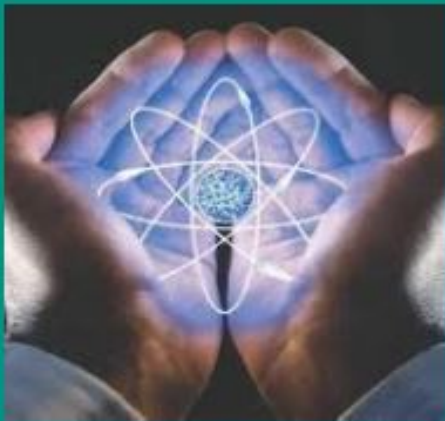


Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

Academia Open



By Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mochammad Tanzil Multazam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Managing Editor

Bobur Sobirov, Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan

Editors

Fika Megawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Wiwit Wahyu Wijayanti, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Farkhod Abdurakhmonov, Silk Road International Tourism University, Uzbekistan

Dr. Hindarto, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Evi Rinata, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

M Faisal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Dr. Hana Catur Wahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

**Application for Selling Food and Beverage Products in CSDW
Restaurants Based on Android**

*Aplikasi Penjualan Produk Makanan dan Minuman di Rumah Makan
CSDW Berbasis Android*

Muhammad Manggarai Rameli Sutikno, muhamamdanggarai@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Mohammad Suryawinata, fst@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

CSDW is one restaurant that sells various kinds of fish dishes. As the development of the mobile application finally impacts on various areas of our lives. One of them is the trade sector. Considering that many customers are lazy to go out and buy food, researchers take the initiative to build online ordering applications at CSDW restaurants online with smartphones to make it easier for customers. The aim of this study is to produce an Android-based sales application for ordering food and transactions that can be done anywhere without having to come and queue, accompanied by images to be easily understood. Data collection techniques used are by observing and studying literature. Researchers hope to be able to help customers to be able to facilitate food and transactions easily without having to queue and come to the place. The results of the study are that it makes it easier for customers to buy food quickly and efficiently without having to wait in line or come to the CSDW restaurant.

Published date: 2021-08-30 00:00:00

Perkembangan teknologi dalam bidang informasi memudahkan bagi para pengguna dalam menjalankan segala tugas atau segala kebutuhannya. Dalam persaingan bisnis pihak perusahaan harus mencari strategi agar dapat menarik minat konsumen [1]. Bisnis kuliner saat ini sudah semakin menjamur, ditinjau berbagai restoran dan kafe. Dalam persaingan bisnis kuliner tersebut, pihak perusahaan harus mencari strategi agar dapat mendongkrak jumlah pengunjung.

Berdasarkan pengetahuan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (KEMENPAR) jumlah usaha dibidang tersebut terus mengalami peningkatan khususnya dibidang restoran. Perkembangan usaha tersebut mencapai angka 200 pertahunnya dengan rata-rata tenaga kerja prinsip diangkat adalah 27 orang tiap usaha. Hal ini dapat diisyaratkan bahwa usaha restoran memiliki prinsip prospek baik kedepannya sekaligus memberi lapangan pekerjaan untuk masyarakat [2].

Memesan makanan menggunakan telepon adalah prinsip umum yang diadopsi oleh sebagian besar restoran untuk menanyakan pesanan pengiriman. Proses pemesanan makanan pada suatu restoran merupakan satu hal prinsip penting dalam bisnis restoran [3]. Pemilihan seluler untuk pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam makanannya, sifat handphone, prinsip fleksibel menjadi satu alasannya. Saat ini muncul teknologi baru dimana komunikasi tanpa menggunakan kabel, seperti dengan menggunakan media bluetooth pada handphone [4]. Jumlah pengguna perangkat berbasis android telah spektakuler, yakni 1,4 miliar. Ini sebuah prinsip lonjakan fantastis, mengingat pada tahun lalu pengguna android sudah dikisaran 1 miliar lebih. Ini artinya penambahan 400 ribu pengguna [5]. Prinsip platform android merupakan asuhan Google mendapat prosentase 51,2% dalam penjualan, berada diatas iOS milik Apple dengan nilai 43,5% dan jauh diatas platform lainnya [6]. Menurut referensi, android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai 'jembatan' antara peranti (perangkat) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berintraksi dengan devicenyanya dan menjalankan prinsip aplikasi-aplikasi yang tersedia pada perangkat. Sedangkan menurut referensi [7], android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis android mencakup prinsip sistem, middleware, dan aplikasi. Android adalah prinsip sistem operasi untuk telepon seluler berbasis linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk membuat aplikasi mereka sendiri. Selanjutnya dalam [8], humanoid adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux mencakup prinsip sistem operasi, middleware dan aplikasi [9].

Kemudahan pengembangan sistem perangkat lunak menggunakan android merupakan keunggulan sistem operasi android . Diharapkan dengan menggunakan android nantinya Akan lebih mudah dalam mengembangkan aplikasi [10].

Berdasarkan latar belakang di atas, maka saya mencoba mengembangkan teknologi aplikasi ponsel prinsip berbasis android dengan membuat suatu aplikasi pemesanan makanan dan minuman secara on-line dengan smartphone. Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan rumah makan CSDW sudah tidak perlu menunggu proses pembelian, sehingga pelanggan tidak Akan lari ke rumah makan lain. Dengan aplikasi mobile berbasis android ini diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah timbulnya prinsip pada Rumah makan CSDW.

- **PENDAHULUAN**
- **METODE**

Lokasi atau tempat penelitian adalah tempat yang menjadi obyek penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data. Penelitian mengenai aplikasi penjualan makanan dan minuman berbasis Android ini di lakukan di sebuah rumah makan. Pada saat penelitian ini di kususkan pada sebuah rumah makan lesehan CSDW yang menjual berbagai macam makanan. Rumah makan ini beralamat di Kalipecabean, Candi, Sidoarjo. Penelitian ini di mulai pada saat proposal ini di tanda tangani dan di setuju oleh dosen pembimbing dan dosen penguji.

2.2 Alat dan Bahan Penelitian

Adapun perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi penjualan makanan dan minuman untuk smartphone berbasis Android ini adalah sebagai berikut:

- Windows 10 64 Bit.
- Java.
- Eclipse SDK 4.3.0.
- Android Studio.
- Android Development Tool(ADT)15.0.1.

Adpun perangkat keras (*hardware*) yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi penjualan produk makanan dan minuman berbasis android adalah sebagai berikut :

Komputer digunakan sebagai sarana untuk membangun sistem aplikasi yang akan dibuat. Adapun spesifikasi komputer sebagai berikut:

- Komputer
- *Smartphone*

Smartphone digunakan untuk melakukan uji coba aplikasi yang telah dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut telah memenuhi spesifikasi yang diinginkan.

Pada saat proses penyusunan tugas akhir skripsi ini terdapat beberapa tahapan kegiatan yang sudah di rancang untuk mempermudah jalannya proses penelitian selama skripsi. Dalam proses rencana kegiatan ini tertuang dalam kerangka berfikir penelitian meliputi metode pengumpulan data hingga menjadi sebuah Aplikasi.

Gambar 1. Tahapan Penelitian Metode *Research and Developmen*[1]

Analisa kebutuhan aplikasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. Hal ini perlu dilakukan agar aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dibagian ini juga dijelaskan siapa saja yang akan menggunakan aplikasi ini, dan informasi apa saja.

- **Tahap Perancangan dan Pembuatan Aplikasi**
- **Analisa Kebutuhan Sistem**
- **Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini ada dua cara yaitu :

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan, pengembangan sistem serta proses bisnis penjualan yang diterapkan oleh tiap-tiap pedagang.

- **Observasi**
- **Studi Literatur**

Sedangkan Studi Literatur digunakan untuk mengumpulkan data diri penelitian terdahulu, pembelajaran dan berbagai macam literatur dan dokumen seperti buku, jurnal, teori-teori yang mendukung penelitian, dan penunjang lainnya yang berkaitan.

Pada sistem pemesanan makanan dan minuman yang akan dibangun pada rumah makan CSDW memerlukan koneksi *wireless* sebagai penghubung antara pesanan pelanggan yang *diinput* dari *mobile* Android ke *server* perusahaan. Berikut ini rincian arsitektur sistem pemesanan makanan dan minuman pada rumah makan CSDW.

Gambar 2. Rancangan Sistem[2]

3.1 . Hasil Penelitian

Dengan membuat suatu aplikasi pemesanan makanan dan minuman secara *online* dengan *smartphone* Android. Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan rumah makan CSDW sudah tidak perlu antri lama untuk menunggu proses pembelian, sehingga para pelanggan tidak akan lari ke rumah makan lain.

3.2 . Pembahasan

Halaman pertama merupakan halaman yang muncul pertama kali sebelum menuju ke halaman utama. Halaman Pertama ini berisi logo dan nama aplikasi.

Gambar 3 Desain *Interface* Pertama[3]

Halaman ini merupakan tampilan perancangan desain *interface login user* sebelum masuk ke dalam menu utama.

Gambar 4 Desain *Interface* Daftar[4]

Pada halaman utama ini terdapat empat tombol menu yang berisikan list daftar produk, keranjang belanja, pemesanan, dan pembayaran.

Gambar 5 Desain *Interface* Menu Utama[5]

Pada halaman ini pengguna akan dibawa ke dalam menu list daftar produk, terdapat gambar sebuah produk dan deskripsi tentang produk.

Gambar 6 Desain *Interface* List Produk[6]

Pada halaman ini pelanggan yang sudah memesan akan mengetahui jumlah produk yang dipesan dan total pembayaran.

Gambar 7 Desain *Interface* Keranjang Belanja[7]

Pada tampilan halaman pesan ini terdiri dari pesanan lunas, belum lunas, pesanan reject, disini pelanggan bisa mengetahui pesanan produk yang sudah lunas maupun belum lunas.

Gambar 8. Desain *Interface* Pesanan[8]

- **Desain Halaman Pertama**
- **Desain Halaman Daftar**
- **Desain Halaman Menu Utama**
- **Desain Halaman List Daftar Produk**
- **Desain Halaman Keranjang Belanja**
- **Desain Halaman Pesanan**
- **Desain Halaman Pembayaran**

Pada halaman ini berisi tentang no order dari sebuah produk yang dipesan, dan sebuah pembayaran yang mana harus tranfer via bank.

Gambar 9. Desain *Interface* Pembayaran[9]

Dari hasil penelitian ini mengenai Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Android di Rumah Makan CSDW dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya:

- Penulis berpendapat bahwa Aplikasi Pesan Antar ini dapat membantu pengguna untuk melakukan pemesanan makanan dan minuman di Rumah Makan CSDW.
- Menjadi media alternatif pemesanan makanan dan minuman yang efisien dan mudah digunakan .
- Pihak admin dapat menerima dan mengontrol pesanan dari pelanggan dengan cepat yang masuk dihalaman admin.
- Aplikasi Pesan Antar ini dapat mengatasi masalah antrian pembeli yang menjadi masalah utama.
- Aplikasi pemesanan makanan dan minuman ini sangat bermanfaat dan bisa berjalan sesuai kebutuhan rumah makan CSDW, pelanggan, dan peneliti.

References

1. Inayah, dkk., 2014, Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Rumah Makan Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android, Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika.
2. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (29 November 2012) [Online]. Available: <http://www.kemenpar.go.id/asp/detil.asp?c=16&id=2020>
3. Yulianto Atun, Yusnita Hesty Woro., 2015, Upaya Food & Beverage Restaurant Dalam Meningkatkan Kepuasan Tamu Melalui Variasi Product, Khasanah Ilmu 4.1.
4. ArenaLTE. (1 October 2015) Jumlah Pengguna Android. [Online]. Available: <http://arenalite.com/berita/industri/jumlah-penggunaandroid>.
5. Satyaputra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. (2016). Let's Build Your Android Apps With Android Studio. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
6. M. Ichwan & Fifin Hakiky. (2011). Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programming Interface (Api) Pada Aplikasi Mobile Android. Jurnal Informatika. Vol 2 (No 2), 13-21.
7. Murtiwiayati & Glenn Lauren. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. Jurnal Ilmiah Komputasi. Vol 12 (No 2), 2. <http://ejournal.jakstik.ac.id/index.php/komputasi>.
8. Tayuska Isabel Suwardi, (2010), "Aplikasi Multimedia Interaktif Untuk Memperkenalkan Lagu-Lagu Daerah Nasional Kepada Anak-Anak" hal 1-15.
9. Qadhafi, M., Sukmaaji, A., & Purnama, R. (2012). Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan Online pada Restoran Cepat Saji Berbasis Mobile Application (Studi Kasus Chicken Mania Cabang Rungkut). JSIKA, 1, 1.
10. Safaat H, N. (2012). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.