

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN MAKANAN BERBASIS ANDROID PADA RUMAH MAKAN “BENGAWAN TEPI SAWAH”

Ryan Suarantalla¹, Fajar Aryo Nugroho², Koko Hermanto³

^{1), 2)} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Teknologi Sumbawa

³⁾ Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Teknologi Sumbawa

¹ ryan.suarantalla@uts.ac.id, ² anugrah468@gmail.com, ³ koko.hermanto@uts.ac.id

ABSTRACT

This study aims to facilitate customers and administrators in ordering, recording and reservations. This study uses prototype software development methods and is built using Android Studio with Java and PHP programming languages and MySQL databases with Android version 4.4 (Kitkat). The data collection methods of this study uses interviewing, observing, and literature reviewing. The testing method uses Beta test method. The result of the study is a Food Ordering Application on Android-based at "Bengawan Tepi Sawah" restaurant that can be accessed through the Play Store and is expected to improve the customer service. This application functions to order food menus, drink menus, data recording, and reservations. The application will be used by customers to order food menus, drink menus and reservations, admin or restaurant staffs who are in charge of ordering food and drinks for customers, recording order data, and serving online reservations at "Bengawan Tepi Sawah" Restaurant.

Keywords: Application, Android Studio, Restaurant, Play Store.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dan admin dalam pemesanan, perekapan dan reservasi. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *prototype* dan dibangun menggunakan *Android Studio* dengan bahasa pemrograman *java* dan *PHP* dan basis data *MySQL* dengan target android versi 4.4 (Kitkat). Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Metode pengujian beta *test*. Hasil dari penelitian yaitu Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis *Android* Pada Rumah Makan “Bengawan Tepi Sawah” berbasis *android* yang dapat diakses melalui *Play Store* dan diharapkan dapat membantu meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan. Aplikasi ini berfungsi untuk memesan menu makanan, menu minuman, perekapan data, dan reservasi. Adapun aplikasi ini nantinya digunakan oleh pelanggan untuk memesan menu makanan, menu minuman dan reservasi, admin atau petugas rumah makan yang bertugas memesankan makanan dan minuman untuk pelanggan, perekapan data pemesanan, dan pelayanan reservasi di Rumah Makan “Bengawan Tepi Sawah”.

Kata Kunci: Aplikasi, Android Studio, Rumah Makan, *Play Store*.

PENDAHULUAN

Pada era teknologi seperti saat ini, banyak perangkat komputer beserta aplikasinya untuk membantu dan mempermudah berbagai aktifitas dan bidang, terlebih komputer yang dikemas dalam bentuk *mobile* sehingga mudah dibawa, contohnya seperti *Tablet (Personal Computer) PC* dan *Smartphone*. Salah satu *platform* yang paling banyak berada dipasaran yaitu *Android*. Pemilihan *Android* untuk pengembangan aplikasi karena lebih mudah dalam pengoperasiannya dan juga lebih fleksibel. Saat ini *Android* telah banyak digunakan dalam berbagai sektor masyarakat, baik dunia hiburan, pendidikan serta bisnis khususnya di bidang kuliner.

Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah yang berlokasi di daerah Genang Genis Kabupaten Sumbawa merupakan sebuah usaha bergerak dibidang kuliner yang menyediakan berbagai macam menu makanan dan minuman. Selama ini Rumah Makan tersebut dalam melakukan pemesanan makanan dan minuman masih menggunakan pengerjaan secara manual, dimana pelayan menghampiri pengunjung dan mencatat pesanan pada sebuah kertas yang nantinya diserahkan ke dapur dan kasir. Hal ini terkesan tidak efektif dan memungkinkan untuk terjadinya kesalahan penulisan yang berakibat pesanan tidak sesuai, adanya pemesanan yang rangkap, pensil yang tumpul, pena atau kertas pemesanan habis

yang memotong banyak waktu untuk menggantinya.

Selain itu, dengan proses pemesanan manual seperti ini sering terjadi kesalahan dalam urutan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan, hal tersebut berdampak negatif pada kepuasan pelanggan. Oleh karenanya diperlukan membangun suatu aplikasi pemesanan menu berbasis *Android* yang dapat membantu proses pelayanan maupun proses rekap data untuk laporan transaksi yang dapat digunakan pada Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah.

Dari beberapa permasalahan diatas maka dengan adanya Aplikasi yang bisa melakukan pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah ini dapat menjadi salah satu solusi untuk memudahkan proses kerja dilingkungan Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah, khususnya dalam proses pemesanan menu dan laporan transaksi. Dengan adanya Aplikasi ini yang dapat melakukan pemesanan menu, manajemen laporan dari transaksi-transaksi yang terjadi pada Rumah Makan. Sehingga pengerjaan manual yang rentan akan kesalahan dan kurang efisien dapat dikurangi dengan Aplikasi pemesanan tersebut.

LANDASAN TEORI

Menurut Badan Pusat Statistik [1], Rumah makan adalah usaha penyedia makanan dan minuman dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk penyimpanan dan penyajian di suatu tempat tetap yang tidak berpindah-pindah dengan tujuan memperoleh keuntungan dan/atau laba. Pada usaha rumah makan tidak dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan.

2.1. JAVA

Menurut Busran dan Anggraini [2] *Java* adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang dikembangkan oleh Sun *Microsystems* sejak tahun 1991. Bahasa ini dikembangkan dengan model yang mirip dengan bahasa *C++* dan *Smalltalk*, namun dirancang agar lebih mudah dipakai dan *platform independent*, yaitu dapat dijalankan di berbagai jenis sistem operasi dan arsitektur komputer.

2.2. Hypertext Preprocessor (PHP)

Menurut Ardhana (dalam Santoso [11]) *Hypertext Preprocessor* (PHP) merupakan bahasa *scripting server-side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, *server*-lah yang akan menerjemahkan skrip program, baru

kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan.

2.3. Database Management System (DBMS)

Menurut Rosa [12], *Database Management System* (DBMS) merupakan aplikasi komputer yang telah memiliki kemampuan mengelola data dengan baik.

2.4. My Structured Query Language (MySQL)

MySQL (*My Structured Query Language*) Menurut Nugroho (dalam Suprianti [16]) memberi penjelasan bahwa “Salah satu aplikasi basis data adalah MySQL (*My Structured Query Language*) yang merupakan sebuah program pembuat basis data yang bersifat *Open Source*”, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal”.

2.5. Unified Modeling Language (UML)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (dalam Junianto, 2015) UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa visual yang banyak digunakan di dunia industri untuk mengidentifikasi *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

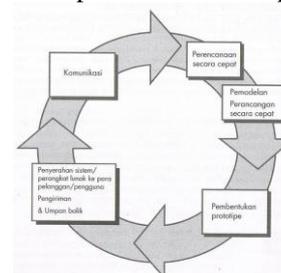
Diagram *Unified Modelling Language* (UML) yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Use Case Diagram*
- Activity Diagram*
- Sequence Diagram*
- Class Diagram*

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype* yaitu salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang mendefinisikan secara umum apa yang dibutuhkan dalam pembuatan Aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah berbasis *Android* secara bertahap. Berikut adalah siklus tahapan dalam metode *prototype*.



Gambar 1. Proses Metode *Prototype*

Adapun tahapan dalam metode *prototype* yang penulis gunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- Komunikasi dan pengumpulan data awal
- Quick Design* (desain cepat)
- Pembentukan *Prototype*
- Penyerahan sistem/perangkat lunak kepada pelanggan

3.2. Metode Pengumpulan Data

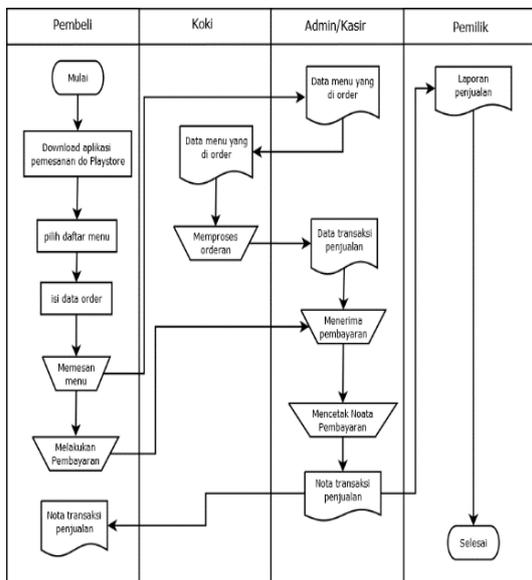
Dalam pengembangan sistem informasi tentunya diperlukan jenis data yang akurat sesuai dengan sistem yang ingin dikembangkan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu teknik pengumpulan data yang tepat. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- Wawancara
- Observasi
- Studi Pustaka

HASIL PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan sistem usulan ini dilakukan guna mempermudah sistem pemesanan makanan di Rumah Makan Bengawan Tepi Sawah yang berada di wilayah Sumbawa Besar. Berikut adalah prosedur perancangan aplikasi pemesanan makanan yang diusulkan.

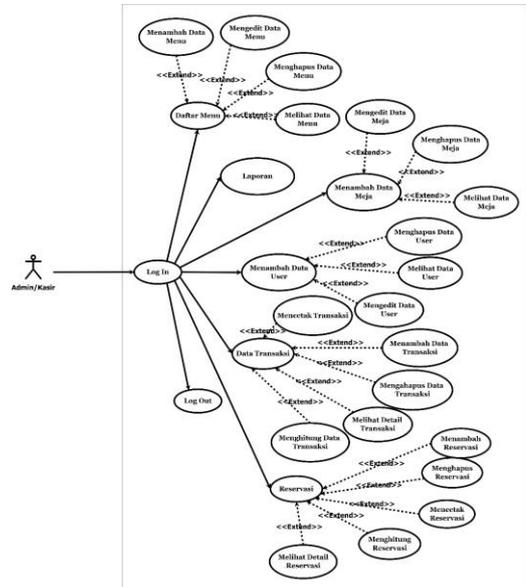


Gambar 2. Sistem yang Diusulkan

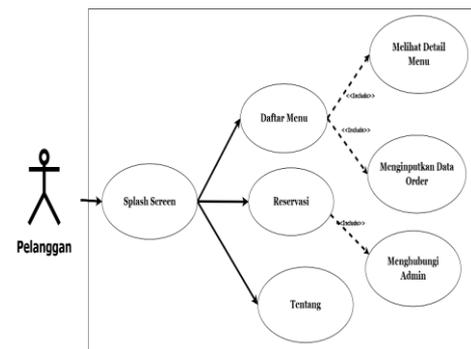
Perancangan ini mencakup sistem yang di usulkan, *use case* Diagram, *activity* Diagram, *class* Diagram, dan *sequence* Diagram yang menghasilkan sistem lebih baik.

4.1.1. Use Case Diagram

Pada sistem terdapat 2 aktor dan 34 *usecase*.



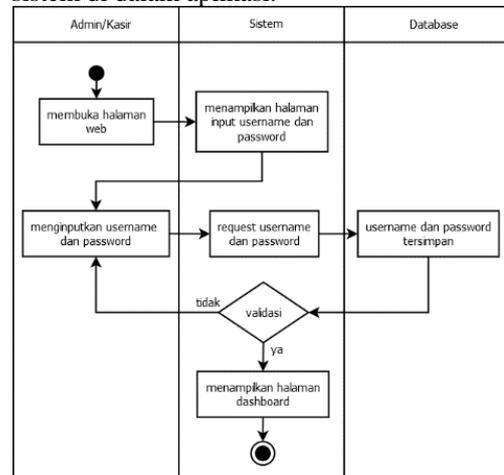
Gambar 3. Use Case Diagram Admin



Gambar 4. Use Case Diagram Pelanggan

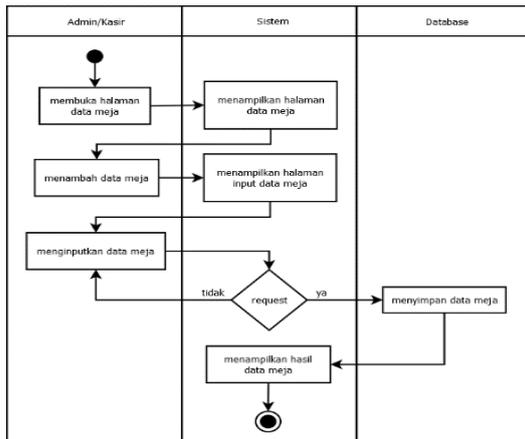
4.1.2. Activity Diagram

Pada activity Diagram dibagi menjadi 6 diagram yang merupakan Diagram yang menjelaskan interaksi antara *user* dengan sistem di dalam aplikasi.



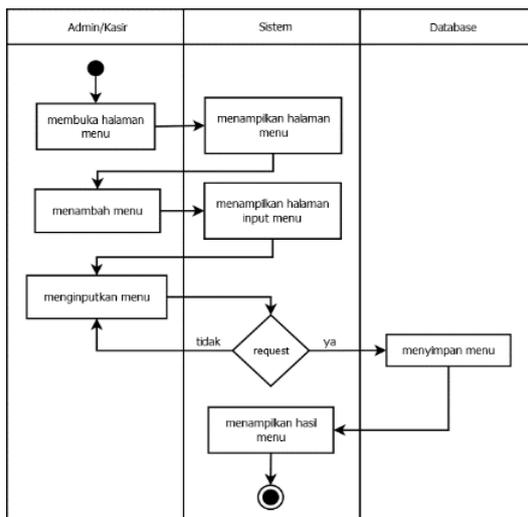
Gambar 5. Activity Diagram Admin Login

Proses dimulai yaitu pada saat admin membuka tampilan masuk atau *login* maka sistem akan menampilkan tampilan masuk untuk admin lalu admin dapat memasukkan *username* dan *password* untuk akun admin. Selanjutnya dilakukan pengecekan validasi data yang dimasukkan, jika benar maka sistem akan menampilkan halaman *Dashboard*.



Gambar 6. Activity Diagram Admin Kelola Data Meja

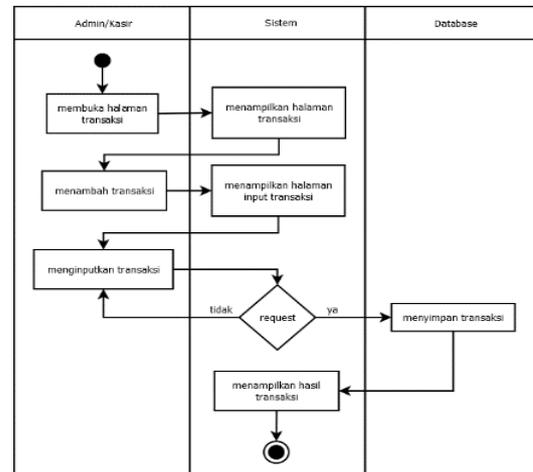
Proses dimulai yaitu pada saat admin membuka tampilan kelola data meja maka sistem akan menampilkan tampilan kelola data meja, lalu admin dapat melakukan pengelolaan data meja. Selanjutnya dilakukan penyimpanan pada basis data, jika berhasil tersimpan maka sistem akan menampilkan hasil data meja.



Gambar 7. Activity Diagram Admin Kelola Menu

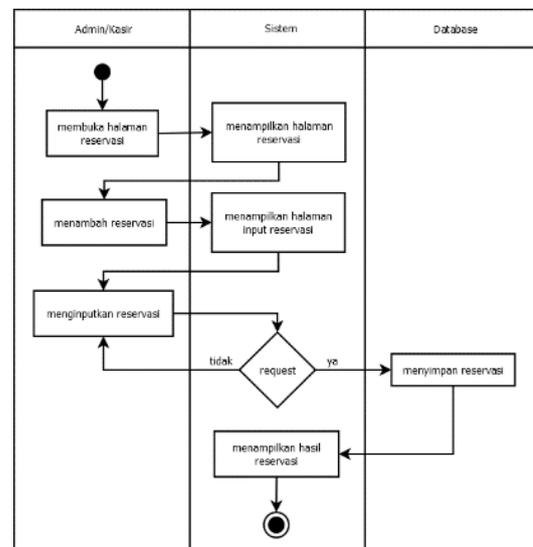
Proses dimulai yaitu pada saat admin membuka tampilan kelola menu maka sistem akan menampilkan tampilan kelola menu, lalu admin dapat melakukan pengelolaan menu. Selanjutnya

dilakukan penyimpanan pada basis data, jika berhasil tersimpan maka sistem akan menampilkan hasil menu.



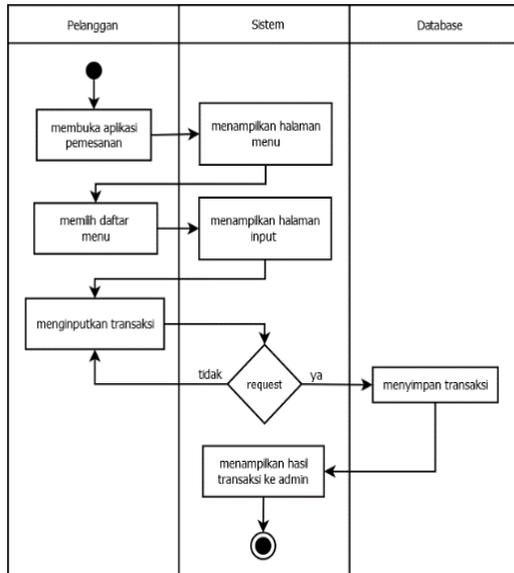
Gambar 8. Activity Diagram Admin Kelola Transaksi

Proses dimulai yaitu pada saat admin membuka tampilan kelola transaksi maka sistem akan menampilkan tampilan kelola transaksi, lalu admin dapat melakukan pengelolaan transaksi. Selanjutnya dilakukan penyimpanan pada basis data, jika berhasil tersimpan maka sistem akan menampilkan hasil transaksi.



Gambar 9. Activity Diagram Admin Kelola Reservasi

Proses dimulai yaitu pada saat admin membuka tampilan kelola reservasi maka sistem akan menampilkan tampilan kelola reservasi, lalu admin dapat melakukan pengelolaan reservasi. Selanjutnya dilakukan penyimpanan pada basis data, jika berhasil tersimpan maka sistem akan menampilkan hasil transaksi.

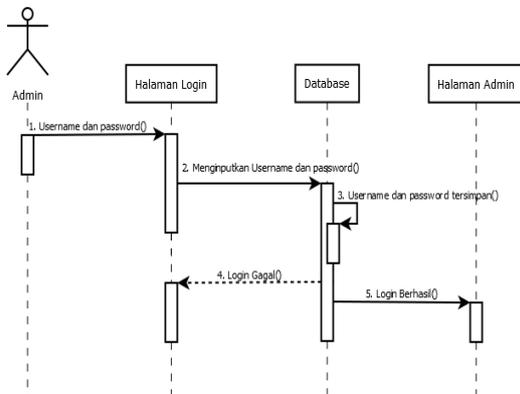


Gambar 10. Activity Diagram Pelanggan Tambah Transaksi

Proses dimulai yaitu pada saat pelanggan membuka aplikasi pemesanan maka sistem akan menampilkan tampilan menu, lalu pelanggan dapat memilih daftar menu, kemudian melakukan transaksi. Selanjutnya dilakukan penyimpanan pada basis data, jika berhasil tersimpan maka sistem akan menampilkan hasil transaksi ke admin.

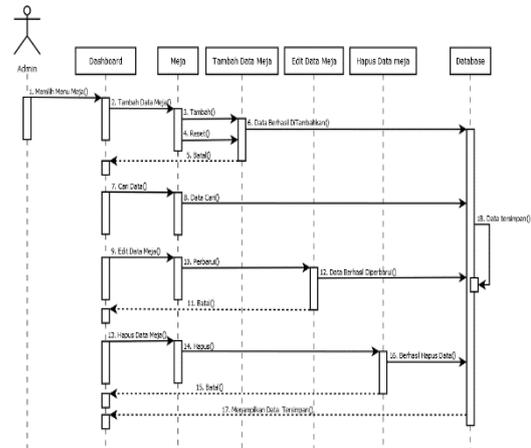
4.1.3. Sequence Diagram

Sequence Diagram menjelaskan permodelan sistem yang akan dibangun untuk menunjukkan interaksi antara objek yang disusun berdasarkan urutan waktu dan merupakan tahap proses dari usecase Diagram yang telah dibuat.



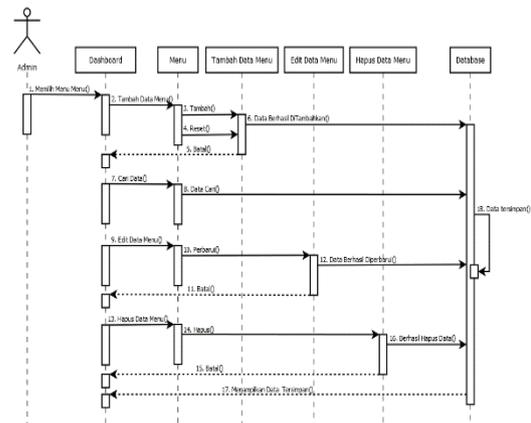
Gambar 11. Sequence Diagram Admin Login

Proses dimulai dari admin memasukkan *username* dan *password*, maka sistem akan mengecek ke *database* jika benar maka akan langsung masuk ke halaman admin, jika salah maka sistem akan meminta admin memasukkan ulang *username* dan *password*.



Gambar 12. Sequence Diagram Admin Kelola Data Meja

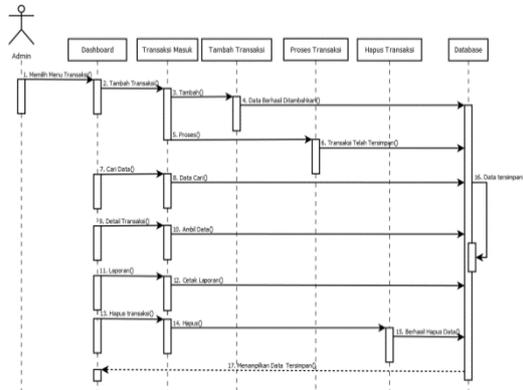
Proses dimulai dari admin memilih menu meja, disini admin dapat melakukan tambah data meja, cari data, *edit* data meja, dan hapus data meja. Selanjutnya admin memilih tambah untuk pindah ke halaman tambah data meja, disini admin dapat menambah, *reset*, dan batal, setelah admin melakukan tambah maka sistem akan meminta *database* untuk validasi data jika benar maka pesan data berhasil disimpan akan keluar, jika salah atau data tidak lengkap maka sistem akan meminta admin untuk melengkapi data.



Gambar 13. Sequence Diagram Admin Kelola Menu

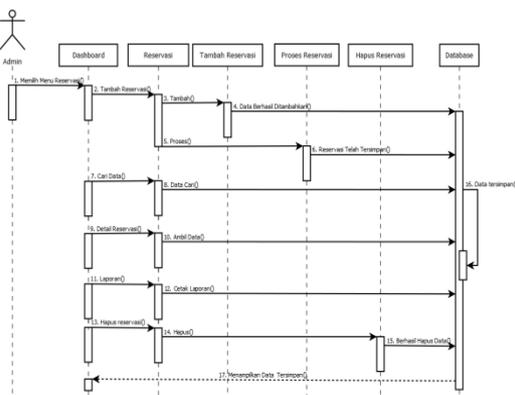
Proses dimulai dari admin memilih menu menu, disini admin dapat melakukan tambah data menu, cari data, *edit* data menu, dan hapus data menu. Selanjutnya admin memilih tambah untuk pindah ke halaman tambah data menu, disini admin dapat menambah, *reset*, dan batal, setelah admin melakukan tambah maka sistem akan meminta *database* untuk validasi data jika benar maka pesan data berhasil disimpan akan keluar, jika

salah atau data tidak lengkap maka sistem akan meminta admin untuk melengkapi data.



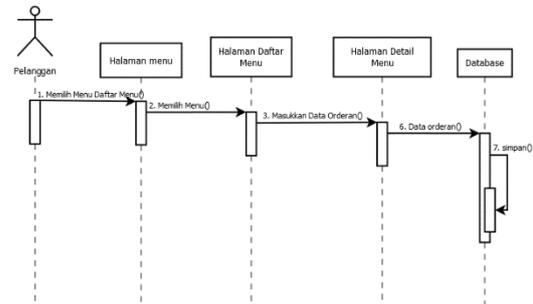
Gambar 14. Sequence Diagram Admin Kelola Transaksi

Proses dimulai dari admin memilih menu transaksi, disini admin dapat melakukan tambah transaksi, cari data, detail transaksi, laporan, dan hapus transaksi. Selanjutnya admin memilih tambah untuk pindah ke halaman tambah transaksi, disini admin dapat menambah, dan proses, setelah admin melakukan tambah maka sistem akan meminta *database* untuk validasi data jika benar maka pesan data berhasil disimpan akan keluar, jika salah atau data tidak lengkap maka sistem akan meminta admin untuk melengkapi data.



Gambar 15. Sequence Diagram Admin Kelola Reservasi

Proses dimulai dari admin memilih menu transaksi, disini admin dapat melakukan tambah reservasi, cari data, detail transaksi, laporan, dan hapus reservasi. Selanjutnya admin memilih tambah untuk pindah ke halaman tambah transaksi, disini admin dapat menambah, dan proses, setelah admin melakukan tambah maka sistem akan meminta *database* untuk validasi data jika benar maka pesan data berhasil disimpan akan keluar, jika salah atau data tidak lengkap maka sistem akan meminta admin untuk melengkapi data.

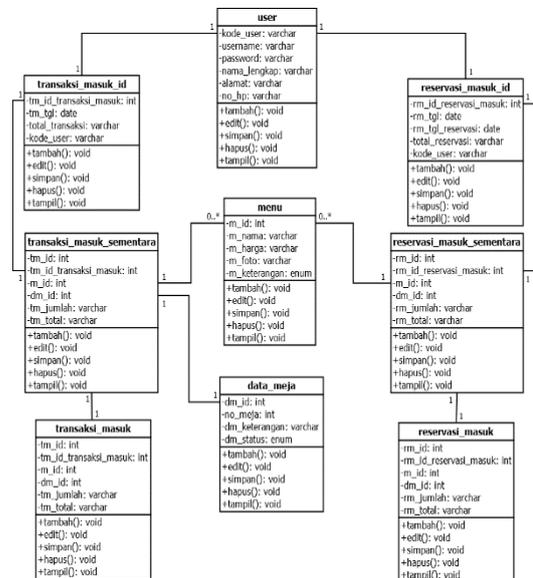


Gambar 16. Sequence Diagram Pelanggan Tambah Transaksi

Proses dimulai dari pelanggan memilih menu daftar menu, kemudian pelanggan memilih menu yang akan di pesan, setelah itu, pelanggan menginputkan data orderan, sehingga data orderan tersimpan ke *databases*.

4.1.4. Class Diagram

Menggambarkan struktur statis *class* di dalam sistem. *Class* merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Dengan melihat karakteristik sistem pemesanan makanan dan minuman mulai dari bagian order pesanan dan reservasi beserta proses-proses yang terjadi, maka dapat dibuat *Class Diagram*. Berikut *Class Diagram* aplikasi pemesanan.



Gambar 17. Class Diagram

4.2. Implementasi Program

Implementasi Program adalah tahap pengujian program yang telah dibangun sesuai dengan perancangan sistem yang telah dibahas pada sub bab sebelumnya untuk mencari kesalahan penulisan kode program. Adapun implementasi aplikasi pemesanan adalah sebagai berikut:

4.2.1. Antar Muka Admin

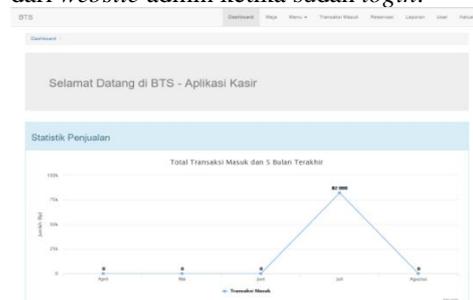
1. Halaman *Login*

Gambar 18. Halaman *Login*

Hasil implementasi dari tampilan menu *login* adalah berhasil, dimana *username* dan *password* telah diisi di *database* dan admin hanya perlu mencocokkan, saat *username* dan *password* benar maka akan keluar *login* berhasil dan jika *username* dan *password* salah atau tidak diisi maka pesan *login* gagal akan keluar.

2. Halaman *Dashboard*

Halaman ini merupakan tampilan utama dari *website* admin ketika sudah *login*.



Gambar 19. Halaman *Dashboard*

3. Halaman *Kelola Meja*

Halaman ini digunakan untuk melihat daftar meja yang sudah diinputkan oleh admin. Halaman ini memiliki beberapa *field* seperti no meja, keterangan, status, tombol *edit* untuk meng-*edit* data meja, tombol hapus untuk menghapus data meja, tombol *search* untuk mencari data meja, dan tombol + tambah meja untuk menambah data meja.

Gambar 20. Halaman *Kelola Meja*

4. Halaman *Kelola Menu*

Halaman ini digunakan untuk melihat daftar menu makanan yang sudah diinputkan oleh admin. Halaman ini memiliki beberapa *field* seperti nama menu, harga, foto, keterangan, tombol *edit* untuk meng-*edit* menu, tombol hapus untuk menghapus menu, tombol *search* untuk mencari menu, dan tombol + tambah data untuk menambah menu yang diinginkan admin.

Gambar 21. Halaman *Kelola Menu*

5. Halaman *Kelola Transaksi*

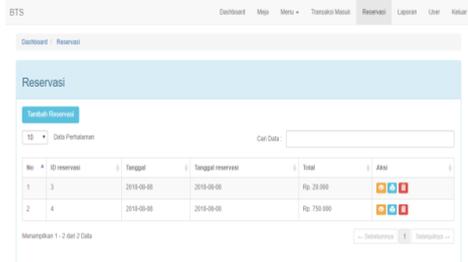
Halaman *kelola transaksi* digunakan untuk melihat daftar transaksi yang sudah diinputkan oleh admin. Halaman ini memiliki beberapa *field* seperti ID transaksi, tanggal, total, tombol detail untuk melihat detail transaksi, tombol cetak untuk mencetak transaksi, tombol hapus untuk menghapus transaksi, tombol *search* untuk mencari transaksi, dan tombol + tambah transaksi untuk menambah transaksi.

Gambar 22. Halaman *Kelola Transaksi*

6. Halaman *Kelola Reservasi*

Halaman *kelola reservasi* digunakan untuk melihat daftar reservasi yang sudah diinputkan oleh admin. Halaman ini memiliki beberapa *field* seperti ID reservasi, tanggal, tanggal reservasi, tombol detail untuk melihat detail reservasi, tombol cetak untuk mencetak reservasi, tombol hapus untuk menghapus reservasi, tombol *search* untuk mencari

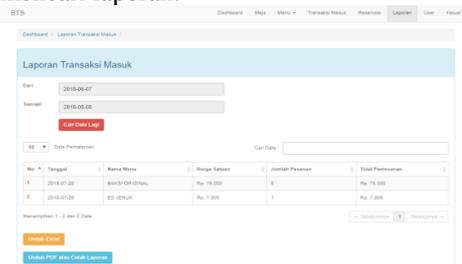
reservasi, dan tombol + tambah reservasi untuk menambah reservasi.



Gambar 23. Halaman Kelola Reservasi

7. Halaman Laporan

Halaman laporan digunakan untuk melihat daftar laporan yang sudah diinputkan oleh admin. Halaman ini memiliki beberapa *field* seperti tanggal, nama menu, harga satuan, jumlah pesanan, dan total pemesanan. Tombol cari data untuk mencari laporan transaksi, tombol unduh excel untuk mencetak laporan dalam bentuk excel, tombol unduh pdf untuk mencetak laporan dalam bentuk pdf, dan tombol *search* untuk mencari laporan.



Gambar 24. Halaman Laporan

4.2.2. Antar Muka Pelanggan

1. Halaman Menu

Halaman menu digunakan pelanggan untuk melihat pilihan menu. Halaman ini memiliki beberapa menu seperti daftar menu, reservasi dan tentang.



Gambar 25. Halaman Menu

2. Halaman Daftar Menu

Halaman daftar menu digunakan pelanggan untuk melihat daftar menu dan memilih menu. Dimana tiap menu memberikan informasi nama dan harga.



Gambar 26. Halaman Daftar Menu

3. Halaman Detail Menu

Halaman detail menu digunakan pelanggan untuk melihat detail dari menu yang di pilih oleh pelanggan. Di halaman ini pelanggan menginputkan no meja dan jumlah untuk selanjutnya melakukan pemesanan.



Gambar 27. Halaman Detail Menu

4. Halaman Reservasi

Halaman reservasi digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara langsung ke pada admin dengan cara panggilan melalui telpon.



Gambar 28. Halaman Reservasi

4.3. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan pada sisi pelanggan menggunakan *beta test* dengan memberikan apk dari aplikasi ke beberapa calon pelanggan atau pengguna aplikasi. Pengujian Beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung kelapangan yaitu yang bersangkutan dengan pengambilan data mengenai kepuasan *user*, untuk selanjutnya ditujukan kepada sebagian *user* dengan mengambil sampel sebanyak 10 (sepuluh) orang.

Data yang akan diambil terdiri dari 4 (empat) pernyataan dengan menggunakan skala 1 (satu) sampai 5 (lima). Adapun ketentuan skala untuk setiap pernyataan adalah sebagai berikut:

- Tampilan perangkat lunak yang dibangun sudah bagus

Tabel 1. Hasil Pengujian Beta Pernyataan Nomor Satu

| Skala | Kategori Jawaban | Frekuensi Jawaban | Jumlah Populasi Sampel | Jumlah Persentase |
|-------|------------------|-------------------|------------------------|-------------------|
| 1 | Sangat Setuju | 1 | 10 | 10% |
| 2 | Setuju | 7 | 10 | 70% |
| 3 | Cukup | 2 | 10 | 20% |
| 4 | Kurang Setuju | 0 | 10 | 0% |
| 5 | Tidak Setuju | 0 | 10 | 0% |

- Struktur perangkat lunak yang dibangun mudah untuk digunakan

Tabel 2. Hasil Pengujian Beta Pernyataan Nomor Dua

| Skala | Kategori Jawaban | Frekuensi Jawaban | Jumlah Populasi Sampel | Jumlah Persentase |
|-------|------------------|-------------------|------------------------|-------------------|
| 1 | Sangat Setuju | 2 | 10 | 20% |
| 2 | Setuju | 5 | 10 | 50% |
| 3 | Cukup | 2 | 10 | 20% |
| 4 | Kurang Setuju | 1 | 10 | 10% |
| 5 | Tidak Setuju | 0 | 10 | 0% |

- Perangkat lunak yang dibangun dapat digunakan sebagai media Pemesanan

Tabel 3. Hasil Pengujian Beta Pernyataan Nomor Tiga

| Skala | Kategori Jawaban | Frekuensi Jawaban | Jumlah Populasi Sampel | Jumlah Persentase |
|-------|------------------|-------------------|------------------------|-------------------|
| 1 | Sangat Setuju | 4 | 10 | 40% |
| 2 | Setuju | 5 | 10 | 50% |

| | | | | |
|---|---------------|---|----|-----|
| 3 | Cukup | 1 | 10 | 10% |
| 4 | Kurang Setuju | 0 | 10 | 0% |
| 5 | Tidak Setuju | 0 | 10 | 0% |

- Perangkat lunak yang dibangun sudah layak digunakan untuk melakukan pemesanan

Tabel 4. Hasil Pengujian Beta Pernyataan Nomor Empat

| Skala | Kategori Jawaban | Frekuensi Jawaban | Jumlah Populasi Sampel | Jumlah Persentase |
|-------|------------------|-------------------|------------------------|-------------------|
| 1 | Sangat Setuju | 7 | 10 | 70% |
| 2 | Setuju | 3 | 10 | 30% |
| 3 | Cukup | 0 | 10 | 0% |
| 4 | Kurang Setuju | 0 | 10 | 0% |
| 5 | Tidak Setuju | 0 | 10 | 0% |

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil yaitu Aplikasi pemesanan telah berhasil dibangun menggunakan bahasa php dan java. Terdapat dua sisi pada sistem yang bangun untuk mendukung proses pemesanan yaitu sisi aplikasi untuk pelanggan dan sisi admin sebagai pengelola aplikasi. Pada sisi pelanggan atau pengguna aplikasi, pelanggan dapat melakukan pemesanan menu yang diinginkan. Sedangkan pada sisi admin, pengelola admin dapat menerima informasi pesanan masuk yang dilakukan oleh pelanggan, dan dapat mengelola perubahan dan pembaruan terhadap aplikasi seperti kelola transaksi, kelola menu, kelola meja, kelola reservasi.

5.2. Saran

Adapun untuk pengembangan lebih lanjut pada penelitian ini, disarankan hal-hal sebagai berikut:

- Penambahan fitur notifikasi pemesanan makanan atau minuman yang dipesan oleh pelanggan pada aplikasi pemesanan.
- Penambahan fitur pembayaran secara online.
- Penambahan fitur akun terhadap pelanggan.
- Penambahan fitur status pada tiap transaksi.
- Penambahan fitur reservasi secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik. "Pedoman Pencacahan Usaha Restoran/Rumah Makan (VREST)". Jakarta. 2015.
- [2] Busran & Wina Anggraini. "Perancangan Aplikasi Pemesanan Makanan dan

- Minuman Berbasis Sistem Operasi Android (Studi Kasus: Pecel lele lela)*". Jurnal TEKNOIF, Vol. 4, No. 1. 2016. [Diakses pada: 17 Maret 2018]
- [3] Hendri. "Prototipe Aplikasi Pemesanan Makanan (Electronic Menu) Pada Restoran Berbasis Android dan Web". Jurnal Ilmiah Media Processor, Vol. 11, No. 1. 2016. [Diakses pada: 17 Maret 2018]
- [4] Herdiyanti, dkk. "Pembangunan Sistem Pendukung Keputusan Rekrutmen Pegawai Baru di PT. ABC". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. Vol. 2 No. 2 Hal. 49-56. 2013. [Diakses pada: 20 Agustus 2018]
- [5] Juansyah Andi. "Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android". *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Vol. 1, No. 1. (2015). [Diakses pada: 17 Maret 2018]
- [6] Jogiyanto, H.M, "Analisis Perancangan Sistem Informasi". Penerbit: Andi Offset. Yogyakarta. 2013.
- [7] Juhara, Zamrony P. "Panduan Lengkap Pemrograman Android". Penerbit: Andi Yogyakarta. Yogyakarta: 2016.
- [8] Pratama, dkk. "Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ginjal dan Saluran Kemih Dengan Metode Breadth First Search". *Jurnal Informatika*, Vol. 2, No. 1. 2015. [Diakses pada: 20 Maret 2018]
- [9] Pressman, R.S. "Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)". Edisi 7 : Buku 1 , Yogyakarta: Andi. 2012.
- [10] Pressman, R.S. "Software Engineering : a practitioner's approach", McGraw-Hill, New York. 2012.
- [11] Rahman Fauzi & Santoso. "Aplikasi Pemesanan Undangan Online". *Jurnal Sains dan Informatika*, Vol. 1, No. 2. 2015. [Diakses pada: 17 Maret 2018]
- [12] Rosa A.S & M.Shalahuddin. "Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java". Penerbit: Modula. Bandung. 2010.
- [13] Sarwono Jonathan. "Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif." Yogyakarta: Graha Ilmu. 2006.
- [14] Sommerville, Ian. "Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)". Jakarta: Erlangga. 2011.
- [15] Supardi Yuniar. "Koleksi Program Tugas Akhir dan Skripsi Dengan Android". Penerbit: Kompas Gramedia Building. Jakarta: 2017.
- [16] Suriyanti Wiwit. "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Beasiswa dengan Metode SAW". *Citec Journal*, Vol. 1, No. 1. 2014. [Diakses pada: 17 Maret 2018]