JOTIKA
JOURNAL IN MANAGEMENT AND ENTREPRENEURSHIP

Vol. 4, No. 1, Agustus 2024, 10-17

SISTEM DELIVERY ORDER MAKANAN MENGGUNAKAN GOOGLE MAPS APPLICATION PROGRAMING INTERFACE (API) PADA CV. SLCORP BERBASIS ANDROID

Imam Subekti [1], Endang Setyawati [2*]
[1,2] Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Yos Sudarso Purwokerto
Jl. SMP 5 Karangklesem Purwokerto Selatan Banyumas Telp.6545088, Fax. (021) 6845089
email : imamjvofficial@gmail.com [1], endang.setiawati@stikomyos.ac.id [2*]

ABSTRAK

CV. SLCORP adalah sebuah perusahaan yang fokus pada bidang kuliner, yang menghasilkan berbagai jenis olahan masakan seperti ayam, ikan, paruh dll. CV. SLCORP berlokasi di Jl. Suwatio No. 25, Kel. Teluk, Rt. 07 RW. 03 Kec. Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas. No. Telp. / Fax 08122846185. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa CV. SLCORP membutuhkan sebuah sistem informasi yang akan digunakan sebagai media penjualan dan pemasaran produk yang efisiens dan efektif. Adapun permasalahan yang terjadi pada saat ini dikarenakan dalam proses transaksi masih terlalu memakan banyak biaya seperti media pemasaran hanya mengandalkan karyawan saja dan karyawan juga mempunyai beban gaji wajib yang dibayarkan. Tujuan Dengan diterapkannya sistem ini, dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dan bermanfaat pada transaksi penjualan dan pemasaran serta pencetakan laporan transaksi produk di CV. SLCORP. Dengan metode metode *prototype* dengan tahapan pengumpulan data dalam mengidentifikasi kebutuhan system, desain cepat, membangun prototype, evaluasi prototype, perbaikan prototype, dan membangun dan mengimplementasikan sistem. Berdasarkan hasil dari penelitian Sistem Informasi *Delivery Order* Makanan Menggunakan *Google Maps Application Programing* Pada pengujian hipotesis, terdapat perbedaan waktu yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan Sistem Informasi *Delivery Order* Makanan Menggunakan *Google Maps Application Programing Interface* Pada CV. SLCORP dan berdasarkan uji manfaat yang telah dilakukan, yaitu dengan pengisian kuesioner oleh responden, hasilnya adalah sebelum menggunakan sistem membutuhkan waktu rata-rata 10.8137 menit dan setelah menggunakan sistem hanya membutuhkan waktu rata-rata 6.9050 menit. Serta laporan penjualan menjadi lebih akurat dari sebelumnya sehingga mempercepat proses transaksi maupun pembuatan transaksi penjualan. Tingkat kecepatan pengguna dalam pembuatan transaksi penjualan lebih cepat dari sebelum menggunakan Sistem Informasi *Delivery Order* Makanan Menggunakan *Google Maps Application Programing Interface* Pada CV. SLCORP Berbasis Android, dikarenakan pengguna langsung memesan pesanan di dalam 1 kota yang teradapat beberapa outlet yang siap menerima pesanan tersebut.

Kata Kunci : Sistem Informasi; Laporan Transaksi; Rekayasa Sistem; sistem deleveri order

1. PENDAHULUAN

CV. SLCORP adalah sebuah perusahaan yang fokus pada bidang kuliner, yang menghasilkan berbagai jenis olahan masakan seperti ayam, ikan, paruh dll. CV. SLCORP berlokasi di Jl. Suwatio No. 25, Kel. Teluk, Rt. 07 RW. 03 Kec. Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas. No. Telp. / Fax 08122846185. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa CV. SLCORP membutuhkan sebuah sistem informasi yang akan digunakan sebagai media penjualan dan pemasaran produk yang efisiens dan efektif. Adapun permasalahan yang terjadi pada saat ini dikarenakan dalam proses transaksi masih terlalu memakan banyak biaya seperti media pemasaran hanya mengandalkan karyawan saja dan karyawan juga mempunyai beban gaji wajib yang dibayarkan. Dengan diterapkannya sistem ini, dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam hal penjualan dan pemasaran serta mencetak laporan transaksi produk di CV. SLCORP. Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan. Informasi berguna bagi pembuat keputusan karena informasi dapat meningkatkan pengetahuan terhadap suatu hal yang tidak pasti. Informasi didapatkan dari hasil pengolahan data atau fakta yang dikumpulkan dengan metode ataupun cara-cara tertentu (Muslihudin & Oktafianto, 2016). Sistem Informasi adalah sekumpulan elemen – elemen atau unsusr – unsur yang saling terintegrasi untuk mengelola data yang berupa fakta menjadi sebuah bentuk yang berguna dalam membuat keputusan. Pemesanan Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Makanan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap orang. Makanan dapat juga menjadi sarana bisnis yang menghasilkan keuntungan yang tinggi (Saputri, Oktavia, Ramdhani, & Acep , Rancangan Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabika, 2019) . Basis Data Basis Data adalah kumpulan dari file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasanya ditunjukan dengan pemakaian kunci dari tiap file yang ada, atau kumpulan file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk memberikan informasi tertentu. Basis data juga bisa diartikan sebagai kumpulan data tentang suatu benda atau kejadian yang saling berhubungan satu sama lain (Setyawati, Wijoyo, & Soeharmoko).

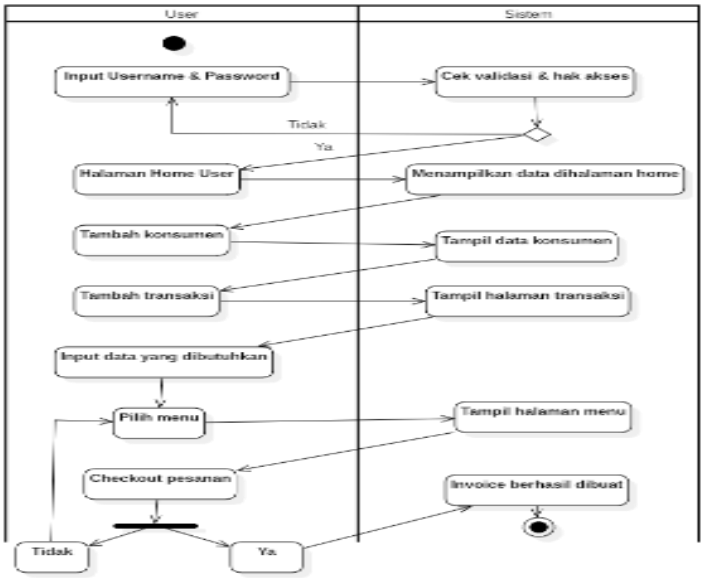
2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode *prototype* dengan tahapan Pengumpulan Data, Pengumpulan data yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan system didapat menggunakan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Narasumben wawancara adalah Direktur utama, Konsultan marketing, Manajerial, Tim marketing, Kepala Outlet, dan IC pusat. Observasi yang dilakukan dengan melihat laporanlaporan serta dokumendokumen yang dihasilkan selama ini. Desain Cepat Setelah data yang dibutuhkan sudah sesuai dengan kebutuhan langkah selanjutnya adalah membuat desain basis data menggunakan *SQLyog* dan rancangan desain diagram dengan menggunakan *StarUML*. Pembangunan *Prototype* Langkah selanjutnya adalah tahapan desain sistem atau pengkodean dari penerapan konsep yang sudah dirancang menjadi sebuah sistem dengan menggunakan Android Studio dan menggunakan bahasa pemrograman *Java*, dan menggunakan pemrograman HTML, PHP serta menggunakan database *MySQL*. Evaluasi *prototype* Dalam pembuatan sistem yang telah dibuat akan dianalisa ulang oleh pihak CV. SLCORP, apakah program tersebut sudah memenuhi kebutuhan atau masih harus diperbaiki. Perbaikan *prototype* Setelah selesai dalam tahapan evaluasi *prototype* jika mempunyai bagian yang harus diperbaiki akan segera diperbaiki sesuai kebutuhan yang diinginkan. Produk rekayasa Sistem yang sudah melewati beberapa tahapan secara keseluruhan akan diterapkan pada CV. SLCORP.

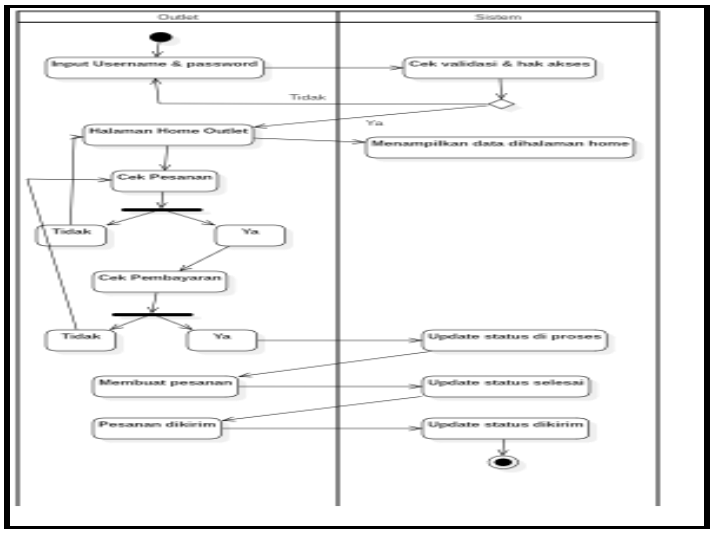
3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data kebutuhan yang dilakukan untuk melakukan perancangan sistem di diskusikan bersama Direksi, Manejerial, Staff, Crew, dan Konsultan Marketing CV. SLCORP untuk menentukan batasan masalah yang akan dihadapi dengan melakukan wawancara dan observasi berkasberkas yang dibutuhkan.

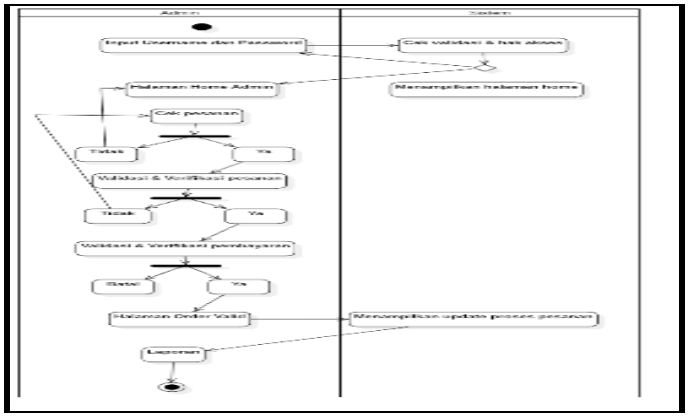
Desain Cepat Dalam membangun sistem keseluruhan terdiri dari 3 aktor yaitu agen, outlet dan admin sebagai berikut :



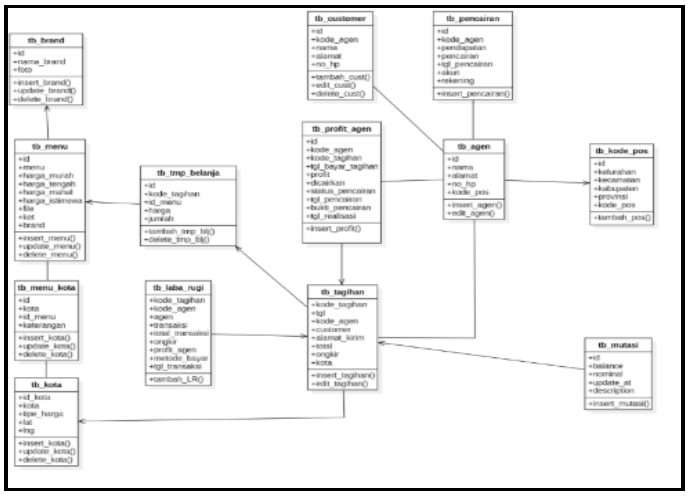
Gambar 1. *Activity Diagram Agen*



Gambar 2. *Activity Diagram Outlet*



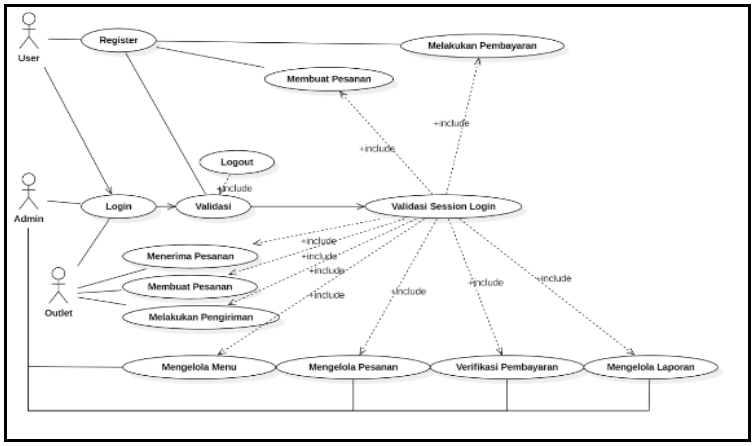
Gambar 3. *Activity Diagram Admin*



Gambar 4. *Class Diagram*

Pembangunan *Prototype*

Dalam membangun sistem yang berdasarkan analisa kebutuhan data rancangan dilakukan secara cepat dan tepa sebagai dasar pembuatan prototype, sebagai berikut:



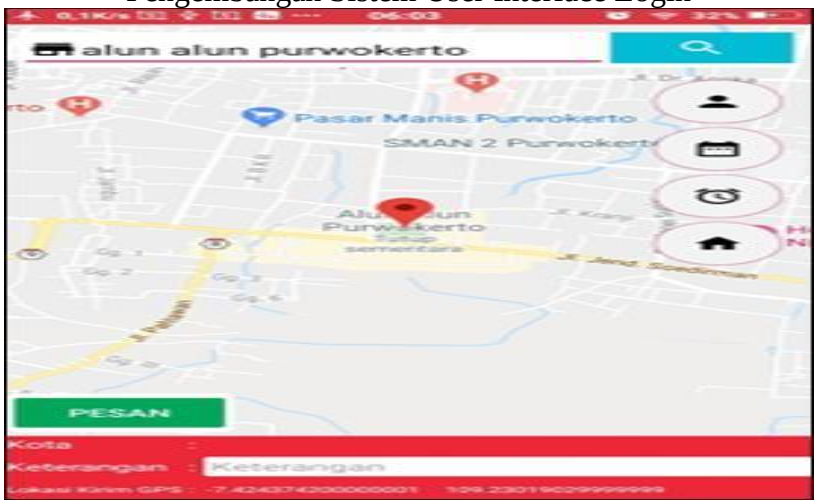
Gambar 5. *Use Case Diagram*

Evaluasi *prototype* Desain prototype yang sudah dirancang dan dibangun kemudian dievaluasi bersama dengan user untuk terciptanya sistem yang dibutuhkan oleh user nantinya.

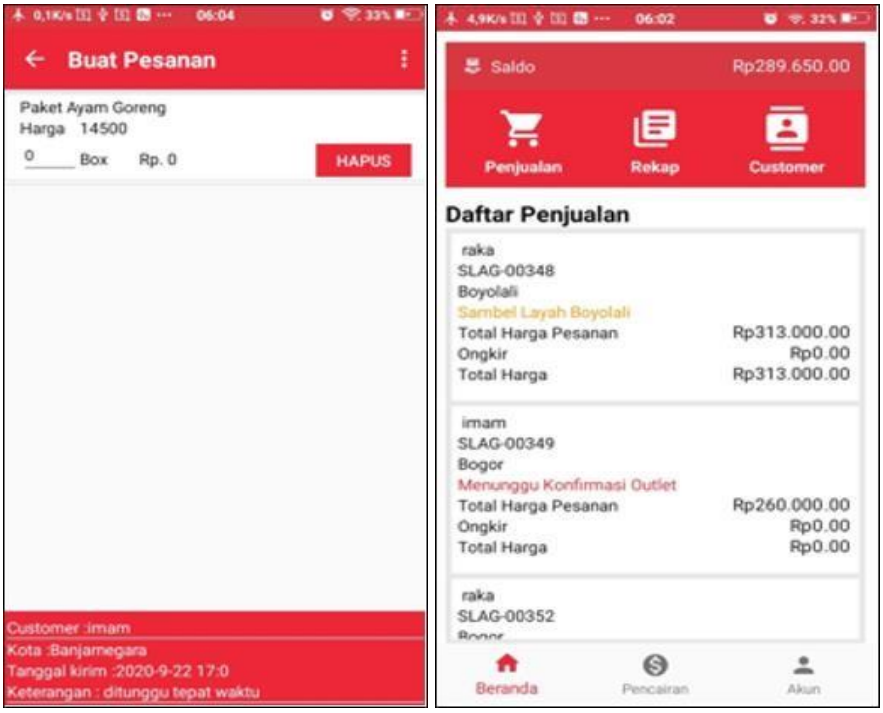
Perbaikan *prototype* Setelah selesai dalam tahapan evaluasi *prototype* jika mempunyai bagian yang harus diperbaiki akan segera diperbaiki sesuai kebutuhan yang diinginkan.

Produk rekayasa Dalam rekayasa disini adalah produk yang sudah melewati beberapa tahapan diawal akan langsung diuji coba untuk dipakai.

Pengembangan Sistem User Interface Login



Gambar 6. *User interface*



Gambar 7. *User interface daftar penjualan*

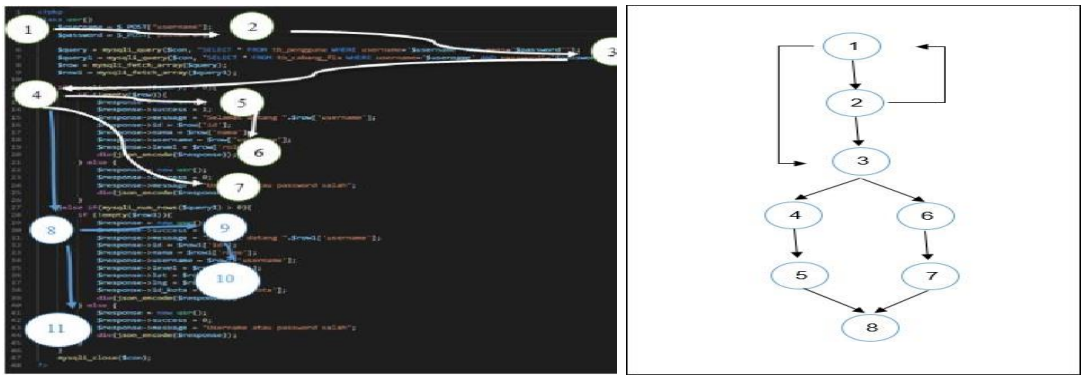
Selanjutnya Adalah pengujian Rekayasa Perangkat Lunak yang terdiri dari pengujian :

1. White Box Sistem
2. White Box Sistem

Berdasarkan pengujian WhiteBox *flowgraph* User Interface Verifikasi diatas, maka selanjutnya adalah menghitung *cyclomatic complexity* (CC):

CC = (Jumlah *Edges* – Jumlah *Nodes*) + 2
= (10 – 8) + 2 = 4

Berdasarkan urutan alurnya didapat suatu kelompok basis Jalur 1 = 1-2-3-4-5-8
Jalur 2 = 1-2-3-6-7-8
Jalur 3 = 1-2-1-2-3-4-3-4-5-8
Jalur 4 = 1-2-1-2-3-4-3-67-8



Gambar 8. *Gambar flowchart dan flowgrap*

Berdasarkan pengujian *Testing* Black Box adalah :

Input	Fungsi	Output	Keterangan
Login	Validasi username, password dan sesuai hak akses sistem	Halaman home berdasarkan hak	Berhasil
Pelanggan			
Tambah Konsumen	Menambahkan data konsumen	Halaman list konsumen	Berhasil
Tujuan pengiriman	Menambahkan detail tujuan pengiriman	Halaman transaksi	Berhasil
Pilih daftar menu makanan	Menambahkan daftar menu makanan ke list	Halaman *checkout*	Berhasil
Lihat riwayat pembelian	Menampilkan data pembelian	Halaman rekap order	Berhasil
Lihat riwayat pencairan	Menampilkan data riwayat pencairan	Halaman pencairan	Barhasil
Lihat akun	Menampilkan data akun, pusat bantuan, dan menu keluar	Halaman Akun	Berhasil
Outlet			
Lihat daftar pesanan	Menampilkan daftar pesanan	Halaman notifikasi	Berhasil
Lihat daftar pesanan diproses	Menampilkan daftar pesanan dan pemrosesan pesanan	Halaman order	Berhasil
Lihat daftar rekap	Menampilkan daftar rekap pesanan	Halaman rekapitulasi order	Berhasil
Lihat daftar meu	Menampilkan daftar menu	Halaman daftar menu	Berhasil
Menu keluar	Mematikan *session*	Halaman login	Berhasil
Admin			
Menu tagihan	Menampilkan daftar tagihan	Halaman tagihan	Berhasil
Menu pesanan selesai	Menampilkan daftar pesanan selesai	Halaman pesanan diselesaikan	Berhasil
Menu terlaris	Menampilkan laporan menu terlaris	Halaman menu terlaris	Berhasil
Menu master item	Menampilkan master item	Halaman master item	Berhasil
Menu pencairan	Menampilkan pencairan	Halaman pencairan	Berhasil

Gambar 9. *WhiteBox Testing Login*

Setelah melalui pengujian white box dan black box dilaksanakan, maka selanjutnya peneliti menguji hasil produk sistem dangan menggunakan pengujian manfaat melalui ISO 9126 melalui hasil quesioner yang didapatkan dengan membagikan angket saat menggunakan sistem, seperti dibawah ini.

Pengujian Manfaat produk sistem yang sudah diterapkan melalui ISO 9126

	Pertanyaan	Kriteria		Total	Rata-rata
		SS	S		
Functionalitas	1	56.7	43.3	100	94.43
	2	46.7	43.3	90	
	3	40	53.3	93.3	
	Pertanyaan	Kriteria		Total	Rata-rata
		SS	S		
Usability	1	36.7	53.3	90	94.15
	2	43.3	53.3	96.6	
	3	50	43.3	93.3	
	4	60	36.7	96.7	
	Pertanyaan	Kriteria		Total	Rata-rata
		SS	S		
Efficiency	1	60	30	90	94.47
	2	60	36.7	96.7	
	3	36.7	60	96.7	

Gambar 10. *Uji Manfaat*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian Sistem Informasi *Delivery Order* Makanan Menggunakan *Google Maps Application Programing Interface* Pada CV. SLCORP Berbasis Android dapat disimpulkan bahwa:

Berdasarkan uji manfaat yang telah dilakukan, yaitu dengan pengisian kuesioner oleh responden, hasilnya adalah sebelum menggunakan sistem membutuhkan waktu rata-rata 10.8137 menit dan setelah menggunakan sistem hanya membutuhkan waktu rata-rata 6.9050 menit. Serta laporan penjualan menjadi lebih akurat dari sebelumnya sehingga mempercepat proses transaksi maupun pembuatan transaksi penjualan. Tingkat kecepatan pengguna dalam pembuatan transaksi penjualan lebih cepat dari sebelum menggunakan. Sistem Informasi *Delivery Order* Makanan Menggunakan *Google Maps Application Programing Interface* Pada CV. SLCORP Berbasis Android, dikarenakan pengguna langsung memesan pesanan di dalam 1 kota yang teradapat beberapa outlet yang siap menerima pesanan secara efektif dan mudah digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil kuesioner yang diisi dan diuji oleh responden.

5. SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dari Sistem Informasi *Delivery Order* Makanan Menggunakan *Google Maps Application Programing* dapat dikembangkan oleh peneliti berikutnya dengan berbasis IOS.

DAFTAR PUSTAKA

Imaniyati, Neni Sri, Asep Rozali, dan Neneng Nurhasanah. *Menimbang Perbankan Syariah (Konsep, Regulasi dan Praktik di Indonesia).* Bandung: Pusat Penerbitan Univesitas (P2U) LPPM Universitas Islam Bandung, 2017.

Indonesia. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2007 *tentang Penanaman Modal*, Pub. L. No. 67 Tahun 2007.

Mahkamah Agung Republik Indonesia. Putusan Nomor 863 K/PDT/2020 (2020).

Nott, Jemma. "China's Belt and Road (BRI): Investment and Lending Practices in Developing Countries. Is There a "Debt Trap"?." *https://www.globalresearch.ca/chinas-belt-and-road-bri-investment-and-lending-practices-in-developing-countries-is-there-a-debt-trap/5722107*, 2020.

Priyatno, Dwidja dan Kristian. *Delik Agama (Dalam KUHP dan Rancangan KUHP Indonesia dan Telaah Perbandingan Hukum Dengan KUHP Inggris, Belanda, Malaysia, Thailand, Singapura, Jerman, Perancis, Kanada, Latvia, dan Finlandia)*. Bandung: Pustaka Reka Cipta, 2019.

Saragih, Bonarsius. "Kebijakan Pengawasan Terhadap Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) Sebagai Penegak Hukum Yang Profesional Dalam Perspektif Sistem Peradilan Pidana." (Disertasi Program Doktor Ilmu Hukum, Universitas Katolik Parahyangan, 2015.

Stamper, Kory. "From 'F-Bomb' to 'Photobomb,' How the Dictionary Keeps Up with English." Interview by Terry Gross, 19 April 2017.

Sugiarto, Irwan. "The Significance of Good Corporate Governance Principles in The Company Law of 2007." *Mimbar: Sosial Dan Pembangunan* 33, No. 1 (2017): 37–45. doi:http://dx.doi.org/10.29313/mimbar.v33i1.2067.

Winata, Agung Sujati. "Perlindungan Investor Asing Dalam Kegiatan Penanaman Modal Asing Dan Implikasinya Terhadap Negara." *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum* 2, No. 2 (2018).