

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/322538832>

# Pengembangan Pemrograman Pendataan Menu Makanan Berbasis Teknologi

Research Proposal · January 2018

CITATIONS

0

READS

2,316

6 authors, including:



**Sarah Shahab**

Tanjungpura University

1 PUBLICATION 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



**Viny Fadila**

Tanjungpura University

1 PUBLICATION 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



**Tutik Naziri**

Tanjungpura University

1 PUBLICATION 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



**Elsy Amanda Gloria**

Tanjungpura University

1 PUBLICATION 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Menu Makanan Berbasis Teknologi [View project](#)

# Pengembangan Pemrograman Pendataan Menu Makanan Berbasis Teknologi

Elsye Amanda Gloria  
Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Kalimantan Barat  
[elsyeamandagloria@gmail.com](mailto:elsyeamandagloria@gmail.com)

Rizky Arum Setyowati  
Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Kalimantan Barat  
[rizkyarumstyowati@gmail.com](mailto:rizkyarumstyowati@gmail.com)

Tutik  
Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Kalimantan Barat  
[anatuti660@gmail.com](mailto:anatuti660@gmail.com)

Monika Rani  
Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Kalimantan Barat  
[mrani9953@gmail.com](mailto:mrani9953@gmail.com)

Sarah Shahab  
Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Kalimantan Barat  
[sarahshahab19@gmail.com](mailto:sarahshahab19@gmail.com)

Viny Fadila  
Program Studi Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Kalimantan Barat  
[vinyfadila@gmail.com](mailto:vinyfadila@gmail.com)

*Abstrak-, “Pada tempat makanan seperti restoran maupun cafe pencatatan dan pengolahan data menu, jumlah dan harga serta data dan transaksi pemesanan masih menggunakan cara manual. Kesulitan dalam mencatat dan menghitung banyak jenis menu, jumlah menu maupun jumlah besarnya harga mengakibatkan data yang diperoleh kurang akurat. Untuk meningkatkan keakuratan data diperlukan perancangan pemrograman pemesanan menu yang komputerisasi.*

*Perancangan Pemrograman Menu Makanan Berbasis Teknologi menggunakan pemrograman Phyton ini dapat digunakan user untuk input data, edit data dan pencarian data sedangkan output yang dihasilkan berupa jumlah pemesanan yang harus dibayar.*

*Program pemesanan menu ini dapat menjadi salah satu solusi yang digunakan untuk mempermudah transaksi pemesanan dalam mengolah data pemesanan menu makanan dan harga.*

**Komponen kata kunci : Algoritma, program, berbasis, sistem informasi, python.**

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman di bidang teknologi dan informasi, sehingga hampir semua pekerjaan menggunakan teknologi tersebut. Teknologi ini sangat berpengaruh terhadap kecepatan dalam melakukan pekerjaan dan bisnis. Salah satunya adalah dalam bidang usaha makanan disebuah restoran yaitu dalam pengkasiran. Mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari

transaksi jual beli dalam pembayaran di kasir. fungsi ini dalam bidang usaha tentu kurang kompetitif jika tidak memiliki media pemesanan produk-produk yang cepat.

Pengembangan perancangan sistem informasi pemesanan menu dan harga merupakan proses yang cukup kompleks. Pengembangan ini dalam dunia usaha restoran dapat mendukung dalam proses pembayaran costumer berjalan dengan lebih cepat dan efisien serta efektif. Setelah dilakukan perancangan sistem informasi pemesanan menu dan harga , maka akan mempermudah pemesanan menu makanan dan minuman serta harga secara optimal yang berdampak pada meningkatnya keefesienan waktu. Dari hasil perancangan ini diharapkan dapat mempermudah pemesanan dan pembayaran secara cepat dan efektif dalam usaha penjualan makanan dalam memperluas pemesanan produk makanan.

## II. BATASAN MASALAH

- A. Algoritma dan Pemograman tentang pemesanan makanan online yang dibuat menggunakan bahasa pemograman python dan Sublime teks.
- B. Pemograman ini dibuat untuk pemesanan menu makanan dengan sistem informasi yang cepat.
- C. Pemograman ini membahas tentang proses perhitungan harga dengan cepat dengan pemograman yang dibuat.
- D. Pembatasan hanya pada perancangan sistem dan prosedur serta komputerisasi hanya dilakukan pada bagian yang terkait dibagian kasir yang menangani perhitungan jumlah barang pemesanan menu yang dilakukan oleh customer.

## III. LANDASAN TEORI

### A. Algoritma

Tujuan pembuatan suatu program tentunya adalah untuk membantu mengurai dan mengatasi suatu masalah. Masalah dapat di atasi tentunya dengan urutan langkah-langkah tertentu. Untuk masalah dengan instansiasi yang relatif kecil kita dapat menemukan solusinya dan cepat. Namun bila masalah yang relatif lebih besar tentunya akan sulit untuk menemukan solusi dengan cepat tanpa bantuan suatu metode yang menguraikan solusi-solusi dari suatu masalah menjadi langkah-langkah tertentu. Langkah-langkah penyelesaian masalah tersebut yang kemudian disebut sebagai algoritma. Pengertian dasar Algoritma dapat diartikan sebagai urutan langkah-langkah untuk memecahkan suatu masalah. Langkah-langkah tersebut harus dapat dikerjakan dan mempunyai dampak tertentu atau Algoritma adalah deretan instruksi yang jelas untuk memecahkan masalah yaitu untuk memperoleh keluaran yang diinginkan.

### B. Program

Program adalah kata, ekspresi, atau pernyataan yang disusun dan dirangkai menjadi satu kesatuan prosedur yang berupa urutan langkah untuk menyelesaikan masalah yang diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemograman sehingga dapat dieksekusi oleh komputer.

### C. Python

Python merupakan bahasa pemrograman interpretatif multifunction. Tidak seperti bahasa pemrograman lain yang sulit untuk dipahami, python lebih menekankan pada keterbacaan kode agar lebih mudah untuk memahami sintaks. Hal ini membuat python sangat mudah dipelajari baik untuk pemula maupun untuk yang sudah menguasai program lain.








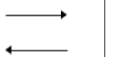

Bahasa python mendukung hampir semua sistem operasi, bahkan untuk sistem operasi linux hampir semua distronya sudah menyertakan python di dalamnya.

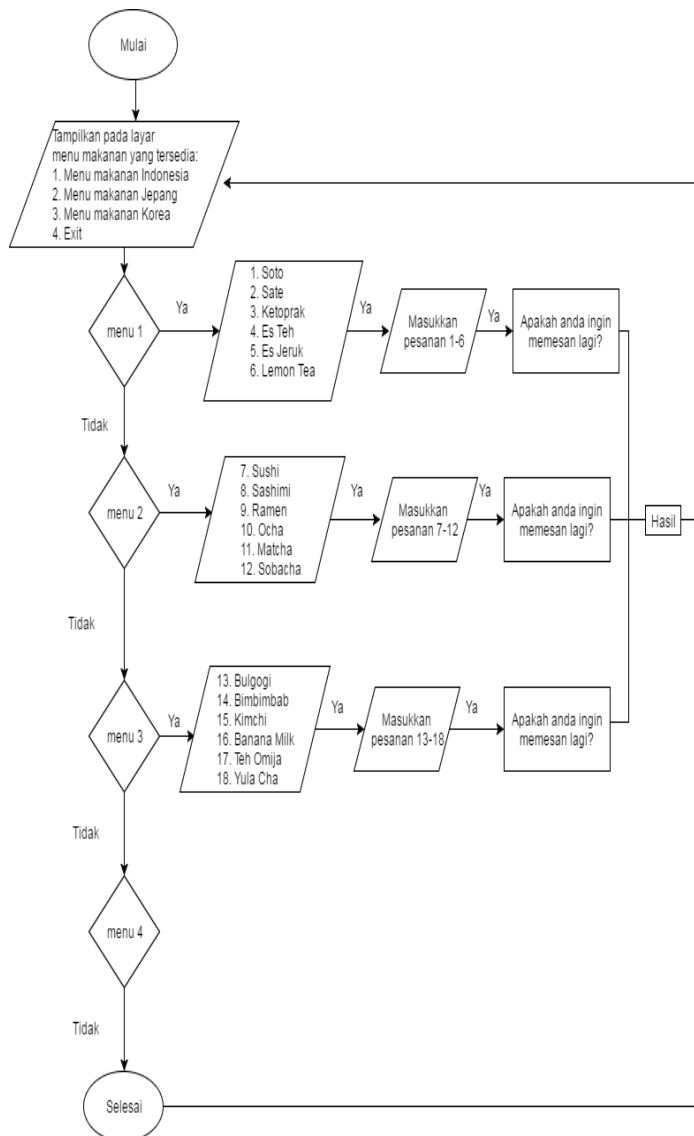
## IV. PEMBAHASAN

### A. Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses ( intruksi ) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Berikut ini adalah beberapa symbol yang digunakan dalam menggambar flowchart :

		
Proses	Input/Output	Pemilihan
		
Konektor pada satu halaman	Konektor pada halaman lain	Subroutine/pemanggilan sub program dr main prog
		
Awal/akhir program	Arus/arah	Pemberian nilai awal



## B. Pseudocode

Pseudocode adalah bahasa yang digunakan untuk menyederhanakan penulisan algoritma. Pseudocode bukan bahasa pemrograman. Pseudocode adalah notasi yang menyerupai bahasa pemrograman yang tinggi. Keuntungan menggunakan notasi pseudocode adalah kemudahan mengkonversinya lebih tepat yang disebut mentranslasi ke notasi bahasa pemrograman, karena terdapat korespondensi antara setiap pseudocode dengan notasi bahasa pemrograman.

Program ini untuk pemesanan menu makanan dan minuman serta harga makanan dan minuman dengan jumlah harga :

```

import os
def print_menu():
    print ("-----MENU MAKANAN
INDONESIA-----")
    print ("MAKANAN")
    print ("1.SOTO")
    print ("2.SATE")
    print ("3.KETOPRAK")
    print ("MINUMAN")
    print ("4.ES TEH")
    print ("5.ES JERUK")
    print ("6.LEMON TEA")
    print ("-----MENU MAKANAN
JEPANG-----")
    print ("MAKANAN")
    print ("7.SUSHI")
    print ("8.SASHIMI")
    print ("9.RAMEN")
    print ("MINUMAN")
    print ("10.OCHA")
    print ("11.MATCHA")
    print ("12.SOBACHA")
    print ("-----MENU MAKANAN
KOREA-----")
    print ("MAKANAN")
    print ("13.BULGOGI")
    print ("14.BIMBIMBAP")
    print ("15.KIMCHI")
    print ("MINUMAN")
    print ("16.BANANA MILK")
    print ("17.TEH OMIJA")
    print ("18.YUJA CHA")
    print ("19.exit")
    print (68 * "-")
  
```

```

while True:
    print_menu()
    choice = int(input("Masukkan pesanan (1-19) : "))

    if choice==1:
        jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
        harga = 17000
        x = (jumlah*harga)
        os.system('cls')
        print("ANDA MEMESAN SOTO
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : "))
        if jawab == "y":
  
```

```

                continue
            else:
                break
        elif choice==2:
            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 15000
            x = (jumlah*harga)
            print("ANDA MEMESAN SATE DENGAN
HARGA RP. " + str (x))
            jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
            if jawab == "y":
                continue
            else:
                break
        elif choice==3:
            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 12000
            x = (jumlah*harga)
            print("ANDA MEMESAN KETOPRAK
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
            jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
            if jawab == "y":
                continue
            else:
                break
        elif choice==4:
            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 10000
            x = (jumlah*harga)
            print("ANDA MEMESAN ES TEH
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
            jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
            if jawab == "y":
                continue
            else:
                break
        elif choice==5:
            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 10000
            x = (jumlah*harga)
            print("ANDA MEMESAN ES JERUK
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
            jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
            if jawab == "y":
                continue
            else:
                break
        elif choice==6:

```

```

            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 10000
            x = (jumlah*harga)
            print("ANDA MEMESAN LEMON TEA
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
            jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
            if jawab == "y":
                continue
            else:
                break
        elif choice==7:
            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 30000
            x = (jumlah*harga)
            print("ANDA MEMESAN SUSHI
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
            jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
            if jawab == "y":
                continue
            else:
                break
        elif choice==8:
            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 40000
            x = (jumlah*harga)
            print("ANDA MEMESAN SASHIMI
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
            jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
            if jawab == "y":
                continue
            else:
                break
        elif choice==9:
            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 20000
            x = (jumlah*harga)
            print("ANDA MEMESAN RAMEN
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
            jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
            if jawab == "y":
                continue
            else:
                break
        elif choice==10:
            jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
            harga = 15000
            x = (jumlah*harga)

```

```

        print("ANDA MEMESAN OCHA
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":
            continue
        else:
            break
    elif choice==11:
        jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
        harga = 15000
        x = (jumlah*harga)
        print("ANDA MEMESAN MATCHA
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":
            continue
        else:
            break
    elif choice==12:
        jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
        harga = 15000
        x = (jumlah*harga)
        print("ANDA MEMESAN SOBACHA
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":
            continue
        else:
            break
    elif choice==13:
        jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
        harga = 50000
        x = (jumlah*harga)
        print("ANDA MEMESAN BULGOGI
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":
            continue
        else:
            break
    elif choice==14:
        jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
        harga = 45000
        x = (jumlah*harga)
        print("ANDA MEMESAN BIMBIMBAP
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":

```

```

            continue
        else:
            break
    elif choice==15:
        jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
        harga = 10000
        x = (jumlah*harga)
        print("ANDA MEMESAN KIMCHI
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":
            continue
        else:
            break
    elif choice==16:
        jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
        harga = 12000
        x = (jumlah*harga)
        print("ANDA MEMESAN BANANA
MILK DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":
            continue
        else:
            break
    elif choice==17:
        jumlah = int(input("Masukkan jumlah
pesanan : "))
        harga = 12000
        x = (jumlah*harga)
        print("ANDA MEMESAN TEH OMIJA
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":
            continue
        else:
            break
    elif choice==18:
        harga = 12000
        x = (jumlah*harga)
        print("ANDA MEMESAN YUJA CHA
DENGAN HARGA RP. " + str (x))
        jawab = str(input("Apakah anda masih ingin
memesan lagi? (y/t) : " ))
        if jawab == "y":
            continue
        else:
            break
    elif choice==19:
        input("Program Selesai")
        break

```

```

else:
    input("Pilihan anda salah")
    print_menu()

print (" ")
print ("Terima kasih atas pesanannya. Harap menunggu
pesanan anda diantarkan.")

```

## V. KESIMPULAN

Setelah melalui tahap perencanaan ide, pembuatan dan serangkaian pengujian terhadap pemograman pada project akhir ini, penyusun menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut yaitu di dalam program ini terdapat berbagai macam, menu makanan, minuman, harga serta jumlah pemesanan, program ini dapat mempermudah serta mengefesiensi waktu pembeli maupun pemilik. Di program ini pengguna hanya tinggal memasukkan inputan data nomor yang di pilih dari list yang tersedia.

## VI. Referensi

Prawira,Dian.2017. Modul Perkuliahan Algoritma dan Pemrograman;Pontianak

Raharjo,Budi.2015.Mudah Belajar Python untuk aplikasi desktop dan web;Bandung . Informatika

<https://www.academia.edu/2104800/Sistem.informasi-Pemesanan-online>

<https://dokumen.tips//documents/jurnal-pa-aplikasi-restoran-untuk-pemesanan-menu-makanan-dan-minuman-berbasis.html>

<http://rahmattarifianto.wordpress.com/2014/11/20/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/amp/>