

**SISTEM INFORMASI KANTIN (E-CANTEEN)
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**Iqbal Abdillah¹, Khoridha Ashkiyyah², Muhamad Rafli Alta Zahir³, Muhammad Rayhan⁴,
Ulfa Amelia⁵, R Wisnu Prio Pamungkas⁶
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya**

E-mail: 202110715064@mhs.ubharajaya.ac.id¹, 202110715164@mhs.ubharajaya.ac.id²,
202010225152@mhs.ubharajaya.ac.id³, 202110715241@mhs.ubharajaya.ac.id⁴,
202110715110@mhs.ubharajaya.ac.id⁵, wisnu.prio@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstrak

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi hampir di seluruh belahan dunia, mengakibatkan semua bidang usaha harus beradaptasi dengan dunia yang serba digital. Perkembangan ini pula yang memaksa manusia untuk mampu menyelesaikan pekerjaannya dalam waktu yang cepat. Untuk mengatasi hal tersebut, harus dibuat aplikasi yang bisa membantu pekerjaan manusia. Aplikasi khusus tersebut tidak hanya dibuat untuk industri- industri besar saja, tetapi juga harus dibuat untuk Usaha Kecil Menengah (UKM). Kehadiran aplikasi berbasis teknologi bagi para pelaku Usaha Kecil Menengah (UKM) bisa membawa dampak yang begitu besar untuk keberlanjutan bisnis mereka.

Kata Kunci: : : industri, usaha kecil menengah, teknologi, bisnis

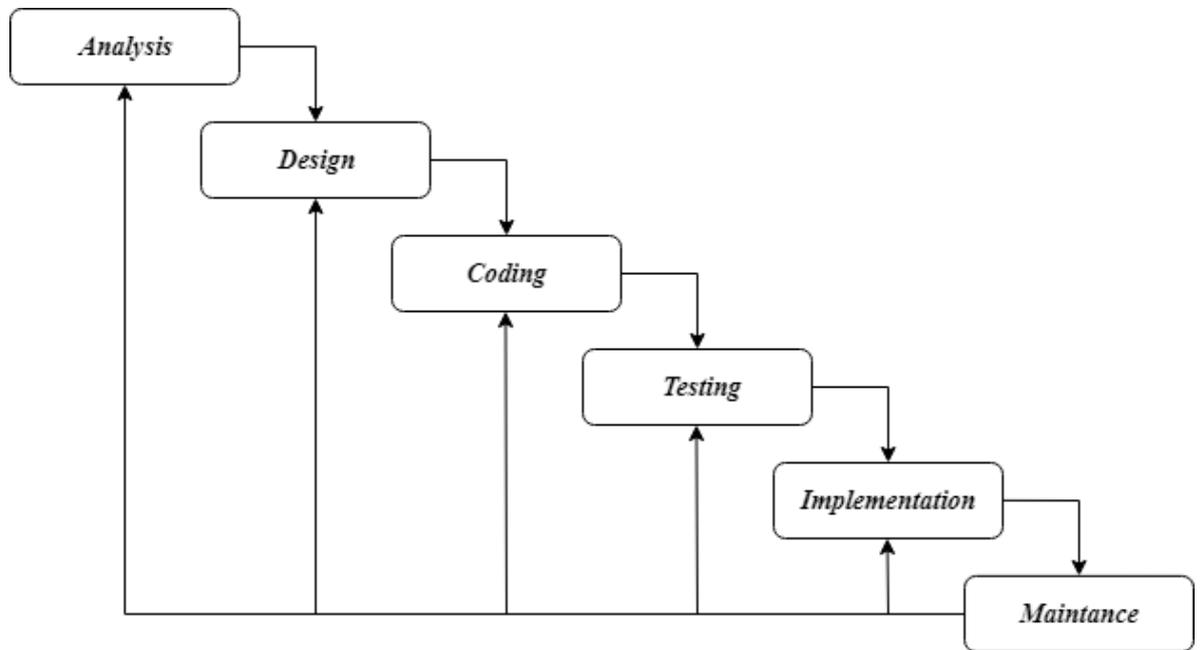
PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi kini sudah memasuki seluruh aspek kehidupan. Tidak terkecuali aspek bisnis, yang dimana pelaku bisnis harus segera beradaptasi dengan perubahan ini. Sebagai contoh, operasional kantin yang terdapat di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang ada di Kota Bekasi yang sebelumnya masih menggunakan sistem manual, mulai dari memesan makanan/minuman, membayar pesanan secara langsung di tempat, serta pembukuan yang masih secara manual. Hal ini masih dianggap kurang efisien, karena akan memakan waktu yang relatif lebih banyak. Oleh karena itu, perlu di buat suatu aplikasi khusus yang mampu menangani masalah tersebut. Aplikasi itu harus mudah diterima oleh siapapun yang menggunakannya, baik itu pembeli (customer) maupun penjual (owner). Aplikasi ini yang nantinya akan menghubungkan keduanya dalam hal bertransaksi.

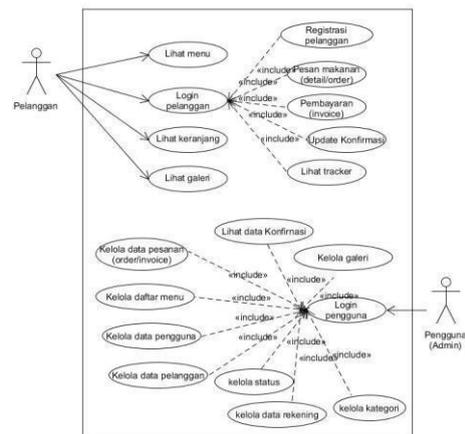
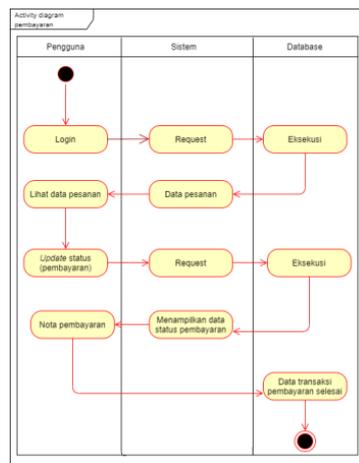
Dalam perancangan aplikasi perangkat lunak ini, dilakukan sebuah pengembangan aplikasi yang terkomputerisasi untuk membantu kinerja dari operasional kantin Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang ada di Kota Bekasi dengan menggunakan metode Rational Unified Process (RUP). RUP merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang. Pembuatan aplikasi e- canteen ini membutuhkan sebuah manajemen yang terstruktur. Mulai dari scope (ruang lingkup), cost (biaya), serta time (waktu) yang baik. Dengan adanya manajemen yang terstruktur tersebut, akan tercipta suatu aplikasi yang memang memenuhi standarisasi di dalam pembuatan sebuah perangkat lunak/software.

METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini, Metode yang digunakan dalam pengembangan Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) yaitu metode *waterfall*

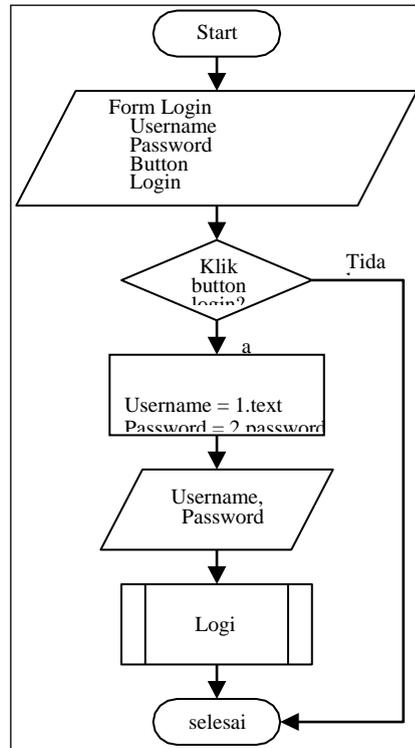


A. ANALISIS SISTEM



Gambar diatas menjelaskan bagaimana proses pemesanan makanan melalui online, yang dimana melibatkan interaksi diantara pemilik/*owner* dengan pembeli/*customer*.

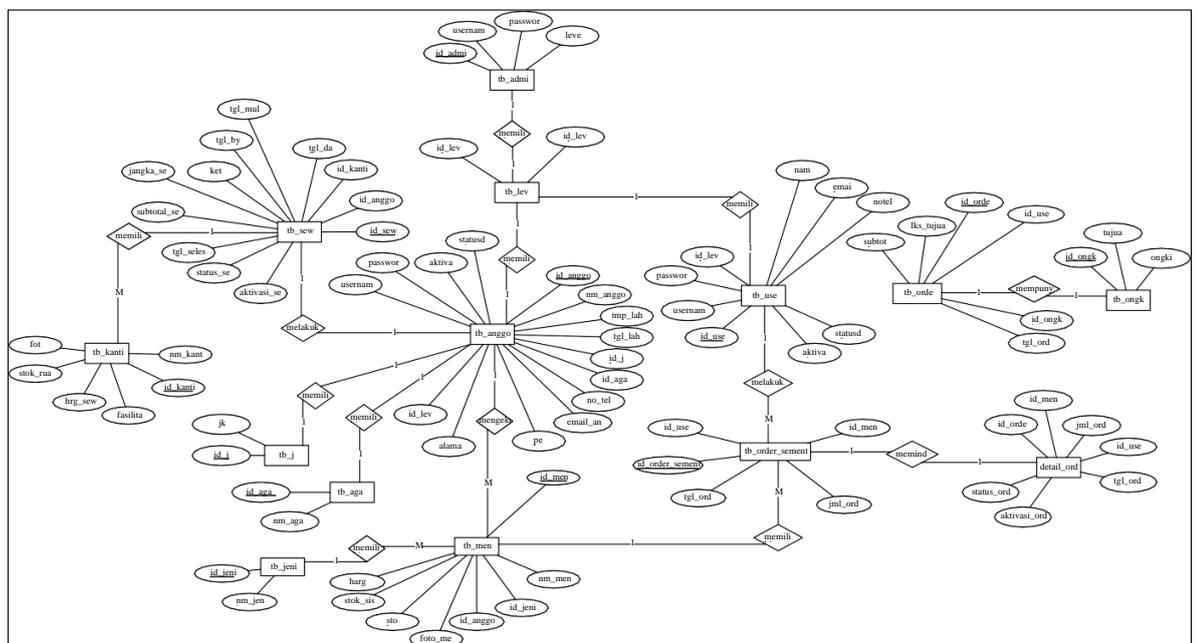
B. FLOWCHART SISTEM



Gambar diatas merupakan *flowchart* sistem login untuk Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*).

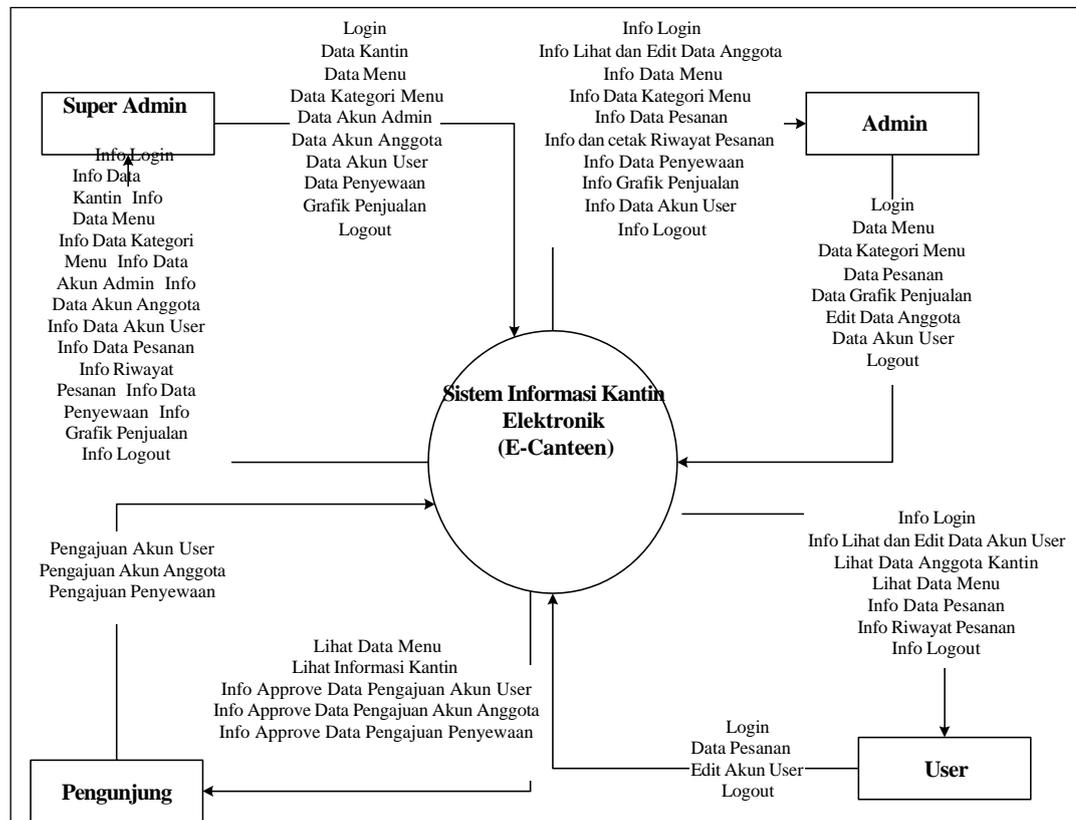
C. PERANCANGAN SISTEM

1. Entry Relationship Diagram



Gambar diatas merupakan rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*).

1. Diagram Konteks



Gambar diatas merupakan diagram konteks yang menjelaskan bagaimana aliran masukan dan keluaran dari Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Penelitian

Penelitian yang dilakukan terbagi dalam beberapa tahapan rancangan kerangka penelitian yaitu : identifikasi masalah, lakukan wawancara masalah, kumpulkan data, kembangkan system.

a. Identifikasi Masalah

Menganalisi dan mempelajari proses alur sistem yang sedang berjalan di kantin

b. Melakukan Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap penjual dan pembeli di kantin

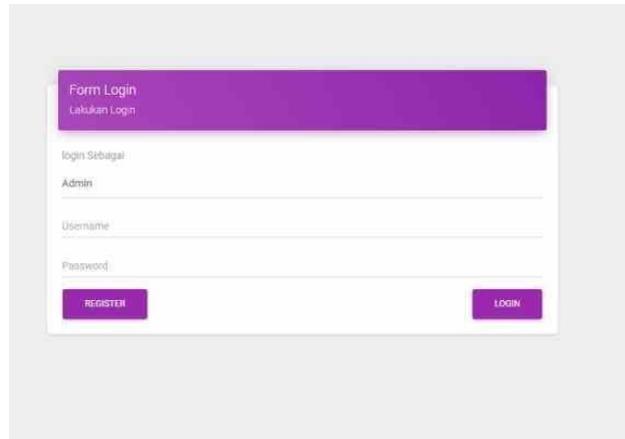
c. Pengumpulan Data

1. Wawancara (Penulis melakukan wawancara kepada penjual dan pembeli)
2. Pustaka (Penulis membaca jurnal, artikel, maupun situs-situs yang ada di internet yang berkaitan dengan sistem)
3. Observasi (penulis melakukan Mengumpulkan data pemeliharaan berupa formulir wawancara yang diisi oleh anggota kantin dan pembeli)

d. Pengembangan Sistem

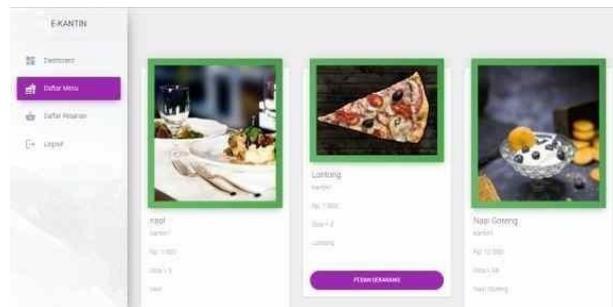
Penulis menggunakan metode waterfall untuk membangun sistem informasi kantin

B. Hasil Aplikasi Tampilan Login



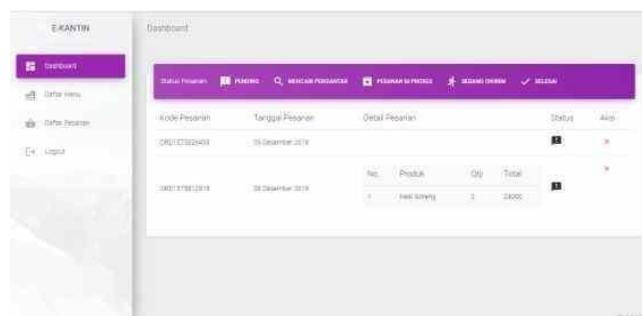
Pada tampilan login, baik *owner*/pemilik warung maupun pembeli/*customer* wajib mempunyai akun yang terdiri dari *username* dan *password* yang digunakan untuk masuk ke halaman selanjutnya, yang dimana akan dilakukan kegiatan jual beli.

Tampilan Menu



Di tampilan menu seperti gambar diatas, terdapat berbagai macam tampilan makanan/minuman yang disajikan oleh pemilik warung. pembeli bisa memesan lewat halaman ini.

Tampilan Pemesanan



Pada bagian akhir ini, terdapat data pemesanan yang dilakukan oleh pembeli, baik yang sudah dibayar ataupun yang belum dibayar, terdapat fitur keranjang belanja yang digunakan apabila pembeli ingin membelinya nanti

KESIMPULAN

Berdasarkan latar belakang dan penelitian serta pembahasan yang dilakukan terhadap Sistem Informasi Kantin/e-canteen, mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan membangun sebuah sistem informasi pada kantin Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Berbasis Website, ini dapat membantu Mahasiswa dalam proses melihat menu serta melakukan pemesanan makanan yang telah disediakan oleh pengelola kantin tanpa harus datang langsung ke kantin, sehingga tidak terjadinya kesalahan dalam proses pemesanan makanan.
2. Dalam implementasi sistem informasi pengelolaan bisnis pada kantin Universitas Bhayangkara melalui website, dapat mempermudah pengelola bisnis pada kantin sehingga dapat memenuhi kebutuhannya dalam meningkatkan kualitas pelayanan terhadap Mahasiswa Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- H. Darmawan, P. P. Wibowo, and M. Rafi, "Proyek Sistem Informasi Pengarsipan Berbasis Web Pada Kantor BNI Wilayah 15 Unit Bmw-Funding," vol. 4, no. 2, 2023.
- Y. Lina and S. K. Alfasan, "ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI E-MEETING Tinjauan Pustaka," no. 9, pp. 1331–1339.
- J. J. Robinson, "DIAGRAM: A Grammar for Dialogues," *Commun. ACM*, vol. 25, no. 1, pp. 27–47, 1982, doi: 10.1145/358315.358387.
- G. W. Sasmito, "Penerapan metode Waterfall pada desain sistem informasi geografis industri kabupaten Tegal," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 2, no. 1, pp. 6–12, 2017.
- O. Veza, Hanafi, and N. Maghfiroh, "Sistem Informasi Pengelolaan Bisnis Pada Kantin PT. Sat Nusapersada Batam," *Eng. Technol. Int. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 55–69, 2020, [Online]. Available: <https://mand-ycmm.org/index.php/eatij/article/view/33/29>