

MEMBANGUN WEBSITE RESTAURANT ONLINE DENGAN REACT JS AXIOS



MUHAMMAD AUDYA FADHLURROHMAN

202310041

SHANIA OKTAVIANI GUNAWAN

202310007

RAIYANA JAN WINATA

202310018

PARIWISATA DAN INFORMATIKA

TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA KESATUAN



Membangun Website Restaurant Online Dengan React JS Axios

Muhammad Audya Fadhlurrohman, Shania Oktaviani Gunawan, Raiyana Jan Winata

Mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Kesatuan Bogor

ABSTRAK

Teknologi di Indonesia kini berkembang dengan sangat pesat. Banyak hal-hal yang berubah di Indonesia, contohnya dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Kini banyak masyarakat yang melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan teknologi. Mulai dari pekerjaan rumah, pekerjaan kantor, dan bahkan membeli suatu barang. Saat ini, proses jual-beli di Indonesia sudah banyak yang dilakukan secara online sebab dari perkembangan teknologi yang cukup pesat. Biasanya masyarakat membeli suatu barang dari website jual-beli online. Website jual-beli online yang saat ini sudah ada mayoritas dari mereka merupakan website jual-beli secara global. Mulai dari barang-barang primer, sekunder, dan tersier. Tujuan penelitian ini ialah membuat website yang mengkhususkan jual-beli untuk makanan dari sebuah restaurant atau penjual makanan lainnya. Metode penelitian yang kami gunakan yaitu, mengembangkan salah satu website yang sudah kami punya. Adapun website ini kami build dengan menggunakan React JS, Axios dalam membuat Frontend, dan menggunakan Java, Maven, dan Spring Boot dalam membuat Backend. Dengan adanya website yang telah kami buat, diharapkan dapat membantu pelaku usaha restaurant atau penjual makanan meningkatkan penjualannya sehari-hari dan memperluas jangkauan restaurant yang mereka miliki, dan hal ini pula dapat membantu masyarakat yang sehari-hari sibuk bekerja dan tidak sempat untuk membuat makanan untuk di rumah.

Kata Kunci : Teknologi Informasi, React JS, Axios

1. Pendahuluan

Perkembangan Teknologi di masa pandemi sangat pesat. Pada masa Pandemi dimana semua orang diseluruh dunia berdiam diri di rumah mereka masing-masing demi menghindari terpapar virus Corona-19. Hal ini pula yang mendorong kemauan semua orang di dunia khususnya masyarakat di Indonesia untuk “melek” Teknologi. Teknologi ialah sebuah pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan alat, Tindakan pengolahan dan ekstraksi benda.

Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses manipulasi data dan pengelolaan informasi. Pengertian Teknologi Informasi menurut Martin (1999), bahwa teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Karena masa pandemi pula, banyak orang yang beralih dari hal-hal yang bersifat konservatif/tradisional ke hal-hal

bersifat modern. Contohnya pada saat pandemi banyak masyarakat di Indonesia yang mulai terbiasa membeli sesuatu secara online, contohnya membeli makanan melalui aplikasi Go-Food, Grab-Food, ataupun ShopeeFood. Hal ini pun menandakan bahwa kebutuhan masyarakat Indonesia akan teknologi sudah lebih tinggi daripada masa sebelum pandemi.

Karena mayoritas masyarakat Indonesia beralih ke sistem belanja Online, banyak sekali para pedagang kecil yang tidak mendapatkan keuntungan karena hilangnya pelanggan mereka yang biasanya membeli sesuatu secara langsung, kini mereka membeli sesuatu secara online. Dan banyak sekali pedagang-pedagang yang belum mengetahui sistem belanja secara online ini.

Karena permasalahan ini pula, kami mencoba mengatasi masalah ini dengan membuat sebuah Website Restaurant Online.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sistem belanja online yang lebih mudah diakses menjadi pilihan sebagian masyarakat daripada harus

membeli secara langsung ke pedagang.

2. Banyaknya pedagang yang belum “melek” teknologi, sehingga belum beralih dari berdagang konservatif menjadi hybrid(offline & online) ataupun full online.

2.1. Pengertian Teknologi Informasi

Menurut Martin (1999), pengertian teknologi informasi adalah teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup komunikasi untuk mengirimkan informasi.

Dan pengertian teknologi informasi yang lainnya dapat diakses melalui website <https://www.studocu.com/id/document/uni-versitas-muhammadiyah-malang/jurnalisme/teknologi-informasi-menurut-para-ahli/12469007> .

2.2 Web Restaurant Online

Rahmat Hidayat (2010), website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman bekas tampilan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan/atau kombinasinya Secara umum, baik statis maupun dinamika membentuk rangkaian bangunan yang saling

berhubungan, yang masing-masing terhubung ke jaringan sebuah halaman.

2.3 React JS

React, sering disebut sebagai React.js atau ReactJS, adalah pustaka JavaScript yang dikembangkan oleh Facebook yang memfasilitasi pembuatan komponen antarmuka pengguna yang interaktif, sadar negara, dan mudah digunakan kembali. ReactJS sangat bagus untuk merender antarmuka kompleks dengan kinerja tinggi” (Kumar dan Singh, 2016).

2.4 Axios

Axios merupakan library opensources yang digunakan untuk melakukan request data melalui http.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang kami gunakan yaitu, mengembangkan salah satu website yang sudah kami punya. Adapun website ini kami build dengan menggunakan React JS, Axios dalam membuat Frontend, dan menggunakan Java, Maven, dan Spring Boot dalam membuat Backend.

4. Analisa dan Perancangan

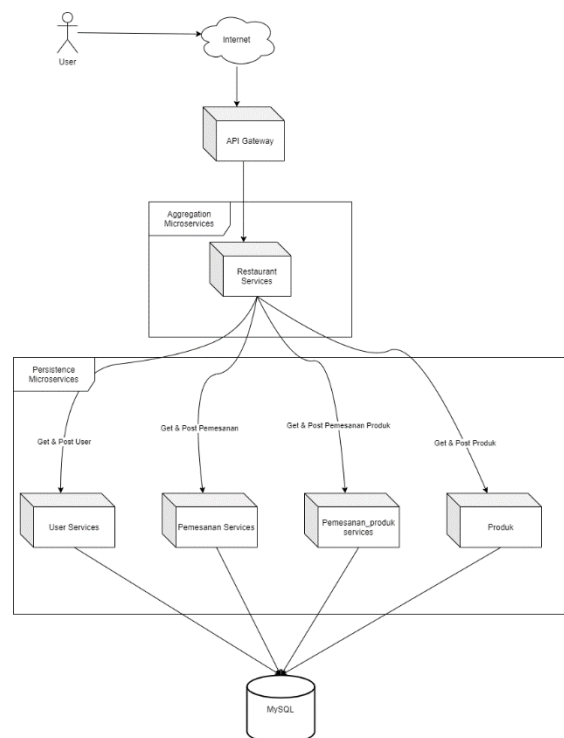
Berdasarkan Analisa kelompok kami tentang program digitalisasi saat ini

dimana ada hambatan-hambatan yang ditemukan dalam proses pengenalan dan juga interaksi dengan teknologi tersebut. Berikut ini kami sertakan analisis usulan dalam bentuk Architecture Microservices.

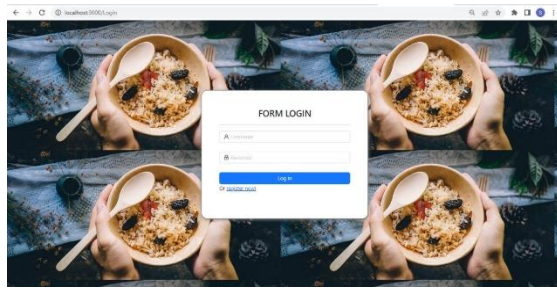
Kebutuhan Pengguna

Pengguna dari website ini ialah pedagang yang melakukan perjual-belian via online dan juga hal-hal yang mendukung kegiatan jual-beli secara online.

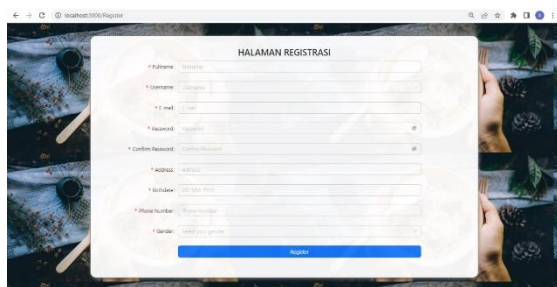
Architecture Microservices



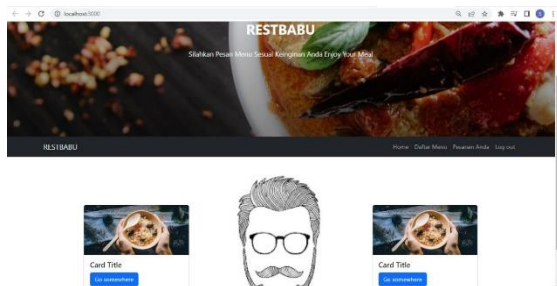
5. Tampilan Website



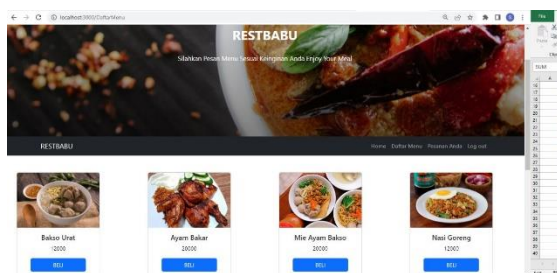
Gambar 5.1 Halaman Login



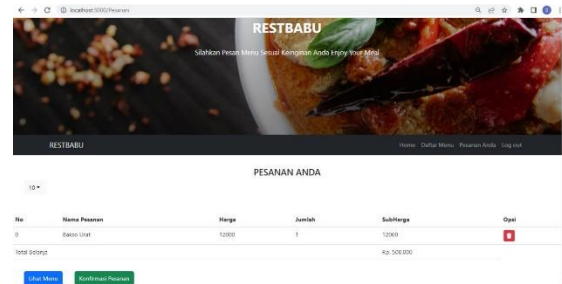
Gambar 5.2 Halaman Register



Gambar 5.3 Halaman Home



Gambar 5.4 Halaman Menu



Gambar 5.5 Halaman Pesanan Anda

6. Kesimpulan

Setelah melakukan Analisa dan perancangan, serta implementasi terhadap website restaurant online, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan melakukan order makanan dari website dapat mempermudah pelaku usaha untuk memasarkan restaurant nya, menambah pendapatan kas restaurant dan membuat kegiatan usaha menjadi lebih efektif.

Daftar Pustaka

Oktaviani, Dian, Frederik Samuel Papilaya, and Penidas Fiodinggo Tanaem. "Perancangan Aplikasi E-Menu Restaurant dengan Menggunakan Cloud Computing dan Serverless Architecture Lambda." *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)* 12.1 (2021): 1-9.

Simarmata, Janner, et al. *Teknologi Informasi dan Sistem Informasi Manajemen*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Salim, Agus. "Perancangan Frontend Aplikasi Pemandu Pariwisata Menggunakan Framework React. Js di Provinsi Jawa Barat." Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal) 8.1 (2021): 132-145.

Nurmi, Hj. "Membangun website sistem informasi dinas pariwisata." *Jurnal Edik Informatika* 1.2 (2017): 1-6.

Sulistiati, Erlita, Dandi Saputra, and Eliza Wahyu Andinna. "MEMBANGUN WEBSITE CAFE DAN RESTO SYMFONI BATURAJA MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL." *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 2.1 (2019): 54-62.