

## Pengembangan Sistem Pemesanan Makanan di Roemah Soto Berbasis Web Service Dengan Penerapan Payment Gateway

Lawrenxius Benny<sup>1</sup>, Joseph Eric Samodra<sup>2</sup>, Yonathan Dri Handarkho<sup>3</sup>

Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Jl. Babarsari 43, Kabupaten Sleman 55281, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>lawrenxiusbenny@gmail.com, <sup>2</sup>eric.samodra@uajy.ac.id, <sup>3</sup>yonathan.handarkha@uajy.ac.id

**Abstrak.** Proses bisnis yang berjalan di Roemah Soto belum memanfaatkan teknologi internet yang berkembang. Dengan proses bisnis tersebut, data yang berkaitan dengan Roemah Soto tidak tercatat dalam sebuah sistem, sehingga proses pengelolaan data di Roemah Soto menjadi sulit untuk dilakukan. Selain itu, sistem pembayaran yang tersedia hanya menggunakan tunai, yang mana memberikan kesusahan bagi customer yang tidak membawa tunai. Oleh karena itu, Roemah Soto memerlukan sistem yang mampu mencatat semua data yang ada di Roemah Soto serta menyediakan sistem pembayaran selain tunai. Pembangunan sistem di Roemah Soto menggunakan metode waterfall. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah sistem yang memiliki aplikasi mobile android yang dapat digunakan oleh customer untuk melakukan proses pemesanan makanan yang terhubung dengan payment gateway sehingga tersedia sistem pembayaran selain tunai dan website admin yang dapat digunakan untuk mengelola data Roemah Soto sehingga dapat menunjang proses bisnis di Roemah Soto.

**Kata Kunci:** Waterfall, Android, Payment Gateway, Website.

### 1. Pendahuluan

#### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan jaman yang semakin pesat membuat hampir semua industri menjadi terhubung dengan teknologi internet. Hal ini merupakan salah satu dampak dari terjadinya era globalisasi di tengah-tengah perkembangan jaman. Tidak dapat dipungkiri bahwa era globalisasi terjadi karena adanya perkembangan yang pesat pada teknologi informasi, salah satunya yaitu implementasi teknologi internet [1]. Bahkan, teknologi internet ini dapat mempermudah manusia dalam industri perkenomian, salah satunya yaitu pemanfaatan teknologi internet di rumah makan. Berdasarkan Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan Usaha Rumah Makan, Jasa Pangan atau yang biasa dikenal sebagai rumah makan merupakan suatu usaha yang dikelola secara komersial dalam penyediaan jasa pelayanan makanan dan minuman [2].

Proses bisnis yang berjalan di Roemah Soto belum memanfaatkan teknologi internet yang berkembang, sehingga data-data yang ada di Roemah Soto tidak tercatat dalam sebuah sistem. Dengan tidak tercatatnya dalam sebuah sistem, tentu pihak Roemah Soto akan mengalami kesusahan dalam melakukan proses pengelolaan data yang berkaitan dengan Roemah Soto. Selain itu, ketika pihak Roemah Soto hendak melihat informasi yang berkaitan dengan rumah makan seperti pengadaan laporan penjualan dan laporan pendapatan, tentu sulit untuk dilakukan karena harus direkap secara manual.

Sistem pembayaran yang ada di Roemah Soto hanya menggunakan sistem *cash*. Tentu sistem pembayaran ini masih kurang lengkap jika tidak terdapat pembayaran secara *cashless*. Hal ini dikarenakan ketika *customer* tidak membawa *cash*, tentunya *customer* harus melakukan proses penarikan *cash* terlebih dahulu untuk bisa melakukan proses pembayaran. Tentu ini tidak efektif karena dapat menyusahakan bagi *customer*.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, pengembangan sebuah sistem dapat menunjang proses bisnis di Roemah Soto menjadi lebih baik. Sistem yang dimaksud terdapat dua jenis aplikasi, yaitu aplikasi utama yang berbasis Android untuk pemesanan makan serta pembayaran secara *online*, dan *website* admin Roemah Soto untuk pengelolaan data-data di Roemah Soto. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat membantu proses bisnis yang berjalan di Roemah Soto.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka bisa diperoleh rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana cara membangun sebuah aplikasi *mobile* Android dan aplikasi *website* yang terintegrasi satu sama lain sehingga dapat digunakan untuk proses bisnis di Roemah Soto? (2) Bagaimana cara membangun sebuah sistem pembayaran yang bisa digunakan pada sebuah rumah makan dengan menggunakan *payment gateway*?

Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa batasan masalah sebagai berikut: (1) Aplikasi utama *mobile* yang dibangun nantinya hanya dapat diakses oleh pengguna yang menggunakan sistem operasi Android. (2) Aplikasi utama *mobile* hanya dapat digunakan oleh pengguna yang makan di tempat saja (tidak untuk *delivery*).

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Mampu membangun sebuah aplikasi *mobile* Android dan aplikasi *website* yang terintegrasi satu sama lain sehingga dapat digunakan untuk proses bisnis di Roemah Soto. (2) Mampu membangun sebuah sistem pembayaran yang bisa digunakan pada sebuah rumah makan dengan menggunakan *payment gateway*.

## 2. Tinjauan Pustaka

Pada tahun 2017, sebuah penelitian dilakukan pada sebuah restoran di Surabaya bernama *Winking Resto dan Café*. Dalam penelitian tersebut, dijabarkan bahwa restoran masih belum memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang dalam proses pemesanan makanan. Hal ini menimbulkan sebuah permasalahan yang membuat para pelanggan kurang mengetahui mengenai menu yang ada pada restoran tersebut, serta bagaimana proses pemesanan dan pengantaran makanan secara online pada restoran tersebut. Dalam aplikasi yang dikembangkan, memungkinkan bagi para pengguna untuk melakukan transaksi secara *online* karena terintegrasi dengan sistem *payment gateway* Veritrans [3].

Selanjutnya terdapat penelitian yang dilakukan oleh dua mahasiswa Universitas Komputer Indonesia mengenai rancangan untuk pemesanan makanan di Bonk Cafe dengan basis Android. Dalam penelitian tersebut, para peneliti mengembangkan sebuah aplikasi *website* dan android untuk proses pemesanan makanan di Bonk Cafe. Dalam penelitian tersebut disampaikan bahwa membutuhkan waktu sekitar 5-10 menit untuk menunggu pelanggan memilih pesanan yang diinginkan. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu rancangan berupa analisis sistem dan antarmuka yang selanjutnya bisa diimplementasikan untuk dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah aplikasi yang bisa digunakan dalam sebuah rumah makan [4].

Pada tahun 2021, terdapat sebuah penelitian yang dilakukan pada sebuah kafe bernama “KopiRide”. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa kafe “KopiRide” mengalami salah satu dampak negatif dari virus corona, yaitu penerapan *social distancing* yang mengakibatkan terjadinya penurunan pelanggan pada kafe tersebut. Maka dari itu, dalam penelitian ini dirancang sebuah sistem pemesanan menu yang mampu dilakukan secara online melalui aplikasi *mobile* berbasis Android. Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi *mobile* Android yang dapat digunakan untuk sistem pemesanan menu pada kafe “KopiRide” secara *online*, serta melakukan transaksi pembayaran secara *online* yang terintegrasi dengan *payment gateway* Midtrans [5].

Pada tahun 2021, terdapat sebuah penelitian yang dilakukan pada sebuah hotel bernama Hotel Lava View. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa Hotel Lava View belum sepenuhnya menerapkan protokol kesehatan dalam pencegahan penularan virus corona, salah satunya yaitu penggunaan buku daftar menu yang digunakan untuk pemesanan makanan pada hotel tersebut. Dengan pengembangan aplikasi dalam penelitian ini, penggunaan buku daftar menu tidak diperlukan lagi, serta sistem pembayaran dapat dilakukan secara *online* melalui aplikasi yang terhubung dengan *payment gateway*. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi *website* yang dapat digunakan oleh Hotel Lava View dalam penerapan sistem pemesanan makanan untuk mencegah terjadinya penularan virus corona [6].

Pada tahun 2021, terdapat sebuah penelitian mengenai pembuatan aplikasi *mobile* Android yang bisa digunakan untuk pelayanan sebuah rumah makan. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa keberhasilan sebuah rumah makan dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain

dari penyajian menu sampai kebersihan dan kenyamanan sebuah rumah makan. Dalam pengembangan aplikasi, peneliti menggunakan model RUP atau *Rational Unified Process*. Hasil akhir dari penelitian ini berupa aplikasi yang dapat digunakan untuk memantau antrian di sebuah rumah makan serta dapat digunakan untuk pembayaran menggunakan *payment gateway* [7].

Selanjutnya terdapat sebuah penelitian yang dilakukan pada tahun 2021, yang mana dilakukan oleh dua peneliti yang merancang dan membangun sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk proses bisnis pada sebuah restoran. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa terdapat banyak restoran yang proses bisnisnya masih dilakukan secara manual, contoh proses bisnisnya yaitu pelayanan pemesanan makanan dan pembayaran transaksi. Proses bisnis yang masih dilakukan secara manual ini dinilai mengalami kesulitan dalam mengembangkan usahanya. Maka dari itu, dalam penelitian tersebut berinisiatif untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *website* yang mampu digunakan untuk menunjang proses bisnis sebuah restoran. Hasil akhir dari penelitian tersebut berupa sebuah aplikasi *eMenu* yang bisa digunakan untuk menunjang proses bisnis secara umum pada sebuah restoran, seperti proses pemesanan makanan, penyampaian informasi mengenai sebuah restoran secara *online*, proses pembayaran transaksi, dan pengadaan laporan penjualan [8].

### 3. Metodologi Penelitian

Dalam proses penelitian yang dilakukan, metode yang diterapkan adalah metode *waterfall*. Terdapat beberapa tahap dalam metode *waterfall* yaitu: (1) *Requirement*, yaitu melakukan proses pengumpulan data yang dibutuhkan. (2) *Design*, yaitu menganalisis dan merancang kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan. (3) *Implementation*, yaitu tahap pengembangan aplikasi. Aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini terdapat 2 jenis, yaitu aplikasi *mobile* Android dan *website*. Untuk aplikasi *mobile*, menggunakan bahasa Java dan untuk *website* menggunakan *framework* Laravel. Java adalah bahasa pemrograman yang sering digunakan dalam pengembangan aplikasi *mobile* dan memiliki sifat *case-sensitive* [9]. Laravel merupakan sebuah *framework open-source* yang dikembangkan oleh Taylor Otwell untuk membangun sebuah web dengan basis PHP serta pengembangan aplikasi web yang berpola MVC [10]. (4) *Testing*, yaitu tahap pengujian sistem dengan tujuan memastikan fungsi-fungsi yang dibangun dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. (5) *Maintenance*, yaitu tahap dokumentasi tentang penelitian mengenai sistem yang telah dibangun.

## 4. Hasil dan Diskusi

### 4.1. Fungsi Produk

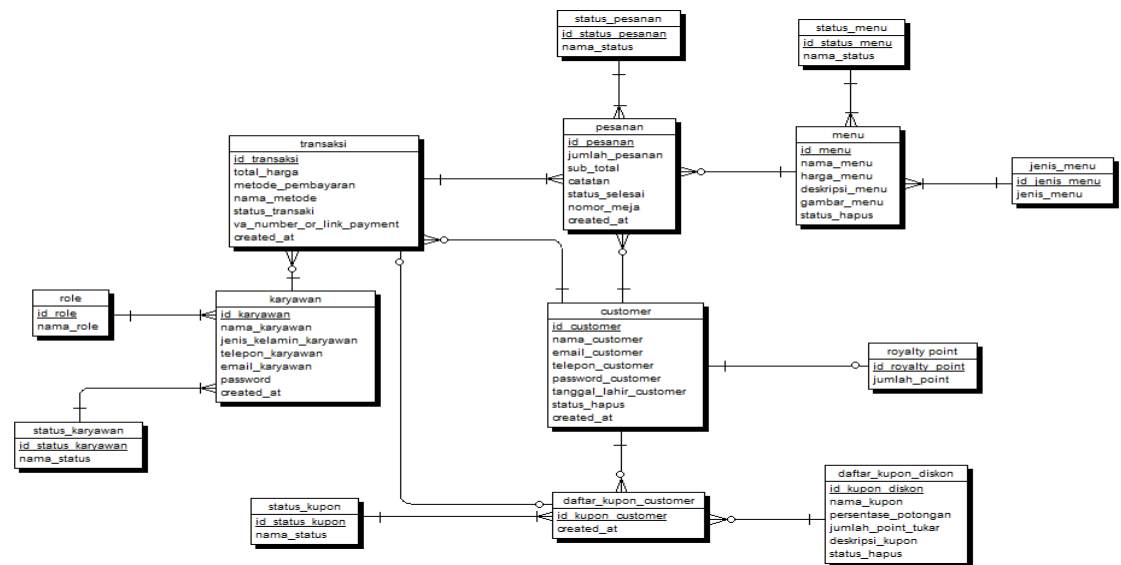
Sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini terdapat 2 buah aplikasi yang masing-masing memiliki fungsinya masing-masing. Untuk aplikasi *mobile* Android memiliki fungsi antara lain sebagai berikut: (1) Melihat daftar menu. (2) Mengelola data pesanan. (3) Mencari menu. (4) Mengelola data *profile*. (5) Menukar kupon diskon. (6) Melihat *history* transaksi. (7) *Checkout*. (8) Registrasi pengguna. (9) *Login*. (10) Menambah kupon diskon. (11) Melakukan pembayaran secara *online*. (12) Memproses pembayaran *online*. Sedangkan untuk *website admin* memiliki fungsi sebagai berikut: (1) Melihat laporan. (2) Mengelola data karyawan. (3) Mengelola data menu. (4) Mengelola kupon diskon. (5) Mengelola data *Royalty Point*. (6) Mengelola data *customer*. (7) Mengelola data pesanan. (8) Mengelola data transaksi. (9) Mencetak struk. (10) *Login*.

### 4.2. Perancangan

#### 4.2.1 Perancangan Data

ERD atau *Entity Relationship Diagram* adalah sebuah diagram yang menggambarkan rancangan basis data yang digunakan untuk menyimpan data-data sebuah aplikasi. Dalam penelitian ini, ERD yang dihasilkan terdapat 14 tabel yang mana setiap tabel memiliki atributnya masing-masing, serta relasi dengan tabel tertentu.

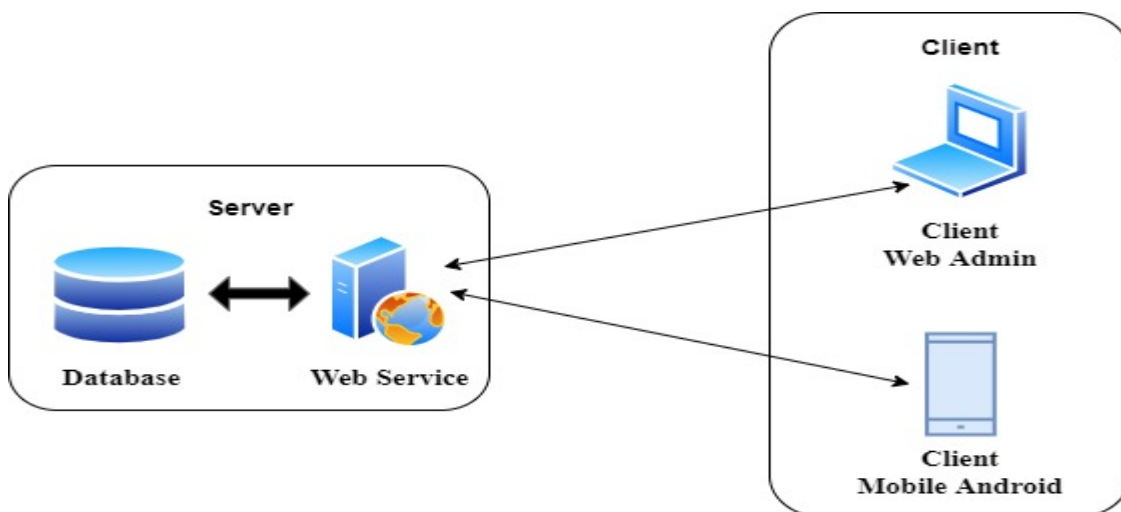
ERD yang dihasilkan juga disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pengembangan sistem untuk menunjang proses bisnis di Roemah Soto. ERD Roemah Soto ditunjukkan oleh Gambar 1 sebagai berikut.



**Gambar 1. Entity Relationship Diagram (ERD) Roemah Soto**

#### 4.2.2 Overview Sistem

Gambar 2 merupakan rancangan arsitektur sistem yang dikembangkan. Sistem yang dikembangkan menggunakan konsep *Web Service* berupa REST API yang menjadi jembatan antara sisi *client* dengan sisi *server*. *Client* yang digambarkan terdapat 2 jenis, yaitu *client* dalam bentuk *website* untuk admin dan *client* dalam bentuk aplikasi *mobile* Android untuk pelanggan. Ketika dari sisi *client* mengirimkan *request* untuk mengelola suatu data, *request* tersebut diteruskan oleh *web service* untuk diproses pada bagian *database*. Selanjutnya, *database* memproses *request* dan mengirimkan *response* kepada *client* melalui *web service* dalam bentuk JSON. Dapat disimpulkan bahwa *web service* menjadi jembatan penghubung antara aplikasi *website* dan *mobile* dengan *database* yang ada di *server*.



**Gambar 3. Arsitektur Sistem Roemah Soto**

### 4.3. Implementasi

#### 4.3.1. Antarmuka Kelola Data Transaksi (Website Admin)

Gambar 3 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan data-data transaksi yang telah dilakukan di Roemah Soto. Data-data transaksi tersebut ditampilkan dalam bentuk tabel, yang mana *user* dapat melakukan proses pengelolaan data transaksi seperti menambah transaksi (pembayaran), menambah pesanan, menampilkan pesanan yang pending, mengubah status transaksi, menghapus status transaksi, serta mencetak struk pembayaran.

Kode Transaksi	Nama Customer	Total Harga	Metode Pembayaran	Status Transaksi	Tanggal Transaksi												
ROESO-20220617-003	Lawrensius Benny	Rp 40.000,00	Cash	Belum Lunas	2022-05-17 16:27:07												
<table border="1"> <thead> <tr> <th>ID Pesanan</th> <th>Nama Pesanan</th> <th>Jumlah Pesanan</th> <th>Sub Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Order-149</td> <td>Soto Ayam</td> <td>2</td> <td>Rp 30.000,00</td> </tr> <tr> <td>Order-150</td> <td>Ayam Suwir</td> <td>1</td> <td>Rp 10.000,00</td> </tr> </tbody> </table>						ID Pesanan	Nama Pesanan	Jumlah Pesanan	Sub Total	Order-149	Soto Ayam	2	Rp 30.000,00	Order-150	Ayam Suwir	1	Rp 10.000,00
ID Pesanan	Nama Pesanan	Jumlah Pesanan	Sub Total														
Order-149	Soto Ayam	2	Rp 30.000,00														
Order-150	Ayam Suwir	1	Rp 10.000,00														
ROESO-20220605-002	Lawrensius Benny	Rp 5.000,00	Cashless	Lunas	2022-06-05 09:04:41												
ROESO-20220605-003	Lawrensius Benny	Rp 5.000,00	Cashless	Lunas	2022-06-05 10:13:26												
ROESO-20220606-002	Susan Leonarto	Rp 21.000,00	Cashless	Lunas	2022-06-06 10:09:39												
ROESO-20220610-003	Lawrensius Benny	Rp 20.000,00	Cashless	Lunas	2022-06-10 06:51:36												

Gambar 4. Antarmuka Kelola Data Transaksi (Website Admin)

#### 4.3.2. Antarmuka Kelola Data Pesanan (Website Admin)

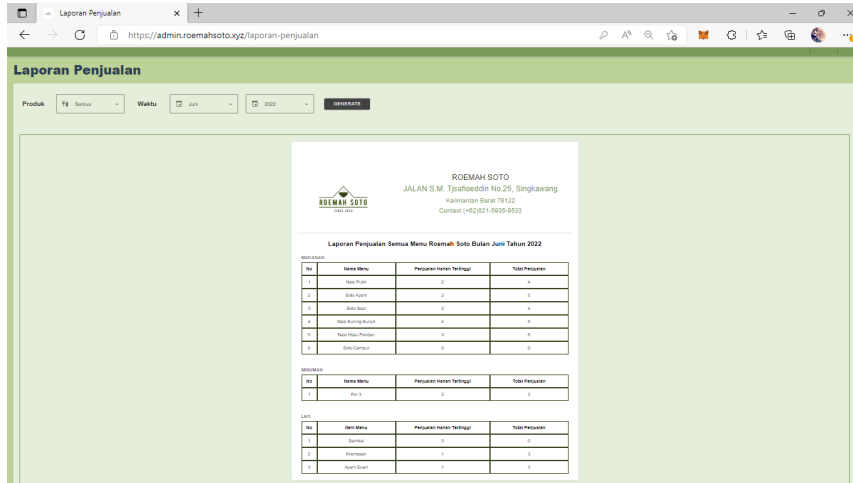
Gambar 4 menampilkan data pesanan yang terdapat pada *database* Roemah Soto. Data pesanan ini disajikan dalam bentuk tabel, yang mana *user* mampu melakukan proses perubahan status penyajian data pesanan yang ada pada *database* Roemah Soto.

ID Pesanan	Nama Customer	Nama Pesanan	Jumlah Pesanan	Sub Total	Catatan	No. Meja	Status Penyajian
Order-148	Susan Leonarto	For 3	1	4000	-	-	Belum Disajikan
Order-49	Lawrensius Benny	Nasi Putih	1	5000	-	02	Sudah Disajikan
Order-50	Lawrensius Benny	Nasi Putih	1	5000	-	01	Sudah Disajikan
Order-60	Susan Leonarto	Nasi Kuning Kuningt	1	10000	-	02	Sudah Disajikan
Order-61	Susan Leonarto	Nasi Hijau Pandan	1	10000	-	02	Sudah Disajikan
Order-62	Susan Leonarto	For 3	2	8000	-	02	Sudah Disajikan
Order-63	Lawrensius Benny	Ayam Suwir	1	10000	-	01	Sudah Disajikan
Order-66	Lawrensius Benny	Kremesan	1	10000	-	01	Sudah Disajikan

Gambar 5. Antarmuka Kelola Data Pesanan (Website Admin)

#### 4.3.3. Antarmuka Pengadaan Laporan Penjualan (Website Admin)

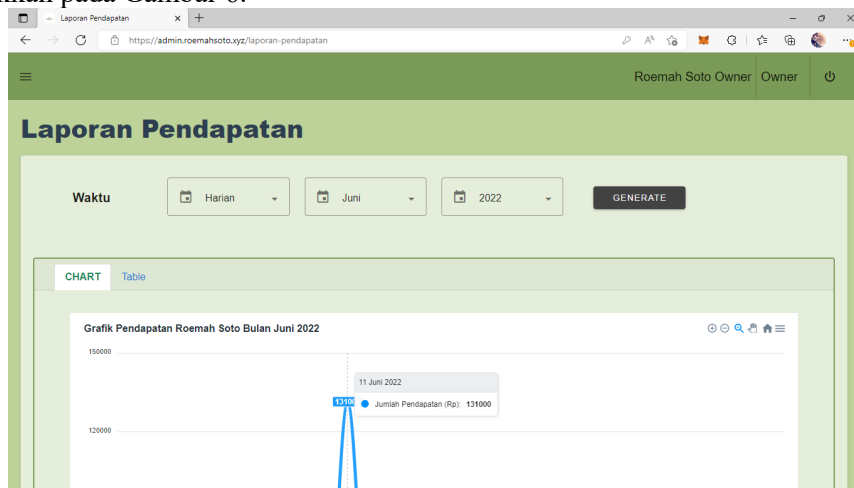
Gambar 5 merupakan antarmuka yang menampilkan laporan penjualan semua menu pada waktu tertentu di Roemah Soto. Seperti yang ditampilkan pada Gambar 5, *user* admin memilih pilihan “Semua” pada *dropdown* produk sehingga sistem menampilkan laporan penjualan semua menu pada Roemah Soto dalam waktu tertentu. Dalam laporan penjualan yang ditampilkan, terdapat beberapa informasi yang ditampilkan antara lain penjualan harian tertinggi serta total penjualan semua menu dalam waktu yang telah dipilih.



**Gambar 6. Antarmuka Pengadaan Laporan Penjualan (*Website Admin*)**

**4.3.4. Antarmuka Pengadaan Laporan Pendapatan (*Website Admin*)**

Gambar 6 merupakan antarmuka yang menampilkan laporan pendapatan dalam bentuk grafik. Setelah *user* admin memilih waktu untuk laporan pendapatan yang ingin ditampilkan, maka sistem dapat menampilkan laporan penjualan dalam bentuk grafik seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.



**Gambar 7. Antarmuka Pengadaan Laporan Pendapatan (*Website Admin*)**

**4.3.5. Antarmuka Kelola Pesanan (*Mobile Android*)**

Gambar 7 merupakan antarmuka yang digunakan untuk menampilkan daftar pesanan yang telah dipesan oleh *user*. Pada halaman antarmuka ini, *user* dapat melihat daftar menu yang telah dipesan serta total pembayaran yang harus dibayar dalam bentuk rupiah. Selain itu, pada halaman ini *user* dapat melakukan proses pengelolaan data pesannya, seperti mengubah data pesanan dan menghapus data pesanan.



**Gambar 8. Antarmuka Kelola Data Pesanan (Mobile Android)**

#### 4.3.6. Antarmuka *Checkout* (Mobile Android)

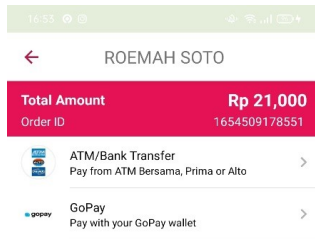
Gambar 8 merupakan antarmuka yang digunakan untuk proses *checkout* atau pembayaran. Ketika *user* menekan tombol “BAYAR”, maka *user* diarahkan ke tampilan antarmuka seperti pada Gambar 8. *User* dapat melihat daftar pesanan yang telah dipesannya, memilih kupon diskon yang dimilikinya, melihat total pembayaran dalam bentuk rupiah, serta memilih metode pembayaran *cash* atau *cashless*. Setelah *user* konfirmasi mengenai pesannya, memilih kupon diskon yang dimilikinya untuk digunakan, memilih metode pembayaran yang ingin digunakan, serta memasukkan nomor meja, maka *user* bisa menekan tombol “LANJUTKAN” untuk melakukan proses transaksi. Ketika *user* memilih metode pembayaran *cash*, maka *user* bisa langsung membayar secara langsung di bagian kasir Roemah Soto.



**Gambar 9. Antarmuka Checkout (Mobile Android)**

### 4.3.7. Antarmuka Pembayaran *Online (Mobile Android)*

Gambar 9 merupakan antarmuka yang digunakan untuk melakukan pembayaran secara *cashless*. Antarmuka ini muncul ketika *user* memilih metode pembayaran secara *cashless*. Metode pembayaran yang bisa digunakan hanya terbatas, yaitu menggunakan Bank Transfer dan GoPay.



**Gambar 10** Antarmuka Pembayaran Online (Mobile Android)

### 4.4. Pengujian Sistem

Pengujian yang dilakukan terdapat 2 bagian, yaitu pengujian kepada karyawan Roemah Soto (*Website Admin*) dan pengujian kepada *customer* Roemah Soto (*Mobile Android*). Untuk *Website Admin* terdapat tiga responden, sedangkan untuk *Mobile Android* terdapat 16 responden. Skala dalam kuesioner yang disediakan sebagai berikut: sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), kurang setuju (KS), setuju (S), dan sangat setuju (SS). Berikut adalah hasil pengujian terhadap *user* yang ditunjukkan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Tabel 1.** Hasil Pengujian Sistem *Website Admin*

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	<i>Website Admin</i> Roemah Soto memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami	-	-	1	2	-
2.	<i>Website Admin</i> Roemah Soto mempermudah saya dalam proses pengelolaan data di Roemah Soto	-	-	-	2	1
3.	<i>Website Admin</i> Roemah Soto memberikan saya kemudahan untuk berinteraksi dengan rekan kerja atau <i>customer</i> di Roemah Soto	-	-	3	-	-
4.	<i>Website admin</i> Roemah Soto memberikan fitur yang mempermudah saya sebagai karyawan Roemah Soto	-	-	-	-	3
5.	<i>Website Admin</i> Roemah Soto memberikan kemudahan dalam memproses permintaan dari <i>customer</i>	-	-	-	2	1



6.	<i>Website</i> Admin Roemah Soto mampu meningkatkan efektivitas pekerjaan di Roemah Soto	-	-	-	1	2
7.	Secara keseluruhan, <i>Website</i> Admin Roemah Soto mempermudah pekerjaan saya di Roemah Soto	-	-	-	-	3

**Tabel 2. Hasil Pengujian Sistem *Mobile* Android**

No	Pertanyaan	STS	TS	KS	S	SS
1.	Aplikasi Roemah Soto memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami	-	-	-	5	11
2.	Aplikasi Roemah Soto mempermudah saya dalam proses pemesanan makanan di Roemah Soto	-	-	-	2	14
3.	Aplikasi Roemah Soto memberikan saya informasi yang lebih detail mengenai menu yang ada di Roemah Soto	-	-	-	3	13
4.	Dengan adanya metode pembayaran secara <i>Cashless</i> di aplikasi Roemah Soto, saya menjadi lebih mudah dalam melakukan proses pembayaran	-	-	1	2	13
5.	Fitur <i>royalty point</i> yang ada pada aplikasi Roemah Soto menarik perhatian saya untuk melakukan proses pemesanan menu di Roemah Soto secara online	-	-	1	2	13
6.	Aplikasi Roemah Soto memberikan kemudahan bagi saya untuk melihat riwayat transaksi yang telah saya lakukan di Roemah Soto	-	-	1	1	14

## 5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari pengembangan dan pengujian sistem yang ditujukan kepada Roemah Soto, terdapat 2 aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang proses bisnis di Roemah Soto, yaitu *website* admin dan *mobile* Android. Kedua aplikasi yang dikembangkan ini dapat membantu meningkatkan proses bisnis yang berjalan di Roemah Soto. Hal ini dibuktikan setelah melakukan proses pengujian sistem terhadap *user* yang terkait. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, rata-rata penilaian dari *user* berada di rentang skala setuju (S) dan sangat setuju (SS).

Dengan adanya sistem yang disediakan untuk proses bisnis di Roemah Soto, tentu ini membantu dari pihak Roemah Soto sampai dengan *customer* Roemah Soto. Untuk pihak Roemah Soto sendiri bisa melakukan proses pengelolaan data yang berkaitan dengan Roemah Soto melalui *website* admin yang dikembangkan. Tidak hanya itu, pihak Roemah Soto juga bisa dengan mudah melakukan pengadaan laporan penjualan dan laporan pendapatan di Roemah Soto. Sedangkan untuk pihak *customer* Roemah Soto dimudahkan dalam proses pemesanan makanan dan pembayaran secara *online* melalui aplikasi *mobile* Android yang dikembangkan.

Saran untuk pengembangan selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan proses pengembangan yang lebih lanjut untuk aplikasi *Mobile*. Hal ini dikarenakan aplikasi *mobile* Roemah Soto hanya tersedia untuk sistem operasi Android. Maka dari itu, perlu dilakukan pengembangan yang lebih lanjut untuk aplikasi *mobile* yang tersedia bagi sistem operasi selain Android, seperti IOS. Dengan begitu, semua *customer* Roemah Soto dapat melakukan proses pemesanan dan pembayaran secara *online* melalui aplikasi *mobile* tanpa harus melihat sistem operasi yang digunakan.

## Referensi

- [1] "Perkembangan teknologi Informasi," DISPERKIMTA, 10 JULY 2018. [Online]. Available: <https://disperkimta.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/perkembangan-teknologi-informasi-78>. [Diakses 17 JANUARY 2022].

- [2] “Pengertian Rumah Makan,” [Online]. Available: <http://tugaspariwisata.blogspot.com/2011/08/pengertian-rumah-makan.html>. [Diakses 17 JANUARY 2022].
- [3] A. L. LESTARI, “Sistem Informasi Pemesanan Dan Layanan Antar Makanan Sesurabaya Berbasis Android,” *UNTAG Surabaya*, pp. 5-14, 2017
- [4] R. S. Annar, E. B. Setiawan dan J. D. Bandung, “Perancangan Sistem Reservasi Di Bonk Cafe Berbasis Android,” *Unikom*, pp. 1-6, 2017.
- [5] H. Septiansyah dan D. R. Prehanto, “Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Café “KopiRide ” menggunakan Metode SAW dan QR-Code berbasis Android,” *JEISBI: Journal Of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 02, no. 03, pp. 38-46, 2021.
- [6] I. Kurniawan, I. Arwan dan Tibyani, “Pengembangan Aplikasi E-Order Service berbasis Website dengan memanfaatkan Payment Gateway (Studi Kasus: Hotel Lava View),” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 9, pp. 4095 - 4103, 2021.
- [7] D. Krisbiantoro, “PENERAPAN PAYMENT GATEWAY DAN ANTRIAN PADA PEMESANAN KULINER DI PURWOKERTO BERBASIS ANDROID,” *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, vol. 6, no. 1, 2021.
- [8] F. Nurpandi dan D. M. R. Liki, “Perancangan dan Pembangunan Aplikasi Electronic Menu Restoran,” *Media Jurnal Informatika*, vol. 13, no. 1, p. 1, 2021.
- [9] Warno, “Pembelajaran Pemrograman Bahasa Java Dan Arti Keyword,” *JIK: Jurnal Ilmu Komputer*, vol. 8, no. 1, pp. 40-51, 2012.
- [10] D. Purnama Sari dan R. Wijanarko, “Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus di Rumah Kamera Semarang),” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, p. 32, 2020.