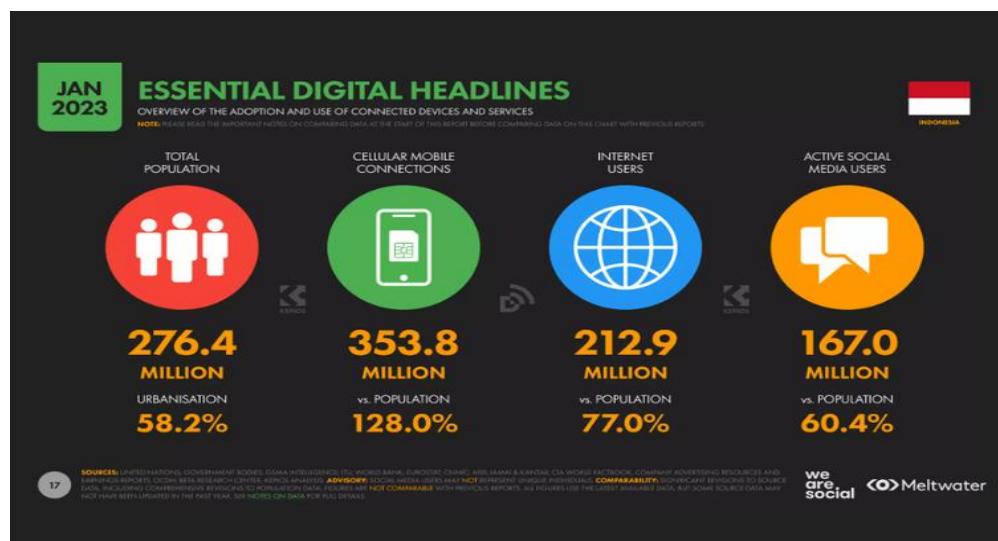
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digitalisasi saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sudah semakin sangat cepat. Perkembangan ini pun memberikan dampak besar dalam segala aspek kehidupan manusia yang terlihat dari semakin banyak tren teknologi yang mempermudah pekerjaan dan aktifitas manusia. Memasuki abad ke 21, kita telah masuk ke era Revolusi Industri 4.0 yang merupakan tahap pengembangan teknologi internet dan koneksi jaringan yang lebih jauh. Internet pun menjadi sebuah portal media informasi yang sangat umum saat ini di masyarakat. Mulai dari kegiatan transaksi jual-beli hingga menjadi media promosi dan periklanan. Teknologi internet memiliki efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis.[1] Begitu pula dalam dunia kuliner yang mengalami banyak perkembangan seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi saat ini. Umumnya manusia akan semakin mudah dengan tampilan visual dalam menentukan sebuah pilihan. Dari beberapa studi kasus dan penelitian yang ada menunjukkan bahwa otak manusia lebih cepat mencerna sebuah tampilan visual yang jelas akan membantu memberikan nilai lebih dalam mengambil keputusan terhadap sebuah produk, khususnya dalam dunia kuliner. Dalam dunia kuliner, hasil visual merupakan salah satu kunci utama dalam mempresentasikan sebuah produk kepada calon penikmatnya.

Saat ini seperti yang kita sering jumpai di beberapa rumah makan atau UMKM, banyak penyampaian produk yang masih kurang dari segi media promosi, foto produk yang tidak sesuai dengan produk yang diterima oleh penikmatnya, dikarenakan foto produk masih menggunakan hasil karya orang lain. Terkadang hal tersebut ada yang membuat penikmatnya sedikit kecewa bahkan tidak sedikit yang tidak ingin mencoba menikmati menu makanannya lagi, sehingga akan memberikan dampak negatif bagi perkembangan usaha kuliner tersebut. Dan saat ini kita juga mengetahui semakin banyaknya kemudahan di era digitalisasi ini dalam melakukan transaksi hingga pemesanan makanan, yang menyebabkan tidak sedikit usaha-usaha di dunia kuliner yang menggunakan teknik pemasaran tradisional yang akan tertinggal jika tidak dapat mengikuti perkembangan di era digitalisasi ini. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1. Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2023

Sumber : [We Are Social](#)

Dari informasi di atas menunjukkan bahwa berdasarkan laporan terbaru *We Are Social*, pada Januari tahun 2023 terdapat 212,9 juta pengguna internet di Indonesia.

Kemudian terdapat kenaikan sebesar 33 juta pengguna internet di Indonesia dari tahun 2020. Berdasarkan total populasi di Indonesia yang berjumlah 276,4 juta jiwa, yang artinya pengguna internet di Indonesia telah mencapai 77% dari total penduduk Indonesia. Persentase pengguna internet pun beragam usia yang menurut hasil survei memiliki rata-rata usia mulai dari 16 hingga 64 tahun dengan menggunakan berbagai perangkat sebagai media untuk mengakses internet, diantaranya yaitu :

1. *Mobile phone* / Telepon genggam (96%)
2. *Smartphone* (94%)
3. *Non-smartphone* (21%)
4. Laptop atau komputer desktop (66%)
5. Tablet (23%)
6. Konsol *game* (16%)
7. *Virtual Reality Device* (5,1%)

Maka dari itu pentingnya mengikuti perkembangan era digitalisasi ini untuk meningkatkan market pasar bisnis terutama untuk bisnis kuliner. Dari hasil survei terakhir yang dilakukan oleh situs *We Are Social* terdapat 167 juta pengguna aktif media sosial di Indonesia. Dan untuk dapat memanfaatkan platform media sosial sebagai media penjualan sangat dibutuhkan sebuah foto atau proyeksi visual untuk menampilkan dan mempresentasikan sebuah produk yang akan dipasarkan atau dijual. Karena kebanyakan sistem penjualan produk bersifat online, maka calon pembeli dapat diberi gambaran visual mengenai produk apa yang akan mereka dapatkan hingga dapat juga menjadi salah satu acuan bagi calon pembeli dalam mengeksekusi produk tersebut untuk di beli. Dari beberapa penelitian menunjukkan

bahwa sebuah gambar atau proyeksi visual dapat menstimulasi otak lebih cepat dibandingkan dengan tulisan. Hal inilah yang menjadikan dunia periklanan dan bisnis online lebih banyak melibatkan gambar sebagai unsur utama di media sosial sebagai media promosi. Mengunggah gambar produk atau jasa yang ditawarkan pada media sosial dirasa lebih bisa mendapatkan keuntungan, dan sangat penting bagi pebisnis online untuk memamerkan produk yang dijualnya. Sebuah foto yang diunggah harus bisa mencerminkan keunggulan produk yang ditawarkan dan dapat menyampaikan pesan penjual kepada calon pembeli dengan jelas.

Di sini saya akan mengambil contoh rekayasa café yang menjual menu roti bakar yang merupakan sebuah rumah makan yang berfokus pada konsep cita rasa usaha kecil menengah khas Bandung yang dapat kita temukan hampir di setiap kota di Indonesia. Sistem penjualan yang dilakukan saat ini terbilang cukup tradisional seperti rumah makan pada umumnya yang hanya menunggu pengunjung atau calon pembeli di sekitar rumah makan saja. Konsep buku menu masih menggunakan foto-foto produk dengan tampilan desain yang standar sehingga cukup memberikan sedikit kesulitan untuk calon pengunjung baru yang tidak familiar dengan menu yang ditampilkan pada buku menu. Maka dari itu perlu dilakukan pengambilan ulang foto produk untuk beberapa menu dengan menggunakan teknik *food photography* agar memberikan informasi lebih kepada calon pembeli saat ingin melakukan eksekusi pemilihan menu, yang tentunya harus menerapkan nilai-nilai estetika yang digunakan pada teknik fotografi.

Hasil dari foto produk tersebut nantinya akan diproses untuk diaplikasikan ke dalam bentuk *electronic menu (E-Menu)* berbasis web, sehingga calon pengunjung dapat mengakses menu lebih praktis tanpa harus menunggu pelayan rumah makan

menghampirinya. Dengan adanya konsep *E-Menu* ini diharapkan dapat mengurangi beban biaya cetak buku menu yang harus di *update* setiap tahunnya. Dalam media web ini juga dilengkapi media promosi untuk pihak restoran sehingga calon pembeli dapat diberikan informasi singkat seputar promo yang sedang berjalan. Calon pembeli pun dapat diberikan gambaran lebih dari kualitas hasil foto yang lebih baik untuk produk yang akan mereka pesan nantinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis mengangkat judul penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN ELECTRONIC MENU BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK SCAN QUICK RESPONSE BARCODE”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terjadi dan telah dijabarkan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana penerapan sistem *E-Menu* pada bidang kuliner dalam upaya peningkatan daya tarik pengunjung / masyarakat sebuah rumah makan?
2. Bagaimana merancang konsep foto produk dan desain website katalog *E-Menu* dengan memanfaatkan teknik *Food Photography* untuk memberikan visual produk pada pengunjung / masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencegah pembiasan pembahasan pada penelitian, maka dibuat batasan pembahasan pada materi. Adapun batasan masalah dari permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Batasan pembahasan tentang konsep *E-Menu* sederhana yang memanfaatkan media website sebagai portal untuk memberikan informasi seputar menu sebuah rumah makan dan juga media promosi yang bertujuan mempermudah sebuah rumah makan dalam meningkatkan daya tarik pengunjung / masyarakat dalam bentuk tampilan visual produk (*appearance*), dan program promosi produk (*content*).
2. Batasan penggunaan teknik pengambilan gambar *food fotografi* hanya menggunakan contoh produk menu makanan khas India dari Restoran Martabak Har Batam sebagai contoh penerapan dari segi penyajian produk (*presentation*).
3. Batasan pengaplikasian foto produk hanya pada rancangan desain E-menu.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan pengambilan foto produk makanan *home industri* atau *food photography* untuk meningkatkan nilai visual dan estetika produk.

2. Mengimplementasikan hasil foto produk ke dalam bentuk katalog elektronik berbasis website.
3. Menganalisis penerapan nilai ekonomis dalam pemanfaatan media digital untuk bisnis rumah makan dan nilai visual teknik *food fotografi* yang telah diterapkan.

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang positif serta dapat bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti dan Akademis

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memberikan memberikan konsep dan ide baru dalam pemanfaatan media digital dalam meningkatkan daya jual sebuah produk sebuah produk dalam bentuk ide konsep layout design website, dan teknik penambilan foto produk untuk tampilan visual produk pada usaha Restoran India Martabak Har Batam.

2. Bagi Penjual atau Pemilik Usaha Kuliner

Manfaat penelitian ini bagi penjual dan pemilik usaha kuliner adalah agar dapat memberikan tampilan menu yang dapat mengurangi beban biaya cetak *hardcopy* menu atau poster promosi produk dengan memanfaatkan media digital yang dapat memberikan tampilan visual lebih dan awet, serta dapat memberikan nilai jual lebih dalam menyampaikan informasi produk ke pengunjung atau masyarakat.

1.5 Metodologi Penelitian

Tahap penelitian dilakukan dengan menyusun jadwal dan tempat penelitian, bahan dan alat, serta metode pengumpulan data.

1. Jadwal dan Tempat Penelitian

Berikut ini tabel jadwal dari awal hingga penelitian selesai.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Waktu Keterangan	2023								2024											
		November				Desember				Januari				Febuari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																				
2	Pengumpulan Data																				
3	Analisa Sistem																				
4	Perancangan Sistem																				
5	Pembangunan Sistem																				
6	Penulisan Skripsi																				

2. Bahan dan Alat

Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk perancangan sistem, yaitu: sebuah *laptop* dengan spesifikasi processor *Intel Core i7-4720HQ*, *harddisk* 1 TB SSD dengan RAM sebesar 12 GB, dan *Adobe Lightroom*, *Adobe Photoshop*, *Visual Studio Code*.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Quisoner

Untuk mendukung penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data berupa quisoner ke masyarakat umum dengan jumlah responden yang diambil sebanyak 50 responden, untuk mengetahui pengaruh masalah tampilan menu cetak dan elektronik terhadap minat daya beli pada suatu menu.

b. Metode Studi Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan studi pustaka, yaitu mengumpulkan data dari sumber media cetak maupun elektronik yang dapat dijadikan acuan pembahasan masalah

1.6 Analisis Sistem

Pada tahapan ini penulis mencoba menganalisa permasalahan yang terdapat di dalam penelitian ini yaitu berupa pembuata *E-Menu* pada rumah makan yang menggunakan sistem *Scan QR Code* dan menerapkan teknik *Food Photography* yang berbasis website.

1.7 Perancangan Sistem

Perancangan e-menu makanan pada penelitian ini terbagi beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Pengonsepan (*Concept*):

Tahap awal ini dilakukan pencarian data agar mampu memahami konsep e-menu dan promosi.

2. Tahap Perancangan (*Design*):

Membuat sketsa awal.

3. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*):

Mengumpulkan bahan sesuai kebutuhan yang dikerjakan.

4. Tahap Pembuatan (*Assembly*):

Tahap ini adalah tahap pembuatan semua objek seperti *storyboard*, alur.

5. Tahap Pengujian (*Testing*):

Melihat hasil pembuatan proyek apakah sesuai harapan atau tidak.

6. Tahap Distribusi (*Distrubution*):

Tahap ini proyek akan disimpan dalam suatu media penyimpanan.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar penulisan lebih teratur, maka dibuat sistematika penulisan dari setiap isi bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, analisis sistem, perancangan sistem dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori dasar yang membahas teori-teori yang berkaitan dengan pemahaman tentang *E-Menu* dan *Food Photography*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai tahapan dan kegiatan yang dilakukan dalam pengumpulan hasil foto menu, design layout, dan perancangan *E-Menu*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil dan pembahasan berupa tampilan website *E-Menu* dan fitur-fiturnya

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran dari perancangan *E-Menu* yang telah dibuat pada bab sebelumnya untuk dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Electronic Menu

Electronic Menu (E-Menu) merupakan sebuah sistem jaringan pada komputer yang digunakan untuk melakukan pemesanan makanan atau minuman pada sebuah restoran atau rumah makan yang dilakukan secara digital atau elektronik. *E-Menu* sendiri diambil dari istilah *Electronic Commerce (E-Commerce)* yang berarti sebuah kegiatan jual beli dan pemasaran barang dan jasa yang dilakukan pada sistem elektronik seperti radio, televisi, atau jaringan komputer dan internet. *E-Commerce* merupakan contoh dari sebuah bentuk kemajuan teknologi khususnya di bidang informasi yang memproses kegiatan transaksi bisnis yang dapat dilakukan tanpa harus secara konvensional, yang mana mengharuskan pelaku kegiatan jual beli berinteraksi langsung ataupun mengharuskan penggunaan uang tunai. [2]

2.2 Metode SDLC Waterfall

SDLC (Software Development Life Cycle) Waterfall merupakan sebuah metode yang pada pengembangan perangkat lunak yang bersifat bahwa setiap fase harus diselesaikan bertahap sebelum dapat dilanjutkan ke fase berikutnya. Maka hasil dapat dipusatkan pada setiap tahapan sehingga pekerjaan dapat diselesaikan secara maksimal dikarenakan tidak ada pekerjaan yang dilakukan secara paralel.

Metode SDLC dengan model Waterfall sendiri memiliki ciri berupa 5 tahapan, yaitu tahap perencanaan, analisis, desain, pengkodean program, dan *maintenance*. Sehingga melalui tahapan tersebut pekerjaan yang dilakukan dapat menghasilkan hasil maksimal karena tahapan yang secara sistematis dilakukan secara bertahap dan tidak dapat dilakukan secara acak atau melompat atau melewati tahap yang telah disusun.[3]

2.3 Flowchart

Flowchart merupakan representasi grafis sebuah program mengenai langkah-langkah dan urutan yang prosedural. *Flowchart* sendiri biasa digunakan untuk menyajikan aktifitas pemrosesan, aktifitas manual, ataupun keduanya. *Flowchart* membutuhkan investigasi atau evaluasi lebih lanjut untuk dapat mempengaruhi atau menghasilkan solusi dari sebuah masalah.[4]

2.4 phpMyAdmin

phpMyAdmin merupakan sebuah media perangkat lunak yang memiliki sebuah manajemen pusat data yang berbasis *website*. Pengoperasian *phpMyAdmin* dapat membuat sebuah pengelolaan basis data menjadi sistematis pada *MySQL* menjadi lebih mudah.[5]

2.5 XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket pemrograman yang terdiri dari beberapa aplikasi yang digunakan untuk pengembangan sebuah portal *website*. XAMPP sendiri memiliki kepanjangan dari singkatan beberapa aplikasi, seperti X (*cross-platform*), A (*Apache*), M (*MySQL*), P (*PHP*), P (*Perl*) [5]. Dari komponen XAMPP tersebut dapat diuraikan menjadi beberapa pengertian, seperti X (*Cross-platform*) dikarenakan XAMPP dalam dioperasikan dari berbagai macam sistem operasi mulai dari Linux, Mac, Solaris, dan Windows. A (*Apache*) yang merupakan web servernya. M (*MySQL*).[3]

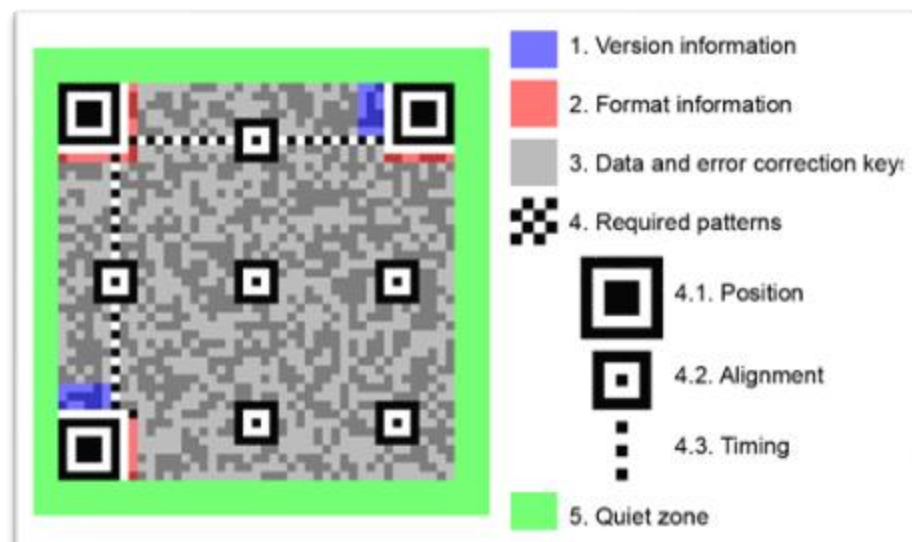
2.6 ERD

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah sebuah metode untuk membuat sebuah kebutuhan data bisnis atau organisasi menjadi sebuah model yang tertata secara sistematis dan terprogram. Sistem analis biasa menggunakan ERD untuk mengamati fas desain atau menganalisis data yang dibutuhkan dalam proyek pengembangan sistem.[5]

2.7 QR Code

Quick Response Code (QR Code) adalah salah satu jenis kode batang dua dimensi atau kode matriks yang berfungsi menyimpan sebuah informasi data dan diciptakan khusus untuk dibaca oleh telepon pintar untuk menampilkan isi dari kode tersebut dan dapat diterjemahkan dengan sangat cepat. Kode QR terdiri dari

beberapa modul hitam yang berbentuk persegi dan memiliki tampilan yang sedikit acak dan memiliki warna latar putih. Kode QR memiliki perbedaan secara karakteristik dibandingkan dengan kode batang dua dimensi tradisional seperti tampilan informasinya yang vertikal dan horizontal yang tidak dibatasi oleh 1 dimensi. Dan dari sisi kapasitas penyimpanan informasi, kode QR memiliki jumlah yang lebih banyak dibanding dengan kode batang tradisional yang hanya dapat menyimpan maksimum 20 digit, sedangkan kode QR dapat menyimpan 7.089 digit atau sekitar 1.800 karakter Cina (Kode 5 Besar).[6]



Gambar 2.1. Struktur QR Code

Sumber : Wikipedia

2.8 Pengertian Fotografi

Fotografi yang terdiri dari gabungan kata “foto” yang berarti cahaya dan “grafi” yang berarti menulis, yang jika diartikan secara keseluruhan fotografi adalah menulis dengan bantuan cahaya atau jika diserapi memiliki arti menggambar atau merekam sebuah gambar dengan bantuan cahaya. Dalam dunia fotografi sendiri pun

mempunyai banyak spesialisasi yang memudahkan dalam pemaknaan realitas dalam homogen. Pembagian ini pun diberikan guna untuk memberi identitas yang berbeda tergantung kepentingan pengguna fotografi. Fotografi sudah terbagi menjadi 20 kategori hingga saat ini, di antaranya adalah *still life photography*, *fine art photography*, *art photography*, *abstract photography*, *model photography*, *fashion photography*, *street photography*, *architectural photography*, *documentary photography*, *landscape photography*⁶, dan *travel photography*. Di luar itu ada pun beberapa kategori lain seperti *photo journalism*, *aerial photography*, *wedding photography*, *ethno photography*, *macro photography*, *micro photography*, *nudes photography*, *infrared photography*, *painting photography*, *digital painting photography*, *pinhole photography*, *underwater photography*, dan *astro photography*. Pembagian jenis kelas pada dunia fotografi itu pun dilakukan untuk dapat menentukan pemahaman dalam sudut pandang yang berbeda berdasarkan tujuan, teknik dan fungsi hasil fotografi tersebut.[2]

2.8.1 Food Photography

Food photography merupakan bagian dari salah satu bagian dari *still life photography*, dan juga bagian dari *commercial photography*. Penggunaan *food photography* sendiri biasa lebih digunakan untuk kebutuhan periklanan, kemasan, buku menu, dan buku resep masakan. Dan biasanya fotografer di bidang ini akan bekerja sama dengan *food stylist* dan *art director* jika dibutuhkan untuk kebutuhan pembuatan iklan. Dalam pengertian sederhananya *food photography* dapat diartikan menjadi sebuah Teknik pengambilan gambar atau memotret pada objek makanan menjadi terlihat lebih menggoda. *Food photographer* sangat berhubungan

erat dengan dunia kuliner khususnya rumah produksi, jasa periklanan, rumah makan, hotel, kafe , dan lainnya. Ada pun beberapa tahapan yang harus dilakukan dan diperhatikan oleh seorang *food photographer* dalam mengambil gambar sebuah makanan, diantaranya seperti:

1. Mengatur dan menata ulang posisi makanan (*plating*)
2. Mengambil gambar makanan selagi dalam kondisi panas
3. Menggunakan pencahayaan yang cukup baik itu teknik ataupun perlengkapan pencahayaan buatan.
4. Menentukan dan mencari arah pengambilan gambar yang tepat (*angle*)
5. Mempertahankan warna natural atau asli dari makanan tersebut (*tone color*).[2]

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Analisis

Pada analisis sistem penelitian yang dilakukan menerapkan metode SDLC Waterfall yang mana merupakan sebuah metode yang berfokus pada setiap fase tahapan proses pekerjaan sebelum lanjut ke fase selanjutnya sehingga hasil yang didapatkan dapat maksimal.[3]

3.1.1 Analisis Masalah

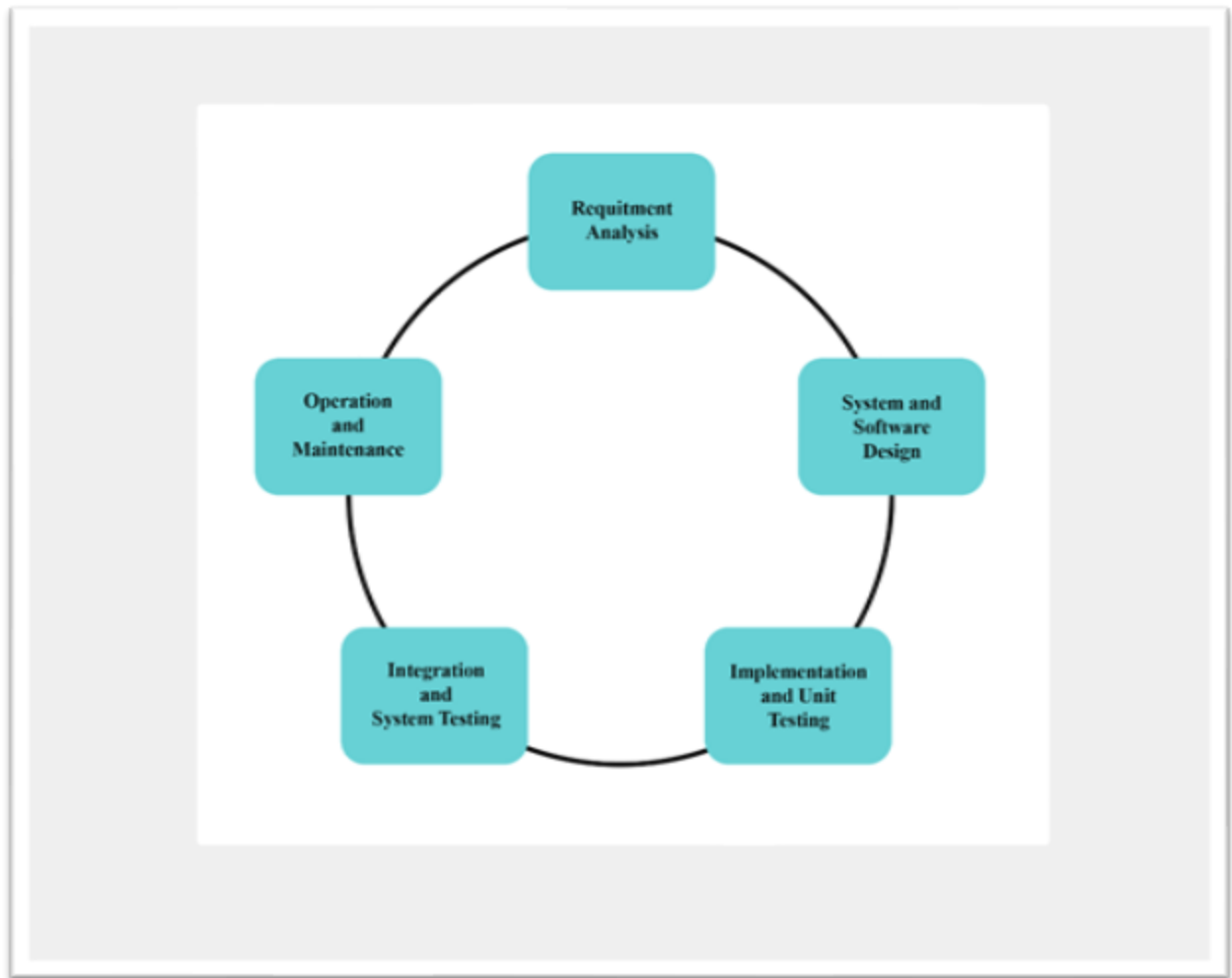
Masalah yang akan diambil dalam penelitian ini adalah dalam upaya peningkatan kenyamanan calon pembeli di rumah makan tentunya pihak penjual harus berusaha memberikan tampilan menu makanan dan minuman yang dapat memberi gambaran secara visual yang baik agar dapat menarik minat calon pembeli untuk melakukan pemesanan terhadap menu tersebut. Adapun analisa ini memiliki tujuan untuk menemukan sistem kerja yang sedang digunakan pada objek penelitian dan juga mengetahui metode yang tepat dan diperlukan untuk memberikan solusi untuk permasalahan, kelemahan sistem yang sudah berjalan, hingga sistem yang dibutuhkan guna meningkatkan kinerja penjualan. Terdapat beberapa point pada sistem konvensional yang banyak digunakan oleh bisnis kuliner pada umumnya dapat diurai sebagai berikut :

1. Pelaku penjual kebanyakan masih menggunakan sistem pengorderan secara konvensional, di mana calon pembeli perlu menunggu waitress untuk mengantarkan buku menu ke calon pembeli untuk melakukan pengorderan.
2. Pemaparan informasi terhadap makanan pada buku menu pada umumnya hanya sekedar nama dan tidak ada penjelasan lebih detail untuk produk yang ditampilkan
3. Perubahan informasi pada media informasi di buku menu yang kurang fleksibel, seperti perubahan harga jual akibat kenaikan harga bahan pokok, atau perubahan informasi untuk kesediaan menu yang dijual jika ada bahan makanan yang semakin minim produksi dan harus mengakibatkan penutupan salah satu menu.
4. Dibutuhkan budget pengeluaran yang tidak kecil untuk sebuah media informasi menu setiap kali akan melakukan pembiayaan pencetakannya. Yang mana kita tahu umumnya pada bisnis kuliner yang bertahan lama akan melakukan perubahan menu yang dijual paling tidak setiap 2-3 tahun sekali, bahkan ada yang bisa melakukannya setiap tahun ketika ada perubahan kesediaan bahan pokok dasar pembuatan menu makanan, yang ditinjau dari hasil produksi bahan makanan tersebut.

3.1.2 Analisis Proses

Pada proses untuk peningkatan kenyamanan tersebut diperlukan sebuah metode yang dapat memberikan calon pembeli gambaran visual yang menarik dan paling cocok sehingga kegiatan jual beli menjadi lebih sistematis dan lebih cepat

dari segi efisiensi waktu pengorderan. Penelitian ini menggunakan Metode *System Development Life Cycle (SDLC)* model Waterfall yang mana berfokus pada setiap tahapan yang akan di buat guna memberikan kinerja sistem yang lebih maksimal di setiap tahapan yang ditampilkan secara berurutan.



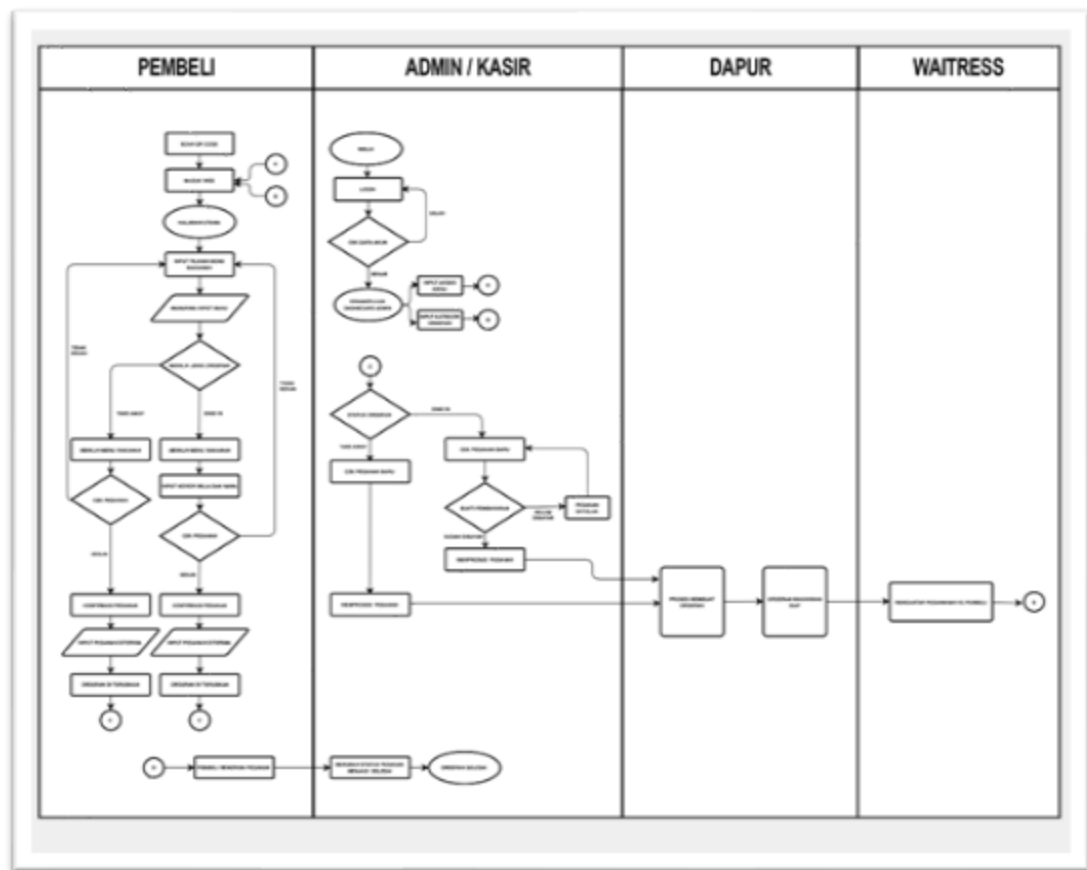
Gambar 3.1. Tahapan Metode SLDC Model Waterfall

Dari gambar di atas dapat diuraikan beberapa tahapan pengerjaan penelitian berdasarkan metode yang digunakan. Dimulai dari tahapan pertama yaitu *Requitment Analysis* (Tahap Analisis) yang mana merupakan tahapan awal dalam pengumpulan informasi untuk mencari solusi dari masalah yang ada di bisnis kuliner secara umum. Informasi tersebut dikumpulkna uyntuk di pelajari untuk

menentukan konsep pembuatan E-Menu yang sesuai. Masuk ke tahapan kedua *System and Software Design* (Tahap Desain) merupakan tahapan untuk merancang design E-Menu berdasarkan informasi dari tahapan sebelumnya. Desain tersebut mencakup halaman awal, login, fitur pengorderan menu, fitur memasukan data menu, hingga fitur tampilan total belanja yang akan menyesuaikan dengan kondisi bisnis kuliner pada umumnya. Selanjutnya tahapan *Implementation and Unit Testing* (Tahap Pengkodean Program) yang merupakan tahap pembuatan *website* sebagai media informasi E-Menu mulai dari pengkodean program *website* hingga pengujian fitur pada *website* tersebut. Tahapan keempat *Integration and System Testing* (Pengujian Program) yang merupakan tahapan untuk uji coba kelayakan *website* secara menyeluruh mulai dari proses pembuatan akun admin dan tamu (*guest*) serta proses login ke dalam E-Menu, kemudian proses pengorderan menu dan sistem tagihan yang akan diuji sesuai dengan skema perancangannya, dan proses memasukan data menu dan detail untuk produk yang akan dijual nantinya. Terakhir ada tahapan *Operation and Maintenance* (Tahap Pemeliharaan) yang merupakan tahapakan untuk mengevaluasi dan menguji kelayakan program yang ada sebagai bentuk untuk peningkatan kinerja dan fitur dari *website* ke depannya sehingga dapat memberikan pelayanan yang lebih maksimal lagi dan lebih optimal.

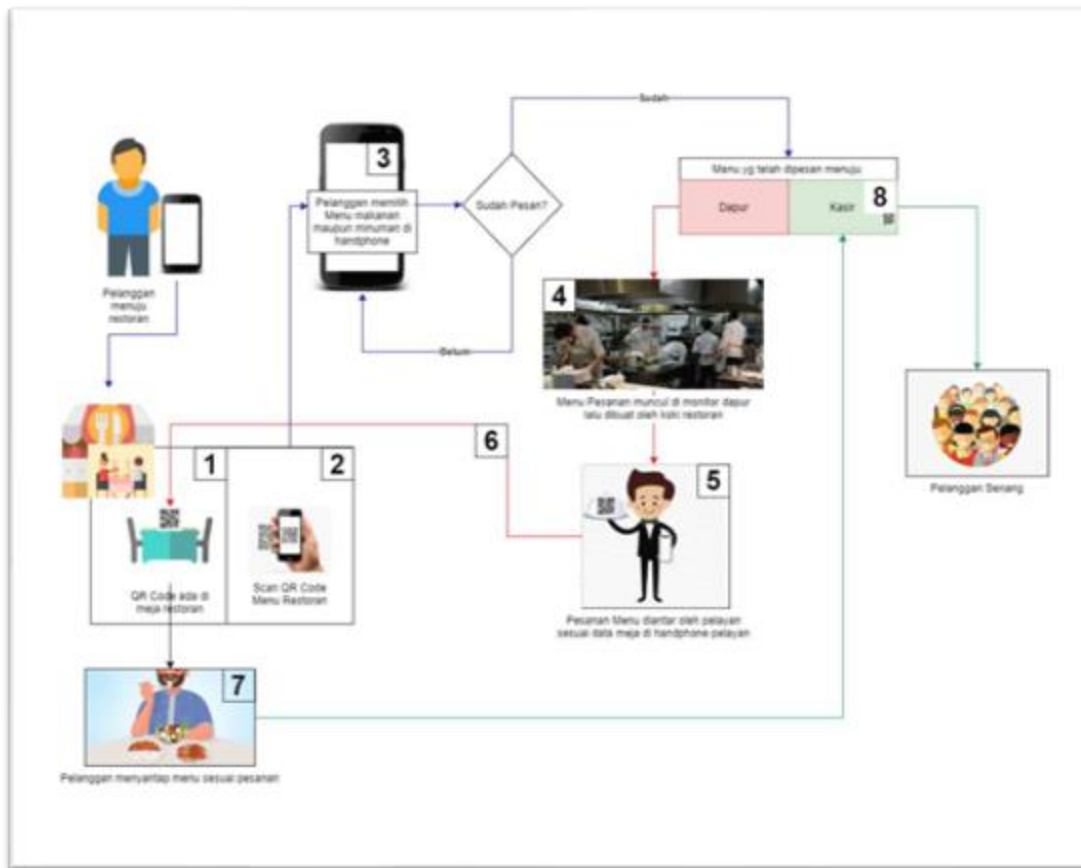
3.2 Perancangan Sistem

Adapun alur perencanaan pada penggunaan sistem E-Menu dijabarkan berdasarkan jenis kategori penggunaannya nanti mulai dari peengorderan makanan hingga nantinya orderan selesai sesuai dengan gambar *flowchart* berikut :



Gambar 3.2. Flowchart Electronic Menu

Proses dimulai dari pembeli yang akan login sebagai tamu (*guest*) untuk melakukan akses ke *website* E-Menu melalui scan *Quick Response barcode (QR Code)* yang akan diletakan di titik yang ditentukan oleh pelaku usaha misal seperti di posisikan Pada meja makan atau pun pada area di sekitar kasir tergantung seberapa besar jenis usaha kulinernya. Dan proses penggunaannya dapat dilihat pada gambar selanjutnya untuk ilustrasi urutan tahapan yang di tampilkan pada kondisi di lapangan nantinya.

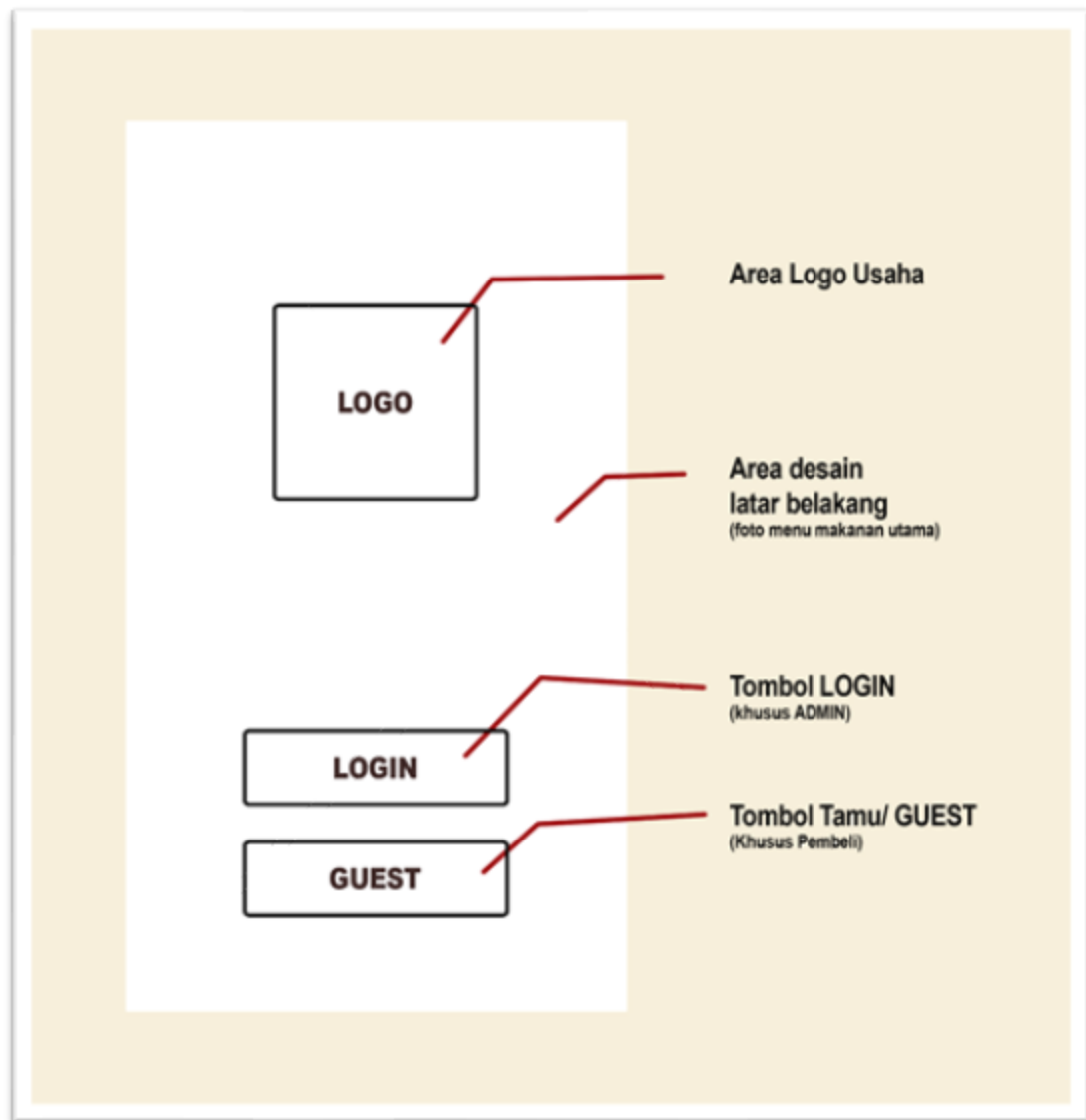


Gambar 3.3. Ilustrasi penggunaan Electronic Menu

Sesuai dengan gambar ilustrasi di atas dapat terlihat proses transaksi diharapkan dapat menjadi lebih maksimal khususnya dari segi efisiensi waktu pemesanan dan fleksibilitas dalam penyampaian informasi menu yang lebih menarik dan tentunya dapat mengurangi beban biaya cetak untuk buku menu.

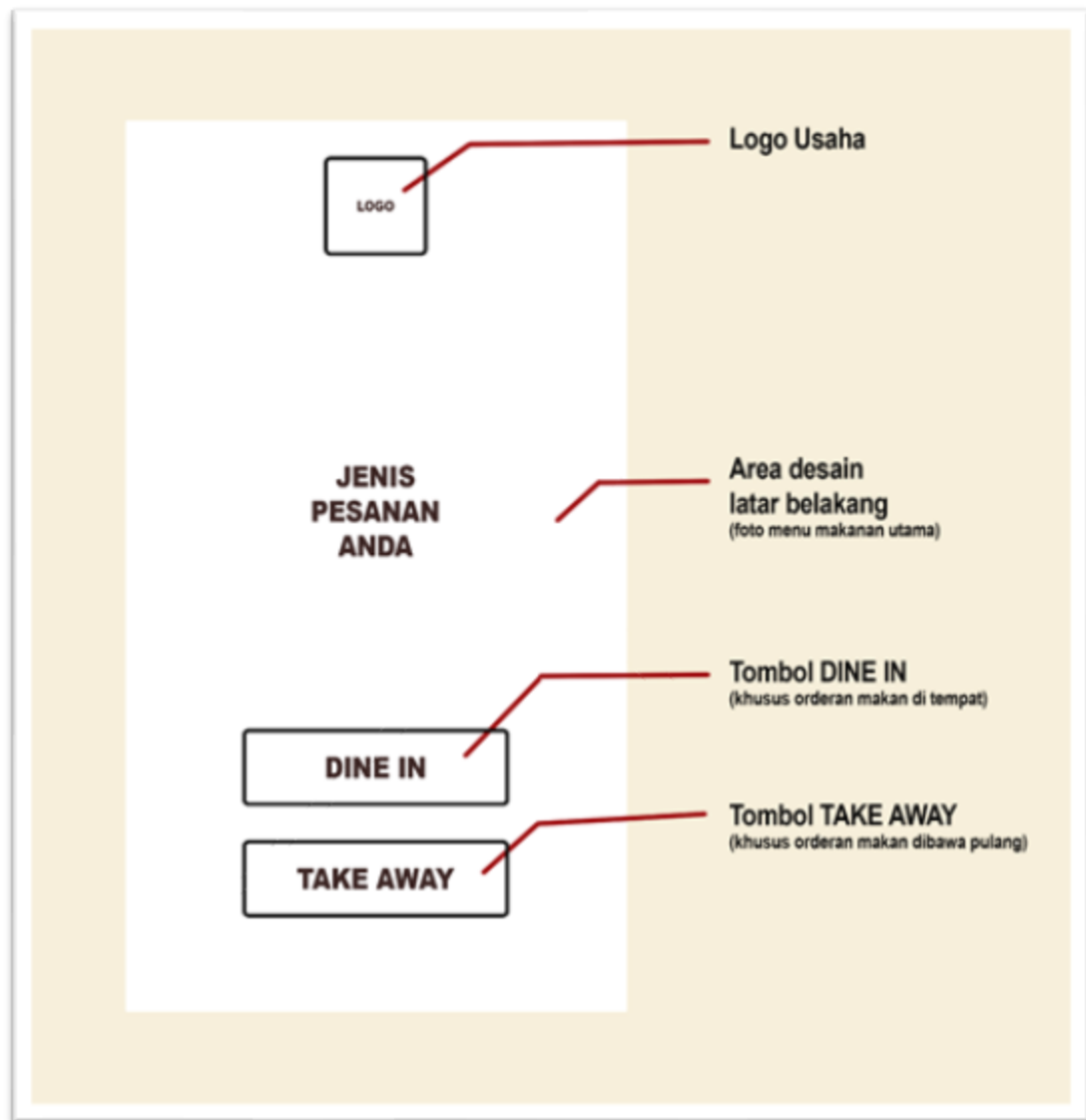
3.2.1 Perancangan Tampilan User Interface

Adapun untuk tampilan *draft website* atau *User Interface* dari sistem pemesanan dan tampilan E-Menu yang di rancang dapat dilihat sesuai urutan pada gambar berikut.



Gambar 3.4. Gambar tampilan Halaman Utama

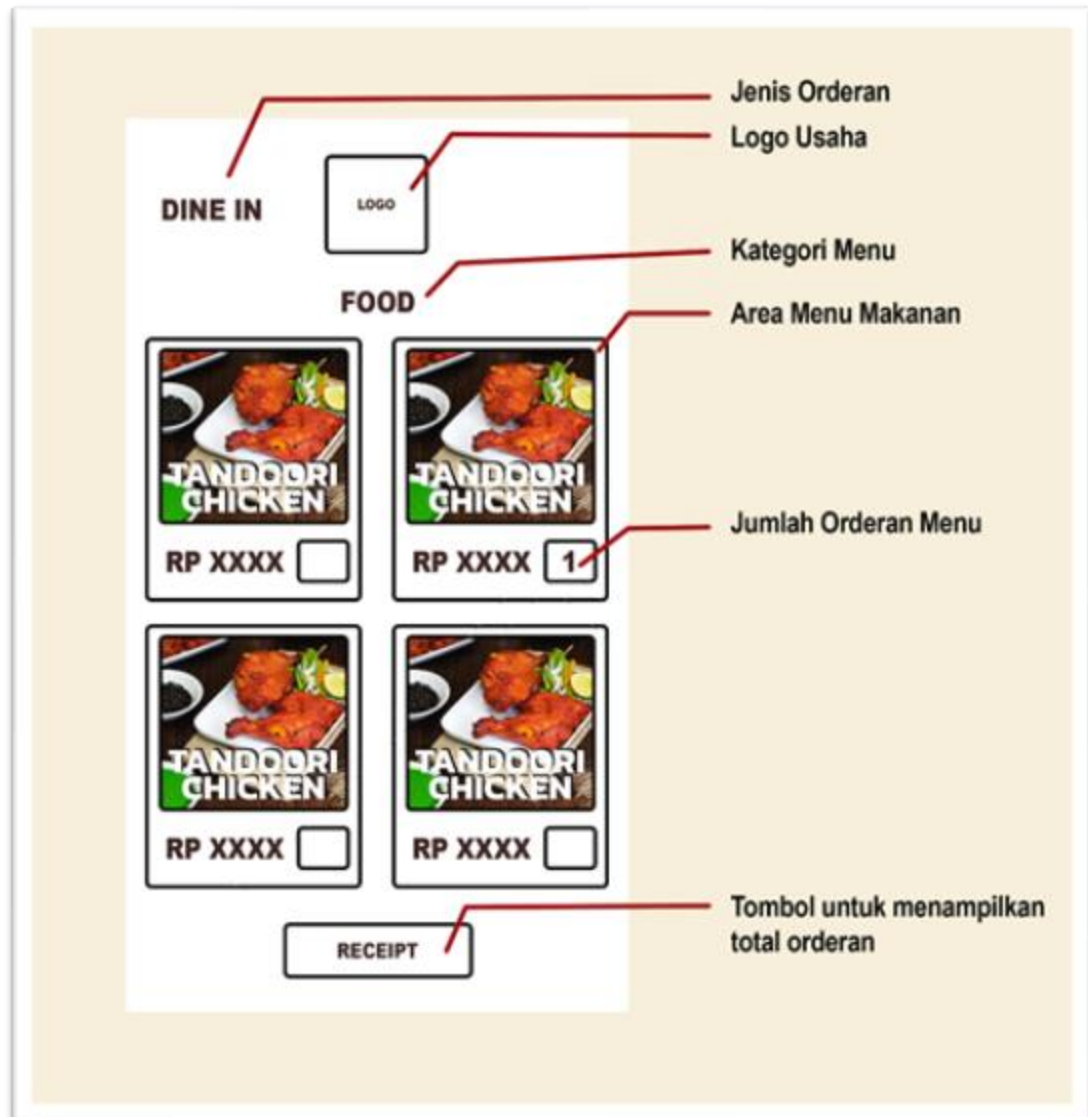
Tampilan halaman utama (*Home*) merupakan tampilan awal ketika pengguna telah melakukan scan QR Code yang telah di pasang di area lokasi usaha. Pada tampilan ini pembeli dapat diperlihatkan logo usaha dengan tampilan foto menu utama yang akan tampak pada area design latar belakang E-Menu.



Gambar 3.5. Gambar tampilan Halaman Jenis Order

Berikutnya pembeli akan masuk pada tampilan untuk pemilihan jenis orderan yang akan digunakan. Pada halaman ini akan ada 2 pilihan untuk jenis orderan

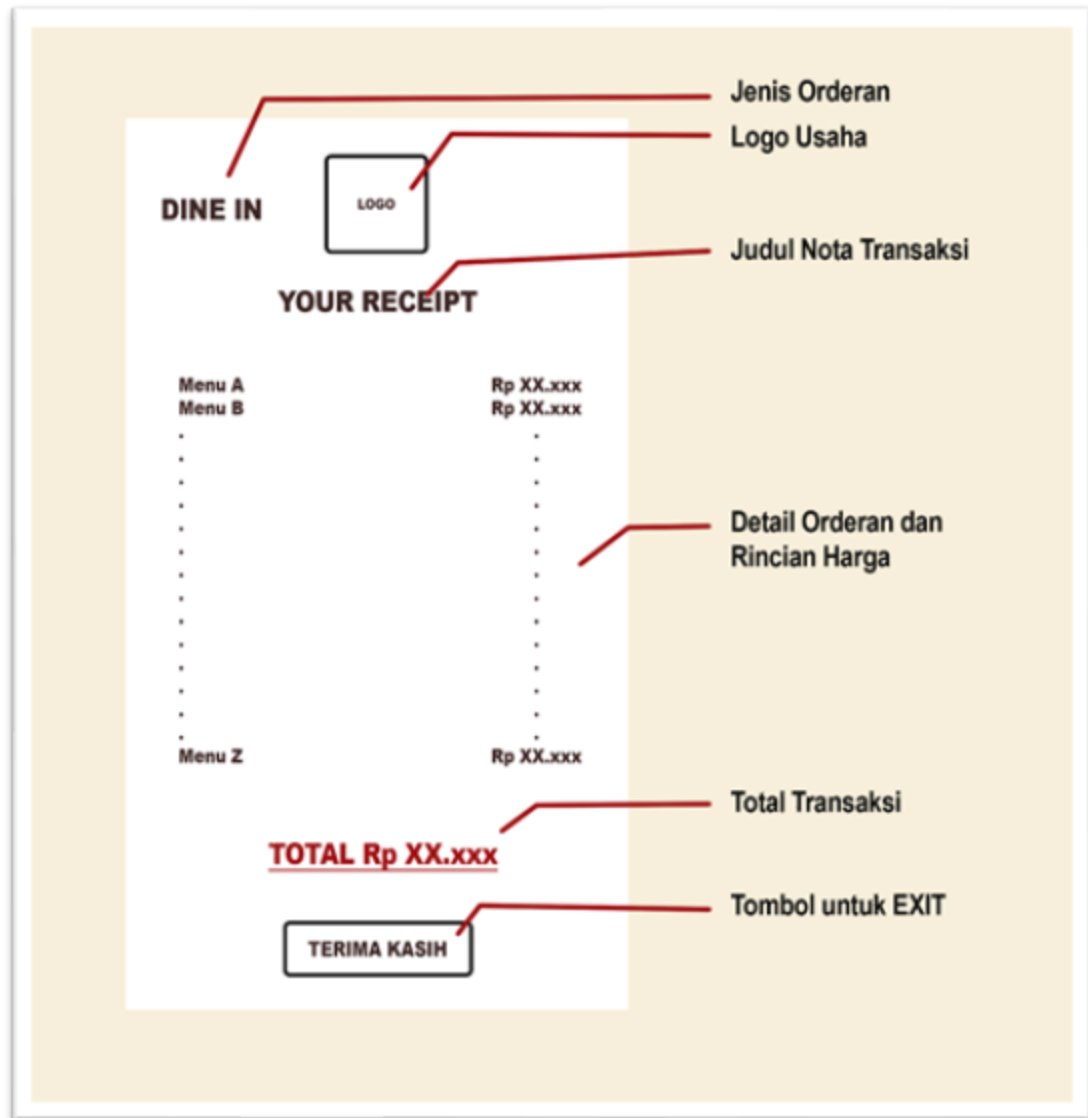
makan di tempat pada tombol *Dine In* dan untuk jenis orderan makanana yang akan dibawa pulang pada tombol *Take Away*. Sehingga dapat memudahkan pihak penjual untuk mempersiapkan orderan tersebut.



Gambar 3.6. Gambar tampilan Halaman Menu

Selanjutnya pembeli akan masuk ke halaman menu yang mana akan menampilkan menu makanan yang tersedia beserta harga dan kolom untuk menampilkan jumlah

orderan yang dipilih. Dan pada akhir halaman akan ada tombol *Receipt* yang akan mengarahkan ke halaman total orderan yang telah dilakukan oleh pembeli.



Gambar 3.7. Gambar tampilan Halaman Nota Transaksi

Terakhir pembeli akan masuk ke halaman *Receipt* yang akan menampilkan total dan detail transaksi yang telah dilakukan oleh pembeli. Selanjutnya tinggal menggunakan fitur tombol Terima Kasih untuk keluar dari tampilan tersebut dan kembali ke halaman utama E-Menu.

BAB IV

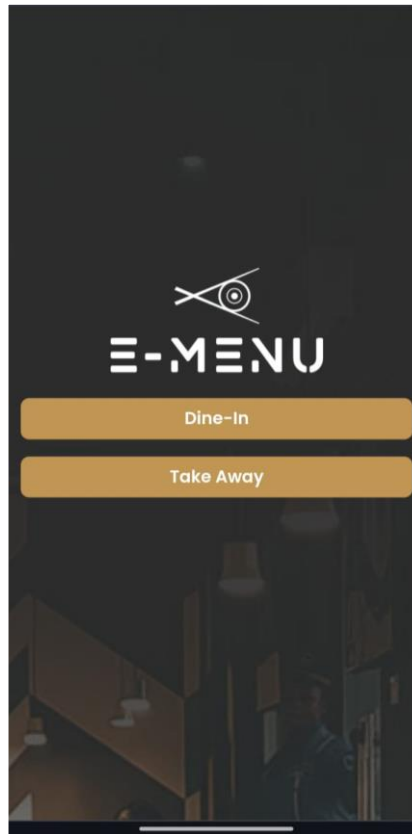
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berikut adalah tampilan yang telah dibuat menjadi lebih menarik dan fungsional dari rancangan model website *Electronic Menu*, yang dirancang guna mempermudah pihak penjual khususnya di bidang kuliner dalam menyajikan dan mempresentasikan produk yang akan dijual ke pihak konsumen dengan tampilan yang lebih menarik:

1. Tampilan Awal

Tampilan awal atau tampilan penentuan jenis pemesanan yang akan dinikmati oleh pihak konsumen atau pengunjung rumah makan. Pada tampilan awal dibuat lebih sederhana dengan tampilan latar yang berupa foto lokasi atau kegiatan usaha yang digelapkan, sehingga konsumen dapat fokus pada logo usaha dan pilihan button yang tersedia di halaman awal.



Gambar 4.1. Gambar tampilan Halaman Jenis Pesanan

Berikut penjelasan untuk tampilan halaman jenis pesanan pada rancangan website E-Menu:

a. Logo Usaha

Terletak pada bagian tengah halaman tepat di atas tombol pilihan jenis pesanan. Logo usaha akan memberikan identitas pemilik E-Menu yang di akses pengguna.

b. Button Dine-In

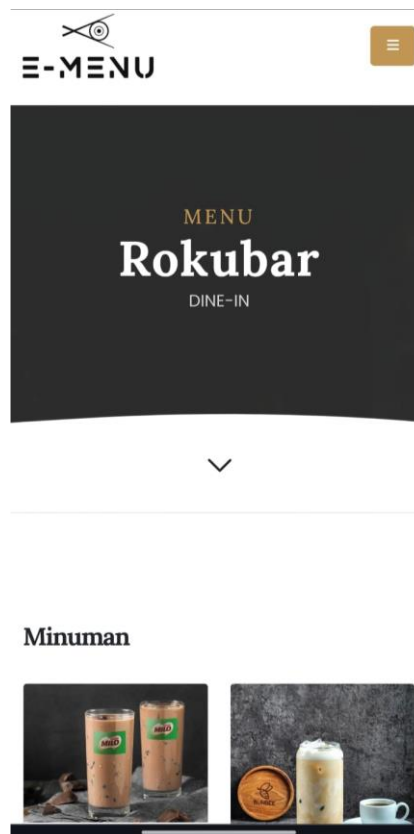
Berada tepat di bawah posisi logo usaha, tombol ini akan memproses jenis pesanan makan di tempat atau lokasi jualan ketika di klik.

c. Button Take Away

Berada tepat di bawah posisi button Dine-In, tombol ini akan memproses jenis pesanan makan di luar lokasi usaha atau di bawa pulang ketika di klik.

2. Tampilan Menu

Pada tampilan konsumen ini akan diberikan gambaran produk yang dijual dengan 2 tampilan berbeda yang diberikan keterangan jenis pesanan yang akan dinikmati sesuai dengan tampilan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.2. Gambar tampilan Halaman Menu (Dine-In)

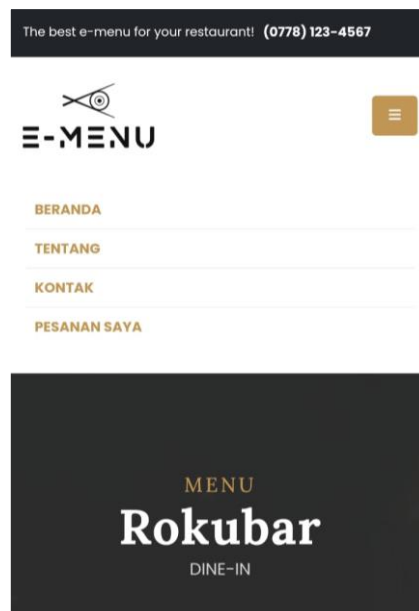
Berikut penjelasan untuk tampilan halaman menu dengan jenis pesanan Dine-In pada rancangan website E-Menu:

a. Logo Usaha

Terletak pada bagian pojok kiri atas halaman. Logo usaha akan memberikan identitas pemilik E-Menu yang di akses pengguna.

b. Button Option Bar

Berada di pojok kanan atas, tombol ini akan menampilkan beberapa navigasi tambahan untuk menuju ke beberapa halaman berbeda sesuai yang tertera pada option bar ketika di klik.



Gambar 4.3. Gambar tampilan Option Bar

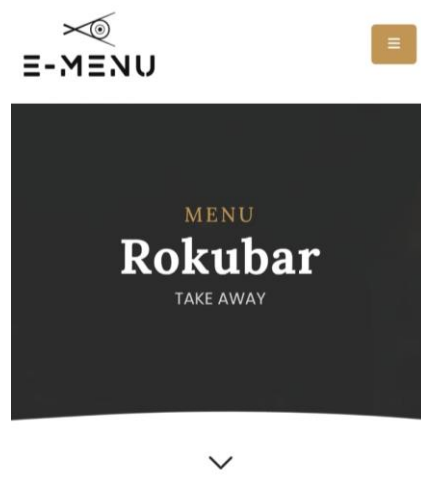
Berikut penjelasan untuk tampilan Butoon Option Bar pada rancangan website E-Menu:

- Terdapat navigasi tambahan untuk menuju ke halaman lain

- Navigasi halaman yang dapat dituju berupa Halaman beranda (halaman awal), halaman tentang (halaman informasi usaha), halaman kontak (halaman informasi alamat dan nomor telepon usaha), dan halaman pesanan saya (halaman informasi pesanan yang dipilih konsumen).

c. Judul Menu

Berada di bawah logo usaha dan button option bar yang juga menjadi judul utama pada halaman ini, dengan tambahan informasi di bawah nama usaha yaitu jenis pesanan Dine-In atau makan di tempat. Dan judul akan berubah ketika konsumen memilih button Take Away ketika di halaman awal, berikut tampilan untuk halaman menu untuk jenis pesanan Take Away.



Gambar 4.4. Gambar tampilan Halaman Menu (Take Away)

Pada tampilan ini untuk bagian judul akan berubah sesuai dengan jenis pesenanan yang akan dipilih oleh konsumen sehingga dapat memberikan keterangan pada bagian menu ketika konsumen melakukan kesalahan saat pemilihan jenis pesanan.

d. Menu Minuman

Diposisikan berada di bawah judul dan diberi latar belakang putih sebagai pemisah antara bagian judul dan bagian menu, sehingga konsumen dapat langsung fokus pada pilihan menu yang ditampilkan. Berikut tampilan menu untuk masing-masing kategori yang tersedia di lokasi usaha. Pada kategori minuman merupakan bagian awal menu sebagai jenis pesanan yang paling awal dapat dinikmati oleh konsumen ketika pesanan telah selesai di pilih semua.

Minuman



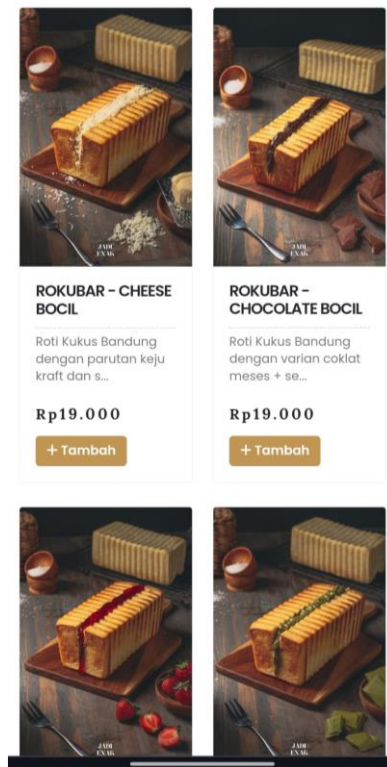
Gambar 4.5. Gambar tampilan Menu minuman

Pada tampilan ini akan menampilkan pilihan menu untuk kategori minuman dengan beberapa informasi berupa gambar foto produk, deskripsi produk, dan harga jual produk, sehingga konsumen dapat diberi gambaran produk apa yang akan dipesan. Dan pada bagian bawah menu dilengkapi Button Tambah untuk memasukan pilihan menu ke dalam keranjang pesanan layaknya sistem pemesanan pada E-Commerce ketika button tersebut di klik.

e. **Menu Makanan 1 (Roti Kukus Box Kecil)**

Pada kategori makanan 1 merupakan bagian kategori menu makanan utama sebagai jenis pesanan yang paling ringan dan pilihan pertama untuk konsumen.

Roti Kukus Box Kecil (Bocil)



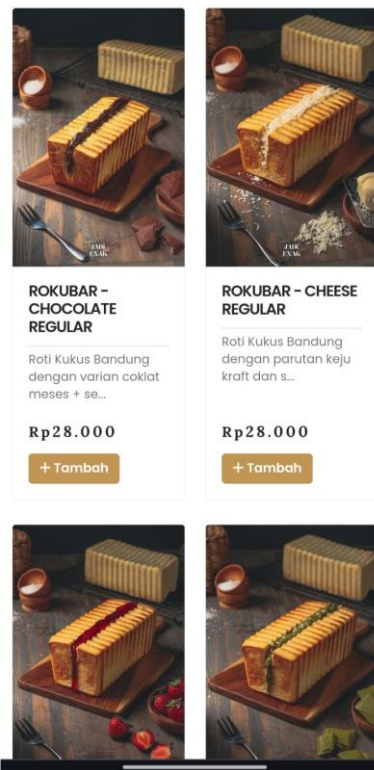
Gambar 4.6. Gambar tampilan Menu Makanan 1

Pada tampilan ini akan menampilkan pilihan menu untuk kategori makanan awal berupa roti kukus untuk porsi kecil dengan beberapa informasi berupa gambar foto produk, deskripsi produk, dan harga jual produk, sehingga konsumen dapat diberi gambaran produk apa yang akan dipesan.

f. **Menu Makanan 2 (Roti Kukus Regular)**

Pada kategori makanan 2 merupakan bagian kategori menu makanan utama sebagai jenis pesanan yang paling ringan dan pilihan lain untuk konsumen..

Roti Kukus Regular



Gambar 4.7. Gambar tampilan Menu Makanan 2

Pada tampilan ini akan menampilkan pilihan menu untuk kategori makanan kedua berupa roti kukus dengan porsi *standard* dengan beberapa informasi berupa gambar foto produk, deskripsi produk, dan harga jual produk, sehingga konsumen dapat diberi gambaran produk apa yang akan dipesan.

g. **Fitur Melihat Menu**

Terdapat fitur untuk menampilkan detail foto produk pada menu makanan yang ingin dipesan, dengan menampilkan foto produk yang dipilih menjadi lebih besar dari menu lain.

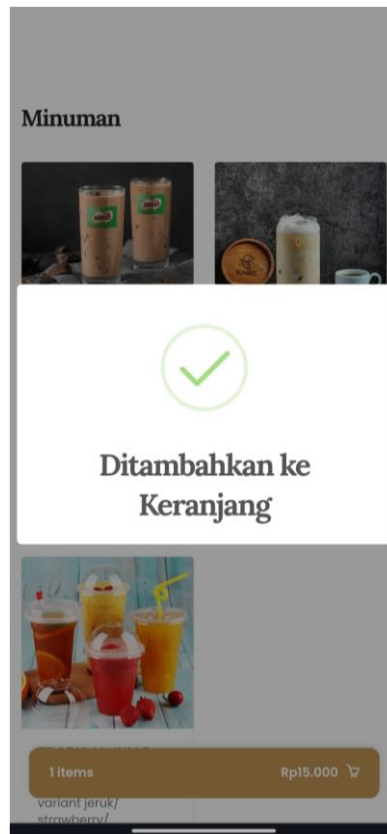


Gambar 4.8. Gambar tampilan fitur melihat menu

Dengan adanya fitur ini guna memberikan tampilan yang lebih besar pada foto produk yang ingin di pesan dapat memberikan detail lebih pada konsumen dalam menentukan pilihan pesanan yang dicoba, dan fitur ini juga dibuat menjadi lebih fokus pada 1 produk saja sehingga memberikan kesan lebih jelas lagi.

h. Fitur Pemesanan

Terdapat fitur melakukan pesanan pada pilihan menu yang akan dipesan sesuai dengan tampilan pada gambar berikut:

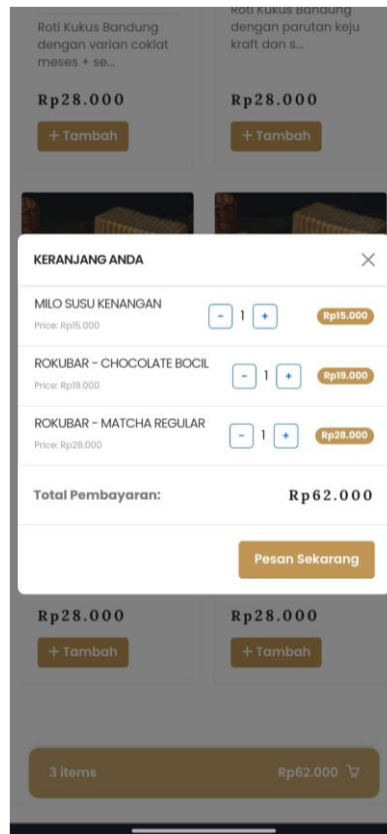


Gambar 4.9. Gambar tampilan fitur pemesanan

Fitur ini memberikan informasi kepada konsumen ketika menu yang dipilih ketika menekan button tambah bahwa pilihan sudah dimasukkan ke keranjang atau daftar pesanan konsumen. Sehingga ketika semua pesanan telah di masukan ke dalam daftar pesanan konsumen dapat melanjutkan untuk proses pengecekan ulang.

i. Fitur Pengecekan Pesanan

Pada fitur ini konsumen diberikan tampilan pesanan yang telah dilakukan sebelum diproses ke kasir. Berikut tampilan fitur pengecekan pesanan:



Gambar 4.10. Gambar tampilan fitur pengecekan pesanan

Fitur ini memberikan informasi kepada konsumen berupa daftar pesanan yang dipilih dalam bentuk tampilan daftar nama produk, harga, jumlah, hingga total pesanannya. Fitur ini akan muncul ketika konsumen menekan button melayang yang muncul pada bagian bawah halaman yang menuliskan jumlah produk dan total harga pesanan. Pada proses tampilan ini pesanan yang dilakukan oleh konsumen belum diterima oleh kasir. Ketika konsumen menekan button pesan sekarang, maka pesanan tersebut baru diteruskan ke kasir sehingga kasir bisa memberikan perintah ke dapur untuk membuat pesanan tersebut.

j. Fitur Konfirmasi Pesanan

Pada fitur ini konsumen akan diberikan tampilan berupa peringatan terakhir sebelum melakukan eksekusi pesanan ke kasir, berikut tampilan fitur konfirmasi pesanan:



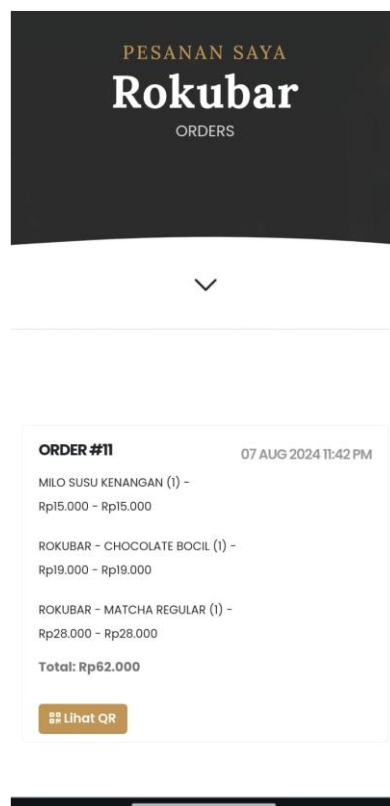
Gambar 4.10. Gambar tampilan fitur konfirmasi pesanan

Fitur ini memberikan informasi kepada konsumen berupa peringatan sebelum pesanan diberikan ke kasir, sehingga jika konsumen merasa ada kekurangan atau kesalahan pemesanan pada pilihan menu yang dimasukan fitur ini dapat membantu membatalkan perintah navigasi untuk diteruskan ke kasir tanpa harus menghapus daftar pesanan yang telah dipilih atau melakukan pemesanan ulang. Dengan pembatalan tersebut

konsumen cukup menghapus pilihan menu yang salah dengan pilihan menu yang seharusnya dipesan.

k. Fitur Tampilan Nota Digital

Pada fitur ini konsumen akan melihat tampilan nota pesanan digital yang akan muncul pada layar seperti pada tampilan gambar berikut:



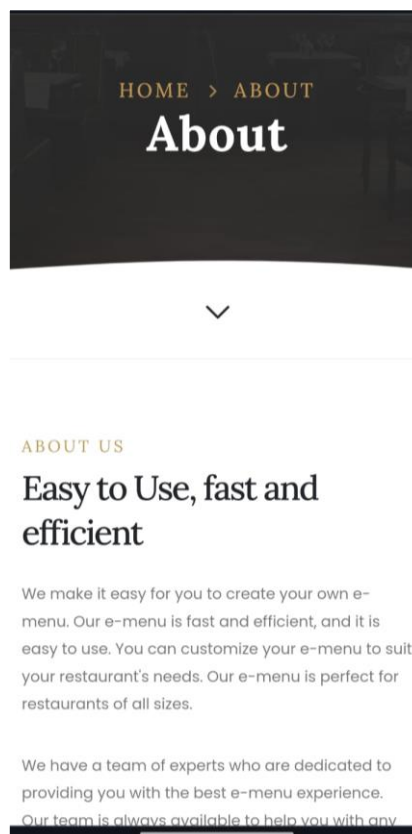
Gambar 4.11. Gambar tampilan fitur nota pesanan digital

Fitur ini memberikan informasi kepada konsumen berupa tampilan nota pembelian berisi tampilan nomor orderan, waktu pengorderan dilakukan, informasi daftar pesanan (nama menu, jumlah, harga), dan tampilan total belanja. Dengan adanya fitur

ini konsumen dapat melakukan pengecekan ulang ketika orderan diantar atau diberikan ke tangan konsumen untuk mencegah terjadinya kesalahan error pada kasir. Dan fitur ini juga langsung ternavigasi ke halaman pesanan saya secara otomatis, dan jika konsumen melukan navigasi kembali pada telpon pintarnya maka konsumen akan kembali ke halaman menu.

3. Tampilan Tentang

Pada tampilan di halaman ini konsumen dapat diberikan informasi berupa penjelasan singkat tentang latar belakang usaha ataupun perjalanan perkembangan usah tersebut dari awal hingga sekarang. Seperti pada tampilan gambar berikut:



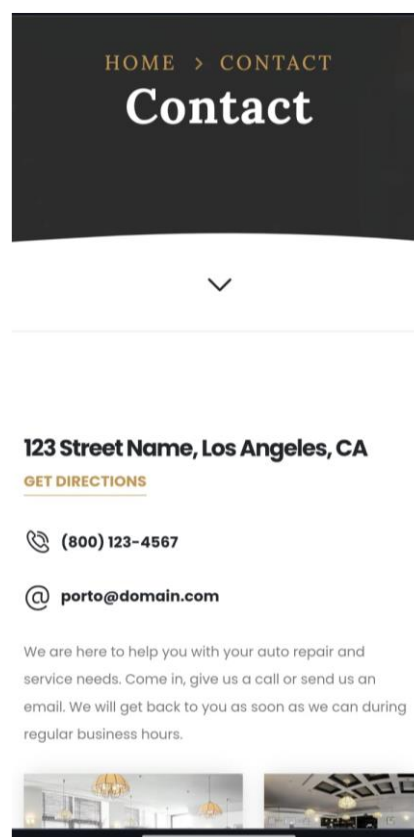
Gambar 4.12. Gambar tampilan fitur nota pesanan digital

Di halaman ini konsumen dapat mengetahui informasi singkat seputar rumah makan tersebut, mulai dari profil, hingga perjalanan perkembangan usahanya.

4. Tampilan Kontak

Pada tampilan di halaman ini konsumen akan diberikan informasi seputar data alamat, nomor kontak, hingga lokasi rumah makan tersebut,

Berikut tampilan pada halaman kontak:



Gambar 4.13. Gambar tampilan halaman kontak

Halaman ini dibuat sederhana guna memberikan tampilan singkat pada konsumen agar dapat mengetahui informasi kontak dan alamat rumah makan tersebut, sehingga tidak perlu ditampilkan dalam format teks yang banyak.

4.2 Pembahasan

Adapun pembahasan dari penelitian yang dilakukan dipisahkan menjadi kelebihan dan kelemahan sistem.

4.2.1 Kelebihan Sistem

Adapun kelebihan sistem antara lain:

1. Efisiensi Waktu dan Kemudahan Akses: E-menu memiliki sistem yang dapat diperbarui secara real-time baik dalam hal perubahan harga, penambahan menu, hingga membuat menu untuk promosi tanpa perlu mencetak ulang atau membuat buku menu baru. Ini dapat memudahkan rumah makan atau restoran atau kafe dalam mengganti atau menambahkan menu baru dengan cepat dan efisien.
2. Pengurangan Beban Biaya Operasional: Dengan menggunakan E-menu, beban biaya yang digunakan untuk mencetak dan mendistribusikan menu fisik yang konvensional dapat dihemat. Selain itu, pengeluaran untuk memperbarui menu yang berubah secara berkala yang umumnya bisa dalam kurun waktu 1-2 tahun sekali pada sebuah restoran juga dapat diminimalisir.
3. Ramah Lingkungan: Penggunaan E-menu dapat mengurangi penggunaan bahan kertas dan tinta yang biasa digunakan saat mencetak, sehingga lebih ramah lingkungan.
4. Pengurangan Terjadinya Kesalahan Pesanan: Dengan E-menu, pelanggan dapat memasukkan pesanan mereka sendiri serta mengecek pesanan mereka sebelum nantinya di teruskan ke admin, sehingga mengurangi kemungkinan

kesalahan yang sering terjadi saat pelayan mencatat pesanan secara manual. Ini juga dapat mempercepat proses pemesanan dan mengurangi waktu tunggu pelanggan.

5. Memberi Pengalaman Pelanggan yang Lebih Baik: E- Menu dapat memberikan tampilan yang interaktif dan dapat menampilkan gambar visual makanan serta deskripsi yang lebih mendetail dan singkat, sehingga pelanggan dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam menentukan pilihan menu yang sesuai dengan selera mereka dan meningkatkan pengalaman mereka di rumah makan atau restoran atau kafe.

4.2.2 Kelemahan Sistem

Adapun kelebihan sistem antara lain:

1. Ketergantungan Akan Penggunaan Teknologi: Jika terjadi gangguan teknis seperti masalah pada sistem admin yang gagal dalam memberikan akses data ke website E-menu pada konsumen, terjadi kesalahan konektivitas pada sistem, perangkat admin yang rusak sehingga tidak dapat melakukan eksekusi pesanan ke dapur, atau kegagalan sistem, hal ini dapat mengganggu operasional dan membuat pelanggan kesulitan mengakses menu.
2. Pengalaman Pengguna yang Kurang Familiar dengan Teknologi: Beberapa konsumen, terutama yang belum terbiasa dengan teknologi atau konsumen yang memiliki usia lebih tua, mungkin merasa kesulitan atau tidak nyaman menggunakan E-menu, yang dapat mempengaruhi pengalaman mereka dalam mengakses menu.

3. **Beban Biaya Awal yang Tinggi:** Mengadopsi sistem E-menu memerlukan investasi awal yang cukup tinggi untuk membeli perangkat keras seperti tablet sebagai media operasional admin, serta perangkat lunak yang dibutuhkan.
4. **Biaya Pemeliharaan dan Pembaruan:** Selain biaya awal, E-menu juga membutuhkan beban biaya pemeliharaan dan pembaruan berkala untuk perangkat lunak sistem tersebut. Hal ini dapat menambah biaya operasional dan memerlukan tenaga ahli untuk penanganannya.
5. **Keamanan Data dan Privasi:** Menggunakan E-menu dapat memicu terjadinya potensi risiko keamanan, seperti serangan siber atau pencurian data pembukuan. Jadi penting untuk memastikan sistem yang digunakan aman dan terlindungi dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang di dapat dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Penyusunan E-menu yang dirancang untuk digunakan di rumah makan atau usaha kuliner lainnya dapat memaksimalkan kinerja penjualan.
2. Penyusunan E-menu yang dirancang untuk digunakan di rumah makan atau usaha kuliner lainnya dapat membarikan efesiensi dalam penyampaian produk yang dijual.
3. Penyusunan E-menu yang dirancang untuk digunakan di rumah makan atau usaha kuliner lainnya dapat mengurangi biaya beban pembuatan buku menu konvensional.
4. Penyusunan E-menu yang dirancang untuk digunakan di rumah makan atau usaha kuliner lainnya dapat memberikan konsep visual baru bagi konsumen dalam memilih produk yang akan dikonsumsi.
5. Penyusunan E-menu yang dirancang untuk digunakan di rumah makan atau usaha kuliner lainnya dapat meningkatkan penjualan dari peningkatan pelayanan terhadap calon konsumen.
6. Penyusunan E-menu yang dirancang untuk digunakan di rumah makan atau usaha kuliner lainnya dapat memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi dan pemesanan bagi calon konsumen.

5.2 Saran

Adapun saran dari penelitian ini antara lain:

1. Mengembangkan sistem administrasi pada akun admin untuk dapat menampilkan data penjualan yang lebih detail dan terstruktur.
2. Menambahkan fitur pemesanan yang dapat diteruskan langsung ke dapur tanpa navigasi manual dari admin kasir.
3. Menambahkan fitur sistem pembayaran langsung dari mobile banking atau dompet elektronik yang dapat mempercepat proses pembayaran dan dapat mengurangi sistem pembayaran manual.
4. Menambahkan sistem penghitungan laporan pembelian yang sesuai standard pembukuan yang dapat dipantau mingguan, bulanan, dan tahunan, dan dapat langsung dikirimkan ke email admin yang terdaftar.
5. Menyempurnakan tampilan UI untuk sisi web admin agar dapat lebih mudah dipantau melalui ponsel pintar admin dan dapat melakukan konfigurasi menu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Anugrah, M. N. Syahid, Sahri, F. M. Azka, and M. S. Anwar, "Tantangan Hukum dan Peran Pemerintah dalam Pembangunan E-Commerce di Indonesia," *J. Huk. dan HAM Wara Sains*, vol. 2, no. 05, pp. 421–438, 2023, doi: 10.58812/jhhws.v2i05.354.
- [2] H. Kurniawansyah, "Food Photography Goodfellas Resto Dengan Pendekatan Still Life," *Arty Seni Rupa UNNES*, vol. 9, no. 1, p. 13, 2020.
- [3] Ichsan Raksa Gumilang, "Penerapan Metode Sdlc (System Development Life Cycle) Pada Website Penjualan Produk Vapor," *Jural Ris. Rumpun Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–56, 2022, doi: 10.55606/jurritek.v1i1.144.
- [4] F. & M. Y. Ilham Budiman, Sopyan Saori, Ramdan Nurul Anwar and Pangestu, "ANALISIS PENGENDALIAN MUTU DI BIDANG INDUSTRI MAKANAN (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi)," *J. Inov. Penelit.*, vol. Vol.1 No.1, 2021.
- [5] H. Reynadi and E. Dewayani, "Sistem Pemesanan Dan E-Menu Berbasis Web Pada Mie Ayam F8," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 11, no. 1, 2023, doi: 10.24912/jiksi.v11i1.24134.
- [6] Suharianto, L. B. A. Pambudi, A. Rahagiyanto, and G. E. J. Suyoso, "Implementasi QR Code untuk Efisiensi Waktu Pemesanan Menu Makanan dan Minuman di Restoran maupun Kafe," *BIOS J. Teknol. Inf. dan Rekayasa Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–39, 2020, doi: 10.37148/bios.v1i1.7.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Hendry Wijaya
 Alamat : Komp. Flora Kuning Mas 52V, Jl. Brigdjen. Zein Hamid
 HP : 0812-5335-2988
 Email : hendry1508@gmail.com
 Jenis Kelamin : Laki – Laki
 Tempat Lahir : Tebing Tinggi
 Tanggal Lahir : 17 Juli 1991
 Status : Karyawan Swasta
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Agama : Buddha

Pendidikan Formal

PERIODE	SEKOLAH/ INSTITUSI/ UNIVERSITAS
1996 - 1997	TKK WJS Purwadarminta (Tarakan)
1997 - 2003	SDK WJS Purwadarminta (Tarakan)
2003 - 2006	SMPK WJS Purwadarminta (Tarakan)
2006 - 2009	SMA NEGERI 1 (Tarakan)
2017 - 2023	Politeknik Negeri Batam (Batam)
2023 - 2024	STMIK TIME (Medan)

Medan, 07 Agustus 2024

Best Regards,



Hendry Wijaya



SURAT KEPUTUSAN
NO. 138/SK/P1/STMIKTIME/XII/2023

Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 November 2023.
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time Program Studi Teknik Informatika.
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Teknik Informatika.
3. **Menimbang** : Bahwa skripsi mahasiswa merupakan wujud aplikasi kristalisasi sikap kemampuan dan ketrampilan mahasiswa/i dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dibangku kuliah, serta skripsi merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 6 SKS, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II Skripsi.

4. **Menetapkan** :
Pertama : Mengangkat Saudara :

Pembimbing I	Robet, M.Kom
Pembimbing II	Leony Hoki, S.Kom., M.M

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2344801	Hendry Wijaya	Teknik Informatika
---------	---------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan E-Menu Berbasis Web Dengan Menggunakan Teknik Food Photography Pada Tampilan Foto Menu Makanan
--

Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time.

- Kedua : Apabila terdapat kekeliruan di kemudian hari tentang penetapan Dosen Pembimbing Skripsi ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan 07 Desember 2023.

Ditetapkan di
Medan, 07 Desember 2023



Hendri, M.Kom
Pembantu Ketua I STMIK TIME



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : HENDRY WIJAYA
NIM : 2344801
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ELECTRONIC MENU BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK SCAN QUICK RESPONSE BARCODE
NAMA DOSEN : ROBET, M.KOM
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
15 Januari 2024	REVISI BAB I	
24 Januari 2024	ACC BAB I	
14 Maret 2024	REVISI BAB II	
15 April 2024	TAMBAHKAN KAJIAN PUSTAKA	
17 April 2024	ACC BAB II	
16 Mei 2024	REVISI BAB III	
23 Mei 2024	TAMBAHKAN METODE PENGEMBANGAN SISTEM	
07 Juni 2024	ACC BAB III	
24 Juni 2024	REVISI PROGRAM I	
16 Juli 2024	REVISI PROGRAM II	
01 Agustus 2024	ACC PROGRAM	
05 Agustus 2024	REVISI BAB IV DAN V	
07 Agustus 2024	ACC BAB IV DAN V	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 07 Agustus 2024
Dosen Pembimbing,



ROBET, M.KOM

Mahasiswa,

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke.

HENDRY WIJAYA



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : HENDRY WIJAYA
NIM : 2344801
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN ELECTRONIC MENU BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK SCAN QUICK RESPONSE BARCODE
NAMA DOSEN : LEONY HOKI, S.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
20 Januari 2024	REVISI BAB I	
28 Januari 2024	ACC BAB I	
18 Maret 2024	REVISI BAB II	
02 April 2024	REVISI COVER	
20 April 2024	ACC BAB II	
20 Mei 2024	REVISI BAB III	
26 Mei 2024	REVISI DAFTAR ISI	
07 Juni 2024	ACC BAB III	
26 Juni 2024	REVISI DAFTAR KATA PENGANTAR	
15 Juli 2024	ACC KATA PENGANTAR	
01 Agustus 2024	REVISI DAFTAR ISI DAN PENOMORAN SUB-BAB	
05 Agustus 2024	ACC DAFTAR ISI DAN PENOMORAN	
07 Agustus 2024	ACC BAB IV DAN V	

Ketentuan :

- Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
- Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
- Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing

8. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, 07 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



LEONY HOKI, S.Kom., M.M

Mahasiswa,

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke.

HENDRY WIJAYA