



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 8406-8417

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Implementasi Bisnis Digital dengan Perancangan Website E-Commerce untuk Usaha Kuliner Seblak Waja (Studi Kasus : Warung Seblak Waja)

Rosy Rizabila Septianisya<sup>1✉</sup>, Tri Anggoro<sup>2</sup>

Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama

Email: [rosyrizabila@gmail.com](mailto:rosyrizabila@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Dalam era bisnis digital saat ini, kehadiran sebuah website *e-commerce* yang efektif dan menarik sangatlah penting untuk meningkatkan daya saing usaha kuliner. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah website e-commerce untuk "Seblak Waja", sebuah warung seblak di Kebumen, menggunakan metode pengembangan waterfall. Proses pengembangan dimulai dengan tahap perancangan, membuat desain, mengimplementasikan kode pemrograman, pengujian program dan pemeliharaan program. Pada tahap implementasi website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website "Seblak Waja" yang dikembangkan menggunakan metode waterfall ini memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase yang dihasilkan yaitu 89 % dan masuk kategori sangat baik. Dengan demikian, website ini tidak hanya meningkatkan visibilitas warung seblak tetapi juga memberikan pelayanan yang memuaskan pada pelanggan.

Kata Kunci: *E-Commerce, Bisnis Digital, Waterfall, Website*

## Abstract

In the current digital business era, the presence of an effective and attractive e-commerce website is very important to increase the competitiveness of culinary businesses. This research aims to design and develop an e-commerce website for "Seblak Waja", a seblak stall in Kebumen, using the waterfall development method. The development process begins with the design stage, creating a design, implementing programming code, programming testing and program maintenance. At the implementation stage, the website uses the PHP programming language and MySQL database. The research results show that the "Seblak Waja" website, which was developed using the waterfall method, meets user needs well. This can be seen from the presentation produced, namely 89% and in the very good category. In this way, this website not only increases the visibility of the seblak stall but also provides satisfactory service to customers.

Keywords: *E-commerce, Digital Business, Waterfall, Website*

## PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, banyak penemuan yang memudahkan proses aktivasi manusia. Salah satu penemuan tersebut menyangkut teknologi informasi dan telekomunikasi. Kedua sistem ini banyak digunakan oleh masyarakat karena dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan dapat digunakan di seluruh dunia (Priyatna et al., 2020). Perkembangan dunia usaha khususnya di bidang kuliner telah menciptakan munculnya wirausaha-wirausaha baru. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak pesaing yang melakukan inovasi dalam proses pengembangan usahanya. Hal ini menjadi tantangan kompetitif bagi pelaku usaha kuliner. Jika perusahaan tidak melakukan modernisasi dan mengikuti tren yang ada, maka resiko kehilangan daya saing di pasar cukup besar (Abdul Rahmad et al., 2023).

Penggunaan *e-commerce* (perdagangan melalui internet) oleh pengusaha memungkinkan untuk menjual produk dan jasa secara online. Calon pembeli atau konsumen dapat menemukan website penjual, mendapatkan informasi tentang produk dan melakukan pemesanan secara online. *E-commerce*, tergantung pada sifat transaksinya, diklasifikasikan menjadi 4 jenis. Salah satu diantaranya adalah perdagangan yang berhubungan dengan konsumen. *Business to Consumer* adalah transaksi ritel dengan pembeli perorangan. Perusahaan makanan mempunyai peluang untuk memasukkan teknologi informasi berbasis *web* ke dalam proses mereka (Purnama & Putra, 2020). Contoh kekuatan penerapan sistem pangan melalui pemanfaatan teknologi smartphone atau komputer yang kini menjadi teknologi paling umum adalah pemesanan makanan di restoran menjadi sistematis dan spesifik, selain dapat menghemat waktu, sejalan juga untuk pemesanan menu digital (Handayani et al., 2020).

Makanan yang saat ini cukup populer di masyarakat Indonesia adalah seblak. Banyaknya pedagang yang menawarkan kuliner seblak yang lezat membuat persaingan di dunia kuliner semakin marak (Saputri et al., 2019). Hal ini membuat para pedagang seblak semakin gigih mempromosikan seblaknya. Promosi ini tidak hanya dilakukan melalui jejaring sosial seperti *Whatsapp*, *Instagram*, *Twitter* tetapi juga melalui website dengan jangkauan yang lebih luas. Warung Seblak Waja merupakan salah satu warung seblak di Kebumen yang cukup banyak peminatnya. Warung seblak ini terletak di desa Wajasari, Kec. Adimulyo, Kab. Kebumen. Tak jauh berbeda dari pengusaha seblak yang lain, Warung Seblak Waja juga gencar mengekskiskan menu seblaknya lewat promosi via *whatsapp*. Namun hal ini tak cukup mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan, dikarenakan tidak semua pelanggan memiliki kontak dari Seblak Waja. Terdapat beberapa kendala lain dalam menjalankan usaha seblak ini, diantaranya adalah keterbatasan waktu pelanggan karena lokasinya yang cukup jauh dari jalan raya, banyaknya pelanggan yang datang bersamaan dan jumlah tenaga yang tidak mencukupi. Hal ini berakibat pelanggan harus mengantri cukup lama. Dari analisa permasalahan tersebut, maka perlu dibuat sebuah aplikasi pemesanan berbasis web yang dapat menyelesaikan permasalahan pada pemesanan sehingga dapat memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan. Oleh karena itu, penulis mengangkat penelitian ini dengan judul "*Implementasi* Bisnis Digital Dengan Perancangan *Website E-Commerce* Untuk Usaha Kuliner Seblak Waja". Mengacu pada latar masalah diatas, tujuan untuk penelitian ini adalah untuk menerapkan bisnis digital dengan pengembangan website, mempermudah pelayanan warung agar lebih efisien dan lebih terarah, mengetahui hasil website yang sudah dirancang.

## Bisnis Digital

Bisnis digital adalah metode bisnis yang memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memasarkan produknya. Bisnis digital merupakan salah satu bisnis yang cukup digemari oleh pengusaha khususnya kaum milenial (Pangestika, 2021). Pesatnya kemajuan teknologi menjadi salah satu alasan mengapa banyak investor baru yang memanfaatkannya. Bisnis digital sendiri merupakan salah satu dampak dari kemajuan teknologi. Hal ini tercermin dari jumlah pengguna bisnis digital dan semakin besarnya minat pengguna dan konsumen untuk menggunakan bisnis digital. Penggunaan internet dan teknologi sebagai model yang fleksibel memfasilitasi dan mempercepat hubungan tanpa batas dan lintas batas antara manusia dan mesin (Suryana & Perdana, 2020).

## Website

Website dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman, masing-masing membentuk serangkaian struktur yang saling berhubungan yang dapat menyajikan informasi berupa teks, gambar, animasi, suara maupun gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangun yang saling terkait. Yang masing-masing terhubung dengan jaringan halaman. Seperti yang diungkapkan oleh Heni A. Puspitosari (2010:1), bahwa website adalah halaman informasi yang disediakan melalui internet yang dapat diakses di seluruh dunia selama ada koneksi internet (Julianti & Mubarok, 2021).

## Kuliner

Kuliner merupakan sebuah kegiatan dari mulai pengumpulan bahan, proses pengolahan, hingga penyajian dan mencicipi sebuah makanan atau minuman. Menurut Sugiarto (2018), kuliner adalah masakan dalam artian hasil dari proses memasak (Handayani et al., 2020)

### a. *E-Commerce*

*E-Commerce* adalah kegiatan jual beli maupun promosi produk dengan memanfaatkan jaringan elektronik dan dapat diakses oleh siapapun yang tersambung dengan internet (Abdul Rahmad et al., 2023).

### b. Bahasa Pemrograman

- PHP
- JavaScript
- CSS

### c. Perangkat lunak

- XAMPP
- MySQL
- Visual Studio Code
- Chrome

### d. *Black Box Testing*

*Black Box Testing* merupakan pengujian sistem yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari sistem. *Black Box Testing* dilakukan untuk menemukan beberapa hal, seperti fungsi yang tidak benar atau tidak ada, kesalahan antar muka (*interface error*), kesalahan pada struktur data dan akses database, kesalahan performansi (*performance error*) dan kesalahan lainnya (Achmad & Yulfitri, 2020).

## METODE PENELITIAN

### Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Warung Seblak Waja yang beralamatkan di Jl. Desa Wajasari, Wonosari, Wajasari, Adimulyo, Kebumen.

### Metode Pengumpulan Data

Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian adalah pengumpulan data karena berkaitan dengan metode yang digunakan dalam mengumpulkan data (Rizqy, 2021). Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dibawah ini.

a. Wawancara

Pada metode ini penulis mengumpulkan data dengan cara mengajukan berbagai pertanyaan kepada pihak Warung Seblak Waja yang berhubungan dengan kegiatan pemesanan.

b. Observasi

Penulis melakukan penelitian dengan cara mengamati langsung objek penelitian yaitu Warung Seblak Waja untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan.

c. Kuesioner

Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan penyebaran angket kepada sejumlah orang dan ahli untuk mendapatkan penilaian terkait sistem yang dijalankan.

d. Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan mengambil foto-foto kegiatan yang terjadi pada Warung Seblak Waja untuk memenuhi data dari hasil wawancara dan pengamatan yang telah dilakukan,

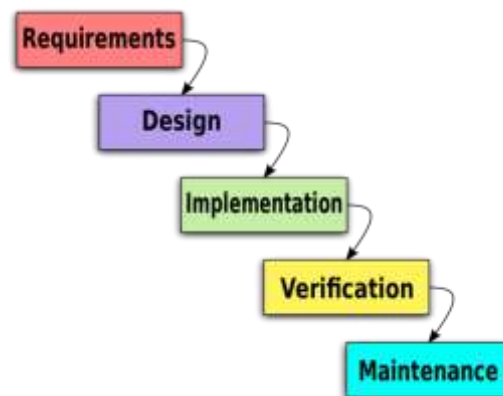
e. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara membaca jurnal ataupun artikel yang berhubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis.

### Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model pendekatan waterfall. Menurut (Wahid Abdul, 2020) metode *waterfall* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Model pengembangan *waterfall* menggunakan pendekatan yang konsisten dan berurutan. Disebut *waterfall* karena tahapan yang dilalui harus menunggu tahap sebelumnya selesai sebelum melanjutkan tahap selanjutnya. Model pengembangan sistem ini dimulai dari tahap perencanaan (*requirements*), desain (*design*), implementasi

(*implementation*), pengujian program (*verification*) dan penerapan program dan pemeliharaan (*maintenance*) (Romadoni & Safendra, 2022).



Gambar 1. Metode *Waterfall*

a. *Requirements*

Tahap perencanaan dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan sistem website pada Warung Seblak Waja. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang diusulkan.

b. *Design*

Dalam tahap ini dilakukan perancangan sistem yang akan memberikan solusi terhadap masalah yang dihadapi pada tahap *requirements*. Rencana design dilakukan dengan tujuan memberikan gambaran menyeluruh mengenai apa yang akan dilakukan.

c. *Implementation*

Tahap *implementation* merupakan pertama kali sistem dikembangkan dengan pembuatan kode program. Dalam merancang web ini akan digunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

d. *Verification*

Tahap verification adalah tahap pengujian yang berguna untuk mengetahui kesalahan pada sistem dan menghasilkan website agar sesuai dengan permintaan.

e. *Maintenance*

Tahap terakhir dari metode *waterfall* yaitu pengguna dapat berinteraksi dan memelihara perangkat lunak yang telah selesai. Pemeliharaan memungkinkan *bug* yang tidak terdeteksi pada fase sebelumnya. Pemeliharaan ini mencakup perbaikan *bug* dan peningkatan implementasi unit..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan Website Seblak Waja terdapat tampilan khusus untuk masing-masing *user* dan admin.

### 1. *Requirements*

#### a. Identifikasi masalah

Permasalahan yang terjadi pada Warung Seblak Waja adalah :

- Pemesanan masih dilakukan secara manual.
- Jangkauan Warung Seblak Waja yang jauh

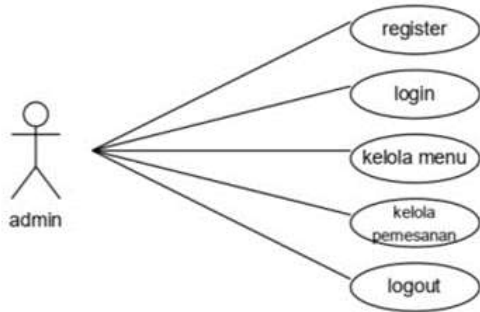
#### b. Analisa sistem

- Pemesanan yang masih dilakukan manual mengakibatkan pelanggan mengalami antrian yang cukup panjang karena perlu melakukan pemesanan di tempat. Waktu pelanggan menjadi tidak efisien.
- Jangkauan Warung Seblak yang jauh mengakibatkan pelanggan harus cepat melakukan pemesanan.

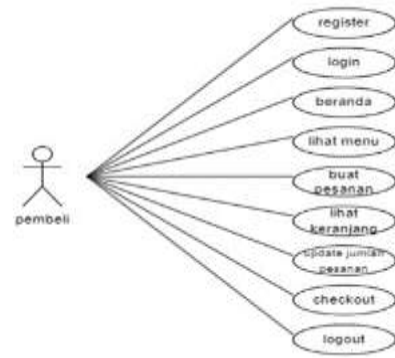
### 2. *Design*

#### a. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* adalah fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau antar aktor.



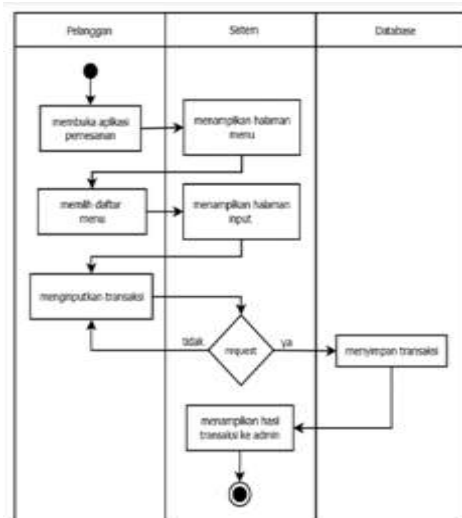
Gambar 2. Use Case Diagram Admin



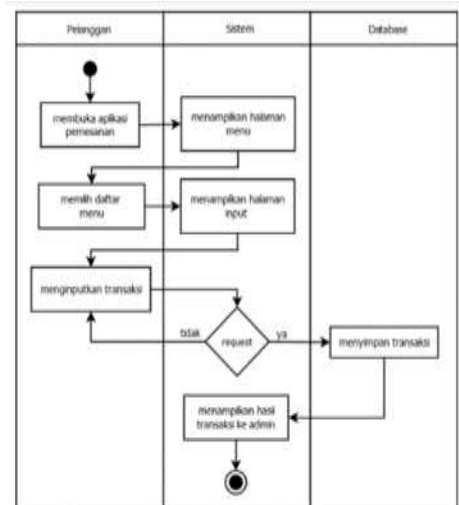
Gambar 3. Use Case Diagram Use

b. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menerangkan dan menggambarkan internal behavior sebuah metode dan memperlihatkan aliran aksi yang dikendalikan oleh aksi sebelumnya.



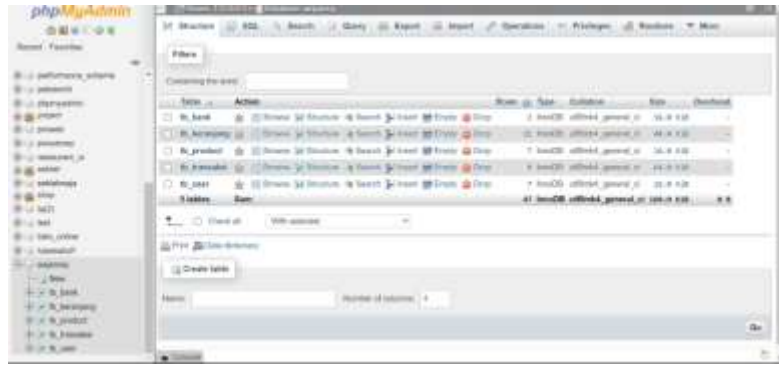
Gambar 4. *Activity Diagram* pelanggan



Gambar 5. *Activity Diagram* Admin

c. *Database*

*Database* adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di komputer sehingga memungkinkan informasi diekstraksi dan diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basic data tersebut.



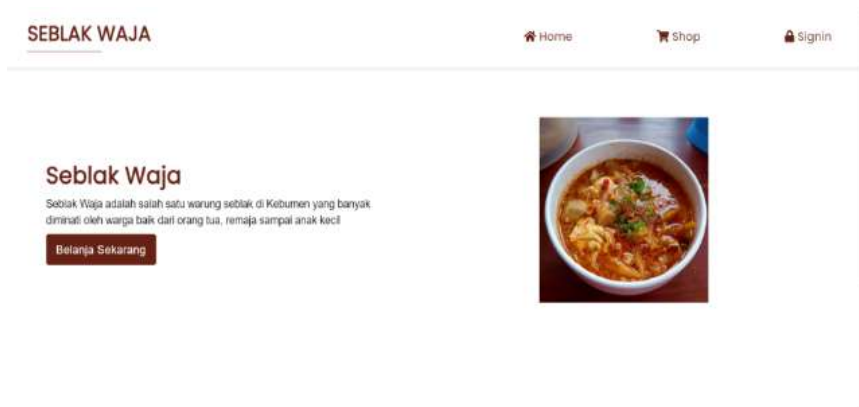
Gambar 6. Tabel pada Database

### 3. Implementation

#### a. Desain antarmuka



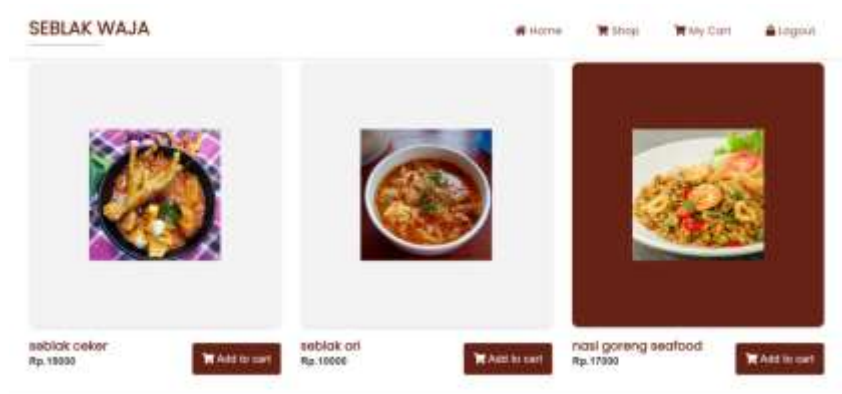
Gambar 7. Desain Halaman Login Admin dan User



Gambar 8. Desain Halaman Utama



Gambar 9. Desain Halaman Admin



Gambar 10. Desain Halaman User

b. Penulisan program

Pembuatan sistem harus dijalankan sesuai dengan perancangan dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Desain penelitian adalah membangun aplikasi yang dapat dipergunakan pengguna untuk memudahkan melakukan pemesanan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan basis data yang digunakan adalah MySQL.

4. *Verification*

Tahap pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem berjalan dengan baik dan untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang belum terdeteksi. Pada pengujian ini menggunakan *black box testing*.

5. *Maintenance*

Pemeliharaan pada sistem dilakukan dengan melakukan pemeriksaan periodik data pada sistem.

## Analisis Data

Proses analisis data dapat dilakukan setelah program melawati tahapan uji coba pada pengguna. Berikut adalah hasil dari kuesioner yang diberikan kepada 10 responden dengan 4 pertanyaan.

Tabel 1. Analisis Data

Pertanyaan	Kriteria					Presentase (%)	Kategori
	STS	TS	N	S	SS		
Anda dapat masuk ke halaman user setelah memasukkan username dan password	-	-	1	4	5	88%	SS
Menu yang ditampilkan mudah dipahami	-	-	1	2	7	76,6%	S
Anda dapat menggunakan menu yang tersedia pada halaman website	-	-	1	5	4	86%	SS
Anda dapat melakukan pemesanan	-	-	-	5	5	90%	SS
Jumlah	-	-	3	16	21		

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa rerata penilaian responden pada setiap pertanyaan koesioner ini adalah sangat setuju, setuju dan netral. Dari keempat pertanyaan yang terdapat pada tabel.1 diatas dapat diambil presentase pada sistem ini adalah 89%, dan masuk pada kategori "sangat baik".

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan metode SDLC dan pengembangan dengan metode *waterfall* oleh peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa perancangan website ini dapat memudahkan Pengunjung Warung Seblak Waja unuk melakukan pemesanan sehingga tidak lagi perlu menunggu lama dalam memesan menu yang diinginkan. Bagi pengunjung baru juga dapat melihat menu yang tersedia sebelum melakukan pemesanan. Pengujian pada *website* ini dilakukan dengan menggunakan *black box testing*. Berdasarkan hasil dari data kuesioner dari pengguna, website ini dapat dikategorikan sangat baik dengan presentase 89%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahmad, R., Nurul Huda, D., & Kriswantoro, A. (2023). Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Web. *Jurnal Bangkit Indonesia*, 12(1), 29–36.
- Achmad, Y. F., & Yulfitri, A. (2020). Pengujian Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Black Box Testing Studi Kasus E-Wisudawan Di Institut Sains Dan Teknologi Al-Kamal. *Jurnal Ilmu Komputer*, 5, 42.
- Handayani, T., Gunawan, I., & Taufiq, R. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Restoran Bukit Randu Bandara). *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.24176/sitech.v3i1.4837>
- Julianti, A., & Mubarok, A. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Café Coffee Holidays. *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2(1), 218–222. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi>
- Pangestika, W. (2021). Digital Marketing: Pengertian dan Strategi Penerapan Bisnis. In *Blog Jurnal by Mekari*.
- Priyatna, C. C., Prastowo, F. A. A., & Syuderajat, F. (2020). DIGITAL MARKETING UNTUK USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (Studi Kasus Pada Coffeestrip Bandung). *Dharmakarya*, 9(4), 283. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v9i4.29478>
- Purnama, P. A. W., & Putra, T. A. (2020). Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web ( E-Commerce ) Pada Toko DMX Factory Outlet Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP-MYSQL Dan Java Script. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 5(1), 129–133.
- Rizqy, T. E. (2021). *Pengembangan Aplikasi Online Printer Untuk Bisnis Digital Printing Di Yogyakarta*.
- Romadoni, J., & Safendra, A. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Himpunan Mahasiswa TI Politeknik Hasnur Berbasis Web. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 419–424. <https://doi.org/10.47065/bit.v3i4.438>
- Saputri, Z. R., Oktavia, A. N., Ramdhani, L. S., & Suherman, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Web Pada Cafe Surabiku. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(1), 66–77. <https://doi.org/10.34010/jati.v9i1.1378>
- Suryana, & Perdana, Y. (2020). Bisnis Digital Cara Mudah Bisnis di Era Industri 4.0. *Penerbit Salemba Empat*, 5. <https://api.penerbitsalemba.com/book/books/01-0445/contents/bb490b83-2b3d-44c9-8dcc-9b43c59b4c3a.pdf>
- Wahid Abdul, A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, November, 1–5.