**RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE TOKO MAKANAN “DAPURMBOKNDESO” BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

Willie Ryantama

Dr. Cut Maisyarah Karyati, S.Kom., MM.

Jalan Raya Ciracas RT.01/RW.08 GG. H. Mantung No.27

Ciracas, Jakarta Timur 13740

([otameganes@gmail.com](mailto:otameganes@gmail.com))

Jl. Margonda Raya No.100, Pondok Cina, Kecamatan Beji,

Kota Depok, Jawa Barat 16424

**ABSTRAK**

Perkembangan perekonomian masyarakat mempengaruhi budaya konsumsi di Indonesia, banyak masyarakat yang memanfaatkan berbagai cara untuk memperoleh kebutuhannya. Salah satunya adalah memanfaatkan perkembangan teknologi dalam memesan menu dalam sebuah tempat makan karena konsumen sering kali merasa malas untuk berpergian ke luar rumah hanya untuk membeli makanan. “DapurMbokNdeso” adalah sebuah toko makanan rumahan yang menjual makanan dan minuman khas desa hanya di daerah sekitaran saja. Dengan ini penulis membuat aplikasi pemesanan dan pembelian “DapurMbokNdeso” berbasis web menggunakan php dan mysql dengan framework codeigniter. Penelitian ini bertujuan untuk membantu konsumen untuk mendapatkan makanan dan minuman yang dijual di “DapurMbokNdeso” tanpa harus mendatangi tempatnya langsung. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini yaitu website pemesanan online ini menjadi daya tarik bagi konsumen, mudah diakses oleh konsumen, konsumen dapat melihat menu-menu yang tersedia dengan mudah, dan melakukan pemesanan dengan mudah dimana dan kapan saja. Serta memudahkan penjual dalam mengatur data produk dan data pesanan.

Kata Kunci : Toko Makanan, Website, Pemesanan Online, CodeIgniter, Transaksi.

**ABSTRACT**

Economic growth affect people’s cultural consumsion in Indonesia, many people use different kind of methods to fulfil their needs. One of the methods is using the growth of technology to order food from a distant place because sometimes people are lazy or does not have a time to walk from home to buy food. “DapurMbokNdeso” is a homebase food store that sells food and drink. The store does not have an online website that can be used as an alternative to making sales transactions, processing transaction and customer data, and as a means of promotion. Because of that the purpose of this research is to produce a web-based application for “DapurMbokNdeso” so customers can easily make an order from anywhere and for the employees can manage products and customer’s order confiniently by online. Based on the test results, the application of the web-based “DapurMbokNdeso” is functionally running well as expected.

Keywords : Online shop, Order, Web.

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi di Indonesia sangat cepat, internet menjadi salah satu teknologi yang berkembang pesat di Indonesia terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, adanya internet memudahkan berbagai aktivitas sehari – hari manusia, hal ini disebabkan karena dengan menggunakan internet aktivitas manusia tidak lagi terhalang oleh batasan ruang dan waktu, salah satunya adalah kita dapat melakukan transaksi jual-beli tanpa harus bertatap muka.

Pemanfaatan teknologi informasi harus diimbangi dengan implementasi sistem informasi. Teknologi informasi dan sistem informasi merupakan dua bidang yang saling berdampingan dalam penyampaian informasi bagi suatu organisasi. Pemanfaatan teknologi informasi dan sistem informasi pada suatu organisasi dapat membantu organisasi untuk mencapai tujuan dengan maksimal. Hal ini terbukti dengan semakin berkembang dan mudahnya peran teknologi informasi dan sistem informasi di kalangan organisasi.

Hampir seluruh organisasi saat ini memakai tekonologi informasi dan komunikasi terutama organisasi perdagangan, dengan menggunakan teknologi ini organisasi dagang tersebut dapat memaksimalkan perdagangannya dengan cara melakukan promosi dan transaksi produk secara digital.

Aplikasi *web e-commerce* yang akan penulis buat adalah website untuk toko penjualan makanan berbasis web online bernama “DapurMbokNdeso”, toko ini merupakan suatu badan usaha milik swasta atau perorangan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi e-commerce berbasis web pada toko makanan “DapurMbokNdeso” sehingga menghasilkan toko online yang dapat mempermudah proses pemesanan untuk pembeli, pendataan barang, dan mengelola data pesanan.

**METODE PENELITIAN**

Dalam metode penelitian ini, penulisan dilakukan dengan menggunakan metode *waterfall* (air terjun). Inti dari metode waterfall ini adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah pertama tidak dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah selanjutnya. Secara garis besar langkah-langkah dalam metode waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dilakukan melalui penelitian, studi literatur, dan wawancara untuk menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pengguna. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen berupa data yang berhubungan dengan keinginan pengguna dalam pembuatan sistem.

1. Perancangan dan Pengkodean

Proses perancangan akan menerjamahkan syarat kebutuhan sebelum proses pengkodean. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail prosedural (Algoritma). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement dan dokumen ini akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistem setelah proses desain selesai maka akan dilakukan proses pengkodean yang merupakan penerjemah desain dan perancangan dalam bahasa yang bisa dikenali komputer.

1. Implementasi dan Testing

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem. adapun tujuan testing adalah untuk menemukan kesalahan terhadap sistem dan kemudian diperbaiki.proses selanjutnya yaitu penerapan bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem, setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna.

1. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah diterapkan kemungkinan akan mengalami perubahan. perubahan terjadi karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) atau karena pengguna membutuhkan perkembangan fungsional.

**PEMBAHASAN**

Pembahasan dibagi menjadi empat tahapan, yaitu tahapan identifikasi kebutuhan, tahapan perancangan, tahapan implementasi, dan tahapan uji coba.

Pada tahapan identifikasi kebutuhan akan menjelaskan tentang perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi. Pada tahapan perancangan akan menjelaskan tentang perancangan sistem, perancangan database dan perancangan antarmuka. Pada tahapan implementasi akan menerapkan semua yang telah direncanakan dan di desain pada tahap perancangan. Pada tahap uji coba akan dijelaskan