



PERANCANGAN E-KULINER RUMAH JAGUNG

Nur Sultan Salahuddin¹⁾, Nur Iramadhan²⁾, Sri Poernomo Sari³⁾, Ditiya Himawati⁴⁾

¹⁾ Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma
Email: sultan@staff.gunadarma.ac.id

²⁾ FIKTI, Universitas Gunadarma

Email: nuriramadhan@student.gunadarma.ac.id

³⁾ Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma

Email: sri_ps@staff.gunadarma.ac.id

⁴⁾ Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Gunadarma

Email: ditiya@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak

Rumah jagung adalah kelompok UMKM yang menyediakan berbagai aneka macam makanan dan minuman oleh-oleh khas produksi lokal kota depok. Untuk meningkatkan pemasaran makanan dan minuman khas kota depok kelompok Rumah Jagung, telah di rancang E-Kuliner rumah jagung yang dapat menarik pembeli lokal atau asing dalam memesan makanan dan minuman khas kota depok. E-kuliner rumah jagung adalah sebuah aplikasi web yang menampung dan mempublikasikan informasi makanan dan minuman khas kota depok kepada masyarakat luas sehingga mengetahui lebih jauh produk-produk keunggulan yang ada di kota Depok. Metode yang digunakan pada perancangan web ini adalah menggunakan model Rapid Application Development (RAD). Sedangkan bahasa pemrograman menggunakan PHP dan MySQL sebagai penyimpanan databasenya, serta menggunakan sublime text sebagai teks editor. Dengan E-kuliner rumah jagung, kelompok UMKM kota depok dapat meningkatkan pemasaran produk-produk makan dan minuman keunggulan khas kota depok sehingga meningkatkan kesejahteraan kelompok UMKM di kota depok.

Kata kunci: UMKM, makanan dan minuman khas depok, e-kuliner rumah jagung

Abstract

Corn House is a group of UMKM that provides various kinds of food and drink typical souvenirs local production of depok city. To improve the marketing of food and drink typical of Depok city, has been designed E-culinary corn house that can attract local or foreign buyers in ordering food and drink typical of Depok city. E-kuliner rumah jagung.com is a web application that holds and publish food and beverage information typical of Depok city to the public so that further know the products of excellence in the city of Depok. The method used in this web design is using Rapid Application Development (RAD) model. While the programming language using PHP and MySQL as databasenya storage, and use sublime text as a text editor. With E-kuliner rumah jagung.com, group of UMKM depok city can increase marketing food and drink product of special superiority of depok city so as to increase prosperity of group of UMKM in depok city.

Keywords: UMKM, food and drink typical of depok, e-kuliner rumah jagung

I. PENDAHULUAN

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu bentuk

usaha yang mampu memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan perekonomian di Indonesia (Republik

Indonesia, 2008). UMKM juga menjadi roda penggerak ekonomi masyarakat, terutama masyarakat ekonomi menengah dan ekonomi bawah. Dalam upaya mempertahankan bisnis yang dijalankan, UMKM dituntut untuk mulai menerapkan berbagai macam strategi bisnis dalam rangka pengembangan usaha untuk mencapai pangsa pasar yang lebih luas dan mendapatkan lebih banyak konsumen. Setiap pengelola UMKM tidak hanya dituntut untuk bisa menciptakan produk-produk unik namun juga harus memiliki kemampuan dalam hal memasarkan produk. Tanpa didukung strategi manajemen usaha dan pemasaran yang tepat, dapat dipastikan bahwa bisnis UMKM tidak dapat berkembang dengan baik, bahkan bisa mengalami kebangkrutan (Hadi, 2015).

Rumah Jagung adalah kelompok UMKM yang memproduksi dan menjual makanan baik camilan basah dan kering, *cake*, lauk pauk, aneka minuman, oleh-oleh khas Kota Depok. Rumah Jagung memiliki gerai yang berada di jalan Sentosa Raya Nomor 14, Depok. Di gerai yang lokasinya tepat di depan sekolah Tugu Ibu tersebut, warga Depok bisa membeli berbagai macam kuliner hasil produksi UMKM Depok.



Gambar 1. Gerai Rumah Jagung

Gerai Rumah Jagung menyediakan berbagai macam makanan dan minuman khas Depok produksi lokal, ada sekitar 30 UMKM yang menjual produknya baik makanan maupun minuman.

Permasalahan yang dihadapi oleh UMKM rumah jagung adalah pemasaran produknya masih secara konvensional, melalui pembagian dan penyebaran

brosur, spanduk, dan menawarkan langsung ke calon pembeli. Cara yang dilakukan seperti ini tidak akan mencapai target pasar yang luas dan produk pun hanya dikenali oleh sebagian pembeli lokal saja. Untuk itu perlu memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kinerja pemasaran produk kuliner rumah jagung, sehingga produk yang tersedia maupun harga yang ditawarkan kepada pelanggan agar membeli produk tersebut bisa tersampaikan dengan baik.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang situs web kuliner rumah jagung sehingga dapat meningkatkan pemasaran produk makanan dan minuman khas Depok ke jangkuan pasar yang lebih luas.

II. KAJIAN LITERATUR

2.1 Studi Literatur

Penelitian ini mangacu pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan topik penelitian, yaitu Sistem E-Commerce bagi Usaha Mikro Kecil dan menengah dapat memasarkan produk dan jasa ke jangkuan yang lebih luas nasional dan bahkan internasional (Winarno, 2015). Dengan berbasis web memudahkan perusahaan dalam mempromosikan produk yang akan diberikan ke pelanggan serta dapat mengakses informasi secara realtime (Irpan.A.H dan Asri.M, 2017). Web kuliner dapat membantu para wisatawan dalam mencari jenis makanan atau minuman yang sesuai uang di milikinya (Yermias J. I. L, Alb. Joko .S, Edward. R, 2013)

2.2 E-Commerce

E-Commerce merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik (Onno W. P, Wahyudi W, Aaang A, 2001)



2.2 PHP

PHP ditulis (diciptakan) oleh Rasmus Lerdorf, seorang *software engineer* asal Greenland sekitar tahun 1995. Pada awalnya PHP digunakan Rasmus hanya sebagai pencatat jumlah pengunjung pada website pribadi beliau. Karena itu bahasa tersebut dinamakan *Personal Home Page (PHP) Tools*. Tetapi karena perkembangannya yang cukup disukai oleh komunitasnya, maka beliau pun merilis bahasa PHP tersebut ke publik dengan lisensi *open-source*. Saat ini, PHP adalah *server-side scripting* yang paling banyak digunakan di *website-website* di seluruh dunia, dengan versi sudah mencapai versi 5 dan statistiknya terus bertambah (Triswansyah, Y, 2007).

2.3 MySQL

MySQL merupakan suatu server basis data yang banyak digunakan di internet karena kehandalannya dan juga karena sifatnya yang *shareware*. MySQL mempunyai tiga sub bahasa, yaitu *Data Definition Language (DDL)*, *Data Manipulation Language (DML)* dan *Data Control Language (DCL)*. DDL berfungsi pada objek basis data, seperti membuat tabel, mengubah tabel dan menghapus tabel. DML untuk objek tabel, seperti melihat, menambah, menghapus dan mengubah isi tabel. Sedangkan DCL untuk kepentingan sekuritas basis data, seperti memberikan hak akses ke basis data dan menghapus hak tersebut dari basis data (Ridwan Sanjaya dan Onno W.Purbo, 2002).

2.4 JavaScript

JavaScript diperkenalkan pada tahun 1995 sebagai sebuah cara untuk menambahkan program ke berbagai halaman web dalam *Netscape Navigator browser*. Bahasa pemrograman ini telah diadopsi oleh seluruh web browser grafis besar saat ini. JavaScript dibuat pada aplikasi web modern agar mampu berinteraksi secara langsung dengan penggunaannya tanpa harus memuat ulang

halaman web di setiap aksinya. JavaScript juga digunakan dalam berbagai jenis website untuk menyediakan interaktifitas dan keterampilan sebuah *form website* (Haverbeke Marjin, 2018).

2.5 Bootstrap

Bootstrap merupakan *Framework* ataupun *Tools* untuk membuat aplikasi web ataupun situs web *responsive* secara cepat, mudah dan gratis. Bootstrap diciptakan oleh dua orang programmer di *Twitter*, yaitu Mark Otto dan Jacob Thornton pada tahun 2011. Bootstrap terdiri dari *CSS* dan *HTML* untuk menghasilkan *Grid, Layout, Typo-graphy, Table, Form, Navigation*, dan lain-lain. Di dalam Bootstrap juga sudah terdapat *jQuery plugins* untuk menghasilkan komponen UI (*User Interface*) yang cantik seperti *Transitions, Modal, Dropdown, Scrollspy, Tooltip, Tab, Popover, Alert, Button, Carousel* dan lain-lain.[4]

2.6 Sublime Text 3

Sublime text adalah teks editor berbasis *Python*, sebuah teks editor yang elegan, kaya fitur, *cross platform*, mudah dan simpel yang cukup terkenal di kalangan *developer* (pengembang), penulis dan desainer. Sampai saat ini sublime text sudah mencapai versi 3 yang rilis secara resmi pada tanggal 29 Januari 2013. Aplikasi ini biasa digunakan programmer untuk menyunting *source code* program yang sedang kerjakan (Faridl Miftah, 2015).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh gambaran mengenai data yang dibutuhkan dalam perancangan e-kuliner rumah jagung ini digunakan metode wawancara dengan UMKM rumah jagung yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan serta mencari dokumen-dokumen yang berhubungan dengan pembahasan

masalah-masalah serta melengkapi data-data yang diperlukan dalam penelitian ini. Dan pengumpulan data dengan mempelajari teori-teori yang ada pada buku, internet maupun media elektronik sebagai penunjang yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk metode pengembangan sistem yaitu menggunakan metode RAD (Rian A, Ahmad L, Kurniawan M.M, 2012), dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Rencana Kebutuhan

Pada tahap ini melakukan pertemuan dengan UMKM rumah jagung untuk membahas identifikasi tujuan dari website aplikasi atau sistem dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan.

2. Proses Desain Sistem

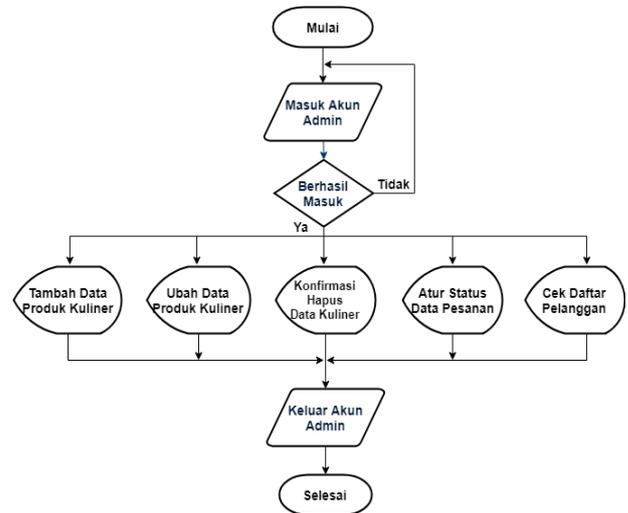
Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian pada desain, merancang sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan pengguna yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari tahap ini yaitu berupa spesifikasi website e-kuliner rumah jagung yang diinginkan UMKM rumah jagung. perbaikan-perbaikan.

3. Implementasi

Setelah desain dari sistem yang akan dibuat telah disetujui baik dari pihak UMKM rumah jagung, maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum dipublikasikan secara online kepada pengguna. Pada saat ini maka user dapat memberikan tanggapan dari sistem yang sudah dibuat serta persetujuan mengenai sistem tersebut. Adapun hal terpenting adalah bahwa keterlibatan user sangat diperlukan supaya

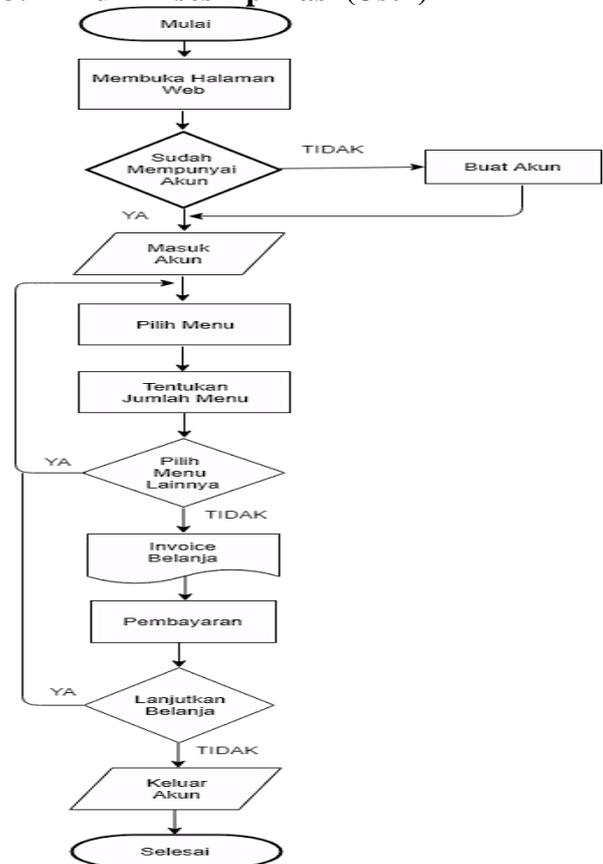
sistem yang dikembangkan dapat memberikan kepuasan kepada user dan disamping itu sistem yang lama tidak perlu dijalankan secara paralel dengan sistem yang baru.

1.3 Alur Akses Aplikasi (Admin)



Gambar 2. Alur akses aplikasi (Admin)

3.4 Alur Akses Aplikasi (User)



Gambar 3. Alur akses aplikasi (User)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan hasil implementasi, UMKM rumah jagung dapat langsung memasarkan produk-produk kuliner makanan dan minuman khas Depok melalui website sehingga pelanggan dapat melihat langsung dan memilih produk kuliner yang diinginkan. Website kuliner rumah jagung telah di hosting di internet, dengan <http://e-kuliner-rumahjagung.com>, seperti pada gambar 4.



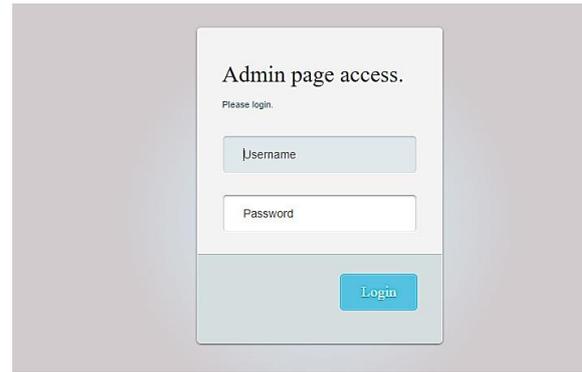
Gambar 4. Website kuliner rumah jagung

4.2 Pembahasan

Halaman-halaman yang ada pada website kuliner rumah jagung adalah sebagai berikut:

1. Halaman Login

Halaman login merupakan halaman yang menampilkan struktur form login. Ketika *user* pertama kali mengakses web maka form dialog login akan muncul dan meminta *user* untuk login dengan mengisi *username* dan *password*. Terdapat dua bagian halaman login, yaitu halaman login untuk admin (gambar 5a) dan halaman login untuk user (gambar 5b).



(a)



(b)

Gambar 5. (a) Halaman Login Admin dan (b) Halaman Login User

2. Halaman Daftar

Halaman daftar (gambar 6) merupakan halaman yang digunakan bagi *user* yang belum memiliki akun untuk registrasi agar bisa melakukan pembelian. Bagi pengguna yang ingin membuat akun saat pertama kali mengakses web bisa melalui tombol daftar yang ada di halaman *login*.



Gambar 6. Halaman Daftar

3. Halaman Menu

Halaman menu (gambar 7) merupakan halaman inti dari website ini. Dimana user dapat memilih menu yang akan dibeli. Menu yang tersedia terdiri dari berbagai kategori diantaranya yaitu kategori kuliner terdiri dari dua jenis, yaitu makan (cemilan) dan minuman, selain itu tersedia juga berbagai jenis bumbu masakan yang ada, serta paket pesanan catering nasi box, *snack box*, prasmanan, dan lain-lain.



Gambar 7. Halaman Menu

4. Halaman Produk Baru

Halaman produk baru (gambar 8) merupakan fitur yang dibuat untuk mempermudah pengguna mengetahui produk baru apa saja yang sedang tersedia. Halaman ini menampilkan produk makan dan minuman terbaru yang ditambahkan oleh admin.



Gambar 8. Halaman Produk Baru

5. Halaman Produk Populer

Halaman produk populer (gambar 9) merupakan fitur yang ditambahkan bagi pengguna untuk mengetahui produk-produk yang sedang populer. Pemilihan produk populer ini berdasarkan

banyaknya jumlah produk yang telah terjual.



Gambar 9 Halaman Produk Populer

6. Halaman Keranjang Belanja

Pada gambar 10 menampilkan menu produk yang ingin dibeli oleh *user*, berkonsep sama seperti layaknya keranjang belanja yang dapat menaruh belanjaan. Pada halaman ini pengguna bisa menambah jumlah pesanan hingga menghapusnya apabila tidak jadi dibeli. Di halaman ini untuk melanjutkan ke proses selanjutnya yaitu dengan mengklik tombol konfirmasi.



Gambar 10. Halaman Keranjang Belanja

7. Halaman Checkouts

Gambar 11 merupakan halaman yang menampilkan informasi total belanja produk yang dibeli user, serta menampilkan informasi data pemilik akun yang akan digunakan untuk proses pengiriman produk.



Form Checkouts Belanja - Rumah Jagung

Informasi data diri untuk pengiriman pesanan

Total Belanja Anda Sebesar Rp. 8000,-

Nama:

Alamat:

Email:

No Tlp:

No Referensi:

[Simpan Data](#) [Kembali](#)

Gambar 11. Halaman Checkouts

8. Halaman Invoice

Halaman *invoice* (gambar 12) merupakan halaman terakhir dari proses pembelian produk di Rumah Jagung. Pada halaman ini menampilkan tagihan belanja secara rinci dari setiap produk yang dibeli. Seluruh informasi mengenai transaksi belanja dan ketentuan waktu pembayaran beserta konfirmasi berada pada *invoice* ini. Halaman *invoice* ini juga dapat diunduh dalam format *pdf* dan dicetak oleh *user* untuk mempermudah proses transaksi.

Pembayaran Belanja di Rumah Jagung

Berikut ini merupakan informasi perbelanjaan anda. Silakan cetak atau catat info dibawah ini

[Kembali ke Menu](#)
[Cetak Halaman Ini](#)

Nama	Jumlah Pesanan	Harga	Total
Bubur Jagung	1	Rp. 8000	Rp. 8000
Total Belanja: Rp. 8000,00			

30/06/2018 | 10:38:40pm

Silakan transfer pembayaran sebesar Rp. 8000,00 ke salah satu rekening bank berikut:
Bank DKI: 40599-01-001698 atas nama UMKM Rumah Jagung
Bank BRI: 4589-02-045623 atas nama UMKM Rumah Jagung

Maksimal waktu pembayaran 1x24 jam. Lewat dari waktu tersebut pesanan akan DIBATALKAN.
Mohon segera konfirmasi bukti pembayaran melalui SMS/WA ke nomor: 0878-8759-6400
Pesanan tidak akan di proses bila tidak adanya bukti konfirmasi.

Pesanan Anda akan kami kirim ke alamat di bawah ini:

Nama Lengkap: mimin
Alamat Lengkap: mimin
Alamat Email: mimin@mimin.com
No. Handphone: 5565

Gambar 12. Halaman Invoice

9. Halaman Member Area

Merupakan halaman yang diperuntukan bagi pengguna untuk mengelola akun dan data profil. Selain untuk mengelola akun, halaman member area ini juga menampilkan info data pesanan terakhir, dan detail riwayat pesanan (gambar 13).

Selamat datang mimin

Profile Anda

Nama : mimin
Jenis Kelamin : Pria
Alamat : mimin
Telepon : 5565
Email : mimin@mimin.com

[Ubah Profil](#)

Data Pesanan Terakhir Anda

Nama	Alamat	No Telepon	Tgl Pemesanan	Status
mimin	mimin	5565	2018-06-30	Baru

Gambar 13. Halaman Member Area

10. Halaman Ubah Profil

Halaman Ubah Profil merupakan halaman yang menampilkan struktur form profil pengguna agar bisa mengubah data profil pribadinya dengan melengkapi kolom form yang ada (gambar 14).

Edit Profile

[Kirim](#)

[Ubah Password](#)

[Batal](#)

Gambar 14. Halaman Ubah Profil

11. Halaman Ubah Password

Halaman ubah *password* (gambar 15) merupakan halaman yang masih satu bagian dengan ubah profil, pada halaman ini terdapat form untuk mengganti *password*. Untuk bisa mengubah *password*, *user* harus menginput *password* lama terlebih dahulu dan diikuti oleh *password* baru beserta konfirmasi *password* barunya.

Ubah Password "Rumah Jagung" Anda

Form for changing the password, including fields for Password, New Password, and Confirm Password, and buttons for Ubah and Batal.

Gambar 15. Halaman Ubah Password

12. Halaman Reset Password

Halaman *reset password* (gambar 16) merupakan halaman untuk pengguna yang lupa dengan password nya. Halaman ini berisi sebuah *form email* yang digunakan untuk mengirim proses autentikasi *link* yang berisi token untuk membuat *password* baru.

Reset Password "Rumah Jagung"

Form for resetting the password, including an input field for Email and a RESET button.

Gambar 16. Halaman Reset Password

13. Halaman Kontak / Hubungi Kami

Pada gambar 17 merupakan halaman yang berisi informasi mengenai alamat, kontak dan waktu operasional toko. Halaman ini dilengkapi dengan *map* (peta) lokasi toko Rumah Jagung agar mempermudah pelanggan apabila ingin berbelanja secara langsung ke toko.



Gambar 17. Halaman Kontak/Hubungi Kami

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil implemtasi produk kuliner makanan dan minuman khas kota depok ke dalam website <http://e-kuliner-rumahjagung.com> . UMKM rumah jagung dapat memasarkan produk-produknya ke masyarakat luas tidak hanya di kota Depok saja, sehingga dapat meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan bagi UMKM kota Depok.

REFERENSI

- Republik Indonesia. 2008. *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun : Tentang Usaha Mikro, Kecil dan Menengah*. Lembaran Negara RI Tahun 2008 Sekretariat Negara, Jakarta.
- Hadi, D.P. 2015. *Strategi Pemberdayaan Masyarakat Pada Usaha Kecil dan Menengah Berbasis Sumber Daya Lokal Dalam Rangka Millenium Development Goals 2015(Studi Kasus di PNPM-MP Kabupaten Kendal)*. Jurnal Ilmiah CIVIS, Volume V, No 1, Januari 2015, 725-736
- Winarno. 2015. *Sistem E-Commerce Bagi Usaha Mikro Kecil dan Menengah*. Jurnal Studi Manajemen Dan Bisnis, Vol 2, No.1.
- Irpan.A.F. dan Asri M. 2017. *Perancangan Sistem Informasi Kuliner Di Brother Caffé Berbasis Web*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, Vol 14, No.2, ISSN: 2302-7339.
- Yermias J. I, Aib Joko. S dan Edward R, 2013. *Pengembangan E_Kuliner Kota Kupang*. Prosiding SNST ke-4 .
- Triswansyah, Y. 2007. *Pengenalan PHP*. <http://ilmukomputer.com>. Diakses 29 Juni 2018.
- Ridwan Sanjaya dan Onno W.Purbo, 2002. *Membangun Web Dengan JSP, Elex Media Computindo, Jakarta 2002*.



- Haverbeke, Marjin. 2018. *Eloquent JavaScript*.
<http://eloquentjavascript.net>. Diakses 29
Juni 2018.
- Alatas, Husein. 2013. *Responsive Web Design
dengan PHP & Bootstrap*. Yogyakarta:
Lokomedia.
- Faridl, Miftah. 2015. *Fitur Dahsyat Sublime Text
3*. <http://lug.stikom.edu>. Diakses 29 Juni
2018
- Rian L, Ahmad L dan Kurniawan M.M. 2012.
*Sistem Informasi Data Pegawai dengan
menggunakan Metode Rapid Application
Development*. *Urnal Ilmiah Sistem
Informasi Vol.x No.x*.