

SISTEM INFORMASI GOFOODIES LOMBOK BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL* DAN *BOOTSTRAP*

(Gofoodies Lombok Information System Is Website Based Using The Laravel Framework And Bootstrap)

Muhammad Khaidar Rahman^[1], Arik Aranta^[1], Raden Bagus Faizal Irany Sidharta^[2]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

^[2]GOJEK Indonesia Branch Mataram
Jl. Bung Karno 88, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: haidarrahmans30@gmail.com, arikaranta@unram.ac.id, ronyfaizal93@gmail.com

Abstrak

Teknologi Informasi saat ini merupakan sebuah kebutuhan dalam melakukan setiap aktivitas di hampir setiap bidang, terutama di dalam sebuah instansi. Tuntutan setiap aktivitas ini yang menjadikan teknologi informasi sebagai bagian terpenting di dalam keberlangsungan kinerja yang sedang dijalankan oleh sebuah instansi. Salah satu bagian dari pengembangan teknologi informasi adalah sistem berbasis website yang pada saat ini telah berkembang pesat. Pada pengabdian masyarakat ini dilakukan pengembangan Sistem Informasi Gofoodies Lombok berbasis website menggunakan Framework Laravel dan Bootstrap, khususnya pada kinerja divisi merchant pada Gojek Indonesia cabang Lombok dalam memberikan kualitas dan konten informasi sehingga nantinya dapat membuat merchant menjadi lebih mudah dalam mendapatkan informasi dan divisi merchant dapat dengan mudah mengelola informasi. Berdasarkan sistem yang dibuat untuk membantu kinerja perusahaan dan didapatkan hasil pengujian dari sistem yang dibuat didapatkan hasil bahwa responden yang merupakan divisi merchant dan marketing setuju dengan sistem yang dibuat.

Keywords: Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Merchant, Hasil.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi Informasi saat ini merupakan sebuah kebutuhan dalam melakukan setiap aktivitas di hampir setiap bidang, terutama di dalam sebuah instansi. Aplikasi komputer merupakan teknologi yang berkembang pesat pada saat ini, kemajuan teknologi dalam membantu pengolahan data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung secara cepat dan efisien serta akurat. Kemajuan aplikasi dapat dilihat dari banyaknya aplikasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam membantu pekerjaannya. Salah satu model aplikasi yang sangat berperan penting adalah aplikasi pengolahan data yang sangat bermanfaat dan membantu dalam penyimpanan data, perubahan data dan pencarian data. Tuntutan setiap aktivitas ini yang menjadikan teknologi informasi sebagai bagian terpenting di dalam keberlangsungan kinerja yang sedang dijalankan oleh sebuah instansi. Salah satu hal ini menyebabkan teknologi khususnya aplikasi komputer menjadi pengaruh di dalam sebuah kinerja instansi, baik dalam bentuk sistem informasi berbasis teknologi komputer atau *website*, teknologi informasi dapat memberikan nilai tambah bagi organisasi sehingga kinerja sebuah organisasi menjadi efisien dan efektif.

Salah satu instansi yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi ini adalah PT Gojek Indonesia Cabang Lombok. PT Gojek Indonesia Cabang Lombok merupakan sebuah perusahaan teknologi asal Indonesia yang memberikan layanan di berbagai bidang seperti penjualan makanan, ojek online, pengiriman barang dan berbagai hal lainnya khususnya di wilayah Kota Mataram dan Lombok Barat.

Permasalahan yang terdapat pada PT Gojek Indonesia Cabang Lombok yaitu pengelolaan tentang pemberian dan pengelolaan data informasi kepada *merchant* masih di *handle* oleh satu divisi saja dan pendataan untuk daftar menjadi *merchant* masih harus menggunakan layanan *google form* dan kebanyakan *merchant* masih kebingungan terhadap konten informasi yang diberikan sehingga sering manual bertanya melalui aplikasi Whatsapp. Untuk menjawab permasalahan tersebut maka diberikan solusi dengan membuat aplikasi *Gofoodies* Lombok berbasis *website* untuk memudahkan penyampaian informasi Gojek terhadap *merchant* dan pendataan informasi dari *merchant* bisa lebih teratur. Sistem Informasi *Gofoodies* Lombok berbasis *website* dengan menggunakan *framework Laravel* dan *bootstrap* yang digunakan untuk mengelola konten informasi terhadap *merchant* dan menampung

informasi dari *merchant*, sehingga nantinya hasil dari pengolahan data tersebut dapat digunakan sebagai bahan untuk meningkatkan loyalitas *merchant* terhadap Gojek, meningkatkan kualitas Informasi Kepada *merchant* dan meningkatkan keterikatan antara *merchant* dengan Gojek.

1.2. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan.

Tujuan dari pembuatan sistem informasi *gofoodies* berbasis *website* ini adalah : Meningkatkan loyalitas *merchant* terhadap Gojek, meningkatkan kualitas informasi kepada *merchant*, meningkatkan keterikatan antara *merchant* dengan Gojek dan membuat masyarakat mengetahui informasi tentang cara menjadi seorang *merchant*.

b. Manfaat.

Manfaat dari pembuatan sistem informasi *gofoodies* berbasis *website* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Instansi

Dapat meningkatkan kualitas informasi kepada *merchant*, meningkatkan keterikatan antara *merchant* dengan Gojek, mempermudah penyampaian informasi dari gojek kepada *merchant* dan meningkatkan loyalitas *merchant* terhadap gojek.

2. Bagi Pegawai

Dapat memudahkan memantau, mengolah dan memberikan konten informasi yang lebih baik terhadap *merchant*.

3. Bagi Masyarakat umum

Dapat memudahkan masyarakat dalam mengetahui cara melakukan pendaftaran gofood dan bergabung dengan gojek sebagai *merchant*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari dua kata, yaitu sistem dan informasi. Sistem menurut Fat adalah sebuah himpunan “benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*Unity*) untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Menurut Davis, G.B, sistem secara fisik adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran [2].

2.2 Website

Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk mempublikasikan informasi berupa teks, gambar dan program multimedia lainnya berupa animasi (gambar gerak, tulisan gerak), suara dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait antara satu *page* dengan *page* yang lain yang sering disebut sebagai *hyperlink* [3].

2.3 Basis Data

Basis data merupakan kumpulan beberapa data yang disusun dalam suatu tabel yang saling berelasi ataupun tidak berelasi dan tersimpan di suatu media. Keberadaan sistem basis data di dalam sistem informasi adalah mutlak karena suatu sistem informasi tidak akan terealisasi tanpa adanya keterlibatan sistem basis data [3].

2.4 ERD

Entity-Relationship Model adalah salah satu dari model data. Pemodelan data (*data modeling*) adalah teknik untuk mengorganisasikan dan mendokumentasikan data dari suatu sistem. *Entity-Relationship Model* menggunakan *Entity-Relationship Diagram* (ERD) untuk mengorganisasikan dan mendokumentasikan data tersebut. Untuk memahami ERD, perlu dipahami terlebih dulu tentang konsep *entities*, *attributes*, *primary key*, *foreign key*, *relationships*, dan *cardinality* [3].

2.5 Framework Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). *Laravel* adalah pengembangan *website* berbasis MVC yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. MVC adalah teknik atau konsep yang memisahkan komponen utama menjadi tiga komponen yaitu *Model*, *View* dan *Controller*.

2.6 Framework Bootstrap

Bootstrap adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat *front-end* sebuah *website*. Bisa dikatakan, *bootstrap* adalah *template* desain web dengan fitur plus. *Bootstrap* diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai tingkat pengguna, mulai dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman[3].

2.7 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan *diagram* yang menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Use case diagram* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat di dalam sistem dan siapa saja yang berhak melakukan fungsi-fungsi tersebut Arsip dan pegawai Biro Gubernur pada system [4].

2.8 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan alur kerja sebuah urutan aktivitas pada suatu proses [4].

2.9 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu [4].

2.10 Web Server

Web merupakan salah satu teknologi informasi yang menghubungkan data dari banyak sumber dan layanan yang bermacam-macam di internet. Sedangkan *web server* merupakan *server* yang digunakan untuk menyimpan halaman-halaman dari sebuah *website* [5].

2.11 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah *software* aplikasi/*editor text* untuk bahasa pemrograman multi bahasa termasuk pemrograman PHP dan *Javascript* yang akan digunakan untuk mengembangkan sistem, *Visual Studio Code* mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa *markup* serta fungsinya dapat ditambah dengan *plugin*.

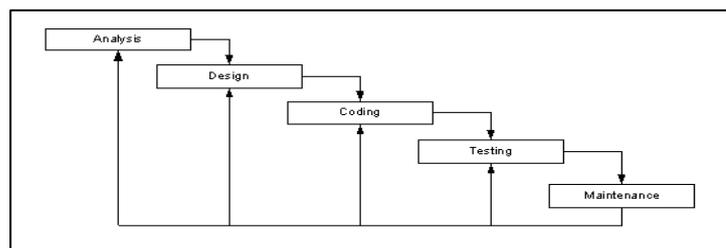
2.12 MySQL

MySQL merupakan salah satu jenis basis data yang pada umumnya sering digunakan dan sangat terkenal. Basis data yang tersimpan dalam basis data MySQL terdiri dari sejumlah tabel-tabel yang memiliki sejumlah baris dan sejumlah kolom [5].

3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1 Metode Perancangan Sistem

Pengembangan sebuah perangkat lunak pada umumnya dilakukan dengan menggunakan kaidah *software engineering* (rekayasa perangkat lunak). Pada pengabdian masyarakat ini dilakukan pembuatan perangkat lunak dengan menggunakan model *waterfall* yang terdapat pada gambar 1. Model *waterfall* atau yang sering disebut dengan model *classic life cycle* menunjukkan pengembangan perangkat lunak secara terstruktur dan sistematis dimulai dari tahap analisis kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance* [3].



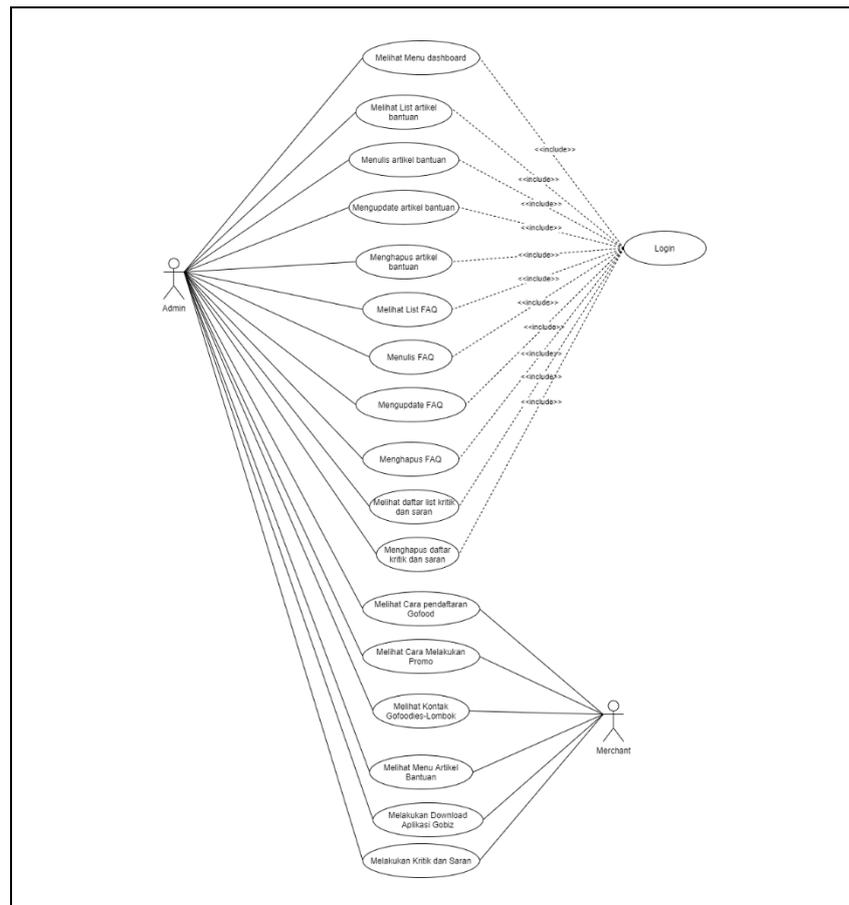
Gambar 1. Metode Penelitian *Waterfall*

3.2 Desain Sistem

Pada sistem sistem informasi *gofoodies* berbasis *website* ini terdapat 4 (empat) *diagram* dalam desain sistem yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*, berikut sebagian penjelasannya:

3.2.1 Use Case Diagram

Berikut ini merupakan *Use Case Diagram* sistem informasi *gofoodies* berbasis *website* yang ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. Use case diagram

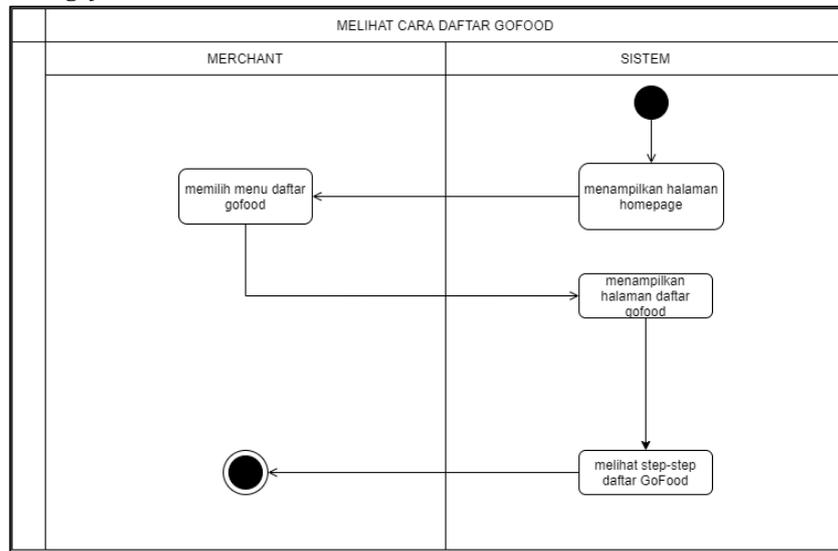
Gambar 2 merupakan *usecase diagram* pada sistem informasi *gofoodies* berbasis *website*. User dari sistem ini adalah:

1. *Merchant*, berfungsi sebagai user *merchant* yang dapat melakukan:
 - a. Melihat Cara pendaftaran *Gofood*
 - b. Melihat Cara Melakukan Promo
 - c. Melihat Kontak *Gofoodies* Lombok
 - d. Melihat Menu FAQ bantuan
 - e. Melihat Menu Artikel Bantuan
 - f. Melakukan Download Aplikasi Gobiz
 - g. Melakukan Kritik dan Saran
2. Admin, berfungsi sebagai admin yang dapat melakukan:
 - a. *Login* sebagai admin
 - b. Melakukan semua yang bisa dilakukan oleh *merchant*
 - c. Melihat Menu *dashboard*
 - d. Melihat list artikel bantuan
 - e. Menulis artikel bantuan
 - f. Mengupdate artikel bantuan
 - g. Menghapus artikel bantuan
 - h. Melihat list FAQ
 - i. Menulis FAQ
 - j. Mengupdate FAQ
 - k. Menghapus FAQ
 - l. Melihat daftar list kritik dan saran
 - m. menghapus daftar kritik dan saran
 - n. Logout dari system

3.2.2 Activity Diagram

Berikut merupakan *Activity Diagram* dari sistem informasi *gofoodies* berbasis *website*.

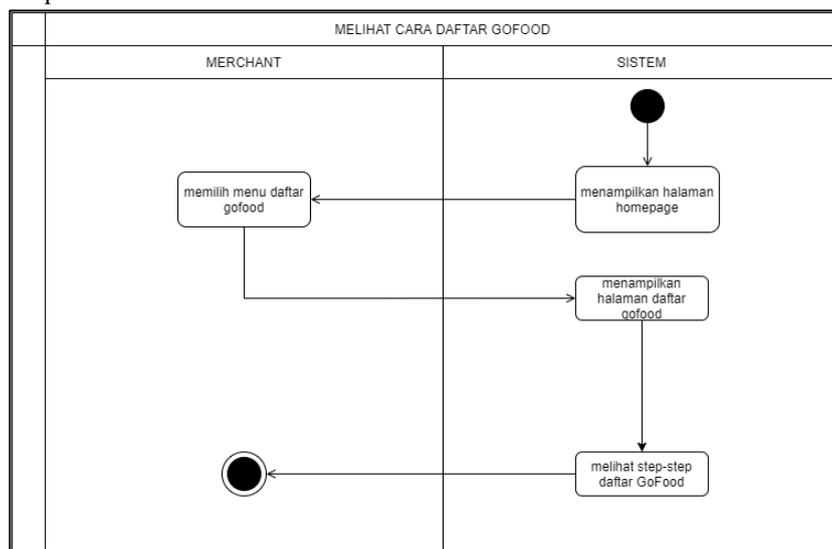
a. Proses melihat daftar *gofood*



Gambar 3. *Activity diagram* melihat daftar *gofood*

Gambar 3 merupakan *activity diagram* dari proses melihat daftar *gofood* sebagai *merchant* yang dimulai dari sistem menampilkan halaman *homepage*. Kemudian pengguna memilih menu navigasi daftar *gofood*. Setelah itu, sistem mengarahkan untuk menampilkan halaman daftar *gofood*.

b. Proses melihat cara promo



Gambar 4. *Activity diagram* melihat cara promo

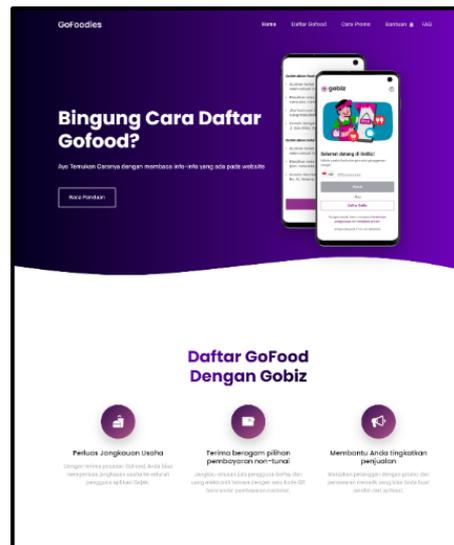
Gambar 4 merupakan *activity diagram* dari proses melihat cara promo sebagai *merchant* yang dimulai dari sistem menampilkan halaman *homepage*. Kemudian pengguna memilih menu navigasi cara promo. Setelah itu, sistem mengarahkan untuk menampilkan halaman cara promo.

3.3 Implementasi Sistem

3.3.1 Implementasi *Interface* Sistem

Berikut adalah implementasi tampilan (*interface*) program yang dibuat pada kegiatan pengabdian ini :

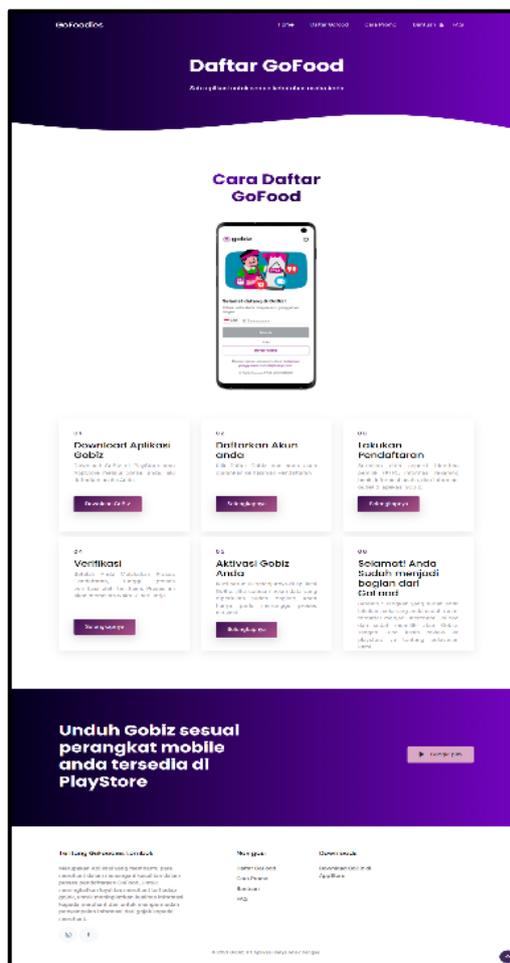
a. Halaman Utama



Gambar 5. Halaman utama

Pada Gambar 5 merupakan implementasi dari halaman *homepage* yang muncul pertama kali ketika *merchant* mengakses *website*.

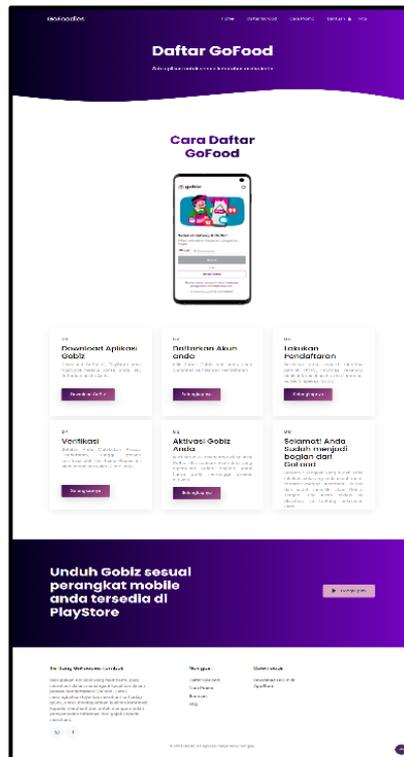
b. Halaman Daftar *Gofood*



Gambar 6. Halaman Daftar *Gofood*

Pada Gambar 6 merupakan implementasi dari halaman daftar *Gofood* yang digunakan bagi *merchant* untuk mengetahui info cara-cara mendaftar *gofood*.

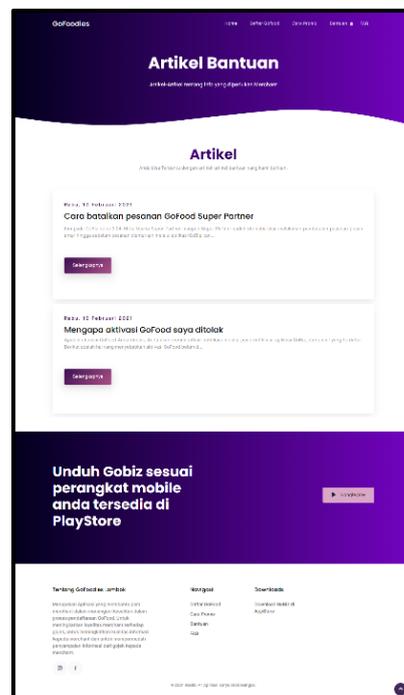
c. Halaman Cara Promo



Gambar 7. Halaman Cara promo

Pada Gambar 7 merupakan implementasi dari halaman cara promo yang digunakan bagi *merchant* untuk mengetahui info cara-cara melakukan promosi.

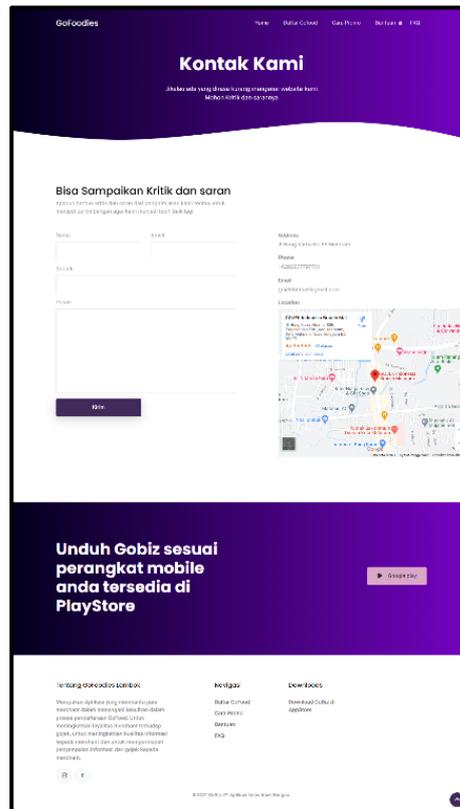
d. Halaman Artikel Bantuan



Gambar 8. Halaman Artikel Bantuan

Pada Gambar 8 merupakan implementasi dari halaman artikel bantuan yang digunakan bagi *merchant* untuk mengetahui info artikel bantuan untuk masalah *merchant*.

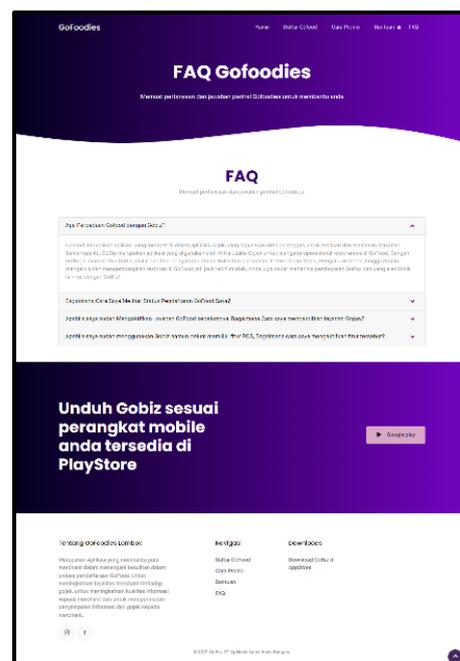
e. Halaman Kontak Kami



Gambar 9. Halaman Kontak Kami

Pada Gambar 9 merupakan implementasi dari halaman kontak kami yang digunakan bagi *merchant* untuk dapat pelayanan kontak bila ada pertanyaan maupun kritik dan saran.

f. Halaman FAQ



Gambar 10. Halaman FAQ

Pada Gambar 10 merupakan implementasi dari halaman FAQ yang digunakan bagi *merchant* untuk mengetahui info FAQ untuk masalah *merchant*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

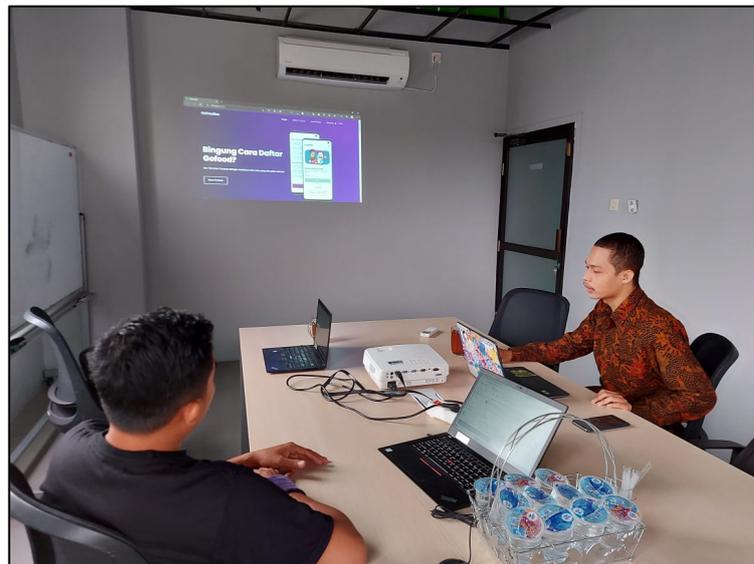
Pada pengabdian masyarakat ini dilakukan pengimplementasian sistem dengan tampilan seperti yang telah ditunjukkan pada bagian 3. Kemudian berdasarkan implementasi sistem tersebut dilakukan pengujian sistem. Pengujian dengan menggunakan kuesioner dilakukan dengan cara mencari responden yang merupakan pegawai Gojek Indonesia Cabang Lombok untuk melakukan uji coba sistem dan menjawab pernyataan pada kuesioner yang diberikan.

Parameter pengujian yang digunakan pada metode ini adalah :

- Apakah tampilan Interface pada web *gofoodies* menarik dan mudah dimengerti?
- Fitur-fitur yang ada sudah lengkap dan berjalan sesuai fungsionalitasnya?
- Apakah kualitas informasi kepada *merchant* jadi lebih baik dan efektif?
- Apakah sistem mudah dioperasikan?
- Apakah sistem dapat memudahkan pekerjaan divisi *merchant*?

Responden akan diberikan pilihan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan di atas, yaitu :

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- C = Cukup
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju



Gambar 11. Presentasi pengujian sistem

Hasil rekapitulasi jawaban responden dihitung dari jawaban berdasarkan pengisian kuesioner dari masing-masing pernyataan. Berikut pada gambar 12. merupakan grafik persentase jawaban rata-rata hasil pengujian dari 5 responden dari divisi *merchant* dan divisi marketing:



Gambar 12. Persentase hasil pengujian

Pada Gambar 12 merupakan hasil persentase pengujian dari kuesioner yang diberikan : untuk pertanyaan 1 nilai Sangat Setuju diberikan oleh 5 orang responden, untuk pertanyaan 2 nilai Sangat Setuju diberikan oleh 5 orang responden, untuk pertanyaan 3 nilai Sangat Setuju diberikan oleh 5 orang responden, untuk pertanyaan 4 nilai Sangat Setuju diberikan oleh 5 orang responden, dan untuk pertanyaan 5 nilai Sangat Setuju diberikan oleh 5 orang responden. Sehingga berdasarkan jawaban responden tersebut dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan sistem yang telah dibangun.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengabdian masyarakat yang dilakukan di Gojek Indonesia Cabang Lombok berupa pembuatan Sistem Informasi *Gofoodies* Lombok berbasis *website* dengan menggunakan *framework Laravel* dan *Bootstrap*, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi *Gofoodies* Lombok berbasis *website* yang dibangun memiliki layanan yang dibutuhkan oleh *merchant* seperti bagaimana cara daftar *Gofood*, cara melakukan promo dan memberikan layanan bantuan-bantuan untuk *merchant* sehingga dapat meningkatkan loyalitas *merchant* terhadap Gojek. Selain itu juga dapat membuat masyarakat mengetahui informasi tentang cara menjadi seorang *merchant*.
2. Rancangan Sistem Informasi *Gofoodies* Lombok berbasis *website* dibuat berdasarkan hasil analisa kualitas penyajian informasi terhadap *merchant*, sehingga dengan adanya rancangan sistem ini dapat meningkatkan kualitas informasi kepada *merchant*.
3. Sistem Informasi *Gofoodies* Lombok berbasis *website* yang dibangun memiliki layanan yang dibutuhkan oleh *merchant* seperti memberikan layanan untuk memberikan kritik dan saran dan memberikan layanan bantuan-bantuan berupa artikel dan FAQ untuk *merchant* sehingga dapat meningkatkan keterikatan *merchant* terhadap Gojek.

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis agar Sistem Informasi *Gofoodies* Lombok berbasis *website* ini menjadi lebih baik di masa yang akan datang adalah sebagai berikut:

1. Perlunya dilakukan analisa dan perancangan lebih mendalam terhadap kebutuhan *merchant* guna membangun sistem yang sesuai dengan kebutuhan *merchant* Gojek dalam waktu yang lebih singkat.
2. Dalam pengembangan selanjutnya, diharapkan Sistem Informasi *Gofoodies* Lombok berbasis *website* dapat menjadi lebih kompleks dalam menu maupun fungsinya agar dapat dimanfaatkan lebih maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada instansi Gojek Indonesia cabang Lombok khususnya kepada bapak divisi *merchant* dan divisi *marketing* yang telah memberikan kesempatan melakukan kegiatan penelitian dan pengabdian masyarakat. Rekan-rekan divisi *merchant* dan *marketing* yang memberikan data dan informasi untuk dijadikan sebagai bahan dasar untuk pembuatan sistem. Serta kepada keluarga dan teman-teman yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dan pengabdian ini

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hendini, Ade. 2016. "Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)." Jurnal Khatulistiwa Informatika IV(2): 107–16.
- [2] Hutahaean, Jerson. 2015. Konsep Sistem Informasi. Sleman: deepublish.
- [3] Pamungkas, Cangih Aji. 2017. Pengantar Dan Implementasi Basis Data. Sleman: deepublish.
- [4] Sumiati, S.E. Anjarwani, M.A. Albar. 2018. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Surat dan Kearsipan pada Sekretariat Daerah Provinsi NTB berbasis WEB." J-COSINE 1(2): 9–11.
- [5] Sutopo, Priyo, Dedi Cahyadi, and Zainal Arifin. 2016. "Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 Di Kalimantan Timur Berbasis Web." 11(1).
- [6] H. Hidayat, Cara Instan Menguasai Pemrograman *Website* Secara Otodidak. Jakarta Barat: Agogos Publishing, 2016.
- [7] Rozi A. Zaenal & Community Smit Dev, 2015. "*Bootstrap Design Framework*", Jakarta: PT Elex Media Komputindo.