

Peningkatan Pelayanan Penjualan Bagi Konsumen Dengan Aplikasi Berbasis Mobile

Iman Yanuar^{1*}, Umar Zaky², Muhammad Zakariyah¹

¹Informatika, Universitas Teknologi Yogyakarta, Sleman, Indonesia, 55285

²Sistem Informasi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Sleman, Indonesia, 55285

imanyanuar85@gmail.com, umar.zaky@staff.uty.ac.id, muhammad.zakariyah@staff.uty.ac.id

Abstrak

Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny.Jun merupakan restoran yang menjual berbagai menu makanan paket ayam goreng kalasan, bebek goreng dan tersedia juga menu makanan *frozen* yang sudah siap masak. Dalam proses pemesanan admin pernah mengalami kendala saat melakukan transaksi melalui aplikasi WhatsApp, kendala yang terjadi karena pelanggan melakukan pemesanan dengan jumlah besar namun pelanggan tidak melakukan pembayaran terlebih dahulu dengan alasan akan dibayar ditempat ketika pesanan sudah dikirim, hal tersebut untungnya masih dapat di atasi oleh pemilik restoran sehingga tidak memproses transaksi tersebut karena hal tersebut dapat mengakibatkan kerugian bagi restoran. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keamanan dalam proses pemesanan makanan melalui pembuatan Sistem Pemesanan Berbasis Web dan *Mobile Application*, dengan adanya sistem ini diharapkan dapat menangani kekurangan sistem yang berjalan sebelumnya dan memberikan kemudahan bagi pemilik usaha dan pelanggan dalam melakukan pemesanan. Dalam implementasinya sistem ini menggunakan teknologi android dan *website* untuk sisi pelanggan dan untuk sisi admin dan karyawan hanya *website*, pembuatan aplikasi ini menggunakan teknologi React Native untuk bagian Android, Laravel untuk bagian *website* nya, dan untuk databasenya menggunakan database MySQL. Untuk menguji kesesuaian sistem, maka dilakukan pengujian menggunakan metode Black Box sebanyak 104 skenario untuk menguji fungsionalitasnya dan hasilnya sistem ini memiliki kemampuan menjalankan fungsinya sebesar 91,3 %, hal ini menunjukkan sistem ini dapat menjalankan fungsi sesuai dengan proses bisnis di restoran Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny jun

Kata kunci: Sistem Pemesanan Makanan, *Mobile App*, React Native, Laravel, API

Abstract

Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny.Jun are restaurants that sell a variety of food menu packages for Kalasan fried chicken, fried duck, and a ready-to-cook frozen food menu. In the ordering process, the admin experienced problems when making transactions through the WhatsApp application, the problems occurred because customers made large orders but customers did not make payments in advance because they would be paid on the spot when the order was sent, fortunately, the owner still managed this restaurant so that it does not process the transaction because this can result in losses for the restaurant. Therefore this research was conducted to improve security in the food ordering process through the creation of a Web and Mobile Application Based Ordering System, with this system it is hoped that it can handle the deficiencies of the previous system and provide convenience for business owners and customers in placing orders. In its implementation, this system uses Android technology and a website for the customer side and for the admin and employee side only the website, making this application uses React Native technology for the Android part, Laravel for the website part, and for the database it uses MySQL database. To test the suitability of the system, a test was carried out using the Black Box method for 104 scenarios to test its functionality and the result is that this system can carry out its functions by 91.3%, this shows that this system can carry out functions according to business processes at the Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny.Jun.

Keywords: Food Ordering System, *Mobile App*, React Native, Laravel, API

1. PENDAHULUAN

Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny. Jun merupakan nama usaha kuliner yang menjual berbagai menu makanan paket ayam goreng kalasan, bebek goreng dan tersedia juga menu makanan frozen yang sudah siap masak. Restoran ini juga melayani pemesanan makanan untuk berbagai acara seperti tasyakuran, acara seminar, acara kantor dan sebagainya. Usaha ini dijalankan oleh keluarga dan masih dalam tahap pengembangan, bapak Junaidi merupakan pemilik dari usaha kuliner ini beliau mengembangkan usaha ini bersama istri dan keluarga, Konsumen dapat melakukan pemesanan makanan melalui nomor telepon WhatsApp yang tersedia dan juga dapat langsung mengunjungi Ayam Goreng Kalasan & Bebek Laos Ny. Jun yang berlokasi di Yogyakarta

Dalam mempromosikan usahanya pak Junaidi menggunakan media sosial utamanya Facebook dan berkomunikasi dengan konsumennya melalui WhatsApp, dalam pelayanannya restoran ini melayani pesan perorangan dan pemesanan untuk acara, untuk melakukan pemesanan dapat dengan menghubungi nomor WhatsApp dan juga dapat datang ke restoran langsung, untuk pemesanan melalui nomor WhatsApp akan dikirimkan ke lokasi pemesanan dan akan dikenakan biaya pengiriman di sesuaikan dengan jarak tempat pengiriman, untuk pemesanan untuk acara maksimal pemesanan yang dilayani di restoran ini yaitu 500 kotak dan biaya pengiriman disesuaikan dengan jarak pengiriman. Untuk restoran ini baru dapat melayani pesan di daerah Yogyakarta saja. Dalam proses pemesanan admin pernah mengalami kendala saat melakukan transaksi melalui aplikasi WhatsApp, kendala yang terjadi karena pelanggan melakukan pemesanan dengan jumlah besar namun pelanggan tidak melakukan pembayaran biaya pemesanan terlebih dahulu dengan alasan akan dibayar ditempat ketika pesanan sudah dikirim, dari pihak restoran menjelaskan prosedur yang ada di dalam restoran namun pelanggannya tetap tidak mau melakukan pembayaran di awal. Hal tersebut untungnya dapat diatasi oleh pemilik restoran sehingga tidak memproses transaksi tersebut. Dikarenakan hal tersebut dapat mengakibatkan kerugian bagi restoran. Sistem pemesanan yang berjalan saat ini dirasa masih belum maksimal dikarenakan proses pemesanan masih dilakukan secara manual dan tingkat keamanannya sangat kurang se-

hingga rawan terjadinya penipuan atau orderan palsu.

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana dapat diubah sesuai dengan keinginan (Syani & Werstantia, 2018). Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang dimana tujuannya adalah agar dapat melayani setiap aktivitas komputerisasi yang dilakukan oleh pengguna (Oktarini Sari & Nuari, 2017)

Pemesanan atau Taking Order di restoran menurut adalah kegiatan menerima dan mencatat pesanan tamu. Dalam hal ini makanan dan minuman, yang selanjutnya akan diteruskan ke bagian yang terkait, antara lain dapur, bar, dan kasir (Utama et al., 2016).

Berdasarkan uraian di atas, penulis berusaha merancang dan mengimplementasikan Sistem Pemesanan Berbasis Web dan Mobile Application yang menampilkan data menu reguler dan paket yang ada di restoran, sistem yang akan dibangun menggunakan teknologi framework Laravel untuk bagian website dan *framework React Native* untuk bagian *mobile*. Dengan adanya sistem pemesanan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keamanan dalam proses pemesanan dan mempercepat proses pemesanan di Restoran Ayam Goreng Kalasan & Bebek Laos Ny. Jun.

2. METODE

Pengembangan aplikasi pemesanan makanan berbasis Android, penelitian ini menggunakan metode metode Agile. Agile merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang memiliki beragam framework, peneliti menggunakan *framework Scrum* karena kelebihan-nya dapat berjalan dengan iterasi desain sprint berdurasi waktu pendek. Penulis berharap dengan adanya sistem pemesanan makanan ini dapat digunakan melalui satu genggam, Masalah yang sering timbul pada pelaku bisnis yaitu belum memanfaatkan teknologi sistem informasi yang menimbulkan kesalahan komunikasi dalam pemesanan seperti kesalahan dalam pemesanan menu atau kesalahan dalam jumlah pesanan yang sesuai dengan keinginan pelanggan, untuk itu dibutuhkan sistem informasi untuk pelayanan yang cepat, akurat dan efisien dalam pelayanan pemesanan atau penjualan produk milik Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) (Rudi & Wahyu, 2021).

Pengembangan sistem E-Delivery makanan berbasis *mobile*, sistem ini dibuat karena Kedai Okonomix masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman di mana pelanggan datang ke kasir untuk memesan makanan dan minuman, ada juga pelanggan yang langsung memilih makanan yang disediakan sebelum ke kasir untuk dicatat berapa total transaksi sebelum diolah di bagian dapur, diharapkan dengan adanya sistem pemesanan dalam bentuk *mobile* dapat menjadi solusi dalam mengatasi kekurangan dalam pelayanan dan mengatasi proses pemesanan mau-pun pengiriman produk. Metode yang digunakan adalah Prototype dan pengujian sistem menggunakan *Black Box Testing*. Hasil pengujian yang dilakukan menggunakan *black box* dengan melibatkan 4 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak dengan skor 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian yang dihasilkan secara keseluruhan mempunyai skala "Sangat Baik" (Kumala & Savitri, 2020).

Perancangan aplikasi pemesanan menu kuliner berbasis android, penelitian ini menggunakan teknik *Rapid Application development* (RAD) yang memungkinkan mekanisme bentuk pembangunan aplikasi yang ringkas. Tujuan penelitian ini adalah mempermudah dan meningkatkan dalam kecepatan pada proses pemesanan baik makanan ataupun minuman, sehingga mengurangi kesalahan ketika pen-dataan, mengurangi ketidakpuasan yang diakibatkan oleh kesalahan pelayan terhadap pelanggan. Dalam implementasinya sistem ini menggunakan PHP untuk programnya dan dibagian database menggunakan MySQL yang sanggup digunakan kapan dan dimanapun (Haerani & Haviza, 2022).

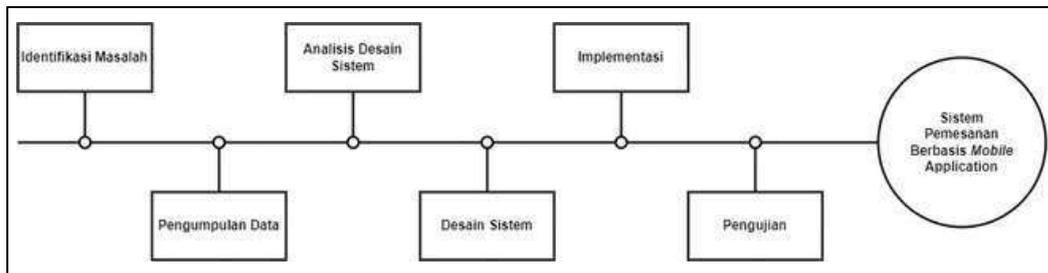
Perancangan aplikasi pemesanan berbasis android yang bertujuan untuk mempermudah pelanggan dan admin dalam pemesanan. Penelitian ini menggunakan Metode Prototype dan dibangun menggunakan aplikasi Android Studio dengan bahasa pemrograman Java dan PHP dan basis data MySQL dengan target android versi 4.4 (Kitkat). Metode dalam pengum-

pulan data menggunakan wawancara, observasi dan studi pustaka. Hasil penelitian ini adalah aplikasi pemesanan makanan berbasis android yang dapat diakses melalui Play Store dan diharapkan dapat membantu pelayanan terhadap pelanggan. Aplikasi ini berfungsi untuk memesan menu makanan, menu minuman, perekapan data, dan reservasi (Suarantalla R et al., 2020).

Perancangan sistem pemesanan makanan dan minuman pada restoran menggunakan teknologi *Near Field Communication* (NFC) berbasis Android dalam dalam penelitiannya menggunakan metode penelitian *experimental research*, dan sistem ini menggunakan teknologi NFC atau *Near Field Communication* diartikan sebagai suatu komunikasi medan dekat yang merupakan perangkat teknologi konektivitas nirkabel berbasis teknologi *Radio Frequency Identity* (RFID) dan hasil dari penelitian ini Sistem dapat membaca NFC tag dan mengetahui nomor meja melalui smart phone dengan tingkat keberhasilan 100%, Jarak maksimal pembacaan NFC tag oleh smart phone adalah 2.5 cm, Rata-rata waktu tunggu pelanggan direspon oleh sistem adalah sebesar 1.16 detik dan Sistem mampu melakukan perhitungan billing untuk pembayaran dengan tingkat keakuratan 100% (Yendri, 2018).

Perbandingan dan perbedaan dari beberapa referensi diatas terletak pada penggunaan teknologi dan fitur yang digunakan yang disesuaikan dengan studi kasus masing-masing, penulis akan menggunakan metode pembayaran menggunakan Midtrans yang dapat melakukan pembayaran online dapat menggunakan Gopay atau transfer bank. Pada masing – masing teknologi dan fitur memiliki keunggulan yang dapat dijadikan acuan bagi penulis untuk membangun Sistem Pemesanan Berbasis Web dan Mobile Application Restoran Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny jun.

Berikut adalah kerangka berfikir untuk tahapan penelitian pada perancangan pada penelitian kali ini ada beberapa tahapan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1 :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

- a. **Identifikasi Masalah**, pada tahap identifikasi masalah, peneliti menemukan beberapa masalah dalam sistem pemesanan yang berjalan saat ini di Restoran Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny Jun yaitu pelanggan melakukan pemesanan melalui no telepon WhatsApp, hal ini menyebabkan rawan akan adanya penipuan atau pemesanan palsu yang berakibat kerugian bagi restoran. Dengan adanya Sistem Pemesanan Berbasis Web dan *Mobile Application* diharapkan dapat meminimalisir orderan palsu karena pada sistem di terapkan pembayaran di awal pada saat melakukan transaksi.
- b. **Pengumpulan data** yang peneliti lakukan berupa hasil observasi dan wawancara dengan pemilik Restoran Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny Jun.
- c. **Analisis desain sistem**, pada tahap analisis desain sistem peneliti mendalami proses bisnis yang berjalan saat ini, menganalisis desain sistem yang akan diusulkan dan menganalisis kebutuhan dari *hardware* dan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan sistem.
- d. **Desain sistem**, pada tahap desain sistem di buat beberapa desain perancangan seperti perancangan alur sistem yang diusulkan, rancangan alur sistem, rancangan basis data, maupun desain antarmuka pengguna.
- e. **Implementasi**, pada Sistem Pemesanan Berbasis Web dan *Mobile Application* yang akan dibangun, sistem dibangun menggunakan Framework Laravel untuk bagian *beck-end* atau sistem admin dan karyawan, dan menggunakan Framework React Native untuk sisi dari *client* atau pelanggan. *Tools* yang

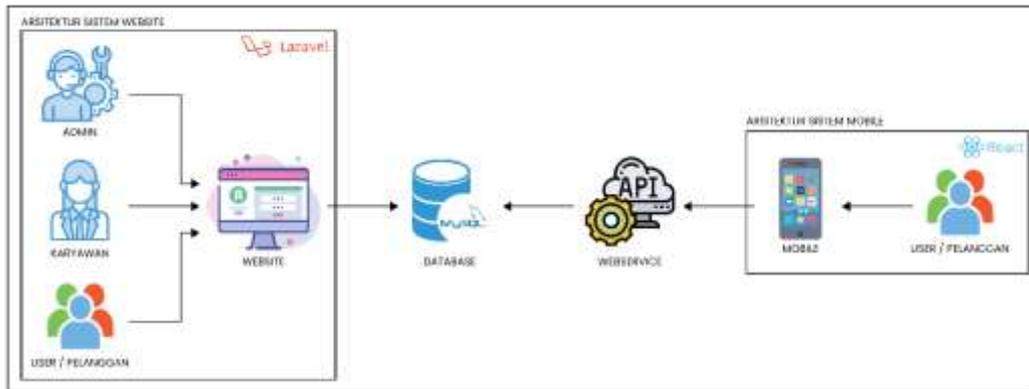
digunakan untuk melakukan pengkodean adalah aplikasi Virtual Studio Code. Penyimpanan data untuk Sistem Pemesanan Berbasis Web dan *Mobile Application* disimpan dalam basis data MySQL sehingga admin dan karyawan dapat melihat proses transaksi yang telah berjalan.

- f. **Pengujian sistem**, Sistem yang telah selesai dibangun kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan seperti yang diharapkan dan untuk mengetahui kekurangan dari sistem. Metode yang digunakan untuk melakukan pengujian adalah Back Box. Pengujian dilakukan dengan membuat akun pelanggan, admin dan karyawan dilakukan sampai tahap pemesanan baik dari sisi pelanggan, admin dan karyawan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem adalah sebuah penjelasan mengenai alur proses dari sistem yang akan dibuat. Arsitektur sistem menjelaskan bahwa tersedia tiga hak akses yang dapat mengakses sistem yang akan dibuat yaitu admin, karyawan dan user. Untuk teknologi yang digunakan untuk mengimplentasikan sistem bagian *website* menggunakan *framework* Laravel, untuk mengimplementasikan sistem bagian mobile menggunakan framwork React Native dan untuk penyimpanannya menggunakan *database* MySQL.

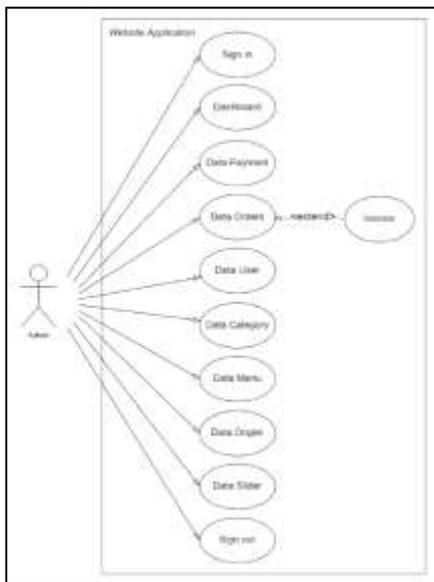


Gambar 2. Arsitektur Sistem

3.2.Desain Sistem

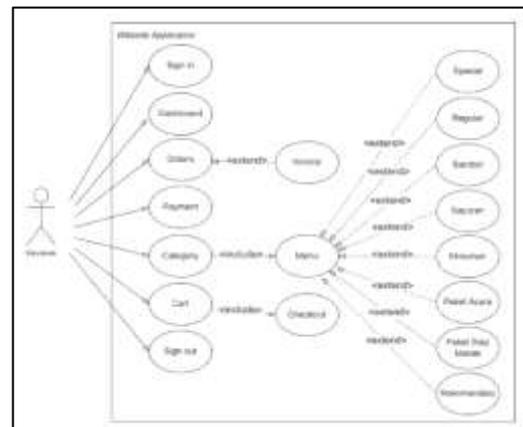
A. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menghubungkan keseluruhan antaran pengguna (aktor) dengan sistem. Terdapat tiga aktor yang berperan sebagai user pada sistem ini yaitu admin, karyawan dan user atau pelanggan, dimana setiap aktor memiliki peran dan tugasnya masing-masing sesuai dengan tupoksi yang telah ditetapkan.



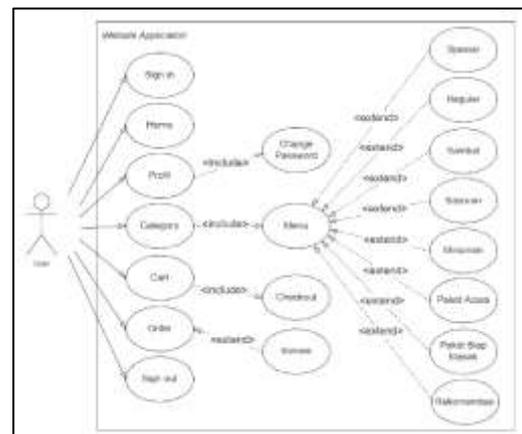
Gambar 3. Use Case Diagram Admin

Pada Gambar 3 menjelaskan Use Case Diagram pada sisi Back-End (Web Application). Admin dapat mengelola data pesanan, melihat data payment yang dilakukan oleh user, mengelola data order, mengelola data user, mengelola data category, mengelola data menu, mengelola data ongkir, mengelola data slider untuk tampilan home user.



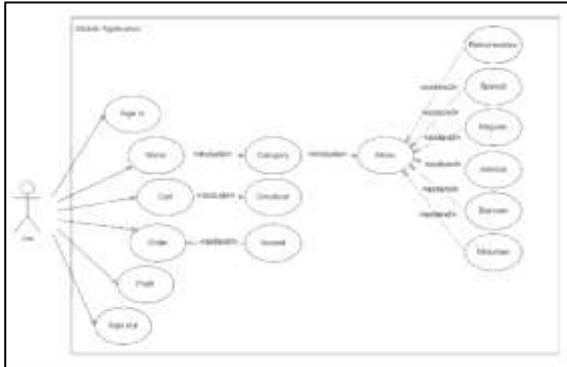
Gambar 4. Use Case Diagram Karyawan

Use Case Diagram pada Gambar 4 menjelaskan aktivitas bagian karyawan atau sisi Back-End (Web Application). Karyawan dapat mengelola data order dari merubah status pesanan dan melakukan pemesanan, karyawan juga dapat melihat data pembayaran untuk mengkonfirmasi pembayaran dari user, karyawan juga dapat melihat data kategori dan data menu dan karyawan juga dapat melakukan transaksi pemesanan.



Gambar 5. Use Case Diagram User (Website)

Use Case diagram pada bagian user atau pelanggan *client-side (Web Application)* pada Gambar 5 menjelaskan aktivitas yang dapat dilakukan oleh user yakni dari melihat, menambah dan mengupdate data profil, user juga dapat melihat daftar *category* menu dan menu apa saja yang tersedia, setelah itu user dapat melakukan pemesanan dengan menambahkan data pesanan ke *cart*. Setelah melakukan pemesanan data pesanan dapat dilihat pada menu *orders*.

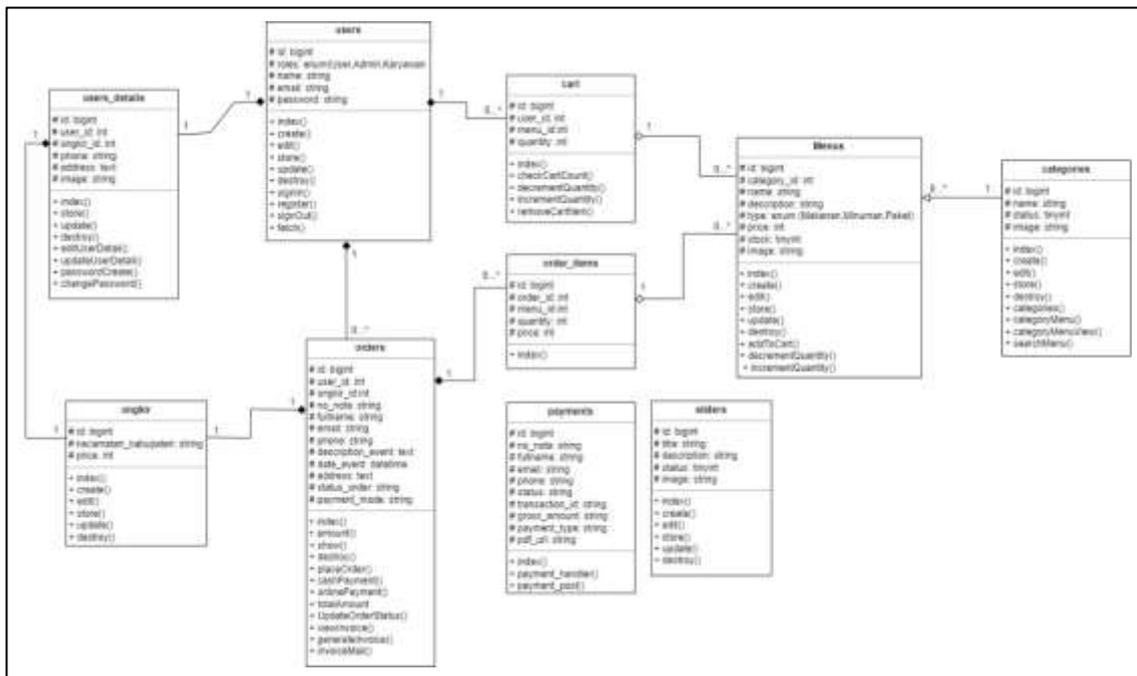


Gambar 6. Use Case Diagram User (Mobile)

Use Case diagram pada bagian user atau pelanggan *client-side (Mobile Application)* memiliki aktivitas yang berbeda dengan *client-side (Web App)* untuk aktivitas yang berjalan di *client-side (Mobile Application)* adalah user dapat melakukan *sign in*, user dapat melihat data menu berdasarkan kategori, menambahkan data menu ke *cart*, menghapus data menu dari *cart*, menambahkan *order* atau melakukan pemesanan dan melihat data *order*. Data pada *client-side (Mobile Application)* ini berasal dari *Server* diakses oleh Aplikasi *Mobile* menggunakan *Web Service*. Use case diagram user (*mobile*).

B. Class Diagram

Pada Gambar 7 menjelaskan Class Diagram dari Sistem Pemesanan Berbasis *Web* dan *Mobile Application* Ayam Goreng Kalasan Ny Jun yang terdiri dari beberapa Class diantaranya Class user, Class details_user, Class cart, Class menus, Class categories, Class orders, Class order_items, Class ongkir, Class payments dan Class sliders.



Gambar 7. Class Diagram Sistem

3.3. Implementasi

Aplikasi yang dibangun diimplementasikan berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Untuk teknologi yang digunakan untuk mengimplementasikan sisi *Backend* menggunakan *framework* Laravel, untuk sisi *Frontend* menggunakan *framework* React Native dan untuk penyimpanan datanya menggunakan database MySQL Berikut

merupakan tampilan aplikasi dari hasil implementasi bagian *website* dan *mobile*.

A. Halaman Sign In (Website)

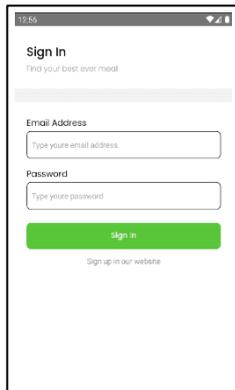
Di halaman *sign in* ini terdapat *form* untuk mengisi *email* dan *password* sebagai syarat untuk mengakses sistem. Adapun tampilan *sign in* seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Sign in (Website)

B. Halaman Sign In (Mobile)

Untuk hasil implementasi tampilan *mobile app* ini terdiri dari beberapa tampilan, tampilan yang pertama merupakan tampilan *sign in*, bagi user yang sudah mendaftarkan akun di website pada tampilan *mobile app* ini user dapat memasukkan email dan password akun jika belum mempunyai akun dapat menekan *link Sign up in our website* yang nantinya akan mengarah ke halaman *website* registrasi akun.



Gambar 9. Halaman Sign in (Mobile)

C. Halaman Dashboard Admin

Jika user menginputkan *email* dan *password* dengan benar maka user akan diarahkan ke dashboard sesuai dengan level masing – masing. Berikut adalah tampilan dashboard dari admin yang berisi rekap dari semua halaman sistem, seperti pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Dashboard Admin (Website)

D. Halaman Dashboard Admin

Berikut adalah tampilan dashboard dari karyawan yang berisi rekap dari semua halaman sistem, seperti pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Dashboard Karyawan (Website)

E. Halaman Home User (Mobile)

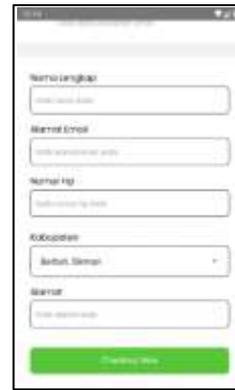
Selanjutnya ketika user sudah melakukan *sign in* akan langsung diarahkan ke halaman *home* yang berisi data menu rekomendasi dan menu berdasarkan kategori, untuk kategorinya yaitu spesial, reguler, sambal, sayuran dan minuman. Ketika user memilih menekan menu yang dipilih maka akan pindah ke halaman detail menu, user dapat melihat nama menu, deskripsi menu dan harga menu, user juga dapat menambahkan menu kedalam *cart* untuk dengan menekan *button Add to Cart*, sebelum itu user juga dapat menentukan berapa jumlah item menu yang akan dipesan dengan menekan *button minus* dan *plus*.



Gambar 12. Halaman Home (Mobile)



Gambar 13. Halaman Detail Menu (*Mobile*)



Gambar 15. Halaman *Checkout* (*Mobile*)

F. Halaman *Cart* (*Mobile*)

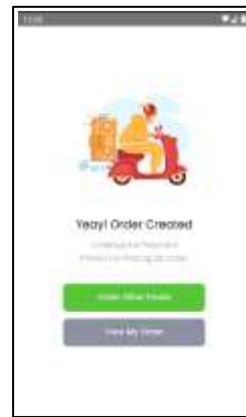
Pada Gambar 14 merupakan halaman *cart* yang terdapat data yang sudah ditambahkan dari halaman menu *detail*, pada halaman *cart* ini user dapat menghapus data menu dengan menekan *icon cancel*, pada halaman *cart* juga terdapat perhitungan sementara dari harga menu yang sudah ditambahkan, selanjutnya user dapat melanjutkan tahap pemesanan dengan menekan *button Checkout*.



Gambar 14. Halaman *Cart* (*Mobile*)

G. Halaman *Checkout* (*Mobile*)

Pada Gambar 15 merupakan halaman *checkout*, user diharuskan mengisi data pada *form input* yang sudah disediakan, ketika sudah mengisi semua data untuk melanjutkan pemesanan user dapat menekan *button Checkout Now* untuk mengirim semua data dan menu yang dipesan. Ketika proses *checkout* berhasil maka akan berpindah halaman menuju halaman *success order*, pada halaman *success order* ini terdapat dua *button* yaitu *order other food* yang akan berpindah menuju halaman *home* dan *view my order* menuju halaman *order*.



Gambar 16. Halaman *Success Order* (*Mobile*)

H. Halaman *Order* (*Mobile*)

Halaman *order* ini memuat data *order* yang menyimpan data menu apa saja yang dipesan dan data user, pada halaman *order* ini terdapat keterangan metode pembayaran, status pembayaran dan tanggal *order* dibuat.



Gambar 17. Halaman *Order* (*Mobile*)

I. Halaman *Detail Order (Mobile)*

Untuk halaman *detail order* ini terdapat menu apa saja yang di pesan, jumlah harga yang harus dibayarkan yang sudah dijumlahkan dengan biaya pengiriman yang sudah disesuaikan dengan alamat user dan selanjutnya terdapat data pemesan.



Gambar 18. Halaman *Detail Order (Mobile)*

J. Halaman *Profile (Mobile)*

Pada halaman *profile* memuat data dari user yaitu foto *profile*, nama, email, no hp dan alamat, pada halaman *profile* juga terdapat *button sign out* yang digunakan untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 19. Halaman *Profile (Mobile)*

3.4. Pengujian

Pada tahap pengujian sistem pemesanan ny jun ini hanya diterapkan pada pengujian blackbox. Pengujian dilakukan pada dua aplikasi android

dan web, untuk android dijalankan pada emulator

android dan untuk web dijalankan pada browser Microsoft Edge. Pengujian terdiri dari pengujian sistem web-umum yang terdiri dari 3 skenario, pengujian web-admin yang terdiri dari 29 skenario, pengujian web-karyawan yang terdiri dari 23 skenario, pengujian web-user yang terdiri dari 27 skenario dan pengujian mobile-user yang terdiri dari 22 skenario.

Dari hasil pengujian dihitung untuk mencari persentase kelayakan fungsional sistem menggunakan cara sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Total Pengujian} &= \text{Pengujian Sistem Web Umum} \\ &+ \text{Pengujian Sistem Web Admin} + \text{Pengujian Sistem Web Karyawan} + \text{Pengujian Sistem Web User} + \text{Pengujian Sistem Mobile User} \end{aligned}$$

$$\text{Total Pengujian} = 3 + 29 + 23 + 27 + 22$$

$$\text{Total Pengujian} = 104$$

$$\text{Fungsional Sistem} =$$

$$\frac{\text{Pengujian Berhasil}}{\text{Total Pengujian Sistem}} \times 100\%$$

$$\text{Fungsional Sistem} = \frac{95}{104} \times 100\%$$

$$\text{Fungsional Sistem} = 91,3 \%$$

4. KESIMPULAN

Dengan adanya aplikasi ini ini proses pemesanan di restoran Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny Jun menjadi lebih aman, karena proses pembayaran diterapkan diawal dengan menggunakan proses payment gateway, pelanggan dapat melakukan pembayaran menggunakan Gopay dan juga transfer bank, pesanan baru akan diproses ketika pelanggan telah melakukan pembayaran, jadi mengurangi kemungkinan adanya pemesan palsu atau penipuan dari pelanggan. Dari hasil pengujian, sistem ini memiliki kemampuan menjalankan fungsinya sebesar 91,3 %. Hal ini menunjukkan sistem dapat menjalankan fungsi sesuai proses bisnis yang ada di restoran Ayam Goreng Kalasan dan Bebek Laos Ny Jun. Untuk 9,7 % merupakan kegagalan bagian sistem pada saat sudah di hosting dan ada fitur yang tidak diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

Haerani, R., & Haviza. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Menu Kuliner Ber-

basis Android. Sistem Informasi, 9(1), 70-76.

- Kumala, N. K. R., & Savitri, A. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus : Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(2), 105–110. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Oktarini Sari, A., & Nuari, E. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Dengan Metode Fast(Framework For The Applications). 13(2), 261.
- Rudi, S., & Wahyu, N. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android. *Information Systems and Informatics*, 3(2), 329–340.
- Suarantalla R, Nugroho F, & Hermanto K. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Android Pada Rumah Makan “Bengawan Tepi Sawah.” *Teknik Dan Sains Fakultas Teknik Universitas Teknologi Sumbawa*, 1, 42–51.
- Syani, M., & Werstantia, N. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. *Jurnal Ilmiah Ilmu Dan Teknologi Rekayasa* |, 1(2).
- Utama, D., Johar, A., & Coastera, F. F. (2016). Studi Kasus: Cafe Cempakoe Kota Bengkulu. *Jurnal Rekursif*, 4(3).
- Yendri, D. (2018). Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Pada Restoran Menggunakan Teknologi Nfc Berbasis Android. *Journal on Information Technology and Computer Engineering*, 2(01), 34–40. <https://doi.org/10.25077/jitce.2.01.34-40.2018>