

# Sistem Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Rumah Makan Berbasis *Website*

Ancas Nuzul Nur Hidayah<sup>1)</sup>, Heru Supriyono<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta  
<sup>1,2</sup>Jl. Ahmad Yani, Pabelan, Kartasura, Surakarta 57102, Telp +62 (271) 717417

E-mail: [ancasnuzul@gmail.com](mailto:ancasnuzul@gmail.com)<sup>1)</sup> [heru.supriyono@ums.ac.id](mailto:heru.supriyono@ums.ac.id)<sup>2)</sup>

**Abstrak** - Rumah makan adalah salah satu tempat yang sering dikunjungi. Tidak sedikit rumah makan yang kewalahan untuk melayani para pelanggan ketika ramai. Pelanggan pun juga merasa tidak nyaman jika pelayanan dalam rumah makan tersebut tidak maksimal. Salah satu permasalahannya adalah sistem pemesanan menu yang masih menggunakan cara manual. Hal itu dinilai tidak efektif dan efisien mengingat terbatasnya pegawai yang tidak sebanding dengan ramainya pengunjung yang datang. Sehingga diperlukan sistem yang dapat mempermudah pemesanan menu pada rumah makan. Oleh karena itu, dibuatlah sistem pemesanan menu makanan dan minuman berbasis *website* yang memudahkan para pelanggan maupun pegawai. Dengan sistem ini pegawai juga merasa dimudahkan dalam pengecekan pemesanan pelanggan maupun perekapan pesanan. Pemesanan menu oleh pelanggan juga memanfaatkan sistem *QR Code*. Penggunaan *QR Code* ini bertujuan untuk menggantikan inputan manual nomor meja dan nama pelanggan. *QR Code* ini dilakukan dengan cara men-*scan* kode menggunakan *smartphone* masing-masing pelanggan. Sistem ini diuji oleh pegawai dan pelanggan di Warung Gaul dan didapatkan kesimpulan yakni 88,8% responden *admin* dan 89,4% responden *user* setuju bahwa sistem ini membuat proses pemesanan menjadi lebih efektif dan efisien serta mudah digunakan dan dipahami.

**Kata kunci:** rumah makan, *QR Code*, pemesanan menu, makanan, minuman.

*Abstract - Restaurants are one of the most visited places. Not a few restaurants are overwhelmed to serve customers when crowded. Customers also feel uncomfortable if the service in the restaurant is not optimal. One of the problems is the menu ordering system that still uses manual methods. It was considered ineffective and inefficient given the limited number of employees who were not comparable to the crowds of visitors who came. So that a system is needed that can facilitate ordering menus in restaurants. Therefore, a website-based food and beverage menu ordering system is made that makes it easier for customers and employees. With this system employees also feel facilitated in checking customer orders and order recapitations. Menu ordering by customers also utilizes the QR Code system. The use of this QR Code aims to replace manual input of table numbers and customer names. This QR Code is done by scanning the code using each customer's smartphone. This system was tested by employees and customers at Warung Gaul and it was concluded that 88.8% of admin respondents and 89.4% of respondents agreed that this system made the ordering process more effective and efficient and easy to use and understand.*

**Keywords:** restaurant, *QR Code*, ordering menus, food, drinks.

## PENDAHULUAN

Teknologi berkembang begitu pesat dari tahun ke tahun, sehingga memudahkan orang untuk mengembangkan usahanya dalam bentuk dan jenis apapun. Persaingan di dunia bisnis yang semakin ketat membuat para pemilik usaha harus selalu mempunyai inovasi untuk menarik perhatian pengunjung. Inovasi tersebut harus selalu diperbarui dan pelanggannya merasa dimudahkan dalam melakukan jual beli.

Bisnis rumah makan merupakan salah satu bisnis yang sedang diincar oleh kebanyakan orang. Rumah makan adalah salah satu tempat favorit

tanpa menghiraukan alasan sebenarnya untuk mengunjungi restoran; pelanggan akan membuat pesanan dan menunggu makanan yang dipesan (Krishna, Palak, Nirali, & Lalit, 2015). Mereka dapat menawarkan banyak menu kepada penikmat makanan. Akan tetapi ketika rumah makan tersebut sudah ramai dikunjungi oleh para pelanggan, seringkali pegawai rumah makan tersebut kewalahan karena harus mencatat menu makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan, apalagi jika ternyata menu yang dipesan tersebut habis, maka pegawai akan kembali ke meja pelanggan untuk memberi tahu bahwa menu yang dipesan tersebut sudah habis.

Belum lagi ketika tercatat menu yang *double*, dan permasalahan-permasalahan lainnya yang tentunya dapat memperlambat kinerja pegawai sehingga pelanggan tidak puas dengan pelayanan rumah makan tersebut. Hal ini dapat menyebabkan berkurangnya pelanggan yang berkunjung ke rumah makan tersebut dan membuat rumah makan tersebut menjadi sepi pelanggan.

Dengan permasalahan tersebut, maka dibuatlah sistem yang mempermudah pemesanan menu makanan dan minuman di rumah makan tersebut tanpa perlu memanggil pegawai untuk meminta daftar menu ataupun mencatat menu yang akan dipesan. Tujuannya yaitu agar dapat meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan pemesanan, menghemat waktu, menghemat kertas, dan juga dapat menarik perhatian pelanggan dengan sistem baru tersebut.

Sistem pemesanan *online* ini menyiapkan menu secara *online* dan pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan sesuai keinginan mereka (Adithya, Singh, Pathan, & Kanade, 2017). Metode yang digunakan yaitu dengan menggunakan *website* yang berbasis dengan *database* yang dihubungkan dari pelanggan ke pegawai. Sehingga sistem ini dapat digunakan untuk melihat dan memesan menu yang berada pada rumah makan tersebut beserta dengan harga yang juga sudah tertera di *website* tersebut, pelanggan juga dapat mengetahui jumlah total harga yang harus mereka bayarkan.

*Website* ini dapat dilakukan untuk pemesanan menu dengan cara men-*scan QR Code* yang tertera di masing-masing meja yang pelanggan tempati, maka pegawai rumah makan hanya perlu menunggu dari data admin yang nantinya akan muncul pesanan apa saja yang dipesan oleh pelanggan.

## METODOLOGI PENELITIAN

*System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model waterfall disusun dalam proses perancangan sistem yang merupakan model dan metodologi untuk mengembangkan sebuah sistem.

### 1. Perencanaan

Sistem ini direncanakan dapat meningkatkan kualitas dan kecepatan layanan (Auli, Zakir, Dafitri, Siregar, & Hasdiana, 2017). Sistem yang dilengkapi dengan fitur yang mempermudah *admin* melakukan pekerjaannya dan juga pemesanan menu oleh *user* yang menggunakan fitur *QR Code* serta mempermudah *user* dalam memesan menu.

### 2. Analisis Kebutuhan

#### a. Kebutuhan Fungsional

##### 1) Dari sisi admin (pegawai)

- a) Sistem ini untuk menginput dan mendata nomor meja di rumah makan tersebut.
- b) Sistem ini untuk mengolah data menu di rumah makan tersebut.
- c) Sistem ini digunakan untuk melihat dan memproses pesanan pelanggan.
- d) Sistem ini memudahkan pegawai untuk merekap hasil penjualan.
- e) Sistem ini memudahkan pegawai untuk melihat grafik penjualan.
- f) Sistem ini memudahkan pegawai untuk melihat menu apa saja yang paling banyak dipesan dalam jangka waktu tertentu.

##### 2) Dari sisi user (pelanggan)

- a) Sistem ini login dengan menggunakan *QR Code*.
- b) Sistem ini dapat memasukkan menu yang akan dipesan.
- c) Sistem ini dapat melihat total harga per menu yang akan dipesan.
- d) Sistem ini dapat menampilkan total harga keseluruhan yang telah dipesan.

#### b. Kebutuhan Non Fungsional

- 1) Kebutuhan Operasional : *Smartphone, Laptop, Wi-Fi/Internet Access, QR Code*
- 2) Keamanan sistem *admin* ini harus memasukan data *username* dan *password* jika akan masuk untuk melakukan pengecekan data. Keamanan sistem *user* dengan memasukkan *QR Code* yang telah disediakan di setiap meja.
- 3) Informasi sistem ini menyediakan informasi-informasi tentang menu di

rumah makan tersebut. Sistem ini sangat cocok secara *real time* untuk memberi manfaat lebih bagi bisnis (Raut & Dhonde, 2016).

4) Kinerja sistem ini hanya dapat diakses di rumah makan tersebut dengan *smartphone*. Sistem ini juga tidak memakan waktu yang lama karena *interface* dari sistem ini mudah digunakan.

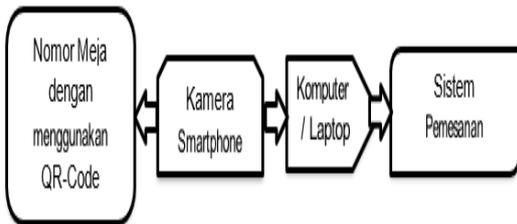
### 3. Desain

Tahapan ini bertujuan untuk memudahkan dalam pengerjaan sistem yang akan dibuat yang meliputi fitur/arsitektur aplikasi dan *usecase diagram*.

#### a. Fitur/arsitektur sistem

Sistem ini membutuhkan id nomor meja sesuai tempat duduk pelanggan saat itu dengan cara di *scan* menggunakan kamera *smartphone*, jika sudah berhasil maka pelanggan dapat *menyinput* pesanan dan akan diproses oleh pegawai seperti pada Gambar 1.

Gambar 1. Fitur/Arsitektur Sistem

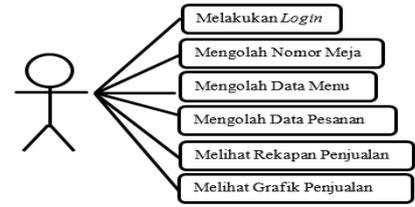


#### b. Use case diagram

*Use case diagram* berisikan aktivitas yang akan dilakukan. Sistem ini menggunakan 2 aktor, yaitu *admin* (pegawai) dan *user* (pelanggan) dengan hak akses yang berbeda sesuai kebutuhan yang diperlukan, yaitu:

##### 1. Admin (Pegawai)

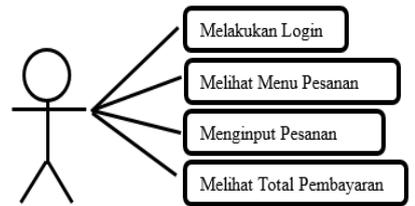
Pada sistem ini *admin* akan mengolah data yang akan ditampilkan di tampilan *user* maupun *admin* sendiri. Hak akses *admin* yang dijelaskan dengan *use case diagram* pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Admin

##### 2. User (Pelanggan)

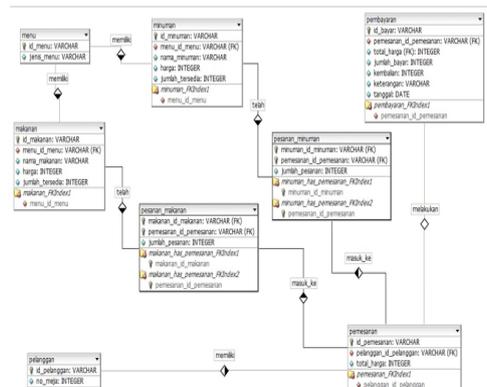
Pada sistem ini *user* hanya akan terfokus pada *scan QR Code* dan data menu pesanan yang akan dipesan. Berikut adalah hak akses *user* yang dijelaskan dengan *use case diagram* pada Gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram User

### 4. Rancangan Database

Rancangan *database* yang digunakan pada sistem ini adalah *database MySQL*. *Database* ini digunakan untuk menjadi acuan ketika pembuatan sistem. Berikut adalah rancangan *database MySQL* pada G



Gambar 4. Rancangan Database MySQL

## 5. Implementasi

Pada tahap ini menjelaskan bagaimana penggunaan sistem agar dapat beroperasi. Bentuk dari implementasi sistem user yaitu login dengan menggunakan *QR-Code* dan menjalankan sistem yang telah dibuat pada kegiatan pemesanan menu pada rumah makan tersebut. Pelanggan dapat dengan mudah menggulir menu, menambahkan lebih banyak pesanan ke daftar pesanan (Baranwal, Srivastava, & Rani, 2018).

## 6. Testing

Tahapan dimana sistem yang telah dirancang akan diuji keakuratannya, apakah sudah *minim* dari kesalahan atau tidak. Bentuk pengujiannya yaitu menjalankan sistem tersebut apakah sudah layak untuk digunakan atau belum. Apabila sistem berjalan sesuai target yang dibangun maka akan dilanjutkan dengan mengimplementasikannya dan apabila tidak maka sistem akan masuk pada tahap perbaikan. Ketika sistem baru dijalankan, terdapat kemungkinan terjadinya kesalahan *minor* yang tidak ditemukan sebelumnya, ataupun adanya penambahan fungsi baru. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan yang terjadi seperti pergantian sistem operasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Tugas akhir ini menghasilkan sistem pemesanan menu makanan dan minuman rumah makan berbasis *website*. Sistem ini dibuat untuk memudahkan para pegawai dalam mengerjakan pekerjaan mereka dan juga mempermudah pelanggan dalam membuat pesanan yang sebelumnya dilakukan secara manual. Sistem ini dibuat dalam 2 interface, yaitu admin (pegawai) dan user (pelanggan).

#### a. Admin (Pegawai)

##### 1. Halaman Nomor Meja

Pada halaman ini terdapat 2 submenu yaitu *input* nomor meja yang digunakan untuk memasukkan nomor meja dan data nomor meja yang berisi nomor tersebut dan dirubah menjadi *QR Code*. *QR Code* tersebut dapat dicetak dan ditempel pada masing-masing meja seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan *QR Code*

#### 2. Halaman Data Menu

Pada halaman data menu terdapat 2 submenu yaitu *input* menu dan data-data menu. Input menu digunakan untuk memasukkan menu yang tersedia dan hasil *inputan* tersebut kemudian tertera pada submenu Ayam Geprek, Ayam Goreng, Bakso, Batagor, *Cold Drink*, Es Kepala Milo, *Floats Drink*, *Hot Drink*, *Ice Cream Menu*, *Juice*, *Milkshake Menu*, Nasi Goreng, Pempek, Potaro, Seblak, Sempol Ayam, Singkong, Siomay, Snack dan Telur Gulung sesuai dengan jenisnya masing-masing. Salah satu contoh data menu Bakso terdapat pada Gambar 6.

No	Nama PLS	Jumlah Porsi	Harga (Rp)	Keterangan	Aksi
1	Bakso Ural	100	12000	4 Bakso Ural + 4 Mie/Spunt + Tahu Putih	[+][x]
2	Bakso Halia	100	10000	4 Bakso Halia + 4 Mie/Spunt + Tahu Putih	[+][x]
3	Bakso Kempli	100	13000	2 Bakso Ural + 2 Bakso Halia + Tahu Putih + Pangsit	[+][x]
4	ppp	100	15000		[+][x]

Gambar 6. Data Menu Bakso

#### 3. Halaman Data Pesanan

Pada halaman ini terdapat data pesanan yang dipesan oleh *user* menggunakan identitas meja seperti pada Gambar 7. Kemudian *admin* dapat melihat pesanan dengan mengklik ikon seperti koran sehingga akan muncul detail pesanan seperti pada Gambar 8. Ikon jam pasir berwarna merah menandakan jika

pesanan tersebut belum diproses, apabila pesanan sedang diproses maka admin cukup mengklik ikon tersebut dan akan berubah warna menjadi hijau. Ikon centang dapat diklik jika pesanan tersebut sudah selesai yang kemudian data pesanan tersebut dimasukkan ke rekap data. Ikon hapus dapat digunakan jika pesanan tersebut batal dipesan oleh pelanggan

Gambar 7. Data Pesanan

Gambar 8. Detail Pesanan

#### 4. Halaman Rekap

Rekapan Penjualan pada sistem ini dibagi menjadi Harian, Bulanan, dan Tahunan. Jika ingin melihat hasil rekapan klik tombol cetak sehingga data tersebut akan terdownload dalam bentuk Microsoft Excel seperti pada Gambar 9.

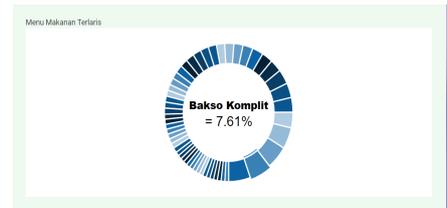
No.	Nomor Meja	Nama Menu	Harga Total	Porsi
7	1	2 Sosis Goreng	10000	1
8	2	2 Powder BBQ (Large)	15000	1
9	3	2 Kapal Selam Kecil	17500	1
10	4	2 Nasi Goreng Mix	13000	1
11	5	2 Green Tea	10000	1
12	6	1 Jambu	7000	1
13	7	1 Sunkish	12000	1

Gambar 9. Rekapan Penjualan

#### 5. Halaman Grafik

Pada menu grafik terdapat submenu yang menampilkan grafik makanan terlaris pada Gambar 10, minuman terlaris, progres penjualan bulanan pada

Gambar 11 dan progres penjualan tahunan.



Gambar 10. Menu Makanan Terlaris



Gambar 11. Grafik Penjualan Bulanan

#### b. User (Pelanggan)

##### 1. Halaman Login

Login ini diis oleh user dengan men-scan QR Code yang terdapat pada meja yang ditempati menggunakan kamera smartphone masing-masing user (Gambar 12).



Gambar 12. Halaman Log In

##### 2. Halaman Pemesanan Menu

User yang akan memesan menu cukup memasukkan jumlah porsi yang diinginkan kemudian jumlah harga permenu akan muncul secara otomatis. Jika sudah selesai memilih, user cukup meng-klik tombol pesan yang berada pada kanan bawah (Gambar 13).

Gambar 13. Form Pemesanan Menu

### 3. Halaman Total Harga

Halaman ini menampilkan waktu pemesanan, no meja yang memesan, dan menampilkan menu apa saja yang dipesan oleh *user* serta menampilkan jumlah harga permenu dan total keseluruhan harga yang dipesan oleh *user* seperti pada Gambar 14.

**WARUNG GAUL**

**Jl. Garuda Mas No.1 Pabelan, Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah**

Date : 21-03-2019 12:15:04  
No Meja : 7

Jumlah	Pesanan	Total Harga
5	Bakso Urat	60000
10	Es Teh	30000
5	Siomay	50000
<b>Total Bayar</b>		<b>140000</b>

-- TERIMA KASIH ATAS KUNJUNGAN ANDA --

Gambar 14. Halaman Total Harga

## B. Pengujian dan Pembahasan

### a) Pengujian *Blackbox*

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fitur fungsional yang disediakan dalam sistem berfungsi dengan baik. Hasil dari pengujian *blackbox* yang dilakukan menunjukkan bahwa semua fitur fungsional dapat berjalan sesuai rancangan, seperti penjelasan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox*

Bagian Pengujian	Fungsi yang Diuji	Hasil	Keterangan
Log In Admin	Melakukan login dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	Jika <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai dengan <i>database</i> , maka akan dialihkan ke <i>dashboard admin</i> , jika tidak sesuai maka akan ada <i>alert "Username/Password Salah"</i>	Sesuai
Input Nomor Meja	Melaakukan <i>input</i> nomor meja dan ditampilkan di data nomor meja	Menampilkan <i>alert "Nomor Meja Berhasil di Submit"</i> jika berhasil, dan "Nomor Meja Sudah Digunakan" jika terjadi <i>penginputan double</i>	Sesuai
Data Nomor Meja	Cetak Nomor Meja	Menampilkan <i>QR Code</i> dalam bentuk PDF dan dapat dicetak	Sesuai

Tabel 2. Lanjutan Hasil Pengujian *Blackbox*

Bagian Pengujian	Fungsi yang Diuji	Hasil	Keterangan
Data Menu	<i>Input</i> Menu	Memasukkan data <i>input</i> ke <i>database</i> kemudian ditampilkan berdasarkan masing masing jenis	Sesuai
Data Pesanan	Mendapatkan data dari <i>website user</i> lalu diproses kemudian pesanan selesai	Menampilkan detail pesanan <i>user</i> di tombol pertama. Tombol kedua akan berubah menjadi merah ketika pesanan sedang diproses, tombol ketiga untuk menandakan bahwa pesanan tersebut telah selesai dan dipindahkan ke menu rekap. Tombol keempat untuk menghapus pesanan.	Sesuai
Rekapan Penjualan	Cetak Rekapan Penjualan	Rekapan penjualan akan di <i>download</i> dalam bentuk Ms. Excel.	Sesuai
Penjualan Bulanan	Grafik <i>Line Chart</i>	Menampilkan omset penjualan selama setahun setiap bulannya dan mengetahui perkembangan setiap bulan menggunakan grafik <i>line chart</i> .	Sesuai
Log Out Admin	Keluar dari sistem <i>admin</i>	<i>Admin</i> akan keluar dari sistem dan harus <i>log in</i> kembali jika ingin masuk ke sistem.	Sesuai
Log In User	Melakukan <i>log in</i> untuk pemesanan menggunakan <i>QR Code</i>	Jika <i>QR Code</i> sesuai dengan <i>database</i> , maka akan dialihkan ke halama pemesanan menu, jika <i>QR Code</i> sedang digunakan makan akan ada <i>alert "Meja Sedang Digunakan"</i>	Sesuai
Pemesanan Menu	Melakukan pemesanan menu dengan <i>input</i> porsi dan keterangan	Ketika porsi diisi maka secara otomatis jumlah harga akan terisi otomatis	Sesuai
Total Harga	Menampilkan total harga yang dipesan oleh <i>user</i>	Menu akan dikirim ke <i>admin</i> dan kemudian halaman pesanan akan dialihkan ke halaman total harga yg berisi waktu pemesanan, nomor meja, menu dan porsi yang dipesan serta total harga	Sesuai

b) Pengujian Terhadap *Admin*

Pengujian sistem ini ditujukan kepada *admin* Warung Gaul yang terdiri dari 5 pegawai dengan diberikan kuisisioner dan menjawab beberapa pertanyaan seputar sistem tersebut. Sebelum melakukan pengujian terhadap sistem, peneliti memberikan arahan bagaimana cara menggunakan sistem tersebut kepada *admin*. Hasil jawaban *admin* akan tertera dalam bentuk persen dengan menggunakan perhitungan Persamaan 1:

$$\text{Persentase Jawaban} = \frac{N}{N_{max}} \times 100\% \quad \dots(1)$$

Keterangan :

N = Jumlah Nilai yang Didapat

N<sub>max</sub> = Jumlah Nilai Maksimal

Jumlah responden pada pengujian ini ada 5 orang, sehingga jumlah nilai maksimal adalah 5 x 5 = 25. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil persentase jawaban kuisisioner kepada admin seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Persentase Jawaban Kuisisioner

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	STS (1)	Nilai	Persentase
1.	Sistem dapat membantu untuk Mendata menu secara efektif dan efisien.	4	1	0	0	0	24	96%
2.	Pemesanan menu melalui sistem lebih mudah digunakan dibandingkan pemesanan secara manual.	3	2	0	0	0	23	92%
3.	Rekap penjualan sudah sesuai dengan total harga yang terjual	4	0	1	0	0	23	92%
4.	Grafik penjualan membantu <i>admin</i> dalam memantau penjualan perbulan maupun pertahun.	2	1	1	0	0	19	76%
5.	Tampilan sistem sudah menarik dan mudah dipahami	3	1	1	0	0	22	88%
Nilai rata-rata persentase								88,8%

Berdasarkan dari Tabel 3, maka dapat disimpulkan bahwa 88,8% responden setuju bahwa sistem ini membuat proses pemesanan menu makanan dan minuman lebih efektif dan efisien.

c) Pengujian Terhadap *User*

Pengujian sistem ini ditujukan kepada *user* Warung Gaul sebanyak 30 orang dengan cara diberikan kuisisioner dan menjawab beberapa pertanyaan seputar sistem tersebut. Sebelum melakukan pengujian terhadap sistem, peneliti memberikan arahan bagaimana cara menggunakan sistem tersebut kepada *user*. Hasil jawaban *user* akan tertera dalam bentuk persen dengan menggunakan perhitungan Persamaan 2.

$$\text{Persentase Jawaban} = \frac{N}{N_{max}} \times 100\% \quad \dots(2)$$

Keterangan :

N = Jumlah Nilai yang Didapat

N<sub>max</sub> = Jumlah Nilai Maksimal

Jumlah responden pada pengujian ini ada 30 orang, sehingga jumlah nilai maksimal adalah 30 x 5 = 150. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil persentase jawaban dari kuisisioner kepada *user* seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Persentase Jawaban Kuisisioner

No.	Pernyataan	SS (5)	S (4)	N (3)	KS (2)	STS (1)	Nilai	Persentase
1.	Sistem ini dapat membantu anda untuk memesan menu secara efektif dan efisien	18	6	2	3	1	127	84,7%
2.	Pemesanan menu melalui sistem lebih mudah digunakan dibandingkan pemesanan secara manual.	17	6	3	2	1	123	82%
3.	Menu didalam halaman total pembayaran sudah sesuai dengan menu yang dipesan.	30	0	0	0	0	150	100%
4.	Tampilan sistem pemesanan menu sudah menarik	25	3	2	0	0	143	95,3%
5.	Sistem pemesanan menu berbasis <i>QR Code</i> ini mudan dipahami.	18	6	2	3	1	127	84,7%
Nilai rata-rata persentase								89,4%

Berdasarkan dari Tabel 4 tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa 89,4% responden setuju bahwa sistem ini membuat proses pemesanan menu makanan dan minuman lebih efektif dan efisien.

## KESIMPULAN

Sistem pemesanan menu makanan dan minuman ini dibuat untuk mempermudah proses pemesanan menu oleh pelanggan maupun mempermudah proses pencatatan pesanan oleh pegawai sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut hasil kuisisioner oleh para responden, sebanyak 88,8% responden *admin* dan 89,4% responden *user* setuju bahwa sistem tersebut membuat pemesanan menjadi lebih efektif dan efisien serta mudah dipahami dan tidak rumit.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adithya, R., Singh, A., Pathan, S., & Kanade, V. (2017). Online Food Ordering System. *International Journal of Computer Applications*, 180(6), 22–24.
- Auli, R., Zakir, A., Dafitri, H., Siregar, D., & Hasdiana. (2017). Mechanism of Food Ordering in A Restaurant Using Android Technology. *International Conference on Information and Communication Technology (IconICT)*, 930, 1–2.
- Baranwal, A., Srivastava, A., & Rani, B. (2018). An Innovative Approach for Online Food Order Management System. *International Journals of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 8(3), 19–23.
- Krishna, P., Patel Palak, Nirali, R., & Lalit, P. (2015). Automated Food Ordering System. In *International Journal of Engineering Research and Development (IJERD)* (pp. 41–45).
- Raut, S. K., & Dhonde, B. S. (2016). Android Based Intelligent E-Restaurant Ordering System. *International Education & Research Journal*, 2(5), 19–20.
- Rojak, A. (2014). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan dan Minuman ( e- Menu ) Berbasis Platform Android Pada Restoran Moca Cafe “ Tugas Ujian Akhir Semester ,” (1311600058), 1–15.