

# Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android

Panji Rachmat Setiawan<sup>1</sup>, Muhammad Syaifullah<sup>2</sup>, Pandu Pratama Putra<sup>3</sup>

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Riau<sup>1</sup>

Teknik Informatika, STMIK AMIK Riau<sup>2</sup>

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning<sup>3</sup>

panji.r.setiawan@eng.uir.ac.id<sup>1</sup>, msy@sar.ac.id<sup>2</sup> pandupratamaputra@unilak.ac.id<sup>3</sup>

---

## Article Info

### History:

Dikirim 9 Oktober 2020

Direvisi 19 November 2020

Diterima 9 Desember 2020

---

### Kata Kunci:

Restoran  
Android  
Pelayanan  
Makanan

---

## Abstrak

Pelayanan restoran dapat menentukan tingkat kepuasan pelanggan, dan akan berpengaruh terhadap eksistensi nya suatu restoran. Banyak hal yang mempengaruhi tingkat kepuasan pelanggan, salah satunya adalah bentuk pelayanan berupa menu makanan dan minuman kepada pelanggan pada suatu restoran. Penyajian menu makanan dan minuman kadang membuat para pelanggan bingung, bagaimana bentuknya, apa komposisi dari makanan atau minuman, kandungan gizi, hingga terkadang harga dari makanan dan minuman tidak dicantumkan. Android merupakan suatu sistem operasi yang ada pada teknologi selular. Hingga saat ini, pengguna android khususnya di Indonesia sudah mencakup kepada setiap kalangan. Android dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dengan cara mengembangkan aplikasi untuk sistem operasi android. Banyak pengembangan aplikasi android bertujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sesuai dengan permasalahan yang ada. Pengembangan dari aplikasi android awalnya akan menggunakan data yang bersifat dummy, dan selanjutnya akan menggunakan data asli yang terjadi di lapangan. Pengembangan sistem aplikasi pemilihan menu pada restoran akan menggunakan aplikasi android, yang mana aplikasi ini akan membantu pelanggan, aplikasi ini akan dapat memberikan kandungan nutrisi pada makanan, informasi intoleransi bahan makanan, dan dapat mengumpulkan data yang menunjukkan tingkat kepuasan pelanggan serta data yang bertujuan untuk melihat tingkat selera pada suatu makanan.

© This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

---

## Koresponden:

Panji Rachmat Setiawan  
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik  
Universitas Islam Riau,  
Alamat, Kota Pekanbaru, Indonesia, Kode Pos  
Email panji.r.setiawan@eng.uir.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Restoran merupakan usaha penyediaan jasa makanan dan minuman dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan, dan penyajian di suatu tempat tetap yang tidak berpindah – pindah dengan tujuan memperoleh keuntungan. Restoran juga dapat diartikan sebagai suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial yang menyelenggarakan pelayanan yang baik kepada semua tamunya baik berupa makanan dan minuman [1]. Restoran bukan hal yang baru kita temukan, seluruh wilayah yang ada di Indonesia pasti memiliki restoran. Setiap restoran harus dapat meningkatkan kualitas produk untuk dapat menciptakan kepuasan pelanggan yang dapat berpengaruh terhadap loyalitas pelanggan. Kepuasan adalah hasil penilaian dari pelanggan bahwa produk atau pelayanan telah memberikan tingkat kenikmatan dimana tingkat pemenuhan ini bisa lebih atau kurang [2]. Dikarenakan menjamurnya bisnis restoran yang ada di Indonesia, membuat persaingan antar bisnis restoran semakin ketat, baik di bidang pelayanan, maupun di bidang produk atau makanan yang ditawarkan kepada pelanggan. Terdapat beberapa kasus yang peneliti temukan, antara lain keterlambatan pelayan mendatangi pelanggan dan keterbatasan jumlah pelayan juga dapat mempengaruhi kualitas pelayanan. Apabila ada penambahan makanan dan perubahan harga, membutuhkan biaya untuk mengubah menu makanan. Jarang ditemukan menu yang menyajikan komposisi yang digunakan dalam makanan, komposisi sangat berguna bagi pelanggan yang memiliki alergi terhadap bahan makanan tertentu, komposisi berpengaruh pada pemesanan pelanggan yang sedang melakukan diet. Penjabaran komposisi pada menu makanan juga sangat berperan penting bagi pelanggan yang memiliki penyakit berat seperti diabetes dan hipertensi.

Makanan yang dipesan dicatat pelayan menggunakan kertas. Penggunaan kertas secara terus menerus mempengaruhi keuangan dan mempengaruhi peningkatan produksi kertas dengan penebangan pohon secara terus menerus yang dapat mempengaruhi keseimbangan alam. Semakin banyak kertas yang digunakan akan semakin sering terjadi penebangan pohon. Kesalahan dalam pemesanan juga sering terjadi, pelanggan memesan menu A tetapi yang disajikan menu B. Berdasarkan kasus yang ditemui, penelitian ini merancang sistem yang diimplementasikan ke aplikasi mobile. Sistem ini bertujuan untuk membantu restoran menyajikan menu makanan dan minuman dalam bentuk modern dan efisien, membantu pelanggan mengetahui komposisi makanan dan minuman, mempersingkat waktu dalam penyajian, meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam pemesanan, mengurangi biaya operasional restoran. Pengembangan jangka panjang aplikasi ini dapat menentukan selera makanan di suatu wilayah, dengan mengumpulkan data berdasarkan pesanan pelanggan.

Sesuai dengan fokus dan masalah penelitian yang telah penulis kemukakan, maka tujuan penelitian ini juga merujuk kepada pokok permasalahan tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini berupa sistem yang mana sebagai sarana untuk dapat membantu restoran dalam menyajikan menu makanan dan minuman, membantu pelanggan dalam mengetahui informasi dari makanan dan minuman, mempersingkat waktu dalam penyajian makanan, dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi dalam pemesanan makanan ataupun minuman, dan dapat mengurangi biaya pemakaian kertas serta alat tulis.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Anggia, dengan judul, “Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran Berbasis Android Dan PHP Menggunakan Protokol JSON”, sudah dilakukan penelitian mengenai pemesanan makanan yang mana *output*-nya berupa aplikasi berbasis android. Tetapi penelitian ini hanya terbatas pada tampilan menu yang sederhana, dan kalkulasi pesanan yang sesuai dengan yang dipesan [3]. Penelitian berikutnya dengan judul, “Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Bangka Original Café Berbasis Client Server Dengan Platform Android”, sudah melakukan penelitian dengan Batasan tampilan menu saja [4]. Dan pada penelitian berikutnya dengan judul, “Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android”, memberikan hasil berupa rancangan menu makanan dan minuman, serta hasil kepuasan pelanggan berdasarkan data yang telah dihimpun melalui aplikasi yang telah dibuat [5]. Penelitian berikutnya, yang dilakukan oleh Steven, dalam judul, “Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud dengan Platform Android”, menyatakan bahwa pemanfaatan platform android untuk pemesanan makan dapat membantu pihak restoran dalam menangani layanan pesanan, serta dapat membantu pelanggan

dalam memesan makanan tanpa harus datang ke restoran [6]. Penulis menggunakan konsep membantu pihak restoran dalam menyiapkan pesanan, tetapi pesanan tetap dilakukan pada restoran.

Penelitian yang penulis lakukan, tidak lepas dari peningkatan kualitas pelayanan yang dimiliki oleh restoran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ni Made dkk, dengan judul, “Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Restoran Indus Ubud Gianyar”, menyatakan bahwa kualitas pelayanan merupakan factor dan akar penting yang mampu memberikan kepuasan bagi pelanggannya [7]. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Ridwan dengan judul, “Analisis Pengaruh Kualitas Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Restoran Waroeng Taman Singosari Di Semarang”, menyatakan bahwa kualitas pelayanan yang diberikan dapat memberikan pengaruh positif terhadap keputusan pembelian [8]. Maka dari itu penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan restoran. Salah satu bentuk peningkatan layanan oleh restoran adalah pemesanan makanan yang dilakukan.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. SDLC (Software Development Life Cycle)

Metode yang digunakan pada penelitian pengembangan sistem pemesanan menu pada restoran berbasis android adalah SDLC (Software Development Life-Cycle). SDLC merupakan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model – model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem – sistem perangkat lunak sebelumnya [9]. Pada penelitian yang penulis lakukan, SDLC memiliki 7 tahapan dalam pengembangan, yaitu planning, requirement analysis, design, development, testing & integration, implementation, dan maintenance.

- **Planning**  
Pada tahapan perencanaan (planning) penulis mengembangkan rencana dan menyediakan dasar untuk mendapatkan sumber daya yang dibutuhkan dalam penelitian. Penulis membuat suatu rencana untuk mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan restoran pada saat ini, yaitu aplikasi yang dapat membantu pelanggan dalam membuat pesanan, dan meminimalisir kesalahan yang terjadi pada saat pemesanan makanan dan minuman dilakukan.
- **Requirement Analysis**  
Tahapan requirement analysis merupakan suatu tahapan dimana penulis menganalisa kebutuhan dari pengguna (user), serta mengembangkan kebutuhan dari pengguna. Pada tahapan ini kebutuhan dari pengguna yang akan menggunakan system ini sudah dapat penulis simpulkan, dari kebutuhan perangkat lunak, sampai kebutuhan perangkat keras dan fungsional.
- **Design**  
Merupakan suatu tahapan, dimana penulis mentransformasikan kebutuhan dari pengguna yang dirangkum secara detail, menjadi sebuah dokumen desain system fokus kepada bagaimana dapat memenuhi fungsi – fungsi yang dibutuhkan.
- **Development**  
Development atau pengembangan, merupakan suatu tahapan untuk meng-konversi desain yang sudah dibuat, kedalam bentuk system informasi yang lengkap, termasuk bagaimana memperoleh dan melakukan instalasi lingkungan system yang dibutuhkan. Penulis mengembangkan system dengan menggunakan framework yang sudah ditentukan, untuk menciptakan system menu pemesanan makanan, sesuai dengan kebutuhan, serta keadaan sekarang.
- **Testing & Integration**  
Mendemonstrasikan system perangkat lunak bahwa telah memenuhi kebutuhan yang dispesifikasikan pada dokumen kebutuhan fungsional. Penulis memberikan demonstrasi system yang sudah dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna, melakukan perbaikan maupun

penambahan apabila ada yang belum sesuai dan kurang bagi pengguna, dan menghasilkan laporan Analisa pengujian.

- **Implementation**

Merupakan tahapan implementasi perangkat lunak pada lingkungan produksi dan menjalankan resolusi dari permasalahan yang teridentifikasi dari fase integrasi dan pengujian. Penulis mengimplementasi system yang sudah dibuat sesuai dengan kebutuhannya, serta sudah diujikan sebelumnya, kepada restoran yang bersangkutan.

- **Maintenance**

Mendeskripsikan pekerjaan untuk mengoperasikan dan memelihara system informasi pada lingkungan produksi, termasuk implementasi akhir dan masuk dalam proses peninjauan. System yang telah penulis implementasi, akan penulis lakukan pemeliharaan pada jadwal yang sudah ditentukan.

## **2.2. Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang penulis lakukan adalah:

- **Wawancara**

Menurut L.J. Moeleng, dalam buku yang berjudul, “Metode Penelitian Kualitatif”, pengertian wawancara adalah suatu percakapan dengan tujuan – tujuan tertentu [10]. Penulis berhadapan langsung dengan responden, dalam hal ini adalah pihak restoran, untuk mendapatkan informasi secara lisan berupa permasalahan yang sedang dihadapi oleh restoran, terkait dengan kepuasan dan pelayanan.

- **Observasi**

Menurut Margono, dalam buku yang berjudul, “Metodologi Penelitian Pendidikan”, observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian [11]. Penulis melakukan observasi langsung terhadap restoran – restoran yang memiliki permasalahan hampir serupa antar satu dengan yang lainnya.

- **Studi Kepustakaan**

Selain wawancara dan observasi, penulis juga melakukan studi kepustakaan, dengan cara melihat penelitian sebelumnya, mencari keunggulan dari penelitian sebelumnya, serta menggunakan kesimpulan dari penelitian sebelumnya, untuk pengembangan dari penelitian yang penulis lakukan.

## **2.3. Android**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan platform android dalam menjalankan aplikasi yang telah dikembangkan. Android merupakan sebuah sistem operasi berbasis Linux yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti smartphone atau tablet [12]. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Smartphone yang menggunakan sistem operasi android, lebih diterima di masyarakat dibandingkan smartphone yang memiliki sistem operasi selain android. Hal ini dikarenakan android merupakan sistem operasi yang bersifat open source, sehingga para developer smartphone tidak memerlukan biaya pengembangan besar, dan berdampak pada harga penjualan smartphone android di pasar memiliki harga yang bersaing dengan smartphone lainnya. Dampak dari sifat android yang open source ini membuat banyak nya para pengembang aplikasi berbasis android bermunculan, banyak aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat tanpa harus mengeluarkan banyak biaya, sehingga ini menjadi salah satu factor smartphone berbasis android semakin diterima di masyarakat, khususnya di Indonesia.

## **2.4. MySQL**

Untuk database, penulis menggunakan MySQL. MySQL adalah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (Database Management System), database ini multithread, multiuser [12]. MySQL merupakan DBMS dengan lisensi terbagi dua, yang didistribusikan gratis di bawah GPL (General Public License). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan tidak boleh dijadikan produk turunan komersial. Selain itu, MySQL memiliki software yang berbayar (MySQL Enterprise Edition), tentunya dengan fitur dan keamanan yang lebih baik dan support dari perusahaan MySQL tersebut. Menurut Raharjo, dalam buku yang berjudul, “Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL”, MySQL merupakan software RDBMS (server database) yang dapat mengelola database dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak user (multi-user), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (multi-threaded) [13].

## 2.5. PHP

PHP adalah pemrograman interpreter, yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan [14]. PHP disebut sebagai pemrograman server-side programming, hal ini dikarenakan seluruh prosesnya dijalankan pada server, tidak pada client. PHP merupakan suatu bahasa dengan hak cipta terbuka atau yang juga dikenal dengan istilah Open Source, yaitu pengguna dapat mengembangkan kode fungsi PHP sesuai dengan kebutuhannya [15].

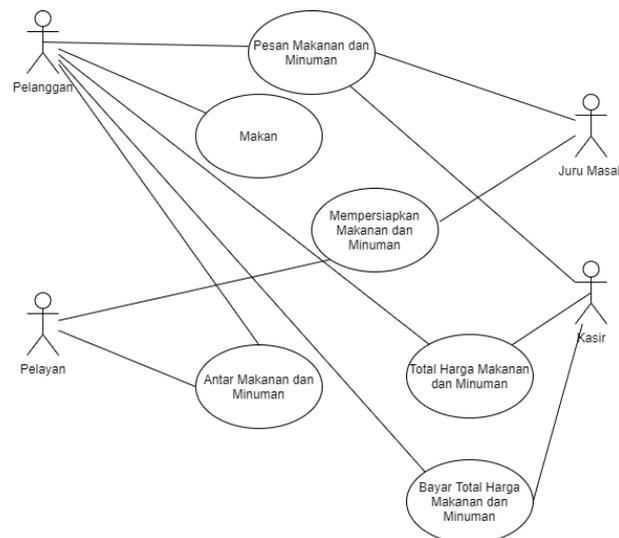
## 2.6. Laravel

Laravel adalah sebuah MVC web development framework yang didesain untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan dan perbaikan serta meningkatkan produktivitas pekerjaan dengan sintak yang bersih dan fungsional yang dapat mengurangi banyak waktu untuk implementasi [16]. Laravel merupakan framework PHP yang menekankan pada kesederhanaan dan fleksibilitas pada desainnya. Laravel memberikan keterbaruan alat untuk berinteraksi dengan database disebut sebagai migration. Dengan migration, pengembang dapat dengan mudah untuk melakukan modifikasi sebuah database pada platform secara independent karena implementasi skema database direpresentasikan dalam sebuah class. Migration dapat berjalan pada beberapa basis data yang telah didukung Laravel (MySQL, PostgreSQL, MSSQL, dan SQLITE) dan untuk implementasi Active Record pada Laravel disebut Eloquent yang menggunakan standart modern OOP. Laravel juga memberikan sebuah Command Line Interface disebut dengan artisan. Artisan, dapat membantu pengembang berinteraksi dengan aplikasi untuk melakukan aksi seperti migration, testing, atau membuat controller dan model. Selain itu Laravel juga memiliki blade template engine yang memberikan estetika dan kebersihan kode pada view secara parsial. Framework adalah suatu struktur konseptual yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah yang kompleks. Singkatnya, framework adalah wadah atau kerangka kerja dari sebuah website yang akan dibangun. Dengan menggunakan kerangka tersebut, waktu yang digunakan untuk membuat website akan lebih singkat dan memudahkan dalam melakukan perbaikan [17].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan keterlambatan pelayan dalam mendatangi pelanggan, keterbatasan jumlah pelayan dalam melayani pelanggan, dibutuhkannya biaya dalam perubahan menu makanan, tidak adanya informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan terhadap makanan yang akan disajikan, penggunaan kertas yang berlebihan dan kesalahan dalam memberikan pesanan kepada pelanggan. Hasil analisis data pada penelitian ini adalah bagaimana memberikan pelayanan terbaik dari restoran kepada para pelanggan, apa saja yang dapat mempengaruhi pelayanan restoran, bagaimana cara pihak restoran agar para pelanggan tetap datang ke restoran secara terus-menerus, serta memberikan informasi apa yang dibutuhkan oleh pelanggan restoran, sehingga pelanggan mendapatkan edukasi mengenai makanan yang akan dikonsumsi.

### 3.1. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

Use Case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat [9]. Pada penelitian yang penulis lakukan, terdapat 4 aktor yang terlibat, yaitu pelanggan, juru masak, pelayan, dan kasir. Pada tahapan pertama, pelanggan melakukan pemesanan melalui aplikasi yang ditampilkan pada media tab berbasis android yang sudah ditanam di meja. Pemesanan yang dilakukan meliputi pemesanan makanan dan minuman. Setelah pemesanan dilakukan oleh pelanggan, maka data pesanan langsung masuk ke dapur, dan akan langsung tertera pada aplikasi yang ada di dapur. Pada saat bersamaan, pesanan pelanggan juga masuk ke aplikasi yang ada di meja kasir. Aplikasi yang ada di meja kasir akan memunculkan rincian harga makanan dan minuman yang dipesan, serta total harga dari makanan dan minuman yang dipesan. Sehingga kasir dapat mengetahui meja mana yang masih belum menyelesaikan pembayaran, serta setelah restoran sudah *close order* maka aplikasi akan secara otomatis memberikan catatan terhadap makanan dan minuman apa saja yang terjual. Juru masak bertanggung jawab terhadap pesanan yang masuk, melakukan konfirmasi dan segera mempersiapkan pesanan dari pelanggan. Setelah pesanan selesai, pelayan mendapatkan notifikasi untuk menjemput makanan dan minuman yang sudah selesai, dan langsung diantarkan ke meja pelanggan yang melakukan pemesanan. Pada saat mendapatkan notifikasi, pelayan sudah mengetahui makanan dan minuman yang akan diantar dan diantar ke meja mana. Setelah pelanggan selesai menyelesaikan makan, tahapan selanjutnya pelanggan menuju meja kasir dan langsung membayar sesuai tagihan dari makanan dan minuman yang dipesan. Tagihan tidak hanya muncul pada meja kasir, tetapi juga muncul pada meja pelanggan yang melakukan pemesanan.

### 3.2. Rancangan Aplikasi

Rancangan aplikasi yang terlibat dalam Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android, melibatkan user, yang mana ini merupakan nomor meja, dan tidak memiliki username dan password, kasir, memiliki tugas untuk memproses pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan, juru masak, memiliki tugas untuk mengerjakan pesanan yang sudah diberikan oleh para pelanggan, dan admin yang dapat mengatur bagaimana nantinya sistem ini berjalan, apasaja menu – menu yang disajikan, serta memberikan edukasi mengenai penyakit yang dapat terjadi apabila tidak memberikan perhatian terhadap kalori pada suatu makanan yang akan dipesan.



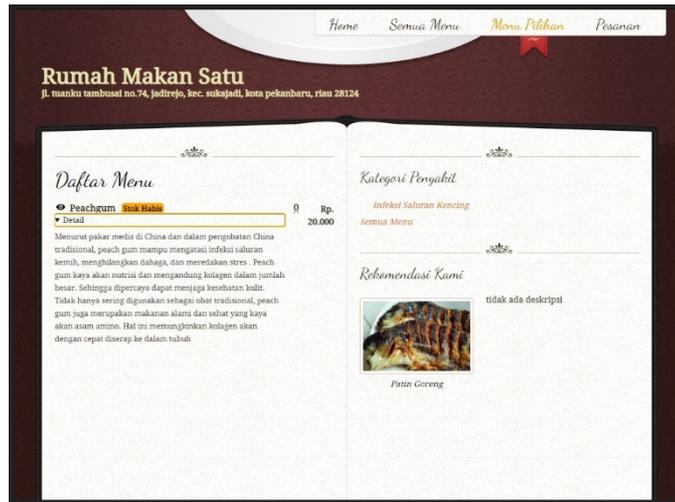
Gambar 2. Halaman Utama Pada Aplikasi

Gambar 1 merupakan halaman utama dari aplikasi pemesanan menu. Pada halaman utama, terdapat nama dari restoran beserta alamat restoran, deskripsi dari restoran, promo makanan diskon yang diberikan oleh restoran, informasi fasilitas yang ada pada restoran, serta menu yang memberikan akses kepada keseluruhan dari menu restoran tersebut.



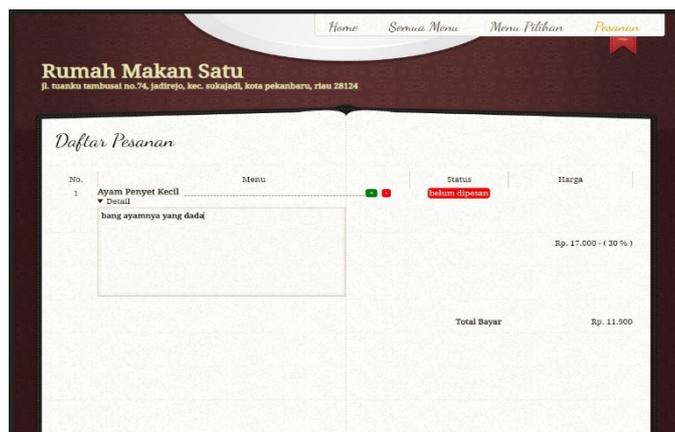
Gambar 3. Halaman Menu Pada Aplikasi

Halaman Menu merupakan tampilan menu secara keseluruhan, yang memberikan informasi mengenai nama menu yang disajikan, harga dari menu tersebut, apabila terdapat diskon, maka langsung ditampilkan di harga menu yang diberikan diskon, rekomendasi menu yang diberikan oleh restoran, serta pilihan kategori dari menu yang diinginkan, apakah makanan pembuka, menu utama, dan minuman yang diinginkan.



Gambar 4. Halaman Menu Spesial

Pada halaman menu special, restoran menawarkan menu yang lebih kearah herbal. Menu yang ditawarkan merupakan menu yang menyehatkan, dan memiliki komposisi yang dapat berfungsi sebagai obat-obatan. Menu special juga memiliki informasi mengenai penyakit yang umum, dan juga memiliki informasi nantinya menu yang ditawarkan dapat mengurangi atau bahkan menyembuhkan penyakit yang sedang diderita.



Gambar 5. Halaman Pemesanan Makanan

Merupakan halaman dalam melakukan pemesanan makanan yang diinginkan. Terdapat bagian keterangan apabila ada permintaan khusus dari pelanggan. Pada halaman pemesanan, terdapat status pemesanan, harga per menu makanan, dan total harga yang akan dibayar nantinya, apabila pemesanan sudah dilakukan. Pada saat makanan belum dikonfirmasi untuk dipesan, status akan berada pada posisi belum dipesan. Setelah dilakukan konfirmasi pemesanan, status akan berubah menjadi dalam antrian. Pada saat makanan diproses, maka status pemesanan akan berubah menjadi diproses, dan setelah makanan sudah keluar dari dapur, status makanan akan berubah menjadi disajikan.

Tabel 1. Perbandingan Waktu Dan Kesalahan

No	Jenis Kasus	Sebelum	Sesudah
1	Informasi Mengenai Menu Makanan	Pelanggan Jarang Mendapatkan Informasi Yang Akurat Mengenai Menu Makanan	Informasi Mengenai Menu Makanan Ditampilkan Langsung Pada Aplikasi

2	Perubahan Menu Makanan	Dibutuhkan Biaya Dalam Melakukan Perubahan Menu Makanan	Tidak Perlu Lagi Biaya Dalam Perubahan Menu, Karena Perubahan Langsung Dari Sistem
3	Kesalahan Mencatat Pesanan	Dalam 50x Pemesanan Terdapat 20%-30% Kesalahan	Kesalahan Dapat Diminimalisir, Walaupun Kesalahan Dapat Terjadi
4	Edukasi Makanan	Pelanggan Jarang Mendapatkan Edukasi Makanan Terhadap Suatu Penyakit	Segala Informasi Mengenai Keterkaitan Penyakit Dengan Makanan Sudah Ditampilkan Pada Aplikasi
5	Waktu Pemesanan	Memiliki Waktu Dari Mengambil Pesanan Pelanggan, Hingga Mengantarkan Pesanan Ke Pelanggan	Waktu Dapat Diminimalisir Karena Pesanan Langsung Masuk Ke Dapur
6	Proses Pembayaran	Kesalahan Dalam Pembayaran Dapat Terjadi Apabila Pesanan Makanan Lebih Dari 8 Jenis (Kesalahan Hitungan)	Makanan Yang Sudah Dipesan Langsung Ditotal Pada Aplikasi, Dan Tertera Pada Kasir

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi Pemesanan Menu ini dikembangkan untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan makanan, mendapatkan informasi dalam menu makanan, dan mendapatkan edukasi mengenai makanan
2. Aplikasi Pemesanan Menu ini dapat memudahkan pihak restoran dalam menerima dan memproses menu makanan yang diberikan oleh pelanggan
3. Aplikasi Pemesanan Menu ini juga dapat membantu antara pihak pelanggan dan juga pihak kasir dalam melakukan perhitungan setiap menu makanan yang telah dipesan, sehingga terhindar dari kesalahan perhitungan.

Penelitian yang penulis lakukan ini tidak lepas dari kekurangan. Oleh karena itu, untuk pengembangan sistem yang lebih baik lagi, maka diperlukan perhatian terhadap beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1. Diharapkan penelitian selanjutnya, penulis melakukan penambahan fitur pada aplikasi pemesanan menu ini untuk lebih membantu antara pelanggan dan pihak restoran, seperti menambahkan fitur opsi pembayaran, atau menambahkan fitur proses pembuatan makanan.
2. Tampilan dari aplikasi dapat dikembangkan lagi agar mendapatkan tampilan yang lebih menarik lagi
3. Dapat dijadikan referensi untuk dibandingkan dengan konsep yang lain dalam penelitian sejenis ataupun bahan acuan sebagai referensi penelitian

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dikti yang telah memberi dukungan financial terhadap penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. R. Kusnadi and N. Hasti, "Analisis Dan Perancangan Aplikasi Reservasi Dan Order Menu Berbasis Web Pada Restoran Bebek Van Java," vol. 14, no. 1, pp. 129–140.
- [2] D. Irawan and E. Japarianto, "Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Loyalitas Melalui Kepuasan Sebagai Variabel Intervening Pada Pelanggan Restoran Por Kee Surabaya," *J. Manaj. Pemasar.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2013.
- [3] A. Kusumawaty, "Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Restoran Berbasis Android dan PHP Menggunakan Protokol JSON," *Univ. Gunadarma*, 2012.
- [4] L. Candra and A. A. Alkodri, "Aplikasi Pemesanan Makanan Pada Bangka Original Cafe Berbasis Client Server Dengan Platform Android," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 3, no. 2, p. 34, 2014, doi: 10.32736/sisfokom.v3i2.205.
- [5] R. Agustina, D. Suprianto, and I. Muslimin, "Analisis Perancangan Pemesanan Makanan Menggunakan Smartphone Berbasis Android," *Smatika J.*, vol. 7, no. 02, pp. 26–30, 2017, doi: 10.32664/smatika.v7i02.154.
- [6] S. Y. Frediyatma, "Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Cloud dengan Platform Android," *J. MERPATI*, 2014.
- [7] N. Arie Sulistyawati and N. Seminari, "Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Restoran Indus Ubud Gianyar," *E-Jurnal Manaj. Univ. Udayana*, vol. 4, no. 8, p. 250437, 2015.
- [8] R. Z. Kusumah and F. Indriani, "Analisis Pengaruh Kualitas Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Restoran Waroeng Taman Singosari Di Semarang." Universitas Diponegoro, 2011.
- [9] R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan berbasis objek)*. 2016.
- [10] L. J. Moleong, "Metodologi penelitian kualitatif," 1989.
- [11] S. Margono, "Metodologi penelitian pendidikan." Jakarta: rineka cipta, 2004.
- [12] T. Willay and T. Informatika, "Berbasis Android Menggunakan Metode Priority Scheduling," pp. 1–11.
- [13] B. Raharjo and B. Raharjo, "Belajar otodidak membuat database menggunakan MySQL / Budi Raharjo," *1. PANGKALAN DATA - PENGELOLAAN<BR>2. MYSQL (progr. KOMPUTER)*, *Belajar otodidak membuat database menggunakan MySQL / Budi Raharjo*, 2011.
- [14] H. Hidayat, Hartono, and Sukiman, "Pengembangan Learning Management System (LMS) untuk Bahasa Pemrograman PHP," *J. Ilm. Core IT Community Res. Inf. Technol.*, 2017.
- [15] A. F. K. Sibero, "*Kitab Suci Web Programming.*" 2011.
- [16] F. Luthfi, "Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis.ID," *JISKA (Jurnal Inform. Sunan Kalijaga)*, vol. 2, no. 1, p. 34, 2017, doi: 10.14421/jiska.2017.21-05.
- [17] M. Delia and N. Andi, "Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk ( a-Desk ) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel ( Studi Kasus Di Pdam Surya Sembada Kota Surabaya )," *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 02, pp. 75–81, 2018.

**BIOGRAFI PENULIS**

	<p><b>Panji Rachmat Setiawan</b> is a lecturer of the Department of Informatics Engineering, Universitas Islam Riau, Indonesia. Obtained his bachelor Informatics Engineering at Universitas Bina Nusantara, also known as Binus University, Jakarta, in 2009, and his master Management Information System at Universitas Bina Nusantara, Jakarta, in 2012. He is a Trainer for Java Programming (Object-Oriented Programming), and Mobile Programming. He is now involved in several projects for research in the field of mobile technology. His current research interests include mobile technology, block chain, and system designer.</p>
	<p><b>Muhammad Syaifullah</b> obtained Bachelor Degree in Computer Science from STMIK Amik Riau in 2008, and obtained Master Degree in Computer Science from Universitas Putra Indonesia “YPTK” in 2013. He has been a Lecturer with the Department of Informatics Engineering, STMIK Amik Riau, since 2015. His current research interests include networking, and Internet of Things.</p>
	<p><b>Pandu Pratama Putra</b> obtained Bachelor Degree in Computer Science from Universitas Putra Indonesia “YPTK” in 2013, and obtained Master Degree in Computer Science from Universitas Putra Indonesia “YPTK” in 2015. He has been a Lecturer with the Department of Informatics Engineering, Universitas Lancang Kuning, since 2020. His current research interests include security, networking, data mining, and artificial intelligence.</p>