JUKESHUM
Jurnal Pengabdian Masyarakat
https://ojs.unhaj.ac.id/index.php/jukeshum/index

E-ISSN : 2774-4698
Vol. 4, No.1, Januari 2024
Hal. 184-197

Pengelolaan Pesanan Berbasis Website Pada Penjualan Kewirausahaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Sevani Khaerunisabillah[1], Mar'atun Sururiyah[2], Yoga Zain Zakaria[3], Daisak Hidayat Baihaqi[4], Latief Arya Chandra[5], Totok Haryanto[6]

[1,2,3,4,5,6] Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammdiyah Purwokerto
e-mail: billahsev@gmail.com[1], maratunsururiyah521@gmail.com[2], yogazain03@gmail.com[3], daisakbaihaqi@gmail.com[4], latiefaryachandra@gmail.com[5], feb.ump.th@gmail.com[6]

ABSTRAK

Website Asanfeb ini bertujuan untuk membuat pelanggan lebih mudah dalam melakukan pembelian dan pengambilan pesanan. karena semua dilakukan secara online, sehingga para Konsumen tidak perlu menunggu antrian panjang saat melakukan reservasi manual. Akibatnya, Website ini dibuat dan dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah seperti antrian. waktu reservasi komputasi berbasis Wesbsite. Diharapkan dengan ini akan mengurangi antrian pesanan dan mempermudah pembeli mengetahui status proses pesanannya, sehingga pembeli tidak perlu menunggu untuk mengambil produknya yang belum jadi, karena ketika proses penyiapan produk tersebut telah siap, maka penjual akan mengupdate status pesanan yang ada dipembeli menjadi " Siap Diambil " , dan untuk mengambil pesanannya pembeli perlu menunjukan Nomer id pesanan ke penjual. Pengujian menunjukkan bahwa melakukan reservasi melalui aplikasi reservasi membutuhkan 5 detik pada web browser seperti Chrome 5 detik. Selain itu, Microsoft Google menggunakan 168,4KB RAM, sementara pengujian berukuran 5,07 MB.

Kata Kunci: Sistem Antrian, First in First Out, Website Antrian

ABSTRACT

The Asanfeb website aims to make it easier for customers to make purchases and take orders. because everything is done online, so consumers don't have to wait in long queues when making manual reservations. As a result, this website was created and needed to solve problems such as queues. Website-based computing time reservation. It is hoped that this will reduce order queues and make it easier for buyers to know the status of their order process, so that buyers do not need to wait to pick up products that are not yet ready, because when the product preparation process is ready, the seller will update the status of the buyer's existing order to "Ready to Take" . , and to pick up the order the buyer needs to show the order ID number to the seller. Testing shows that making a reservation via the reservation application takes 5 seconds on a web browser such as Chrome 5 seconds. Additionally, Microsoft Google uses 168.4KB of RAM, while the test measures 5.07 MB.

Keywords: *Queue System, First in First Out, Queuing Website*

PENDAHULUAN

Aktivitas pemesanan online bisa digunakan untuk memperbaiki kebiasaan memesan secara langsung ditempat, dengan menggunakan perangkat ponsel pintar merupakan suatu solusi atau perbaikan dari sistem pesanan tersebut. Pokok masalahnya adalah pelanggan menunggu lama dengan antrian yang panjang untuk melakukan pesanan produk. Secara waktu dan tenaga, proses ini sangat tidak efektif.

Website "Asanfeb" ini dapat digunakan untuk membuat proses pemesanan produk secara online lebih mudah bagi pelanggan. Selain itu, pengolahan data menjadi leboh efisien karena pembaruan dan perubahan data banyak perlu dilakukan satu kali saja. Integrasi mengurangi waktu pemprosesan data karena proses pemesanan dan pemprosesan data dilakukan secara otomatis oleh aplikasi sehingga mempersingkat waktu pengolahan data. (Runner, 2022). Banyak antrian untuk memesan produk dapat membuat pelanggan bosan dan mengarah ke toko umum lainnya. Oleh karena itu, untuk memfasilitasi pelayanan yang tertata dengan baik dan memenuhi harapan kepuasan pelanggan, sistem informasi dengan metode pemesanan produk harus dirancang dengan basis website(Siddik, 2021).

Pelanggan atau konsumen yang ingin membeli produk pedagang yang ada di "Asanfeb" dapat melakukan pemesanan langsung di website. Oleh karena itu, sistem informasi berbasis web adalah pilihan yang tepat karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja konsumen membutuhkannya karena dapat diakses melalui internet. Hal ini juga bisa membuat pengelolaan data pendaftaran atau pemasanan yang sebelumnya dilakukan secara manual memakan waktu yang lama dan menyebabkan antrian yang panjang bagi pelanggan. Dari sistem yang sebelumnya dioperasikan secara manual menjadi sistem yang terkomputerisasi, dapat dilakukan perubahan untuk menyelesaikan masalah dan memberikan solusi yang efektif.

METODE

a. Metode FIFO (First In First Out)

Metode FIFO, atau First In First Out, mengizinkan pelanggan baru untuk mendaftar dan setelah itu bisa melakukan pemesanan di website "Asanfeb". Menurut (Ruseno et al., n.d.) Algoritma ini mirip dengan prinsip antrian (antrian tanpa prioritas), dimana halaman yang masuk terlebih dahulu juga akan keluar terlebih dahulu. Sistemnya menggunakan basis website, yang dimana pelanggan melakukan pemesanan dan pembayaran dilakukan dalam satu wadah (website) yang dilakukan secara online, dimana proses pelayanan disesuaikan dengan nomer urut ordean(Andriyani et al., 2019).

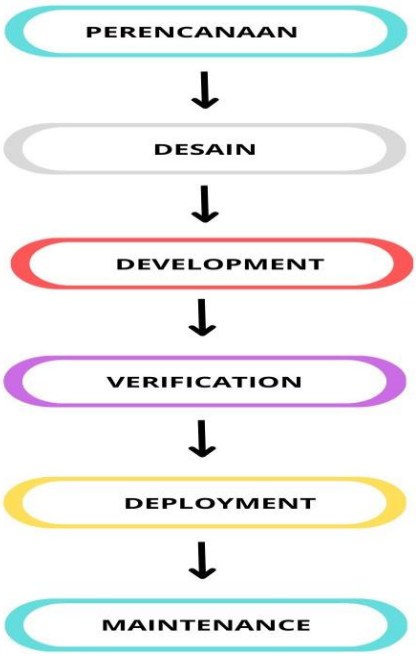
b. Single Channel-Single Phase

Karena penelitian ini membangun sistem reservasi yang menggunakan teknologi informasi, pengembangan sistem juga menggunakan SDLC (software development life cycle), atau model waterfall. (Nazareta et al., 2021). Metode ini cocok untuk sistem pemesanan online karena kompleksitasnya dapat diprediksi dan dianalisis dengan mudah. Menurut (Eni & Utami, 2016). Single Channel berarti hanya ada satu jalur untuk mengakses sistem layanan atau satu layanan. Single Phase berarti hanya ada satu stasiun layanan, dan yang dilayani dapat segera keluar dari sistem antrian. Model waterfal diterapkan untuk

sistem informasi yang jelas, dan diharapkan penggunaan aplikasi ini akan menjadi lebih efisien dan efektif(Ilmiah et al., 2020).

c. *Waterfall* Model

Dalam pengembangan sistem juga menggunakan penerapan SDLC (software development life cycle) yaitu model waterfall karena pada penelitian ini membangun sistem reservasi dengan mengadopsi teknologi informasi(Bianglala & Vol, 2015). Sistem reservasi ini cocok menggunakan metode ini karena kompleksitas dapat diprediksi dan mudah di analisa melalui metode ini. Waterfall model ini diterapkan untuk adanya sistem informasi yang jelas dan diharapkan proses penggunaan aplikasi ini menjadi semakin efektif dan efisien(Handrianto & Sanjaya, 2020). Kelebihan model waterfall adalah struktur tahapan pengembangan sistem sangat jelas, masing-masing tahapan pengembangan selalu terdokumentasi, dan semua tahapan dijalankan secara berurutan dengan berorientasi pada proses. (Solehudin et al., 2023).



Gambar 1. Waterfall Model

1. Perencanaan

Tahap awal dari waterfall model adalah perencanaan. Dalam proses ini melakukan pencarian dari ide dan kebutuhan dalam pembuatan aplikasi, dimulai dari mencari solusi dari pemasalahan yang ada di konsumen mengenai panjangannya antrian pada saat pemesanan. Dengan permasalahan tersebut, maka terciptalah sebuah website guna menagani persoalan tersebut yang diberi nama “AsanFeb.com”.

2. Design

Tahap selanjutnya setelah perencanan adalah tahap perancangan design aplikasi sebelum melakukan penerapan pembuatan aplikasi (coding). Pada proses ini diawali dalam pembuatan logo dan tampilan awal aplikasi yaitu landing page, halaman form untuk pemesanan dan penerapan user interface lain agar memudahkan konsumen

3. Development

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan atau penerapan dari desain yang sudah dibuat menjadi yang utuh melalui proses pengkodean sistem sehingga dapat dimengerti oleh mesin.

4. Verification

Tahap selanjutnya setelah Development atau penerapan aplikasi yaitu tahap verificationyang bertujuan untuk melakukan pengujian pada sistem jika masih ada kekurangan atau error pada program aplikasi yang telah dibuat.

5. Deployment

Tahap selanjutnya setelah pengujian atau penerapan aplikasi yaitu tahap deployment yang bertujuan untuk melakukan penyebaran dan sosialisasi pada program aplikasi yang telah dibuat untuk digunakan user.

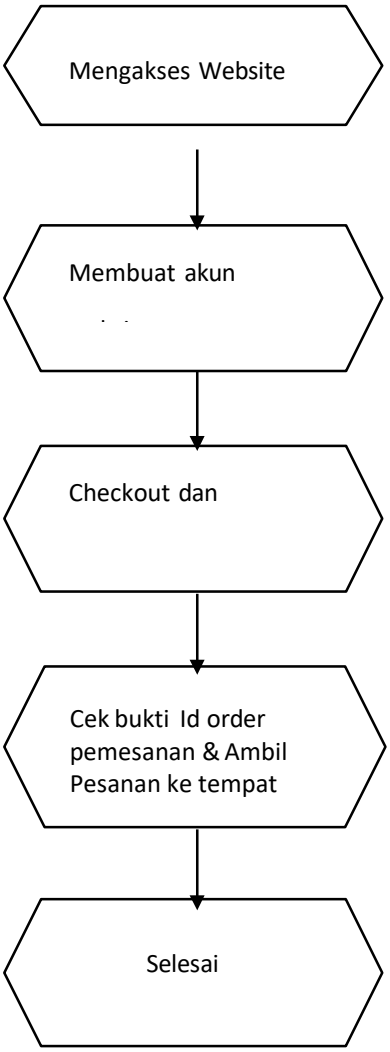
6. Maintenance

Tahap terakhir yaitu maintenance atau pemeliharaan dan perbaikan pada aplikasi yang sudah dilakukan tahap verivication atau pengujian error pada aplikasi yang sebelumnya masih ditahap pengembangan (development) untuk melakukan perbaikan dan penambahan fitur pada aplikasi sehingga dapat menuju tahap production selanjutnya untuk dapat digunakan user.

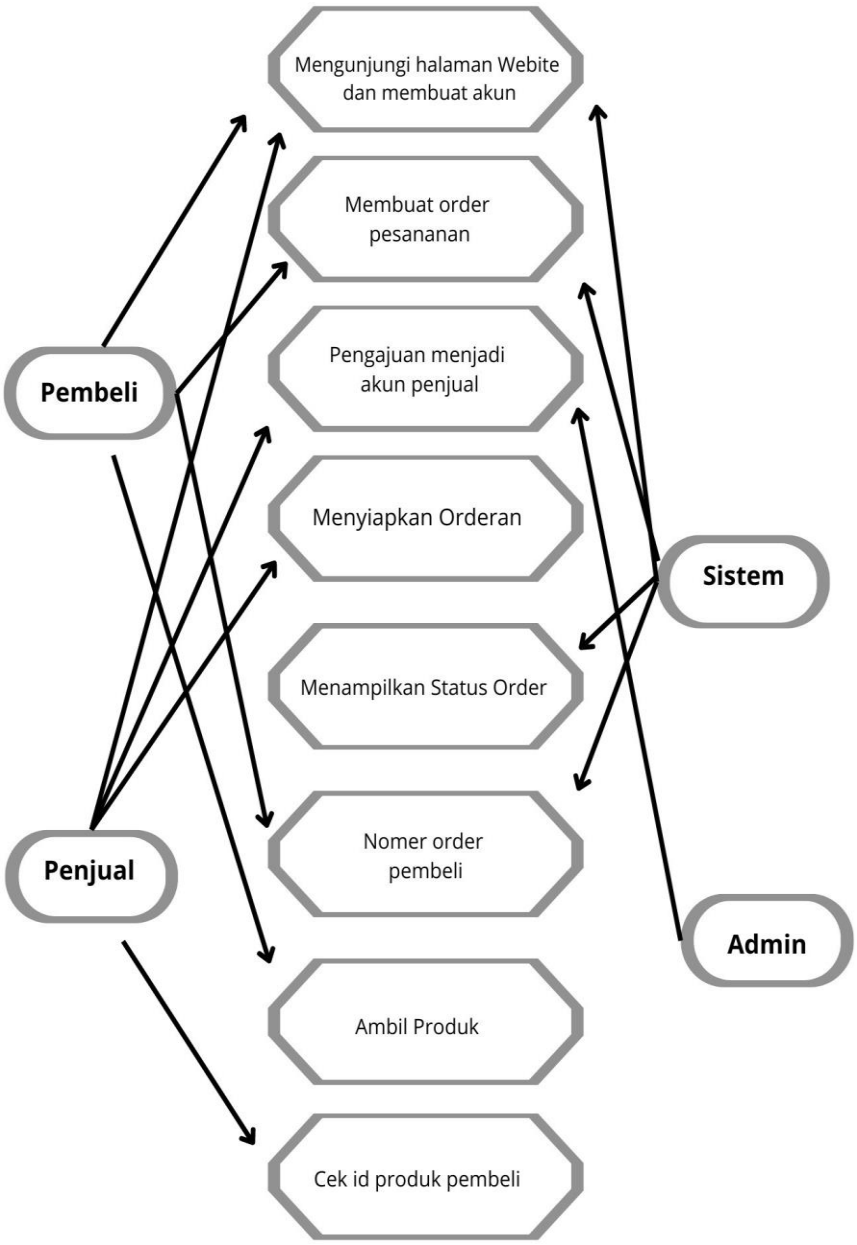
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini Sistem Website pemesanan online terdiri dari beberapa langkah proses yaitu untuk pemesanan konsumen terdiri halaman produk, halaman pembayaran, halaman transaksi, dan admin untuk mengelola data jasa layanan dan data pesanan konsumen. Website yang bersifat publik dapat dipakai untuk user dan penjual, untuk melakukan pendaftaran dapat dilakukan di halaman registrasi akun & kendala pemesanan dan transaksi dilakukan dengan mencetak bukti pemasanan setelah data diverifikasi oleh sistem.

Pada sistem website ASANFEB ini dapat dilihat dari gambar 2 tersebut yang merupakan alur tahapan dari website ASANFEB tersebut yang diawali dengan mengakses laman website yaitu ASANFEB.com(Siddik, 2021). Tahap selanjutnya yaitu membuat akun dengan memasukan data yang dibutuhkan dan data tersebut akan diverifikasi. Kemudian setelah data diverifikasi user akan bisa menggunakan utuk melakukan pemesanan produk, checkout, dan melakukan payment.Setelah melakukan payment user dapat mengecek bukti Id order pesanan dan status pesanan, sehingga Ketika status pesanan siap maka user dapat mengambil pesanan ke tempat.



Gambar 2. Flowchart



Gambar 3. website ASANFEB

Use case diagram ini menjelaskan atau gambaran bagaimana penggunaan website yang berisi tentang tahapan kegiatan tentang website ASANFEB ini. Didalam uses case diagram ini di gambarkan bagaimana pelanggan, penjual, system, admin saling berinteraksi atau saling berhubungan satu sama lain.

Hal – hal yang dapat dilakukan di website ASANFEB

1. Penjual

Hal yang dapat dilakukan oleh Penjual adalah mengunjungi halaman website untuk membuat akun, pengajuan akun menjadi akun penjual, mengecek bukti id order

pesanan.

2. Pelanggan

Hal yang dapat dilakukan oleh Pelanggan adalah mengunjungi halaman website untuk membuat akun dan login, membuat order pesanan, melakukan pembayaran, mengecek buti id order pesanan.

3. Admin

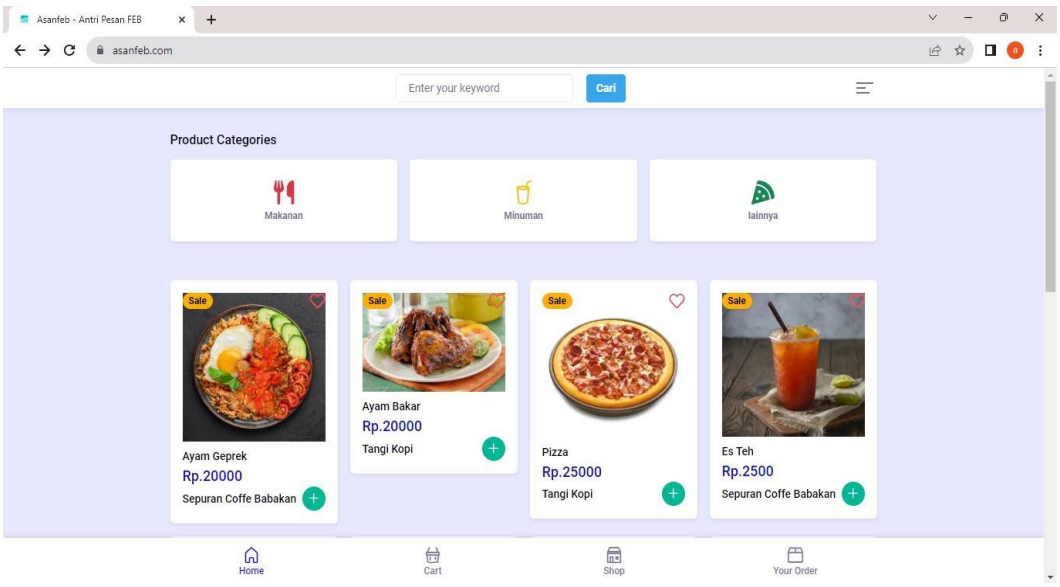
Hal yang dapat dilakukan oleh Admin adalah memasukan data ke database pelanggan, mengecek data pelanggan, mengecek data update pelanggan.

4. Systeam

Hal yang dilakukan oleh system adalah menampilkan form pendaftaran, membuat orderan pesanan, memasukan data ke database pelanggan.

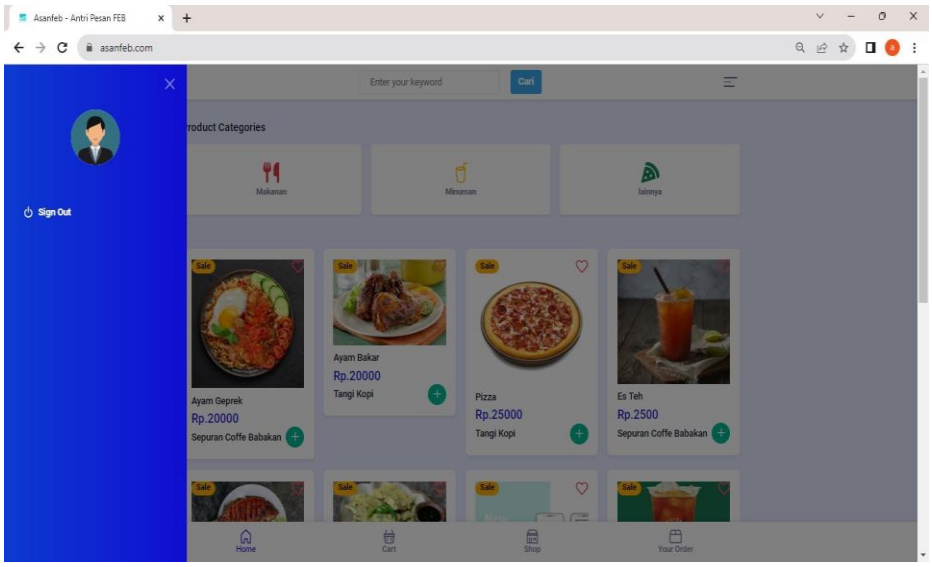
Tampilan Website Asanfeb

a) Tampilan Pembeli



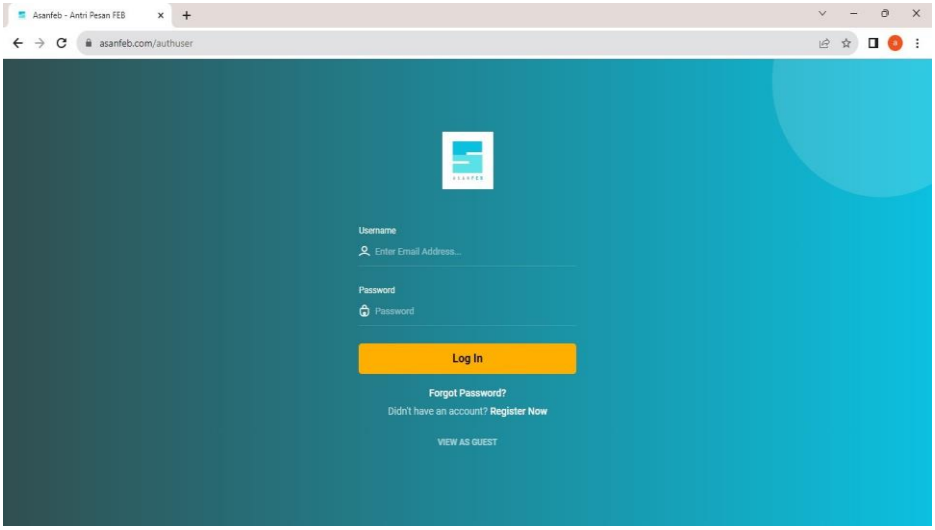
Gambar 4. Tampilan Awal Website

Tampilan pertama saat mengakses wesbite ini akan diperlihatkan tampilan *landing page* yaitu pada gambar 4 adalah halaman yang akan dilihat user pertama kali saat mengakses website Asanfeb.



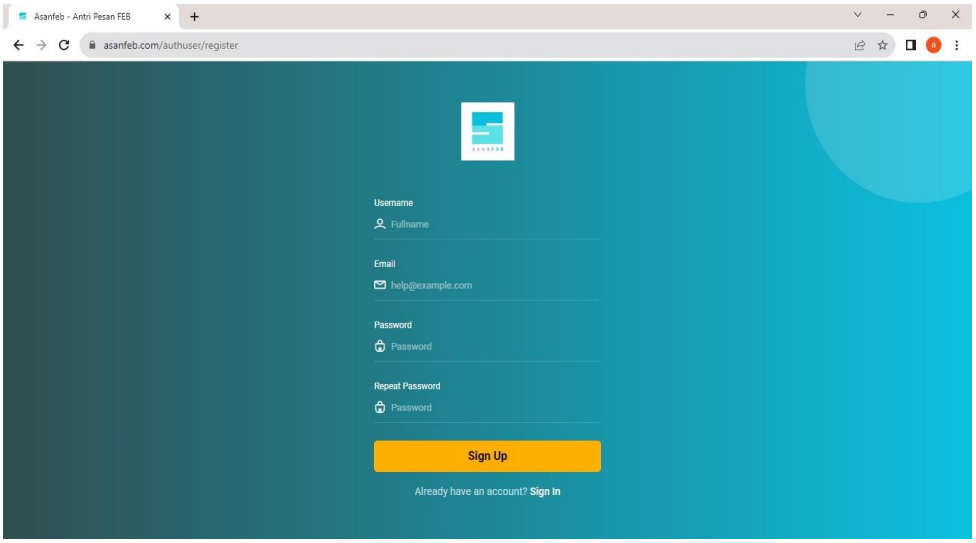
Gambar 5. Pengarah Menu Registrasi dan Login

Pada gambar 5 user diarahkan ke menu registrasi dan login, yaitu dengan mengeklik garis strip tiga yang ada pada pojok kanan atas, lalu langkah yang selanjutnya dengan klik sign out.



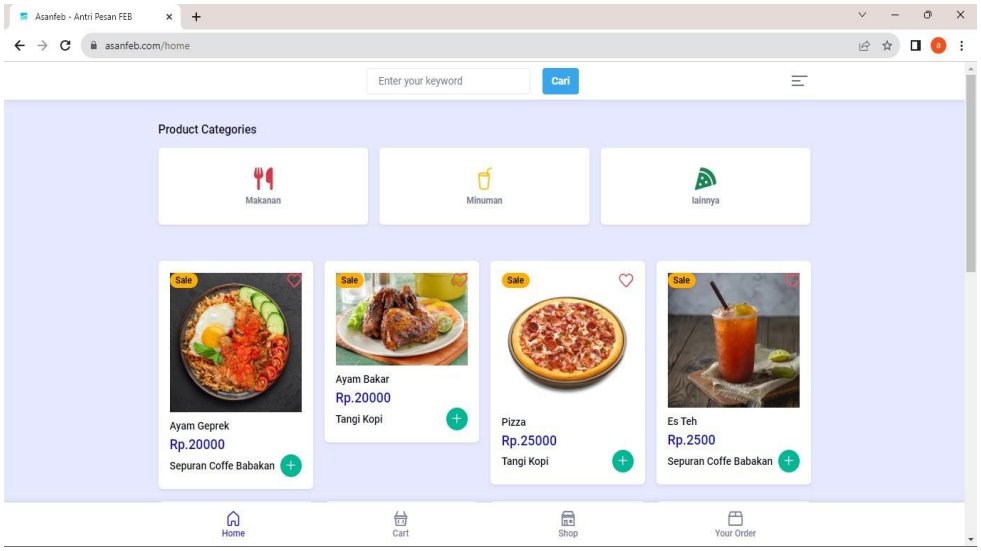
Gambar 6. Halaman Login

Pada gambar 6 merupakan tampilan dari halaman Login untuk dapat mengakses fitur-fitur di Website Asanfeb, jika belum mempunyai akunnya dapat mengeklik " Register Now " untuk membuat akun.



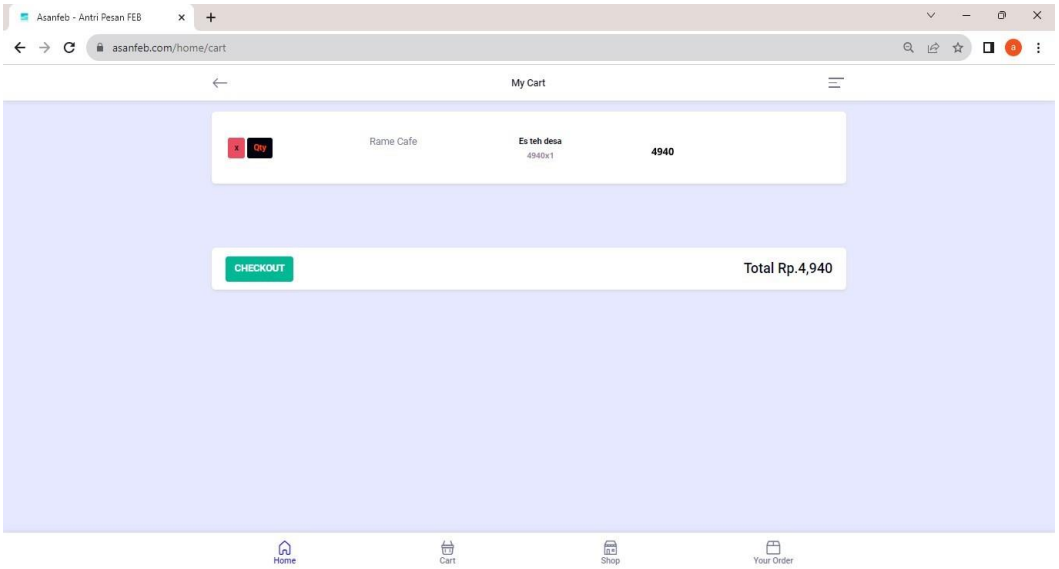
Gambar 7. Halaman Register

Pada gambar 7 merupakan tahap pembuatan akun baik untuk pembeli dan penjual, yang dimana user dapat mengisi kolom yang sudah tertera pada halaman Registrasi, jika sudah mengisi semua kolom tersebut selanjutnya bisa klik tombol Sign Up untuk menyelesaikan Registrasi, setelah berhasil melakukan pendaftaran user dapat melakukan Login dengan email dan pasword yang sudah didaftarkan tadi.



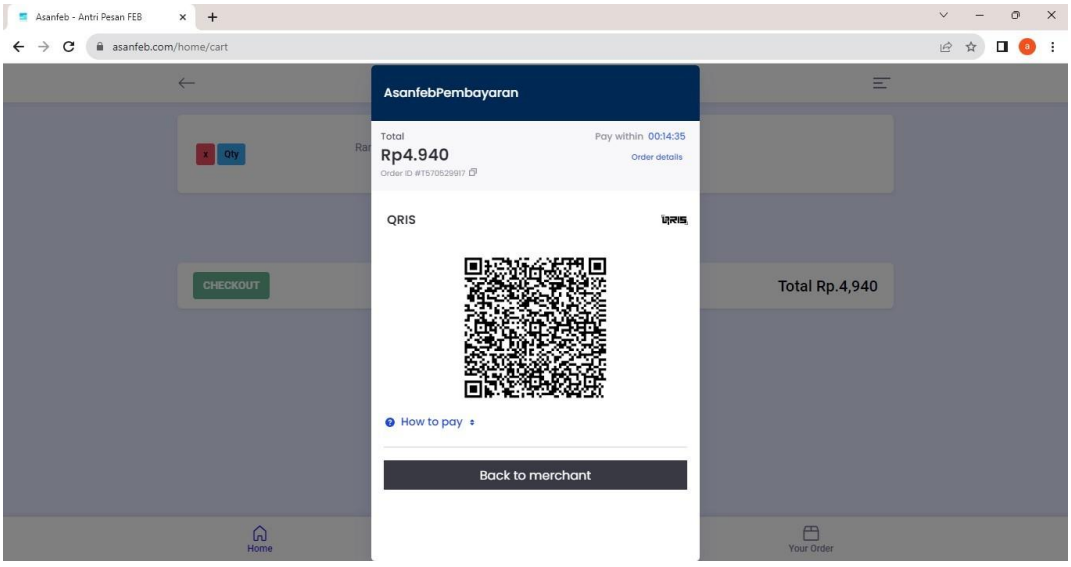
Gambar 8. Menu Produk

Pada gambar 8 setelah user melakukan Login, akan langsung dibawa ke Menu Produk, disini user ditunjukan dengan berbagai menu produk baik makanan, minuman, dan lainnya yang berasal dari penjual. Jika user ingin membeli produk dapat menekan tokon + (plus) untuk diarahkan kehalaman order.



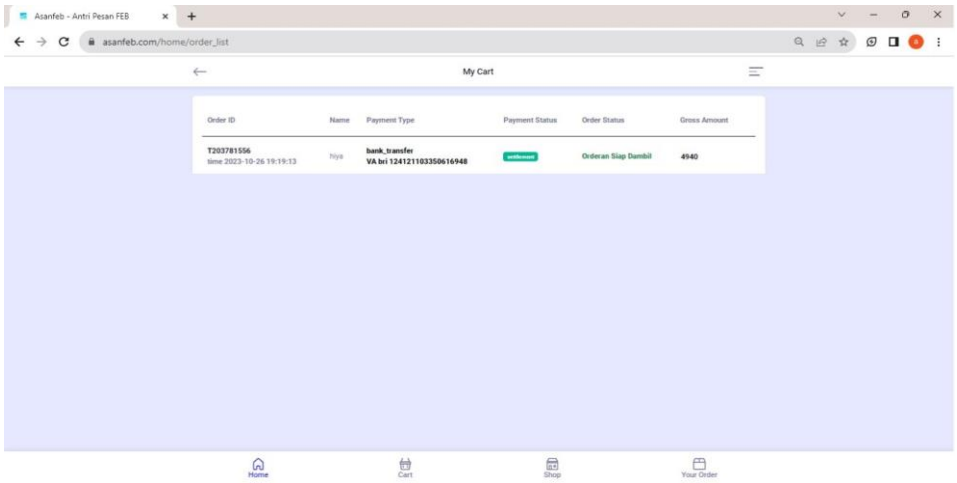
Gambar 9. Menu Order

Pada gambar 9 menjelaskan jumlah produk yang dipesan dan jumlah total yang harus dibayar, disini pembeli dapat menentukan jumlah produk yang ingin dibeli dengan menekan tombol " Qty " dan untuk membatalkan pesanan bisa menekan tombol " X ". Setelah menyesuaikan pesanan yang dinginkan pembeli dapat menekan tombol " Checkout " untk melanjutkan ke menu pembayara



Gambar 10. Menu Pembayaran

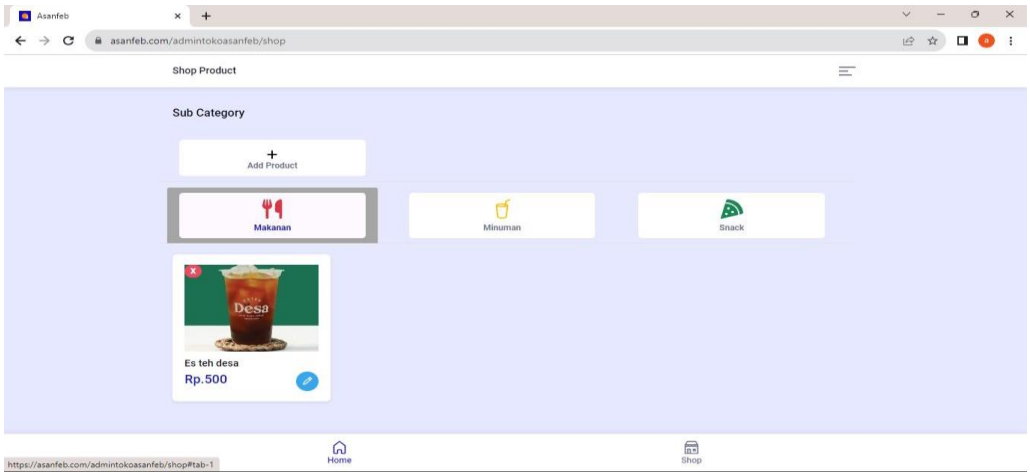
Pada gambar 10 Menampilan Metode Pembayaran yang disediakan oleh Website Asanfeb berupa menggunakan metode “ Qris ” dimana diharapkan dengan metode pembayaran ini dapat menjangkau semua fasilitas keuangan, sehingga dapat banyak menarik jumlah user yang menggunakan Wesbsite Asanfeb dan memudahkan pembeli dalam melakukan pembayaran.



Gambar 11. Menu Order Id, Payment Status & Status Order

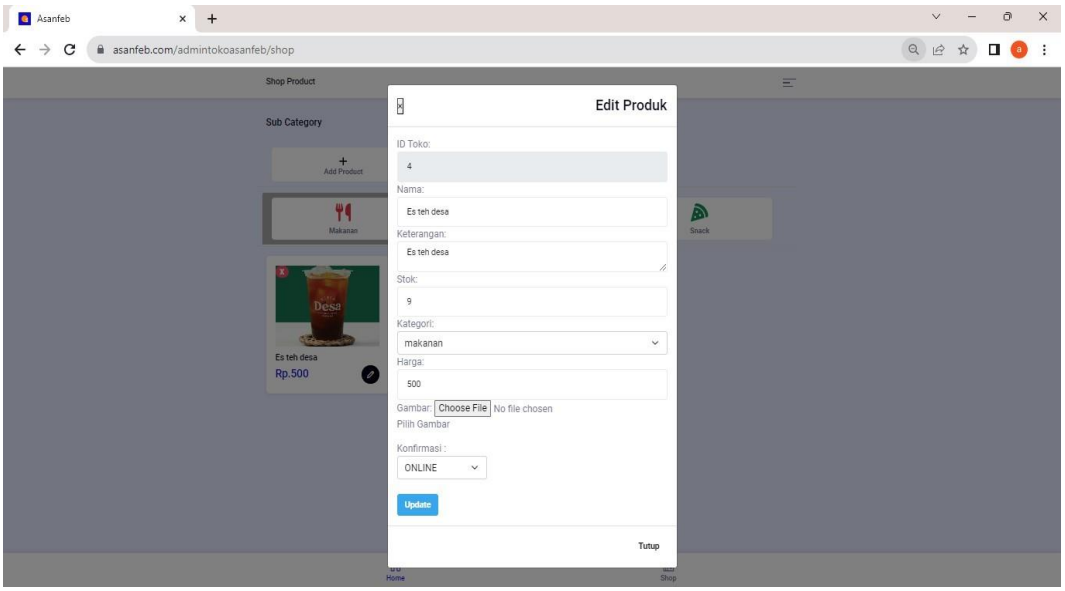
Pada gambar 11 menampilkan informasi kepada pembeli berupa Nomer pesanan, status pembayaran dan status pembelian, Nomer id pesanan adalah nomer yang nantinya digunakan untuk mengambil produk yang ada dipenjual, Status Pembayaran adalah untuk melihat status pembayaran yang telah dilakukan jika sudah melakukan pembayaran maka akan otomatis status pembayaran berubah menjadi “ Settlement ” , kemudian Status Pesanan adalah untuk mengetahui status proses produk kita yang dimana informasi tersebut diberikan oleh penjual, jika status pesanan sudah berubah “ Siap diambil ” maka pembeli dapat mengambil pesanannya ke penjual dengan memberikan Nomer id pesanan.

b) Tampilan Penjual



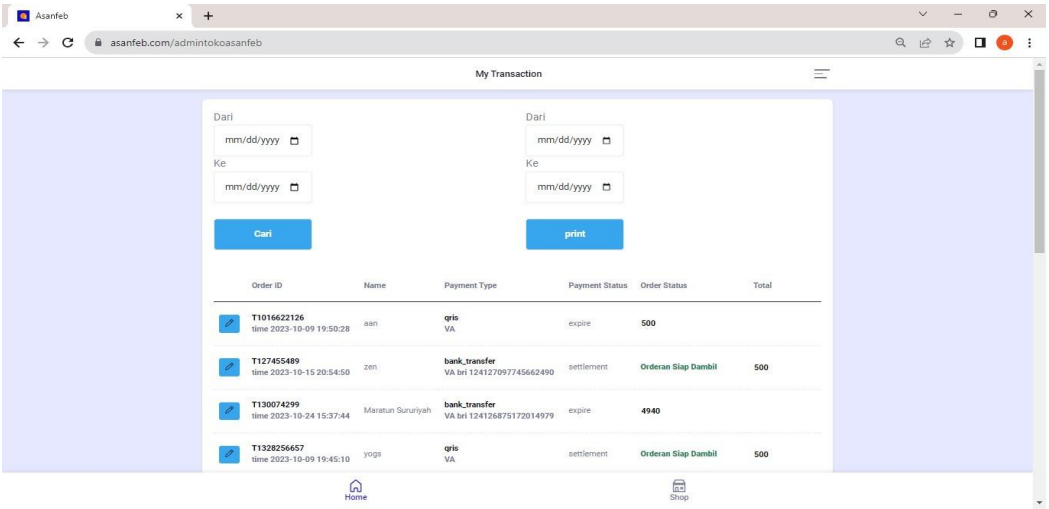
Gambar 12. Halaman Shop

Untuk masuk ke halaman gambar 12, akun pembeli harus di upgrade menjadi akun penjual dengan cara menguhubungi Admin Website, setelah akun berhasil di upgrade menjadi akun penjual, disini akan terbuka Halaman Shop untuk menambahkan produk yang ingin dijual dengan menekan tombol " Add Product " .



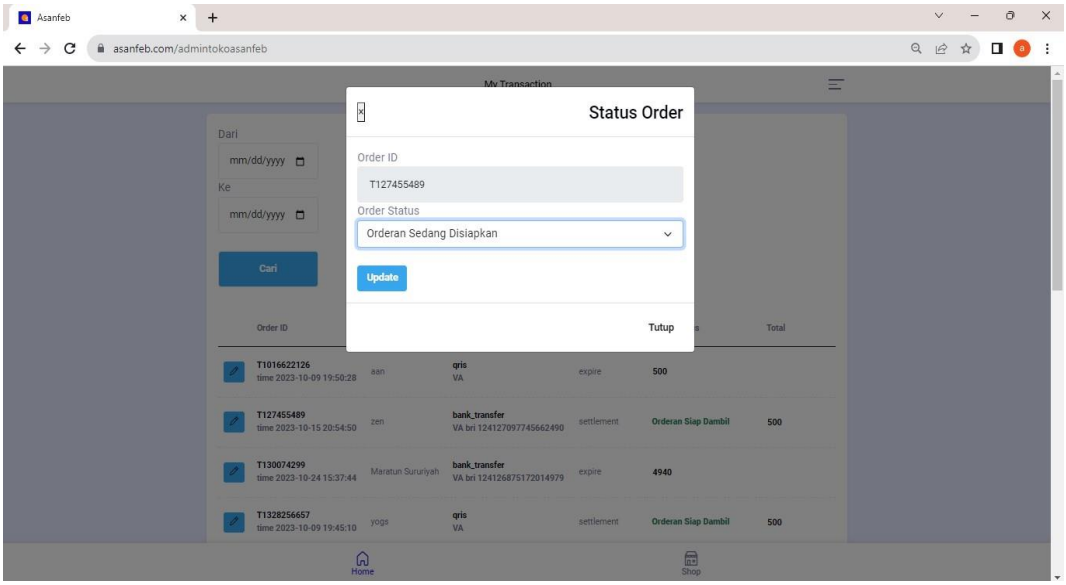
Gambar 13. Halaman Edit Produk

Digambar 13 di tampilkan Menu edit produk, disini kami menyiadakan fitur tersebut untuk digunakan penjual mengupdate stock produk yang mereka jual dan memperindah tampilan produk mereka, cara membuka menu tersebut dengan menekan tombol "Pensil" yang ada pada kolom produk yang sudah di upload.



Gambar 14. Halaman Home

Pada gambar 14 yaitu Menu Home, dimana semua transaksi penjualan akan masuk semua pada halaman ini. Disini terdapat status pembayaran, nomer id pesanan, nama pembeli, dan yang paling utama terdapat fitur untuk mengupdate status pesanan kepada pembeli, dengan menekan tombol pensil di bagian kiri halaman.



Gambar 15. Halaman Status Order

Pada gambar 15 merupakan hal yang terpenting dari fitur Website Asanfeb, dimana dengan fitur ini diharapkan akan mengurangi antrian pesanan dan mempermudah pembeli mengetahui status proses pesanannya, sehingga pembeli tidak perlu menunggu untuk mengambil produknya yang belum jadi, karena ketika proses penyiapan produk tersebut telah siap, maka penjual akan mengupdate status pesanan yang ada dipembeli menjadi " Siap Diambil " .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pada study kasus dengan dibuatnya sistem Website ini menggunakan metode FIFO (First In First Out) yang dapat merubah sistem antrian yang tadinya manual menjadi terkomputerisasi. Konsumen yang sebelumnya harus menunggu lama dalam melakukan pemesanan, sekarang konsumen dapat melakukan pemesanan tanpa harus pesan ditempat dan diganti menggunaka pemesanan berbasis Website. Dengan adanya Website ini maka akan mengurangi jumlah antrian saat pemesananPada pengujian dalam menjalankan aplikasi direkomendasikan untuk menggunakan web browser Google Chrome, karena lebih ringan dalam penggunaan memori 5,07 MB untuk menjalankan website akan lebih mudah, sehingga user akan lebih mudah mengakses dan melakukan order dalam Website "Asanfeb.com".

SARAN

Saran untuk penelitian selanjutnya dalam mengembangkan sistem aplikasi ini bisa ditambahkan fitur untuk melengkapi kekurangan-kekurangan terutama dibagian tampilan

websitenya agar terhilat lebih menarik dan lebih user friendly lagi. Sehingga penggunaan website ini bisa lebih mudah menarik user dan agar lebih bisa bersaing dengan competitor lain.

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani, A., Husni, I., Amin, A., N, D. H. U., Semarang, D. U., Studi, P., Informatika, T., Informasi, F. T., & Stikubank, U. (2019). *Proceeding SINTAK 2019 ISBN : 978-602-8557-20-7 Proceeding SINTAK 2019*. 314–318.

Bianglala, J., & Vol, I. (2015). *Yang Digunakan Adalah Metode Waterfall, Analisa Kebutuhan Disesuaikan Dengan Sistem Berjalan Di Bizz Hotel, Kemudian Dilanjutkan Dengan Design Sistem Dan*. *3*(1).

Eni, N., & Utami, I. T. (2016). *ANALISIS ANTRIAN DENGAN MODEL SINGLE CHANNEL SINGLE PHASE SERVICE PADA STASIUN PENGISIAN BAHAN BAKAR UMUM (SPBU) I GUSTI*. *12*(2), 125–138.

Handrianto, Y., & Sanjaya, B. (2020). *Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web*. *September*, 153–161.

Ilmiah, J., Dan, P., & Kesehatan, I. (2020). *Optimalisasi Antrian Menggunakan Metode Single Channel Single Phase (Studi Kasus DR . Reksodiwiryo Padang) Struktur Antrian 1 . Single channel - single phase pelayanan . Sedangkan single phase adalah hanya memiliki satu stasiun pelayanan antrian yang ha*. *5*(1), 30–39.

Nazareta, F., Fitri, I., Nasional, U., Reservasi, S., Antrian, M., In, F., & Out, F. (2021). *Metode Antrian First In First Out Berbasis Website Pada Sistem Reservasi Gadget*. *8*(4), 1759–1771.

Runner, S. P. (2022). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak berbasis Firebase untuk*. *6*(8).

Ruseno, N., Kom, S. K. M., Ahbati, R., Kom, S., Studi, P., Informatika, T., Saleh, S. B., Mayor, J., No, M. H., Timur, B., Bekasi, K., Mayor, J., No, M. H., Timur, B., & Bekasi, K. (n.d.). *Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Umrah Menggunakan Algoritma First In First Out (FIFO) Berbasis Website*.

Siddik, M. (2021). *Perancangan Sistem Antrian Booking Servis Menggunakan Multiple Channel Model Berbasis WEB*. *2*(3), 134–138.

Solehudin, A., Wahyu, N., Fariz, N., Permana, R. F., & Saifudin, A. (2023). *Rancang Bangun Digitalisasi Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*. *1*(4), 1000–1005.