

# Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha bagian Manajemen Akun Berbasis Web

Putri Dinuasnami Dewi<sup>1</sup>, Hendrik Setyo Utomo<sup>2</sup>, Muhammad Noor<sup>3</sup>

Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Tanah Laut

Jl. A. Yani Km. 6 Desa Panggung Kec. Pelaihari Kab. Tanah Laut, Kalimantan Selatan Telp.

(0512) 2021065

<sup>1</sup> putridinuasnami@gmail.com

<sup>2</sup> hendrik.tomo@politala.ac.id

<sup>3</sup> muhammadnoor@politala.ac.id

## ABSTRAK

Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha merupakan salah satu rumah makan khas Banjar yang berada di Banjarmasin, tepatnya di Komplek Darma Praja, Jl. Dharma Bakti VC Ujung No. 24, RT. 21, Pemurus Luar, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sistem yang diterapkan dalam menjalankan dan mengelola usaha di Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha dilakukan secara manual dan tidak ada pendataan. Sistem ini dianggap kurang efektif dan efisien dalam menjalankan seluruh kegiatan di Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha. Dan sistem ini menyulitkan pegawai dalam memajemen rumah makan tersebut, terutama untuk mengelola user pada Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha dengan hak akses yang diberikan tiap – tiap user tersebut. Di dalam user terbagi menjadi tiga peran, yaitu Admin, Pimpinan dan Staff. Pada penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web. Pembuatan sistem ini menggunakan *database MySQL*. Perancangan sistem menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Unifed Modelling Language (UML)*. Pengembangannya menggunakan *Framework CodeIgniter*. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *Hypertext Preprocessor (PHP)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *waterfall*. Hasil penelitian berupa Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam memberikan hak akses tiap – tiap user pada sistem. Pengujian yang dilakukan menggunakan metode *Blackbox*, untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi yang dibangun.

**Kata Kunci:** Rumah Makan, Manajemen Akun, Sistem Informasi, User

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi di Indonesia menuntut semua bidang usaha untuk menggunakan teknologi semaksimal mungkin untuk meningkatkan kinerja dibidang layanan. Begitu juga rumah makan, Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha merupakan salah satu rumah makan khas Banjar yang berada di Banjarmasin, tepatnya di Komplek Darma Praja, Jl. Dharma Bakti VC Ujung No. 24, RT. 21, Pemurus Luar, Kec. Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Rumah makan ini berdiri sekitar 20 tahun dan dikelola sendiri oleh pemilik. Rumah Makan ini berdiri di lahan sekitar kurang lebih 2 hektar.

Tempat wisata ini dapat membuat pengunjung bersantai sejenak dengan keluarga, rekan kerja dan berkumpul bersama teman sebab rumah makan ini memiliki kolam pancing dan bermuansa pedesaan yang berada di tengah kota Banjarmasin. Selain itu, rumah

makan ini juga memiliki fasilitas hiburan, fotografer, musik, wahana bermain untuk anak – anak, mushola dan beberapa saung. Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha menjual aneka makanan khas banjar antara lain ikan papuyu bakar, ikan lais bakar, ikan baung bakar, lalapan, urap, pecel, sayur keladi, sayur asam, ayur angka dan lain - lain.

Pada usaha yang bergerak di bidang perdagangan, dalam mengelola usahanya membutuhkan sistem informasi agar usaha dapat tumbuh dan berkembang. Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha merupakan salah satu usaha perdagangan yang memerlukan sistem informasi yang terintegrasi untuk mengelola kegiatan operasional rumah makan.

Sistem yang diterapkan dalam menjalankan dan mengelola usaha di Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha dilakukan secara manual tidak ada pendataan dan dicatat pada sebuah kertas, seperti data

pegawai, data barang inventaris dan pemesanan. Sistem ini dianggap kurang efektif dan efisien dalam menjalankan seluruh kegiatan di Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha. Dan sistem ini menyulitkan pegawai dalam memajemen rumah makan tersebut, terutama untuk mengelola user pada Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha dengan hak akses yang diberikan tiap – tiap user tersebut. Di dalam user terbagi menjadi tiga peran, yaitu Admin, Pimpinan dan Staff.

Dengan kondisi tersebut, ada masalah yang dihadapi oleh pegawai. Untuk menangani masalah tersebut, diatasi dengan sistem yang terintegrasi, pegawai membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat membantu melakukan manajemen user sehingga dapat meningkatkan kualitas sistem dengan lebih baik sehingga dikembangkan sistem informasi manajemen akun. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik mengangkat judul “Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web”..

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sebuah sistem yang menyediakan berbagai informasi terkait instansi atau sejenis nya. Sistem informasi mencakup sejumlah komponen yang saling berhubungan (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), lalu ada sesuatu yang di proses seperti dari data menjadi informasi, dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan dari hal yang di informasikan.

Sistem informasi tidak harus berkaitan dengan komputer atau perangkat sejenis nya, pada dasar nya sistem informasi adalah proses dalam bertukar informasi nya. Seiring berkembang nya zaman, maka komputer menjadi salah satu bagian penting dalam sistem informasi, walaupun sebenarnya manusia bisa saja menggunakan buku kertas untuk membuat sistem informasi, namun zaman berubah maka teknologi maju[1].

### 2.2 Entity Relationship Diagram

*Entity Relationship Diagram* atau biasa di sebut ERD adalah sebuah pemodelan basis data. ERD menggambarkan model hubungan entitas yang mana di dalam nya terdapat gabungan dari konsep model entitas, atribut, dan hubungan antara tiap entitas. Entitas yang di gambarkan biasanya menunjukkan/ mempresentasikan suatu objek atau sejenis nya yang ada di dunia nyata. Fungsi dari ERD ini sendiri untuk mempermudah *developer* dalam membangun sebuah basis data, di karenakan sebelum membuat basis data

sudah di rancang menggunakan pemodelan ERD terlebih dahulu[2].

### 2.3 Manajemen Akun

M Manajemen akun adalah sebuah aturan yang sangat penting dalam membuat sebuah aplikasi/sistem informasi atau sejenis nya. Manajemen akun berfungsi membatasi atau menghindari terjadinya penyimpangan-penyimpangan dalam berjalannya suatu sistem/program [3].

### 2.4 Web

Web adalah salah satu bagian dari dunia maya/internet. Web memiliki fungsi sebagai bagian penyedia informasi dari berupa teks, suara, gambar, video dan sebagainya. Web pada dasarnya merupakan kumpulan dari dokumen digital yang jumlahnya sangat banyak berada dalam server komputer atau biasa di sebut sebagai server web.

Semakin berkembangnya zaman dan peradaban kebutuhan dan kebiasaan pengguna internet selalu berubah dan cenderung meningkat. Awalnya web di gunakan hanya untuk bertukar informasi tertentu saja, namun di era sekarang keperluan web di internet menjadi tempat bersosialisasi bahkan hal ini di anggap sebagai kebutuhan masyarakat [4].

## 3. METODE PENELITIAN

### 3.1 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, dilakukan dengan dua metode yaitu studi pustaka dan wawancara. Berikut ini adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan data.

#### 1. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, menganalisa, menyimpulkan, dan mengutip bacaan – bacaan dari buku, artikel, jurnal, maupun situs-situs yang ada di internet yang berkaitan dengan Sistem Informasi Manajemen Akun Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Berbasis Web, yang mendukung dalam pembuatan aplikasi maupun penulisan laporan.

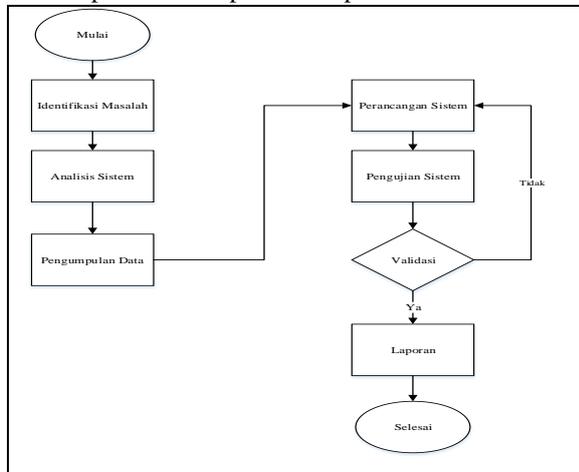
#### 2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada narasumber atau klien yang kita anggap memiliki pengetahuan atau informasi untuk melengkapi data - data terkait sistem informasi yang akan dibuat, sehingga dari data tersebut akan digunakan sebaik mungkin untuk membantu mempermudah pembangunan sistem. Wawancara dilakukan bersama dengan pihak rumah makan pondok wisata tambak yudha, yaitu Ibu Fatimah sebagai kasir di rumah makan pondok wisata

tambak yudha. Wawancara dilakukan pada hari Rabu, tanggal 16 Maret 2022 dari jam 13.00 – 13.30 WITA. Berdasarkan hasil wawancara, narasumber memberikan sedikit penjelasan terkait manajemen dan pegawai yang ada di rumah makan pondok wisata tambak yudha.

### 3.2 Diagram Alur Penelitian

Penelitian memiliki tahapan – tahapan yang mendukung dalam perancangan dan pembangunan Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian dapat dilihat pada Gambar.



Gambar 1. Alur penelitian

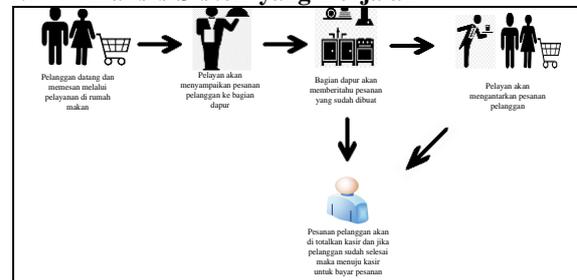
Berikut ini merupakan penjelasan tahapan – tahapan penelitian dari Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web.

1. Melakukan Identifikasi masalah yang diperoleh sebagai acuan pembuatan Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web.
2. Melakukan analisis sistem apa saja yang diperlukan dalam melakukan perancangan dan pembangunan Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web.
3. Melakukan pengumpulan data dilakukan langsung dengan cara wawancara di Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha dan melakukan wawancara mengenai data manajemen dan data pegawai pada Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha.
4. Melakukan perancangan sistem berupa database yang digunakan sebagai media penyimpanan data, *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang digunakan sebagai perancangan atau pemodelan awal basis data *Unifed Modelling Language (UML)*. Adapun tools yang digunakan yaitu *Microsoft Visio 2013*.

5. Melakukan pengujian, setelah sistem dirancang akan diimplementasikan apabila di validasi maka aplikasi siap dipakai dan apabila belum di validasi maka dilakukan perancangan sistem ulang. Pengujian yang dilakukan menggunakan pengujian *Blackbox*.
6. Tahapan akhir penelitian yaitu pembuatan laporan, tahap ini bagian dokumentasi pengerjaan aplikasi dari kegiatan awal sampai akhir dalam bentuk laporan.

## 4. PEMBAHASAN

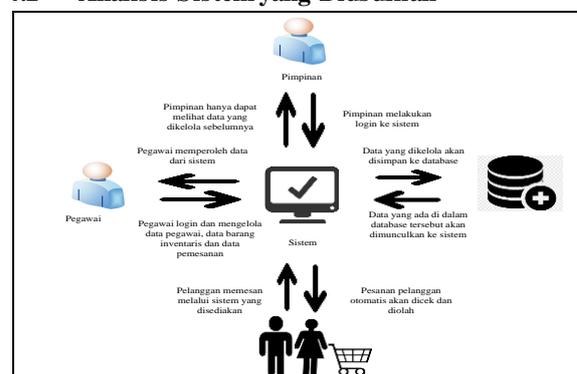
### 4.1 Analisis Sistem yang Berjalan



Gambar 2. Analisis sistem yang berjalan

Ketika awal berdiri rumah makan ini telah melakukan pencatatan data pegawai, data barang inventaris dan pemesanan akan tetapi seiring berjalannya waktu, pencatatan tersebut tidak *valid* dan sekarang belum ditemukan adanya sebuah sistem pencatatan ataupun pendataan yang diterapkan pada rumah makan ini untuk mendata pegawai, data barang inventaris dan pemesanan.

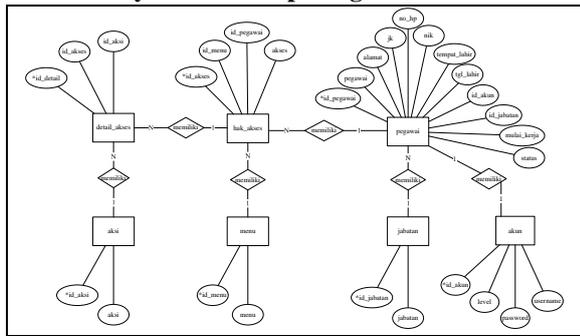
### 4.2 Analisis Sistem yang Diusulkan



Gambar 3. Analisis sistem yang diusulkan

Gambaran sistem yang akan diusulkan dari Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web.

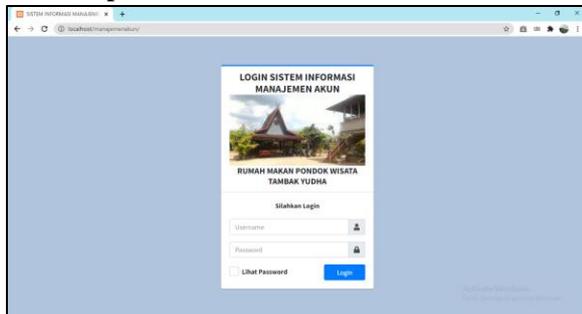
### 4.3 Entity Relationship Diagram



Gambar 4. Rancangan ERD

Gambar 4 adalah rancangan ERD dari basis data yang ada Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun Berbasis Web. Terdapat 7 entitas yang saling terhubung. Adapun tabelnya diantara lain, entitas user dengan iduser sebagai atribut utama, entitas peminjaman dengan idpeminjaman sebagai atribut utama, entitas pegawai dengan idpegawai sebagai atribut utama, entitas jabatan dengan idjabatan sebagai atribut utama, entitas pengembalian dengan idpengembalian sebagai atribut utama, entitas barang dengan idbarang sebagai atribut utama, entitas jenis\_sst dengan id\_jenis\_sst sebagai atribut utama.

### 4.4 Implementasi



Gambar 5. Halaman Login

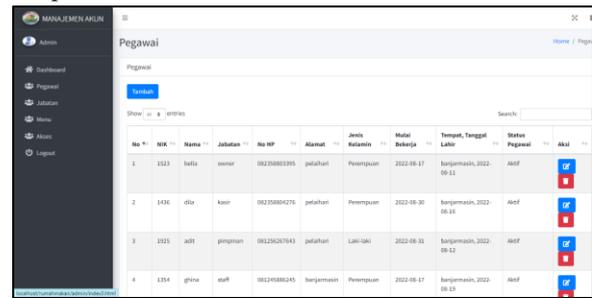
Gambar 5 Pada form tampilan login ini berguna untuk membatasi hak akses user atau pengguna lainnya. Pemakai bisa menjalankan program ini apabila menginputkan *username* dan *password* dengan benar.



Gambar 6. Beranda

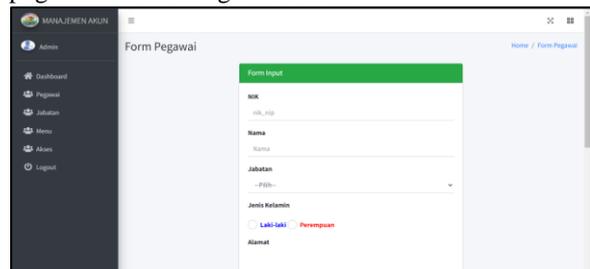
Gambar 6 dalam tampilan form beranda ini disajikan beberapa tampilan yang berbeda, terdapat 1 jenis tampilan yang disajikan dalam *form* menu utama yaitu : tampilan Admin dimana ada menu Dashboard,

Pegawai, Jabatan, Menu dan Akses yang terdapat pada Tampilan Admin.



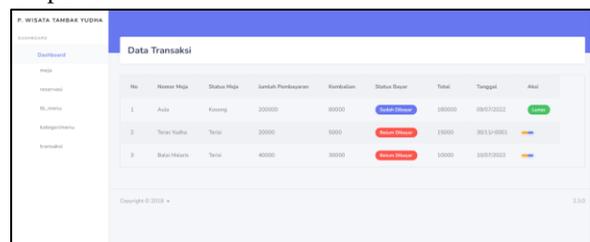
Gambar 7. Halaman Data Pegawai

Gambar 7 merupakan implementasi dari halaman data pegawai merupakan halaman yang dapat diakses oleh pengguna sistem untuk mengelola data pegawai dengan berisikan informasi mengenai data pegawai, serta terdapat *button* tambah pegawai untuk menambah pegawai, edit pegawai untuk mengedit pegawai dan hapus untuk menghapus data pegawai sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 8. Halaman Tambah Data Pegawai

Gambar 8 implementasi sistem halaman tambah data pegawai, di halaman ini admin dapat melakukan tambah pegawai dengan memasukkan nama, jabatan, jenis kelamin dan alamat. Setelah itu klik tombol simpan.



Gambar 9. Halaman Data Transaksi

Gambar 9. merupakan halaman yang dapat diakses oleh pengguna sistem yaitu owner untuk mengelola data transaksi dengan berisikan informasi mengenai data transaksi, dihalaman data barang masuk ini owner hanya dapat menampilkan data transaksi.

### 4.5 Pengujian Sistem

Pengujian aplikasi dilakukan dengan metode *blackbox* atau metode pengujian dengan menguji fungsionalitas dari sistem.

Tabel 1. Pengujian sistem

No.	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan
-----	--------------------	-----------------------

1.	Hanya mengisi <i>username</i> dan mengosongkan <i>password</i> , lalu langsung klik tombol <b>Log in</b> .	Sistem akan menolak akses <i>login</i> .
2.	Hanya mengisi <i>password</i> dan mengosongkan <i>username</i> , lalu langsung klik tombol <b>Log in</b> .	Sistem akan menolak akses <i>login</i> .
3.	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> salah, lalu langsung klik tombol <b>Log in</b> .	Sistem akan menolak akses <i>login</i> .
4.	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> benar, lalu langsung klik tombol <b>Log in</b> .	Sistem akan mengirim akses dan akan berhasil <i>login</i> .

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan mengenai Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun dapat disimpulkan bahwa sistem ini mampu melakukan pengelolaan /manajemen user(pengguna) dari aplikasi utama yaitu Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha. Sistem Informasi Rumah Makan Pondok Wisata Tambak Yudha Bagian Manajemen Akun ini dirancang dengan menggunakan *Unified Model Language*. Pengguna dalam sistem ini ada 3 (tiga) yaitu admin, staff, dan pimpinan. Admin dapat mengelola semua data yang ada di sistem bagian manajemen pengguna ini, sedangkan untuk tipe pengguna lainnya di luar dari batasan masalah. Sesuai dengan pengujian, sistem informasi ini dapat melakukan tambah data, hapus data, perbarui/edit data, sampai dengan menampilkan data-data. Hasil pengujian juga menunjukkan banyak keberhasilan fitur-fitur yang ada.

## PUSTAKA

- [1] Sukamto, R. A., & Salahudin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [2] Ansori, A., 2020. Pengertian DFD (Data Flow Diagram) : Fungsi, Simbol dan Contohnya. [Online] Available at: <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-dfdhtml> [Accessed 28 Maret 2020].
- [3] utedi, 2013. Rancangan Aplikasi Manajemen User untuk Mendukung Aplikasi Sistem Informasi. *Jurnal Ilmiah ESAI* Volume 7, Juli, pp. 1-2. 3.
- [4] Prasetiadi, A. E. (2011). *Web 3.0: Teknologi Web Masa Depan*. Indept, Vol 1, No 3, 2-3.

Halaman ini sengaja dikosongkan