



APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMESANAN KOKI DAN MASAKAN RUMAHAN BERBASIS ANDROID

Fani Panca Sari¹

¹ Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Article Info:

Dikirim: September 2018

Direvisi: Oktober 2018

Diterima: November 2018

Tersedia Online: Desember 2018

Penulis Korespondensi:

Fani Pancasari

Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email:

fanipancasari0811@gmail.com

Abstrak: Penggunaan system Android saat ini sangat berkembang pesat. Aplikasi dalam bidang kuliner juga menjadi salah satu contohnya. Makanan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun faktanya, banyak orang yang tidak bisa memasak. Para pengguna system Android bisa mendapatkan aplikasi yang dapat memudahkan untuk melakukan pemesanan koki beserta masakan rumahan yang mereka inginkan dengan mudah. Masakan rumahan memang sangat digemari bagi setiap kalangan. Maka dari itu banyak orang yang lebih memilih masakan rumahan untuk dinikmati. Namun sayangnya banyak pula orang yang tidak dapat memasak. Kecenderungan masyarakat pada masa kini adalah ingin memperoleh informasi yang cepat dengan menggunakan kecanggihan teknologi telepon seluler. Dengan melihat perkembangan teknologi android tersebut memunculkan ide untuk membuat aplikasi pemesanan koki dan makanan pada telepon android. Pengguna dapat memilih koki mana yang ingin mereka datangkan ke rumah mereka, sekaligus memilih makanan apa yang mereka inginkan untuk dimasak oleh koki tersebut. Pengguna tidak perlu menyediakan bahan yang akan dimasak karena bahan-bahan kebutuhan masakan akan dibawa langsung oleh koki yang mereka pesan.

Kata kunci: Android, pemesanan, masakan rumahan.

Abstract: The use of the Android system is currently growing rapidly. Applications in the culinary field are also one example. Food is one of the most important needs in daily life. But in fact, many people cannot cook. Android system users can get an application that makes it easy to order chefs and home cooking they want easily. Home cooking is very popular with everyone. Therefore many people prefer home cooking to be enjoyed. But unfortunately there are also many people who cannot cook. The tendency of people today is to want to obtain information quickly by using the sophistication of cellular telephone technology. By looking at the development of Android technology, the idea is to create a chef and food ordering application on an Android phone. Users can choose which chef they want to bring to their home, while choosing what food they want the cook to cook. Users do not need to provide ingredients that will be cooked because the ingredients for cooking needs will be brought directly by the chef they ordered..

Keywords: Android, ordering, home cooking.

1. PENDAHULUAN

Penggunaan system Android saat ini sangat berkembang pesat. Salah satu alasan device berbasis Android banyak digunakan adalah harganya yang terjangkau dan kegunaannya yang bisa semaksimal mungkin dikarenakan banyak sekali aplikasi-aplikasi yang disediakan oleh play store untuk para pemakai Android.

Aplikasi dalam bidang kuliner merupakan salah satu contohnya. Makanan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun faktanya, masih banyak orang Indonesia yang tidak bisa memasak. Para pengguna system Android bisa mendapatkan aplikasi yang dapat memudahkan untuk melakukan pemesanan koki beserta masakan rumahan yang mereka inginkan dengan mudah.

Aplikasi kuliner mengenai resep makanan umumnya telah banyak. Namun masih jarang ditemui aplikasi pemesanan koki untuk memasak masakan rumahan yang dapat kita pesan langsung untuk memasak di rumah kita. Tak hanya itu, dalam aplikasi ini kita dapat memesan atau memilih masakan apa yang kita inginkan sesuai dengan selera. Koki yang memasak juga dapat langsung dipilih oleh pemesan.

Aplikasi pemesanan koki beserta masakan rumahan berbasis Android ini dapat mempermudah individu dalam melakukan pemesanan juru masak serta masakan yang akan dimasak oleh koki tersebut yang akan dimasak langsung di rumah mereka. Mereka dapat memilih langsung koki beserta masakan apa yang mereka inginkan untuk dimasak oleh koki tersebut. Aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan masakan bagi setiap individu yang menginginkan masakan rumahan namun tidak dapat memasak sendiri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Sistem

Sistem adalah kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu [1]. Sistem adalah kelompok dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berhubungan yang berfungsi dengan tujuan yang sama [2].

2.2 Definisi Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat [3]. Informasi adalah sekumpulan fakta-fakta yang telah diolah menjadi bentuk data, sehingga dapat menjadi lebih berguna dan dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan data-data tersebut sebagai pengetahuan ataupun dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.

2.3 Definisi Sistem Informasi

System informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat. [4].

2.4 Definisi Koki

Koki atau juru masak adalah orang yang menyiapkan makanan untuk disantap. Istilah ini kadang merujuk pada chef, walaupun kedua istilah ini secara professional tidak dapat disamakan. Istilah koki pada suatu dapur rumah makan atau restoran biasanya merujuk pada orang dengan sedikit atau tanpa pengaruh kreatif terhadap menu dan memiliki sedikit atau tanpa pengaruh apapun terhadap dapur.

2.5 Definisi Makanan

Makanan adalah bahan, biasanya berasal dari hewan atau tumbuhan, yang dimakan oleh makhluk hidup untuk mendapatkan nutrisi dan tenaga. Pada umumnya bahan makanan mengandung beberapa unsure atau senyawa seperti air, karbohidrat, protein, lemak, vitamin, enzim, pigmen dan lain-lain.

2.6 Definisi Smartphone

Smartphone (ponsel pintar) adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai computer. Bagi beberapa orang, ponsel pintar merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak system operasi yang menyediakan hubungan standart dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti email (surat elektronik), internet dan kemampuan membaca buku elektronik (ebook) atau terdapat papan ketik dan penyambung VGA. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.

2.7 Definisi Android

Android adalah system informasi untuk perangkat mobile yang berbasis linux yang mencakup system operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Pada saat ini banyak vendor-vendor yang telah memproduksi smartphome berbasis Android karena Android merupakan system operasi yang open source sehingga bebas dipakai oleh vendor manapun.

2.8 Definisi Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah perangkat lunak yang memanfaatkan kemampuan computer untuk melakukan sesuatu yang diinginkan pengguna. Sedangkan Mobile adalah perpindahan yang mudah dari suatu tempat ke tempat lain. Jadi, Aplikasi Mobile adalah aplikasi yang dapat digunakan meskipun pengguna berpindah dari satu tempat ke tempat yang lainnya.

3. METODOLOGI

Dalam pengembangan suatu aplikasi diperlukan suatu pendekatan dan pengembangan system yang akan menentukan proses penyelesaian rekayasa perangkat lunak. Adapun system yang digunakan yaitu pengembangan system dengan menggunakan model Waterfall [5]. Waterfall atau air terjun adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak dan membuat perangkat lunak. Model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan system pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

Model pengembangan ini bersifat berurutan mulai dari tahap perencanaan sampai ke tahap akhir pengembangan yaitu pemeliharaan. Tahap selanjutnya tidak akan dapat dilaksanakan sebelum tahap sebelumnya selesai dilakukan dan tidak dapat kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya

3.1 Perencanaan

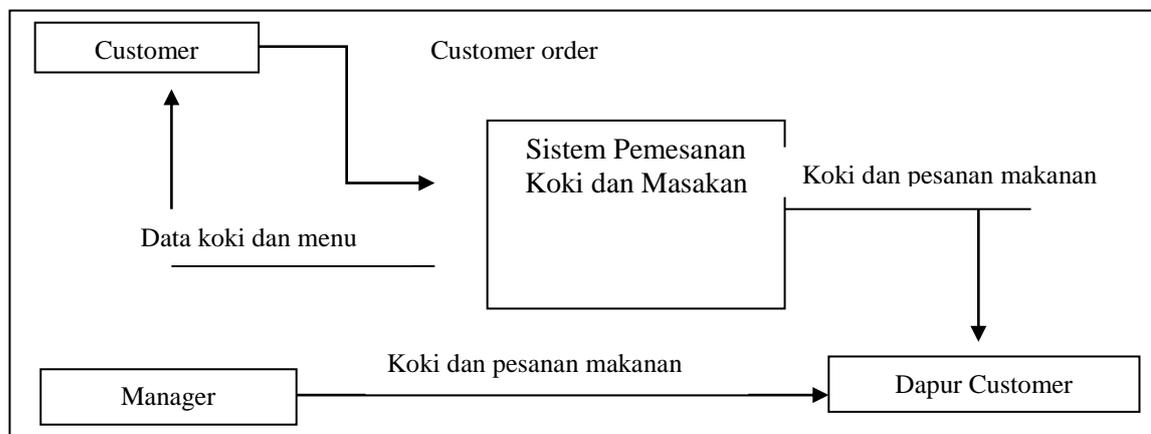
Sebelumnya penulis telah memperhatikan sekitar, dan telah mewawancarai beberapa teman dekat. Mereka berpendapat merindukan masakan rumahan buatan ibu mereka namun sayangnya mereka tidak dapat memasaknya sendiri, terutama anak kost. Untuk itu penulis merencanakan membuat aplikasi ini guna memudahkan bagi setiap individu dalam memenuhi kebutuhan makanan sehari-hari secara cepat dan efisien

3.2 Analisis Masalah

Timbulnya masalah dikarenakan apa yang dihasilkan tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Untuk itu, akan banyak bermunculan ide-ide untuk menyelesaikan masalah tersebut secara alternative. Artinya ide yang mudah namun memberikan dampak positif yang akhirnya dapat menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut.

Misalnya di daerah sekitar Medan ini saja, banyak permasalahan yang timbul akibat terlalu banyak individu yang tidak bisa memasak. Iya, penyelesaiannya sudah banyak warung makan dan warung cepat saji yang tersebar luas hamper diseluruh penjuru Medan. Namun satu lg masalah yang timbul yaitu para individu yang tidak dapat memasak tersebut merasa bosan akan makanan yang itu-itu saja. Alhasil mereka merindukan masakan rumahan namun sayangnya mereka tidak bisa memasaknya sendiri.

3.3 Perancangan



Gambar 1. Context Diagram (CD)

Gambar 1 merupakan gambaran sederhana dari perencanaan system yang nantinya akan berjalan.

3.4 Implementasi

Dalam tahap ini nantinya system akan memasuki fase pengujian secara sederhana sebelum akhirnya dapat digunakan secara langsung. Tahap ini juga akan menunjukkan kekurangan apa yang terdapat dalam system beserta dengan kesalahan yang timbul ataupun resiko yang nantinya akan terjadi. Untuk itu perlu adanya pengujian dan pemeriksaan terhadap system

3.5 Pemeliharaan

Setelah melewati tahap implementasi, selanjutnya system akan dapat digunakan dengan baik. Namun meski sudah digunakan, masih perlu adanya dilakukan tahap pemeliharaan yaitu perawatan terhadap system tersebut. Guna menjaga dan memelihara agar system dapat bekerja dengan baik

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi Android yang nantinya dapat memudahkan setiap individu atau pengguna dalam memenuhi kebutuhan makanan harian di rumah. System ini menampilkan menu-menu makanan yang nantinya dapat di pesan oleh setiap individu atau pengguna sekaligus beserta dengan koki yang akan memasakkannya secara langsung

4.2 Struktur Jaringan Sistem

Pemesanan koki dan makanan dengan menggunakan aplikasi mobile dengan system operasi android. Koki dan menu yang di pesan dulu oleh pelanggan. Order menu dan koki akan masuk ke dalam server. Admin akan menerima pesanan dan informasi total biaya pemesanan. Pada saat itu status pesanan masih pesan sampai koki tiba di rumah pelanggan. Saat koki tengah memasak status berubah menjadi proses pembuatan. Setelah selesai memasak koki akan mengubah status pesanan menjadi siap yang kemudian akan diterima oleh admin. Setelah diterima admin status pesanan berubah menjadi diterima. Proses ini akan berlanjut terus sampai kepada pelanggan selanjutnya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa:

- a. Untuk membuat informasi uptodate (realtime) diperlukan refresh data setiap beberapa detik.
- b. Ketika terjadi, order stok koki menu langsung dikurangi. Hal ini bertujuan agar ketersediaan koki dan menu tetap terjaga.
- c. Sistem aplikasi mobile dapat membuat antarmuka yang mampu menampilkan data.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kinerja dan kegunaan dari sistem ini, maka penulis menyarankan dalam pengelolaan stok, perlu adanya penambahan perhitungan dengan penambahan stok bahan baku dan koki yang ada sehingga sistem dapat memprediksikan stok koki dan bahan baku yang tersisa tanpa harus mengubah stok secara manual

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto, 2009. Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Andi Offset.
- [2] James, A. Hall, 2007. Sistem Informasi Akuntansi. Edisi Ketiga, Terjemahan Amir Abadi Yusuf, Salemba Empat, Jakarta.
- [3] Bodnar, George H. William S. Hoopwood, 2000, Sistem Informasi Akuntansi, Diterjemahkan oleh Amir Abadi Yusuf dan R. M Tambunan, Edisi Keenam, Buku satu, Salemba Empat, Jakarta.
- [4] F Nash, John, diterjemahkan oleh La Midjan. 2003. "Sistem Informasi Akuntansi I Pendekatan Manual Pratik Penyusunan Metode dan Prosedur". Bandung : Lembaga Informatika Akuntansi.
- [5] Kusri. (2006), Sistem Pakar "Teori dan Aplikasinya", Andi Offset. Yogyakarta.