

# SISTEM INFORMASI KANTIN ELEKTRONIK (E-CANTEEN) POLITEKNIK NEGERI TANAH LAUT BERBASIS *WEB MOBILE*

Siti Purnama<sup>1)</sup>, Khairul Anwar Hafizd<sup>2)</sup>, Rabini Sayyidati<sup>3)</sup>

<sup>1, 2, 3)</sup> Politeknik Negeri Tanah laut

e-mail: sitipurnama195@gmail.com<sup>1)</sup>, hafizd@politala.ac.id<sup>2)</sup>, rsayyidati@politala.ac.id<sup>3)</sup>

**Abstrak :** *Kantin Politeknik Negeri Tanah Laut memang sudah memiliki prasarana yang memadai seperti fasilitas tempat duduk dan meja yang sudah disediakan, kantin ini adalah fasilitas yang diberikan Negera kepada Politeknik Negeri Tanah Laut sebagai salah satu penunjang aktivitas di kampus, kantin ini sendiri bukan hak milik pribadi anggota kantin yang mana setiap anggota kantin (penjual) melakukan penyewaan kantin dan setiap pembayaran sewa kantin dilakukan pertahun yang diserahkan kepada pengelola kantin yaitu koperasi yang ada di Politeknik Negeri Tanah Laut. Selain dalam hal penyewaan, dalam segi pemesanan makanan atau minuman masih belum efektif yaitu pada sistem yang berjalan masih manual, pembeli datang ke kantin dan memesan makanan atau minuman, kendala dari sistem yang berjalan di kantin Politeknik Negeri Tanah Laut ini terkadang dalam pemesanan bisa memakan waktu yang lama dikarenakan penjual tidak ingat akan pesanan pembeli dan kantin penuh akan pembeli. Penelitian ini menggunakan Metode Waterfall sebagai metode pengembangan sistem dan Data Flow Diagram (DFD) sebagai perancangan model sistem. Sistem informasi ini dibangun menggunakan Hypertext Preprocessor (PHP) sebagai bahasa pemrograman sistem. Hasil akhir dari sistem informasi ini mempunyai beberapa fitur diantaranya ketika masyarakat umum ingin bergabung menjadi anggota kantin dan melakukan penyewaan maka ada menu daftar anggota kantin, melihat daftar menu yang disediakan oleh anggota kantin, menampilkan harga menu, detail menu, menu proses checkout pesanan. Saran hendaknya sistem informasi kantin elektronik ini dapat diterapkan di Politeknik Negeri Tanah Laut.*

**Kata Kunci :** *Sistem Informasi, Pemesanan, Kantin, Web Mobile, Data Flow Diagram (DFD)*

**Abstract :** *The Tanah Laut State Polytechnic Canteen indeed has adequate infrastructure such as seating and table facilities that have been provided, this canteen is a facility provided by the State to the Tanah Laut State Polytechnic as a supporting activity on campus, this canteen itself is not the private property of canteen members where each canteen member (seller) does the canteen rental and every canteen rental payment is made annually which is submitted to the canteen manager, namely the cooperative in the Tanah Laut State Polytechnic. Besides in terms of renting, in terms of ordering food or drink is still not effective, namely the system that runs is still manual, buyers come to the cafeteria and order food or drinks, the constraints of the system that runs in the State Polytechnic canteen of the Land of the Sea sometimes sometimes ordering can take a long time. long time because the seller does not remember the buyer's order and the canteen will be full of buyers. This research uses the Waterfall Method as a system development method and Data Flow Diagrams (DFD) as a system model design. This information system was built using Hypertext Preprocessor (PHP) as a system programming language. The end result of this information system has several features including when the general public wants to join a canteen member and make a rental then there is a canteen member list menu, view the menu list provided by canteen members, display menu prices, menu details, order checkout process menus. Suggestions should be for this electronic canteen information system to be applied in the Tanah Laut State Polytechnic.*

**Keywords :** *Information System, Booking, Canteen, Mobile Web, Data Flow Diagrams (DFD)*

## I. PENDAHULUAN

Politeknik Negeri Tanah Laut (POLITALA) saat ini sudah memiliki sarana dan prasana yang cukup memadai untuk menunjang aktivitas perkuliahan. Prasarana yang dimiliki oleh kampus Politeknik Negeri Tanah Laut yaitu gedung Teknik Informatika, gedung Agroindustri, gedung Teknologi Otomotif yang tergabung dengan Akuntansi dan kantin yang ada di Politeknik Negeri Tanah Laut. Kantin merupakan sesuatu hal yang penting bagi mahasiswa, *staff* dan dosen Politeknik Negeri Tanah Laut. Kantin bukan hanya dapat menjadi tempat pembelian makanan dan minuman, kantin juga dapat digunakan sebagai tempat berkumpulnya mahasiswa, *staff* dan dosen saat waktu istirahat.

Kantin Politeknik Negeri Tanah Laut memang sudah memiliki prasarana yang memadai seperti fasilitas tempat duduk dan meja yang sudah disediakan, kantin ini adalah fasilitas yang diberikan Negera kepada Politeknik Negeri Tanah Laut sebagai salah satu penunjang aktivitas di kampus, kantin ini sendiri bukan hak milik pribadi anggota kantin yang mana setiap anggota kantin (penjual) melakukan penyewaan ruang kantin datang langsung ke kampus Politeknik Negeri Tanah Laut hal tersebut mempersulit masyarakat yang ingin melakukan penyewaan tidak mengetahui ketersediaan ruang kantin yang masih kosong dan setiap pembayaran sewa ruang kantin dilakukan pertahun yang diserahkan kepada pengelola kantin yaitu koperasi yang ada di Politeknik Negeri Tanah Laut. Selain dalam hal penyewaan, dalam segi pemesanan makanan atau minuman masih belum efektif yaitu pada sistem yang berjalan masih manual, pembeli datang ke kantin dan memesan makanan atau minuman, kendala dari sistem yang berjalan di kantin Politeknik Negeri Tanah Laut ini terkadang dalam pemesanan bisa memakan waktu yang lama dikarenakan penjual tidak ingat akan pesanan pembeli dan kantin penuh akan pembeli.

Kantin Politeknik Negeri Tanah Laut seharusnya memiliki sebuah sistem *online* yang berbasis *web mobile* untuk mengatasi kendala yang dialami oleh mahasiswa, *staff*, dosen dan masyarakat dalam hal pemesanan makanan dan minuman ataupun penyewaan kantin. Sistem ini menyediakan sarana untuk penyewaan kantin yang ada di Politeknik Negeri Tanah Laut, sehingga dalam melakukan penyewaan kantin tidak langsung ke Politeknik Negeri Tanah Laut. Selain dalam hal penyewaan kantin, sistem ini juga menyediakan sarana pemesanan berbagai menu makanan dan minuman lebih dari satu kantin sehingga tidak perlu keluar gedung, pembeli yang ingin melakukan pemesanan dapat mengakses sistem, sistem ini dapat diakses menggunakan *laptop* ataupun *handphone* sebagai *device*-nya.

Penulis mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan membangun sebuah sistem informasi untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman serta penyewaan ruangan kantin secara *online* yaitu “**Sistem Informasi Kantin Elektronik (E-Canteen) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis Web Mobile**”. Perancangan dan implementasi Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut di harapkan dapat menjadikan sistem yang saat ini sedang berjalan di kantin Politeknik Negeri Tanah Laut menjadi lebih efektif dan efisien.

## I. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan objek-objek yang saling berelasi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai tujuan, secara sederhana sistem dapat juga diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain [1].

### 2. Kantin

Kantin adalah Sebuah ruangan dalam sebuah gedung umum yang dapat digunakan pengunjungnya untuk makan. Kantin sendiri harus mengikuti prosedur tentang cara mengolah dan menjaga kebersihan kantin. Makanan yang disediakan kantin haruslah bersih dan halal. Jenis-jenis makanan yang disediakan pun minimal harus memenuhi 4 sehat 5 sempurna [2].

### 3. Basis Data

Basis data memiliki tujuan untuk mengatur data sehingga diperoleh kemudahan ketepatan, dan kecepatan dalam pengambilan kembali. Basis data memiliki fasilitas untuk melakukan pencarian informasi dengan menggunakan *query* ataupun dari *tool* untuk melihat tabelnya. Basis data juga dihubungkan dengan program sistem informasi sehingga mempermudah pengguna dalam mengakses informasi yang terdapat dalam sistem [3].

### 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Diagram relasi entitas atau *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah suatu diagram dalam bentuk gambar atau simbol yang mengidentifikasi tipe dari entitas di dalam suatu sistem yang diuraikan dalam data

dengan atributnya, dan menjelaskan hubungan atau relasi diantara entitas tersebut yang terlebih dahulu mengalami proses pengolahan untuk membuat sistem informasi. Permodelan basis data yang sering digunakan adalah ERD [4].

### 5. *Data Flow Diagram (DFD)*

*Data Flow Diagram (DFD)* atau dalam bahasa Indonesia adalah Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). DFD dapat digunakan untuk mempresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa *level* abstraksi. DFD dibagi menjadi beberapa *level* yang lebih detail untuk mempresentasikan aliran informasi dan fungsi yang lebih detail. DFD lebih sesuai digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan pemrograman terstruktur [5].

### 6. *Flowchart*

*Flowchart* atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing-masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. *Flowchart* merupakan representasi dari sistem pemrosesan dan aliran transaksi organisasi yang membuat sistem dan prosedur pemrosesan transaksi. Kategori utama dari *Flowchart* adalah dokumen, program, proses, dan sistem [6].

### 7. *Hypertext Markup Language (HTML)*

*HTML* adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Disebut *hypertext* karena di dalam *HTML* sebuah *text* biasa dapat berfungsi lain, dapat membuat menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan meng-klik *text* tersebut. Kemampuan *text* ini yang dinamakan *Hyper Text*, walaupun pada implementasinya nanti tidak hanya *text* yang dapat dijadikan *link*. Disebut *Markup Language* karena bahasa *HTML* menggunakan tanda (*mark*), untuk menandai bagian-bagian dari *text*. Misalnya, *text* yang berada diantara tanda tertentu akan menjadi tebal dan jika berada diantara tanda lainnya akan tampak besar. Tanda ini yang dikenal sebagai *HTML tag*. *HTML* merupakan bahasa dasar pembuatan *web*. *HTML* hanya sebuah bahasa struktur yang fungsinya untuk menandai bagian-bagian dari sebuah halaman [7].

### 8. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

*PHP* merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor* adalah satu bahasa pemrograman berbasis *web* yang ditulis oleh pengembang *web*. *PHP* pertama kali dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf, seorang pengembang *software* dan anggota tim Apache dan diliris pada akhir tahun 1994. *PHP* dikembangkan dengan tujuan awal hanya untuk mencatat pengunjung pada *website* pribadi Rasmus Lerdorf. *PHP* mulai diterima sebagai sebuah bahasa pemrograman baru yang sangat diminati setelah melalui beberapa tahap pengembangan. Dengan bertambah banyaknya pengguna *PHP* diseluruh dunia, maka *PHP* tidak memungkinkan lagi digunakan oleh satu orang. Seiring waktu, *PHP* terus dikembangkan baik sisi fitur, keamanan, maupun performanya. Versi terakhir *PHP* adalah *PHP 5.6.14* (Oktober 2015). Sejak munculnya *PHP5* terjadi penambahan fitur yang sangat signifikan. *PHP5* dibangun dengan konsep berorientasi obyek (*OO*) secara penuh seperti halnya pemrograman seperti Java dan C++ [8].

### 9. *Bootstrap*

*Bootstrap* adalah *framework front-end* yang intuitif dan *powerful* untuk pengembangan aplikasi *web* yang lebih cepat dan mudah. *Bootstrap* menggunakan *HTML*, *CSS*, dan *Javascript*. *Bootstrap* dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thorton dari *Twitter*. *Bootstrap* memiliki fitur-fitur komponen *interface* yang bagus seperti *Typography*, *Forms*, *Buttons*, *Tables*, *Navigations*, *Dropdowns*, *Alerts*, *Modals*, *Tabs*, *Accordion* dan *Carousel*. *Bootstrap* memiliki banyak komponen visual sehingga situs yang dibuat menggunakan *framework* dari *Bootstrap* tampak lebih menarik [9].

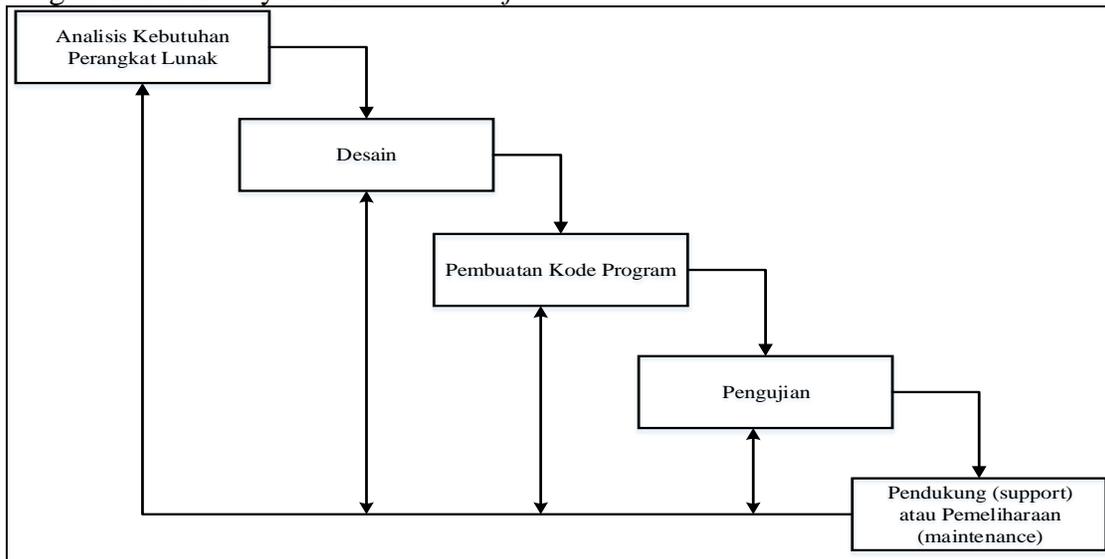
## 10. MySQL

*MySQL (My Structure Query Language)* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*Database Management System*) atau DBMS dari sekian banyak DBMS, seperti *Oracle*, *MS SQL*, *Postrage SQL*, dan lain-lain. *MySQL* merupakan DBMS yang *multithread*, *multiUser* yang bersifat gratis di bawah linsensi *GNU General Public Licence (GPL)*. *MySQL* bersifat gratis atau *open source* sehingga bisa digunakan secara gratis. Pemrograman *PHP* juga sangat mendukung atau *support* dengan *database MySQL*. *MySQL* memiliki kelebihan yaitu *MySQL* dapat berjalan dengan stabil pada berbagai sistem operasi, seperti *windows*, *linux*, *freeBS*, *Mac Os X Server*, *Solaris*, bersifat *open source*, *multiUser* [10].

## II. METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengembangan Sistem

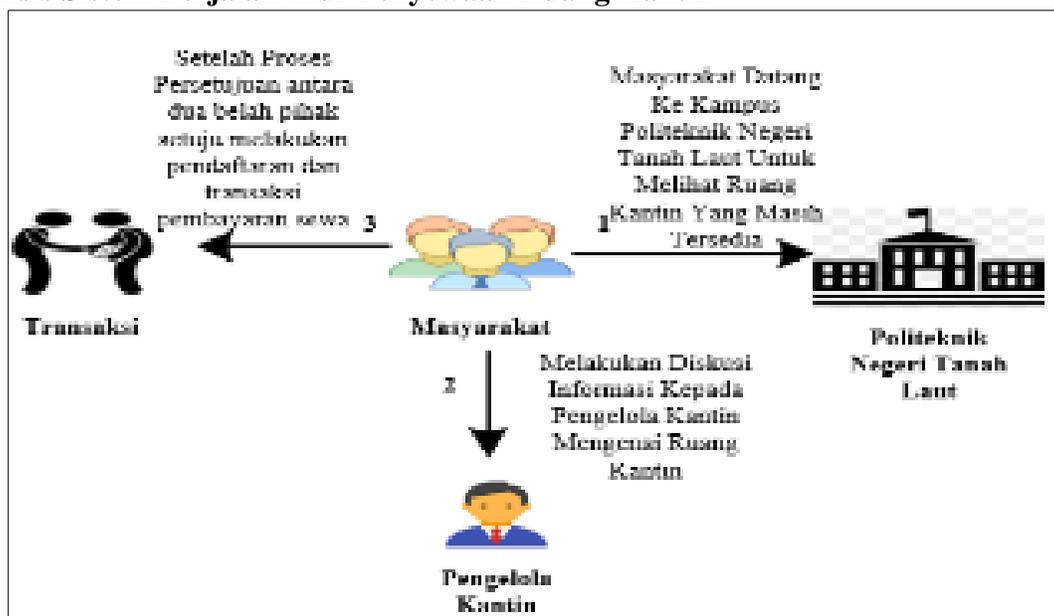
Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi kantin elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut yaitu metode *waterfall*.



Gambar 1 Metode Pengembangan Sistem (Metode *Waterfall*)

### B. Analisis Sistem

#### 1. Analisis Sistem Berjalan Alur Penyewaan Ruang Kantin

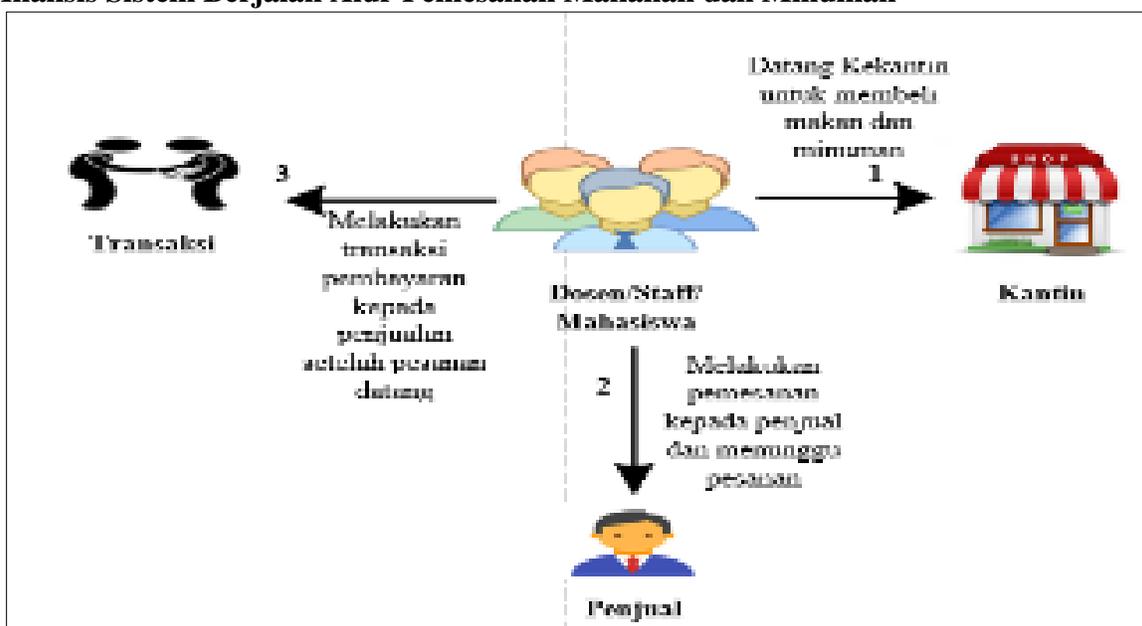


Gambar 2 Analisis Sistem Berjalan Alur Penyewaan Ruang Kantin

Gambar 2 merupakan gambaran dari alur sistem yang berjalan untuk alur penyewaan ruangan kantin Politeknik Negeri Tanah Laut sebagai berikut:

- 1) Langkah yang dilakukan ketika ada masyarakat yang ingin menjadi anggota kantin di Politeknik Negeri Tanah Laut dan melakukan penyewaan kantin. Masyarakat atau orang tertentu datang ke kampus Politeknik Negeri Tanah Laut, menemui pihak yang sudah ditunjuk oleh kampus menjadi pengelola kantin Politeknik Negeri Tanah Laut dan melakukan pendaftaran kepada pihak tersebut.
- 2) Setelah itu menemui pengelola kantin, melakukan observasi tentang kantin memiliki fasilitas apa dan cara transaksi pembayaran sewa yang ada di kantin Politeknik Negeri Tanah Laut.
- 3) Setelah melakukan observasi, ketika antara orang yang ingin menjadi anggota di kantin dan pengelola kantin terjadi kesepakatan, maka akan dilanjutkan pembayaran sewa kantin. Pembayaran sewa kantin dilakukan setiap satu tahun sekali tetapi untuk sistem kebersihan di kantin dilakukan setiap satu bulan sekali. Pembayaran sewa kantin diserahkan kepada bendahara koperasi sebagai pengelola keuangan kantin.

## 2. Analisis Sistem Berjalan Alur Pemesanan Makanan dan Minuman



Gambar 3 Analisis Sistem Berjalan Alur Pemesanan Makanan dan Minuman

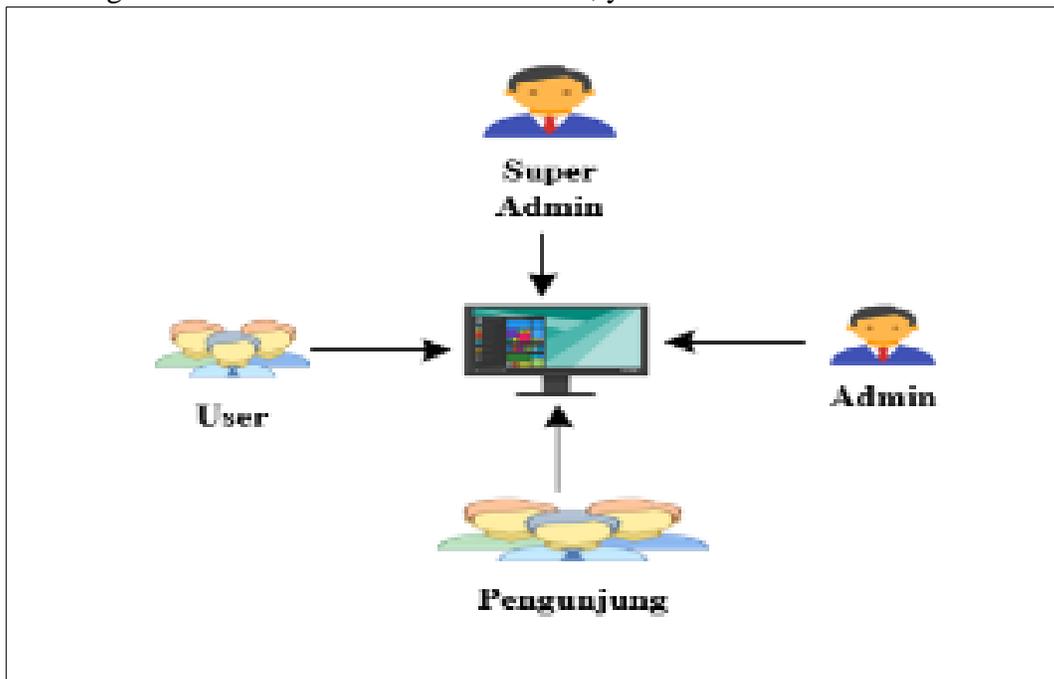
Gambar 3 merupakan gambaran dari alur sistem yang berjalan untuk pemesanan makanan dan minuman di kantin politeknik negeri tanah laut sebagai berikut:

1. Langkah yang dilakukan pembeli dalam hal pemesanan makanan atau minuman di kantin Politeknik Negeri Tanah Laut, pembeli pergi menuju kantin Politeknik Negeri Tanah Laut, sesampainya di kantin pembeli melihat-lihat menu makanan atau minuman yang disediakan setiap anggota kantin. Setelah pembeli melihat dan mendapatkan menu yang ingin dibeli maka pembeli mendatangi anggota kantin tersebut.
2. Selanjutnya datang ke anggota kantin yang akan dipesan makanan atau minumannya, pembeli melakukan transaksi pemesanan makanan kepada penjual. Setelah makanan atau minuman sudah dipesan, maka penjual membuatkan pesanan pembeli dan pembeli pun menunggu pesannya dibuatkan oleh penjual.

3. Pesanan yang sudah dipesan pembeli selesai dibuatkan, maka penjual mengantarkan pesanan tersebut ke pembeli dimana pembeli tersebut duduk. Pembeli mendapatkan pesannya dan melakukan transaksi pembayaran pesanan dengan penjual, setelah melakukan transaksi pembayaran maka pembeli meninggalkan kantin tetapi bisa masih berada dikantin karena makanan yang dipesan ingin makan ditempat.

### 3. Sistem Yang Diusulkan

Berikut ini merupakan sistem yang diusulkan untuk Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis *Web Mobile*, yaitu:

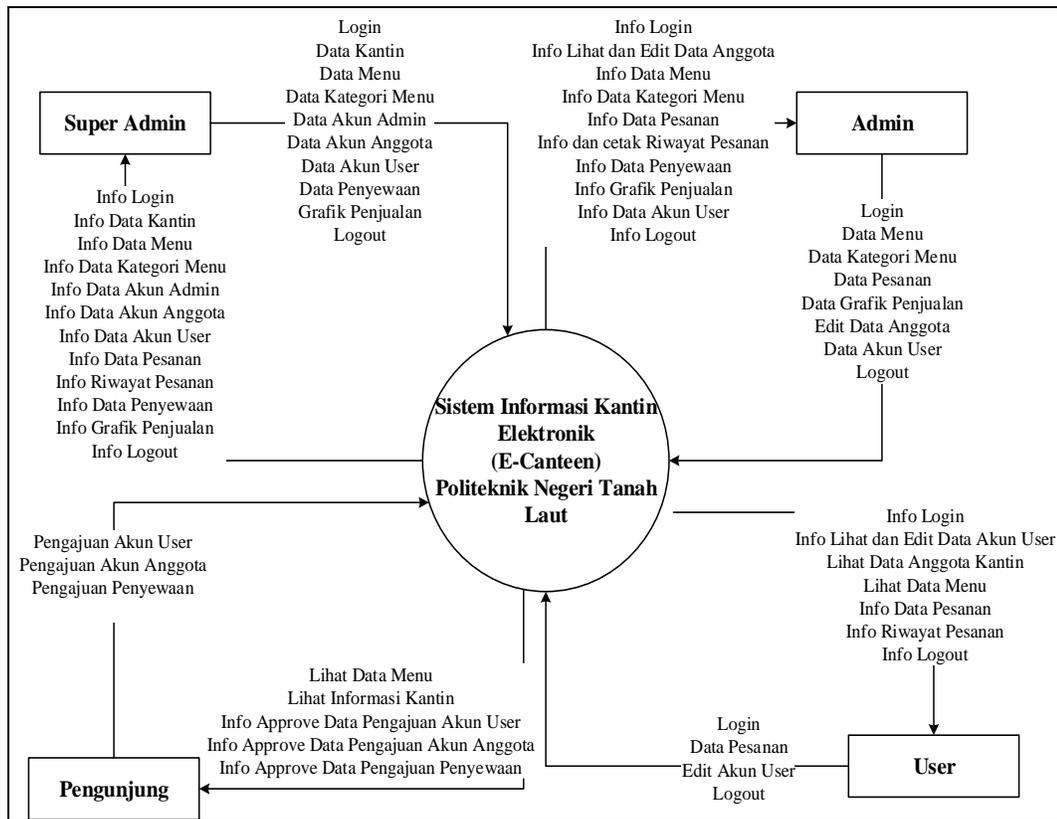


Gambar 4 Sistem Yang Diusulkan

Gambar 4 merupakan gambaran dari alur sistem yang diusulkan untuk kantin Politeknik Negeri Tanah Laut sebagai berikut:

1. Penguunjung dapat melihat informasi yang disediakan sistem informasi kantin elektronik.
2. Langkah-langkah yang dilakukan setiap *User* sebelum dapat mengakses sistem ini yaitu *User Login* kedalam sistem dengan *Username* dan *password* yang sudah di miliki.
3. Setelah pengguna *Login* kesistem, pengguna mempunyai hak akses masing jika *User Login* sebagai *Super Admin* (pengelola kantin) maka pengguna dapat mengelola semua data yang berkaitan dengan kantin, jika pengguna *Login* sebagai *Admin* (anggota kantin) maka pengguna dapat mengelola data yang di kelola oleh nya saja misalkan persediaan menu yang ada dikantin. Jika pengguna *Login* sebagai anggota yaitu pelanggan tetap maka pengguna dapat mengelola pesanan yang dimiliki. Sedangkan jika pengguna yang belum terdaftar di sistem maka pengguna tidak perlu *Login* tetapi pengguna melihat lihat terlebih dahulu transaksi apa yang ingin dilakukan di sistem ini. Terakhir jika pengguna belum memiliki akun disistem tetapi ingin mengakses sistem maka pengguna melakukan daftar data diri terlebih dahulu di fitur daftar akun baik sebagai anggota kantin maupun sebagai pelanggan tetap kantin yang telah disediakan oleh sistem.
4. Selanjutnya langkah-langkah ketika *User* ingin melakukan transaksi pemesanan makanan atau minuman yang disediakan di sistem dan setiap makanan minuman sudah dimiliki oleh setiap penjual yang ada dikantin, maka *User* mengakses transaksi pesanan dan memasukkan pesanan yang ingin dipesan.
5. Ketika *User* sudah melakukan pesanan dan mengklik *Checkout* makan pesanan akan terkirim ke *Admin* (penjual yang memiliki pesanan tersebut) serta *Admin* mendapatkan notif bahwa dia memiliki pesanan, penjual pun *Login* ke sistem untuk melihat pesanan tersebut. *Super Admin* juga dapat melihat

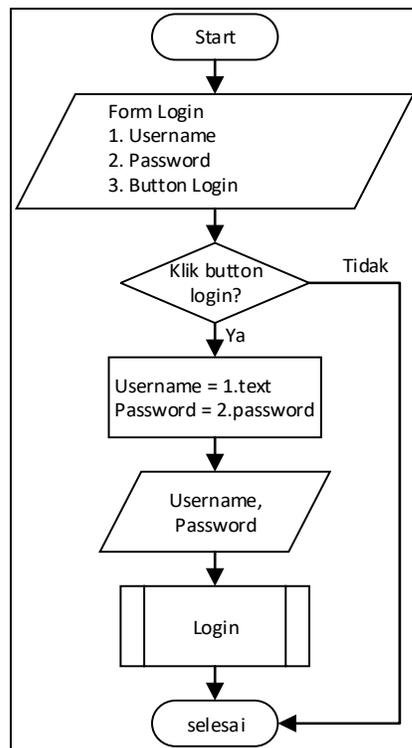




Gambar 6 Diagram Konteks

Gambar 6 merupakan diagram konteks yang menjelaskan bagaimana aliran masukan dan keluaran dari Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis Web.

### 3. Flowchart



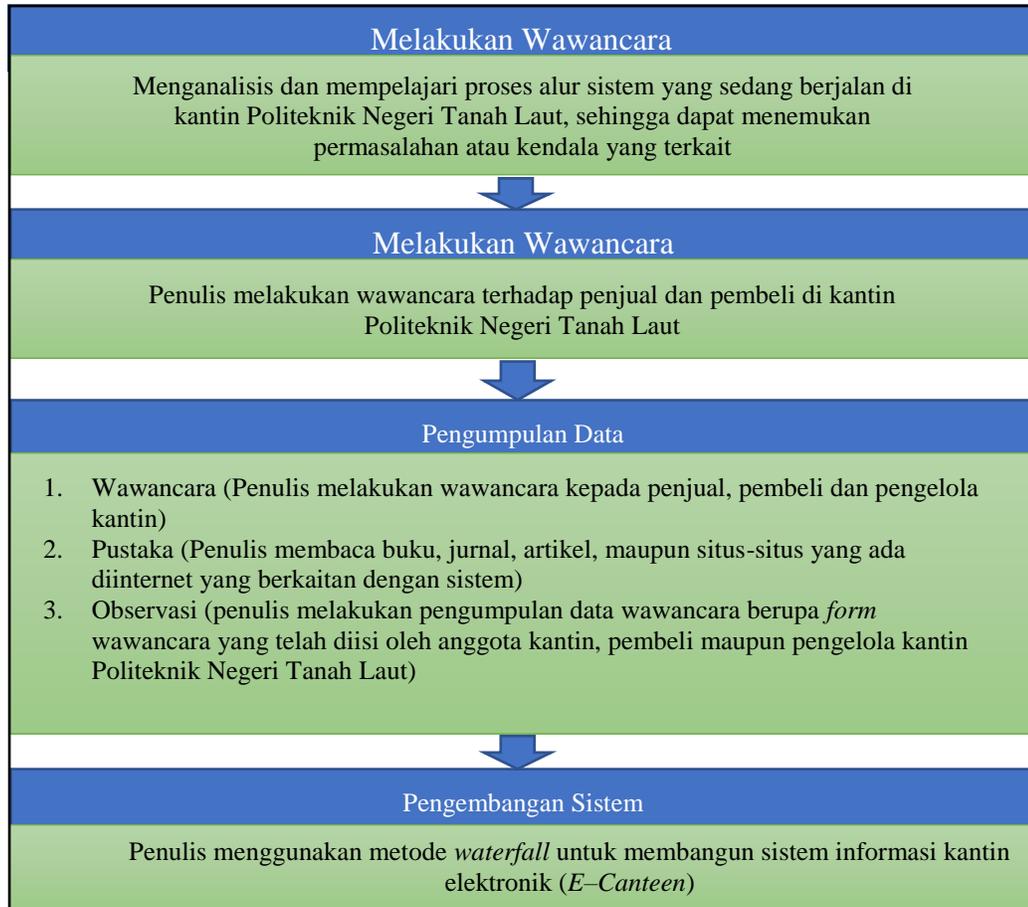
Gambar 7 Flowchart Sistem

Gambar 7 merupakan *flowchart* sistem login untuk Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis Web.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

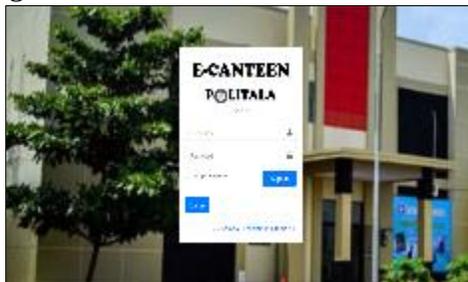
#### A. Analisa Penelitian

Penelitian yang dilakukan terbagi dalam beberapa tahapan rancangan kerangka penelitian yaitu: Identifikasi masalah, melakukan wawancara mengenai permasalahan, pengumpulan data, pengembangan sistem.



#### B. Implementasi

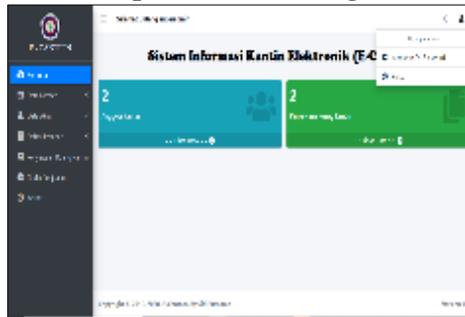
##### 1 Implementasi Halaman *Login*



Gambar 8 Implementasi Halaman *Login*

Gambar 8 merupakan implementasi halaman *login* sistem pada Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis *Web*.

## 2. Implementasi Halaman Beranda *Super Admin* (Pengelola Kantin)



Gambar 9 Implementasi Halaman Beranda *Super Admin* (Pengelola Kantin)

Gambar 9 merupakan implementasi halaman beranda *super admin* (pengelola kantin)

## 3. Implementasi Halaman Beranda *Admin* (Anggota Kantin)



Gambar 10 Implementasi Halaman Beranda *Admin* (Anggota Kantin)

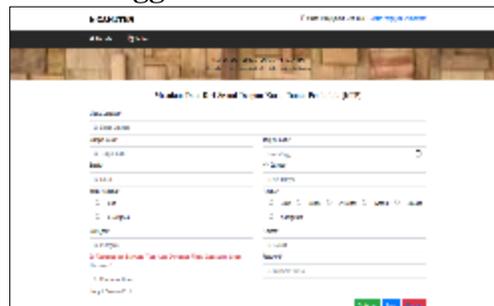
Gambar 10 merupakan implementasi beranda *admin* (anggota kantin)

## 4. Implementasi Halaman Beranda *User* (Pelanggan Tetap)



Gambar 11 Implementasi Halaman Beranda *User* (Pelanggan Tetap)

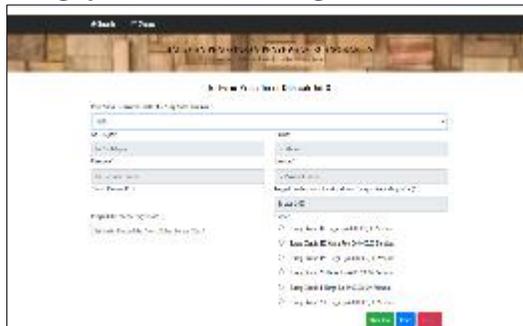
## 5. Implementasi Halaman Daftar Anggota Kantin



Gambar 12 Implementasi Halaman Daftar Anggota Kantin

Gambar 12 merupakan implementasi halaman daftar anggota kantin yang dilakukan oleh pengunjung Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis Web.

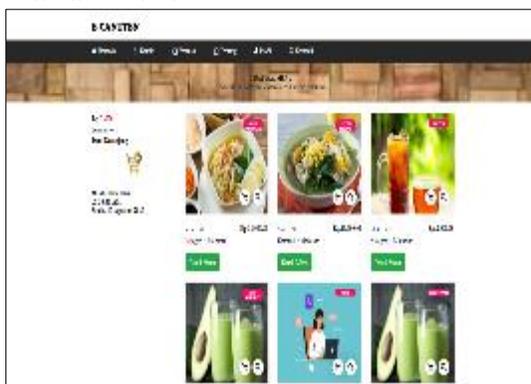
## 6. Implementasi Halaman Pengajuan Sewa Ruang Kantin



Gambar 13 Implementasi Halaman Pengajuan Sewa Ruang Kantin

Gambar 13 merupakan implementasi halaman pengajuan sewa ruang kantin yang dilakukan oleh pengunjung Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis Web.

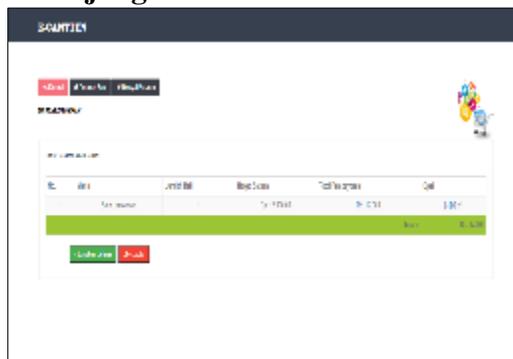
## 7. Implementasi Halaman Daftar Menu



Gambar 14 Implementasi Halaman Daftar Menu

Gambar 14 merupakan implementasi halaman daftar menu pada Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis Web, yang dapat dikelola oleh *user* dan pengunjung hanya bisa melihat.

## 10. Implementasi Halaman Keranjang Pesanan



Gambar 15 Implementasi Halaman Keranjang Pesanan

Gambar 15 merupakan implementasi halaman keranjang pesanan yang dikelola oleh *user* (pelanggan tetap).

## C. Pengujian Sistem Black Box

Pengujian *black-box* Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis Web Mobile Sebagai Berikut:

Tabel 1 Pengujian *Black Box*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Mengosongkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> , lalu klik tombol “ <i>Login</i> ”.	Sistem akan menolak akses <i>login</i> 	[√] Berhasil [ ] Tidak
2	Hanya mengisi <i>Username</i> dan mengosongkan <i>password</i> , lalu langsung klik “ <i>Login</i> ”	Sistem akan menolak akses <i>login</i> 	[√] Berhasil [ ] Tidak
3	Memasukkan <i>Username</i> atau <i>password</i> salah.	Sistem akan menolak akses <i>login</i> . Dan muncul pemberitahuan “ <i>Login Gagal</i> ” kembali ke halaman <i>login</i> .. 	[√] Berhasil [ ] Tidak
4	Memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> dengan benar, kemudian klik “ <i>Login</i> ”	Sistem akan menerima akses, dan masuk ke Beranda sesuai hak akses. 	[√] Berhasil [ ] Tidak

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan telah dibangun Sistem Informasi Kantin Elektronik (*E-Canteen*) Politeknik Negeri Tanah Laut Berbasis *Web Mobile* yang digunakan sebagai sarana pemesanan dan penyewaan *online* di kantin Politeknik Negeri Tanah Laut. Sistem informasi ini memberikan informasi tentang kantin Politeknik Negeri Tanah Laut yang memiliki menu untuk *Super Admin* (pengelola kantin), *admin* (anggota kantin), anggota (pelanggan tetap), *user* adalah pengguna yang sudah melakukan registrasi dan *free user* sebagai pengguna yang belum melakukan registrasi. Sistem informasi ini memuat semua tentang informasi yang ada di kantin Politeknik Negeri Tanah laut dan menyediakan fitur-fitur menu makanan atau minuman yang disediakan oleh anggota kantin melalui menu pesanan serta fitur penyewaan kantin Politeknik Negeri Tanah Laut. Sistem Informasi ini dirancang menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Flowchart*, serta dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *framework Bootstrap*.

#### V. DAFTAR PUSATAKA

- [1] H. A. Fatta, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Bersaing, Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET, 2007.

- [2] R. Asokawati, "Gambaran Higiene Sanitasi Penyelenggaraan Makanan dan Keberadaan Bakteri Escherichia coli pada Peralatan Makan di Lingkungan Kantin Universitas Sumatera Utara Tahun 2015," *Universitas Sumatera Utara*, 2015.
- [3] Kusriani, Strategi Perancangan dan Pengolahan Basis Data, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2007.
- [4] A. Munif, Basis Data Untuk SMK/MAK Kelas XI Semester 1, Malang: Buku Sekolah Elektronik (BSE), 2014.
- [5] R. A. Sukanto and M. Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Revisi ed., Bandung: Informatika, 2019.
- [6] M. M. Ranatarisza and M. A. Noor, Sistem Informasi Akuntansi Pada Aplikasi Administrasi Bisnis, Malang: UB Press, 2013.
- [7] R. R. Rerung, Pemrograman Web Dasar, Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- [8] A. Solichin, "MySQL 5 : Dari Pemula Hingga Mahir," Achmatim.net, Jakarta, 2010.
- [9] Jubilee Enterprise, Pemrograman Bootstrap Untuk Pemula, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.
- [10] Anhar, Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak, Jakarta Selatan: mediakita, 2010.

## VI. BIODATA PENULIS



**Siti Purnama**, lahir di Tambak Sarinah pada tanggal 5 Agustus 1999. Penulis pertama telah menyelesaikan Sekolah Menengah Atas pada tahun 2017 di SMA Negeri 1 Kurau kemudian melanjutkan pendidikan ke Program Studi D3 Teknologi Informasi Politeknik Negeri Tanah Laut dan lulus tahun 2020.  
Email: sitipurnama195@gmail.com



**Khairul Anwar Hafizd, M.Kom**, lahir di Gambut pada tanggal 1 Juni 1989. Penulis kedua memperoleh gelar S.Kom dalam bidang Informatika STTI pada tahun 2011, kemudian melanjutkan pendidikan Strata 2 di Jurusan Sistem Informasi Bisnis di LIKMI Bandung dan memperoleh gelar M.Kom pada tahun 2014. Selama penulis menempuh pendidikan Strata 2, penulis memfokuskan untuk mengkaji bidang Sistem Informasi terutama yang berhubungan dengan Sistem Informasi Bisnis. Setelah memperoleh gelar Magister, penulis bekerja menjadi Dosen di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut dari tahun 2015 s/d sekarang.  
Email: hafizd.politala.ac.id



**Rabini Sayyidati, M.Pd**, lahir di Banjarmasin pada 5 Mei 1992. Penulis Ketiga memperoleh gelar S.Pd dalam bidang Pendidikan Sejarah di FKIP Universitas Lambung Mangkurat pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan Strata 2 di Jurusan Pendidikan IPS di FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin dan memperoleh gelar M.Pd pada tahun 2015. Setelah memperoleh gelar Magister, penulis bekerja menjadi Dosen di Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Tanah Laut dari tahun 2014 s/d sekarang.  
Email: rsayyidati@politala.ac.id