

Penerapan Android Aplikasi Pada Sistem Pemesanan Makanan Khas Padang Di Kota Manado

Ronny Katuuk¹, Ali Ramschie², Fanny Doringin³, Johan Makal³

D3 Teknik Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Manado, Manado ¹

D3 Teknik Listrik, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Manado, Manado ²

Sarjana Terapan Teknik Listrik, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Manado, Manado ^{3,4}

E-mail: katuukronny@mail.com

Abstrak

Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan. Teknologi mobile merupakan salah satu teknologi yang paling banyak digunakan. Saat ini banyak orang yang telah memanfaatkan kecanggihan smartphone untuk memudahkan aktifitasnya. Hal ini juga berdampak pada industri rumah makan dimana para pengusaha berlomba-lomba untuk memberikan kenyamanan bagi para pelanggannya termasuk Rumah Makan Padang Raya.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu aplikasi pemesanan makanan secara online berbasis Android dengan menggunakan media smartphone sebagai media penghubung antara user (pelanggan) dan Rumah Makan Padang Raya guna mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pemesanan makanan.

Hasil dari pengujian sistem ini menunjukkan bahwa, aplikasi pemesanan makanan secara online mampu untuk dioperasikan secara online dengan menginstal terlebih dahulu pada smartphone Android. Mulai dari user melakukan proses registrasi untuk membuat akun pada rumah makan, setelah proses registrasi berhasil user sudah dapat login ke dalam aplikasi dengan menggunakan email dan password yang telah didaftarkan dengan benar. Selanjutnya user akan masuk ke dalam aplikasi, dalam halaman aplikasi user yang ingin memesan makanan dapat memilih jenis menu makanan dengan melihat gambar dari tiap-tiap menu makanan. Nantinya seluruh data pemesanan, seperti jenis menu makanan yang dipesan, jenis layanan, dan alamat user akan muncul pada tampilan web server admin rumah makan dan selanjutnya akan diproses oleh rumah makan, dengan posisi lokasi pemesanan akan di tracking langsung dengan GPS. Dengan menggabungkan teknologi Android dan Web Services maka aplikasi dapat digunakan di perangkat smartphone.

Kata kunci: *Android, pemesanan makanan, smarphone, Web Services.*

Abstract

With information technology that is currently developing, information management can be carried out in a more actual and optimal manner. The use of information technology aims to achieve efficiency in various aspects of information management, which is indicated by the speed and timeliness of processing. Mobile technology is one of the most widely used technologies. Currently, many people have taken advantage of the sophistication of smartphones to facilitate their activities. This also has an impact on the restaurant industry where entrepreneurs compete to provide comfort for their customers, including Padang Raya Restaurant.

This study aims to design an online food ordering application based on Android using smartphone media as a liaison between the user (customer) and Padang Raya Restaurant to make it easier for customers to make the food ordering process.

The results of the design and manufacture of this system indicate that the online food ordering application is able to be operated online by first installing it on an Android smartphone. Starting from the user doing the registration process to create an account at the restaurant, after the registration process is successful the user can login to the application using the email and password that has been registered correctly. Next the user will enter the application, on the application page the user who wants to order food can choose the type of food menu by looking at the picture of each food menu. Later all ordering data, such as the type of food menu ordered, the type of service, and the user's address will appear on the restaurant admin web server display and will then be processed by the restaurant, with the position of the order location being tracked directly with GPS. By combining Android technology and Web Services, the application can be used on smartphone devices.

Keywords: *Android, food ordering, smartphone, Web Services*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri yang berdampak pada sebagian orang untuk meninggalkan proses penelusuran informasi secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan atau menemukan informasi yang diinginkan. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi. Dewasa ini telah banyak para pengusaha jasa yang menawarkan berbagai kebutuhan umum yang diperlukan manusia. Semakin padat juga berbagai aktifitas yang dilakukan manusia, membuat manusia terkadang berfikir instan untuk memenuhi setiap kebutuhan primer maupun sekunder, Apalagi masyarakat pada era ini sangat menginginkan sesuatu hal yang cepat dan efisien.

Rumah makan khas padang adalah rumah makan yang identik dengan menu masakan khas dari Padang dan cukup populer serta terdapat di berbagai daerah di seluruh Indonesia. Masakan khas padang ini cukup banyak di minati oleh kebanyakan orang karena rasa makanannya yang khas dan biasanya menjadi menu pesanan dalam setiap acara maupun kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat ataupun instansi tertentu, salah satunya yang terdapat di kota Manado. Selama ini setiap rumah makan Khas Padang, salah satunya RM. Padang Raya yang ada di Kota Manado masih menggunakan cara manual dalam pelayanan pemesanan pesan dan antar lewat media telepon (*on cal*). Tawaran layanan pesan (*order*) dan antar makanan (*food delivery*) sebetulnya bukan barang baru lagi. Pada beberapa kota besar, layanan pesan dan antar makanan sudah menjadi bagian dari servis sebuah restoran atau tempat makan. Hanya saja, kebanyakan tempat makan yang menyediakan layanan itu sistemnya masih dilakukan secara *on call manual* menggunakan layanan pulsa telepon seperti yang ada di rumah makan Padang Raya yang ada di kota Manado. Kurang efektifnya sistem seperti ini dapat memungkinkan terjadinya suatu kesalahan informasi karena sifatnya yang terbatas sehingga mendorong pelanggan jarang memanfaatkan layanan ini. Selain itu pemesanan melalui telepon (*on call*), SMS ataupun tampilan website tidak memungkinkan customer untuk dapat mengetahui status pemesanan yang telah

dilakukan secara *real time*, pelanggan tidak dapat mengetahui riwayat pemesanan yang pernah dilakukan (*order history*).

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu aplikasi pemesanan makanan secara online berbasis Android dengan menggunakan media *smartphone* sebagai media penghubung antara user (pelanggan) dan Rumah Makan Padang Raya guna mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pemesanan makanan.

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sehubungan dengan aplikasi pemesanan makanan, seperti yang telah dilakukan oleh:

1. Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran 1953 Indonesia berbasis Web, dimana pada penelitian ini memanfaatkan *web browser* sebagai media pemesanan makanan, sehingga proses pemesanannya harus dilakukan melalui pencarian restoran melalui *web browser* (Farida Nurlaila, 2019; Doni Romdoni Kusnadi at. Al, 2016).
2. Debbie Febrina at.al, dengan judul Aplikasi pemesanan makanan dan minuman online berbasis mobile browser pada restoran tiga saudara, dimana pada penelitian ini, pemesanan makanan dan minumannya dilakukan melalui web browser yang ada pada *smartphone* (Debbie Febrina at.al, 2018).
3. Gat, dengan judul Sistem pemesanan makanan dan minuman restoran berbasis mobile. Aplikasi yang dibuat memanfaatkan 2 perangkat komputer yang terhubung dengan jaringan Lan, untuk bagian kasir dan bagian dapur dan bagian pemesanan menggunakan perangkat mobile yang terhubung dengan wireless. Proses pemesanan makanan dilakukan oleh pelayan melalui perangkat *smartphone*, selanjutnya data pemesanan dikirimkan ke bagian kasir untuk diproses sebagai tagihan pembayaran dan bagian dapur untuk dibuatkan menu sesuai dengan pesanan (Get, 2015).

Adapun teori-teori yang mendukung penelitian ini mencakup:

A. Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak (*software engineering*) merupakan pembangunan dengan menggunakan prinsip atau konsep rekayasa dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai ekonomi yang dipercaya dan bekerja secara efisien menggunakan mesin. Perangkat lunak banyak dibuat dan pada akhirnya sering tidak digunakan karena tidak memenuhi kebutuhan pelanggan atau bahkan karena masalah non-teknis seperti keengganan pemakai perangkat lunak (*user*) untuk mengubah cara kerja manual ke otomatis, atau ketidakmampuan *user* menggunakan komputer. Oleh karena, itu rekayasa perangkat lunak dibutuhkan agar perangkat lunak yang dibuat tidak hanya menjadi perangkat lunak yang tidak terpakai.

Rekayasa perangkat lunak lebih fokus pada praktik pengembangan perangkat lunak dan mengirimkan perangkat lunak yang bermanfaat kepada pelanggan (*costumer*). Adapun ilmu komputer lebih fokus pada teori dan konsep dasar perangkat komputer. Rekayasa perangkat lunak lebih fokus pada bagaimana membuat perangkat lunak yang memenuhi kriteria berikut:

- a. Dapat terus dipelihara setelah perangkat lunak selesai dibuat seiring berkembangnya teknologi dan lingkungan (*maintainability*)
- b. Dapat diandalkan dengan proses bisnis yang dijalankan dan perubahan yang terjadi (*dependability* dan *robust*)
- c. Efisien dari segi sumber daya dan penggunaan

- d. Kemampuan untuk dipakai sesuai dengan kebutuhan (usability) Dari kriteria di atas maka perangkat lunak yang baik adalah perangkat lunak yang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan (customer) atau user (pemakai perangkat lunak) atau berorientasi pada pelanggan atau pemakai perangkat lunak, bukan berorientasi pada pembuat atau pengembang perangkat lunak (Rosa A.S at. al 2015).

B. Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menyangkut pemahaman tentang pengertian sistem informasi ini, dalam bukunya Agus Mulyanto, dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi, mengutipkan beberapa pendapat para ahli, diantaranya:

1. Menurut James Alter, sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
2. Menurut Bodnar dan Hopwood, sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna.
3. Menurut Gelinas, Oram dan Wiggins, sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.
4. Menurut Turban, McLean dan Waterbe, sistem informasi adalah sistem yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan spesifik (Mulyanto, 2009).

C. Aplikasi

Program aplikasi adalah program yang diterapkan pada suatu aplikasi tertentu dapat berupa (*package program*) yaitu program yang telah jadi dan siap digunakan. Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa program aplikasi adalah program yang diterapkan pada suatu aplikasi tertentu dan siap digunakan untuk menyelesaikan masalah untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang dibutuhkan dengan tepat (Hartono, 2000).

D. Android

Salah satu sistem operasi yang populer pada telepon cerdas adalah Android, yang mengalami perkembangan pesat setelah di akuisisi oleh Google Inc. Android merupakan software berbasis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga programmer bisa membuat aplikasi baru di dalamnya, terdapat Android Market yang menyediakan ribuan aplikasi baik yang gratis maupun berbayar, serta memiliki aplikasi native Google yang terintegrasi, seperti push email GMail, Google Maps, dan Google Calendar. Dengan pertumbuhan Android yang semakin meningkat menandakan bahwa semakin banyaknya device berbasis Android sehingga aplikasi ini akan menjadi banyak digunakan orang. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc membeli Android Inc yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorium dari 34 perusahaan

piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilis perdana Android, 5 November 2007, Android bersama Open Handset Alliance menyatakan mendukung pengembangan open source pada perangkat mobile. Di lain pihak, Google merilis kode-kode Android dibawah lisensi Apache, sebuah lisensi perangkat lunak dan open platform perangkat selular. Didunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi Android. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari Google atau Google Mail Services (GMS) dan kedua adalah benarbenar bebas distribusinya tanpa ada dukungan langsung Google atau dikenal sebagai Open Handset Distribution (OHD). Sekitar September 2007 Google mengenalkan Nexus One, salah satu jenis smartphone yang menggunakan Android sebagai sistem operasinya (Safaat at. al, 2014; Sukandar Sawidin at. al, 2017; Sukandar Sawidin at. al, 2017).

E. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses dan mengolah data secara dinamis. PHP dapat dikatakan sebagai sebuah *server-side embedded script language*, artinya semua sintaks dan perintah program yang ditulis sepenuhnya dijalankan oleh server, tetapi dapat disertakan pada halaman HTML biasa. Pada umumnya aplikasi yang dibangun menggunakan PHP akan memberikan hasil pada web browser, tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan pada *server*. Pada prinsipnya *server* akan bekerja apabila ada permintaan *client*. Dalam hal ini, *client* menggunakan kode kode PHP akan mengirim permintaan ke *server* (Nugraha, 2014).

F. UML

UML adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML model dapat dibuat untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi dan jaringan apapun serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun (Nugraha, 2012).

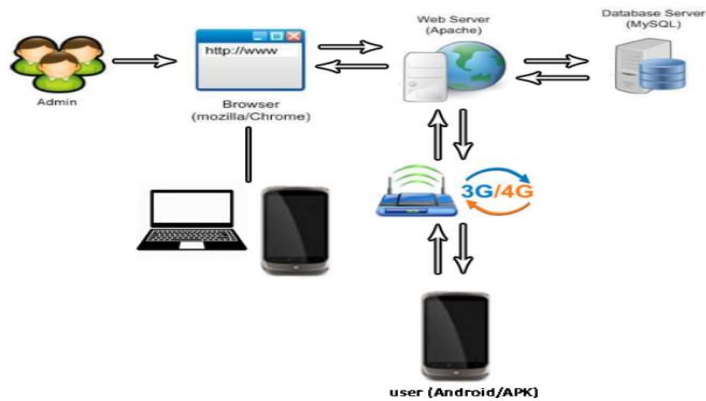
2. METODE PENELITIAN

Dalam menghasilkan suatu Aplikasi Pada Sistem Pemesanan Makanan Khas Padang Di Kota Manado, mengacu pada metode penelitian *Prototyping*, dimana tahapan-tahapannya meliputi pengumpulan data, perancangan perangkat lunak, Pembuatan perangkat lunak serta pengujian aplikasi.

2.1 Blok Diagram Sistem

Pada bagian ini menjelaskan bagaimana alur kerja sistem “Aplikasi Pemesanan Makanan Secara Online Untuk Rumah Makan Khas Padang Berbasis Android Di Kota Manado”. Dimana admin menggunakan *platform* Web Browser dari PC atau Handphone untuk mengolah dan mengirim seluruh informasi dan data yang berkaitan dengan rumah makan dan disimpan di *database server* yang telah di hosting. Selanjutnya seluruh data yang telah diolah oleh admin

dapat diterima oleh pengguna aplikasi dengan membuka aplikasi rumah makan *online* yang diinstal di Handpphone. Blok diagram sistem diperlihatkan pada Gambar 1.



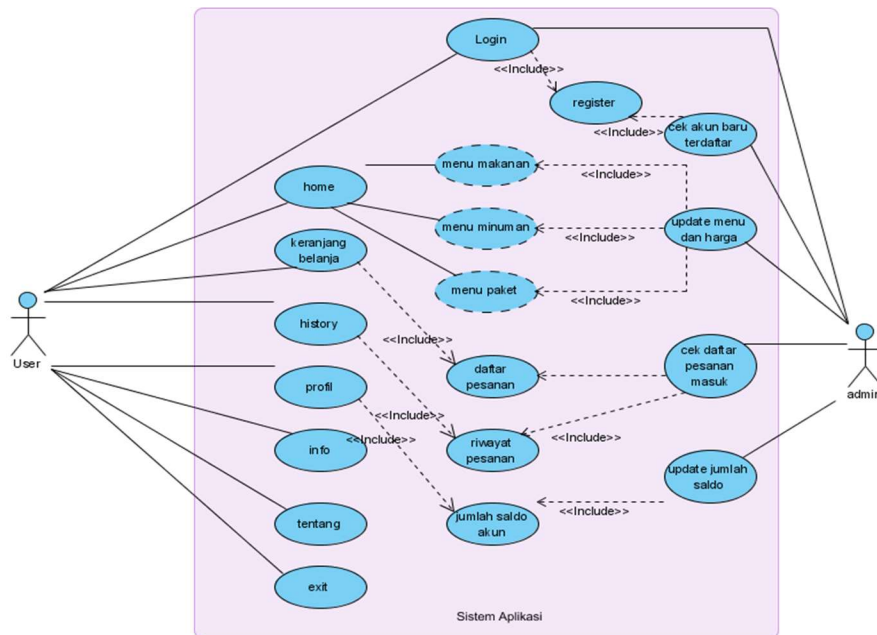
Gambar 1. Blok diagram sistem

Pada bagian blok sistem seperti diperlihatkan pada Gambar 1, terlihat bahwa untuk melakukan pemesanan makanan, dapat dilakukan dari perangkat laptop ataupun Handphone, melalui web browser ataupun melalui perangkat handphone yang telah terinstal aplikasi Android pemesanan makanan. Data menu makanan akan ditampilkan begitu alamat yang dituju sesuai, baik melalui web browser maupun melalui aplikasi pemesanan makanan. Data hasil pemesanan makanan akan dikirimkan ke data base, sehingga dapat diketahui oleh pihak rumah makan untuk diproses.

2.2 Use Case Diagram

Perancangan sistem untuk membangun aplikasi ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*), dimana UML merupakan bahasa standar yang digunakan untuk memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan desain berorientasi objek.

Aplikasi ini berjalan di bawah sistem operasi android, dimulai dengan register *user*, setelah regiter berhasil maka akan dilanjutkan proses *login* untuk masuk dalam aplikasi. Gambar 2 memperlihatkan *Use case diagram* dari sistem yang dibuat.

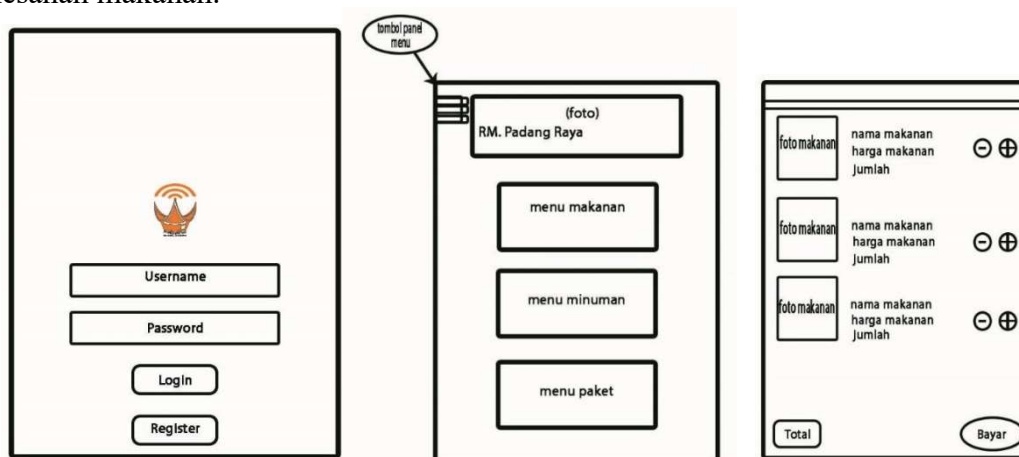


Gambar 2. Use Case Diagram

Use case diagram seperti yang diperlihatkan pada Gambar 2 menggambarkan perilaku *user* dalam hal ini adalah pelanggan terhadap penggunaan sistem aplikasi ini. Dimana admin yang akan merespon segala permintaan yang dilakukan oleh *user*.

2.3. Pengacuan Antar Muka Aplikasi

Rancangan antarmuka adalah proses mendesain tampilan dari suatu sistem atau aplikasi. Rancangan ini menggambarkan keterkaitan halaman dan juga menggambarkan arah komunikasinya. Rancangan tampilan ini bertujuan agar aplikasi yang dihasilkan mudah dipahami dan dioperasikan. Gambar 3 memperlihatkan Rancangan aplikasi pemesanan makanan.



Gambar 3. Rancangan aplikasi pemesanan makanan

Pada halaman pemesanan makanan ini, pertama-tama pelanggan harus melakukan proses registrasi terlebih dahulu dan melakukan proses autentikasi untuk masuk ke bagian menu

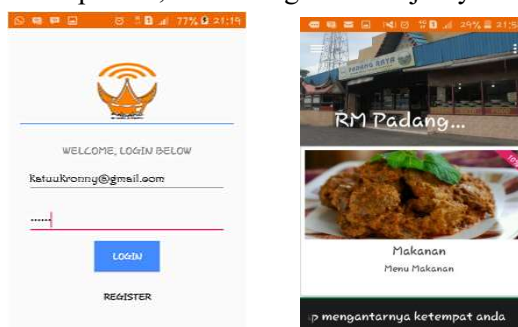
pemesanan. Ketika *user* menekan tombol untuk memilih menu makanan, minuman, ataupun menu paket maka akan muncul halaman list menu makanan atau daftar menu makanan yang sedang tersedia. Jika *user* ingin memesan makanan, minuman atau menu paket, maka tinggal menekan tombol tambah dan kurang untuk memesan berapa jumlah menu yang akan dipesan, selanjutnya apabila sudah menentukan menu makanan maka tinggal menekan tombol bayar, pembayaran akan dihitung sesuai jumlah menu yang dipesan dan secara otomatis daftar menu pesanan akan masuk dalam keranjang belanja atau daftar pesanan, selanjutnya akan dipotong pada saldo yang dimiliki oleh akun pelanggan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, memanfaatkan metode *Black Box* melalui pengujian fungsional sistem. Pengujian fungsional sistem bertujuan untuk mengetahui fungsi dari tiap-tiap bagian yang ada di sistem, apakah telah berfungsi sesuai dengan yang direncanakan. Adapun tahapan-tahapan dalam proses pengujian meliputi:

3.1. Pengujian Sistem Autentikasi Untuk Masuk Ke Sistem Pemesanan Makanan

Pengujian sistem untuk proses autentikasi untuk masuk ke bagian menu pemesanan makanan, dilakukan melalui bagian login pelanggan. Proses autentifikasi dilakukan dengan cara menginputkan email yang terdaftar di bagian username dan password. Setelah penginputan *username* dan *password* selesai diinputkan, maka langkah selanjutnya adalah menekan tombol



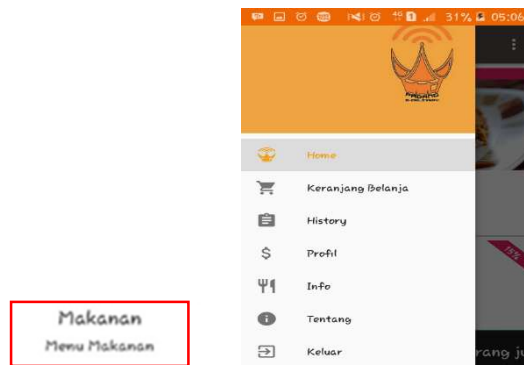
Login. Saat autentikasi berhasil, maka sistem akan membuka halaman utama aplikasi yang berisikan informasi menu makanan. Gambar 4 memperlihatkan bagian autentikasi dan halaman utama sistem.

Gambar 4. Bagian autentikasi dan halaman utama sistem

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, saat proses autentikasi untuk masuk ke sistem pemesanan makanan dilakukan dengan cara menginputkan *username* dan *password* yang sesuai, maka sistem akan masuk ke bagian menu utama yang berisikan informasi tentang makanan-makanan yang ada di rumah makan Padang Raya.

3.2. Pengujian Pemilihan Menu Makanan

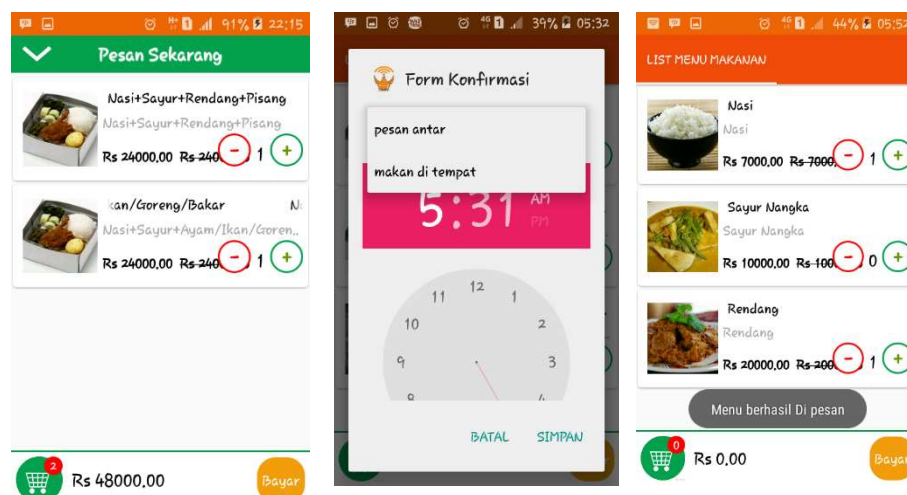
Setelah masuk ke bagian halaman utama, pelanggan akan diarahkan untuk melakukan pemesanan makanan melalui bagian panel menu, dengan cara menekan tombol menu yang berada di bagian bawah pada halaman utama. Gambar 5 memperlihatkan bagian panel menu saat penekanan tombol menu.



Gambar 5. Bagian panel menu makanan

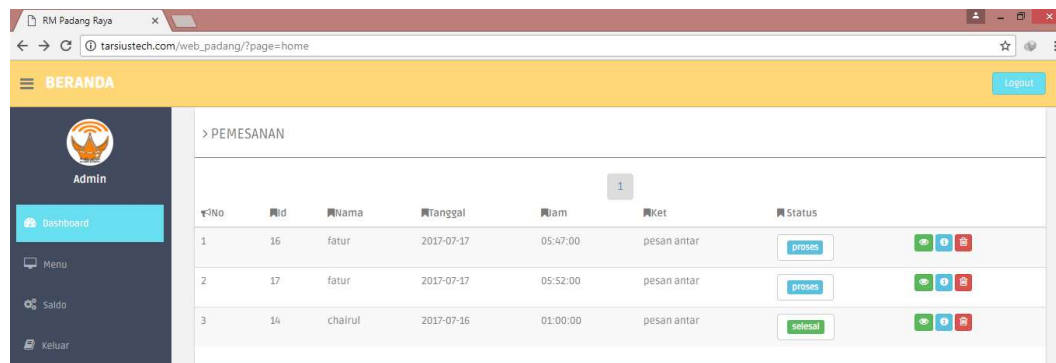
Dari hasil pengujian yang dilakukan, saat tombol menu makanan ditekan, maka selanjutnya sistem akan membuka bagian panel menu makanan. Adapun aksi-aksi yang dapat dilakukan meliputi:

- Bagian home, dimana saat pelanggan menekan tombol ini, maka pelanggan akan diarahkan ke bagian halaman utama aplikasi.
- Bagian keranjang belanja, dimana saat pelanggan menekan tombol ini, maka pelanggan akan diarahkan pada bagian keranjang belanja yang memuat hasil pemesanan makanan yang dilakukan oleh pelanggan. Gambar 6 memperlihatkan bagian keranjang belanja. Saat proses pemesanan telah selesai dilakukan, maka selanjutnya pengguna melakukan proses pembayaran melalui penekanan tombol bayar, dan jika proses pembayaran berhasil, maka notifikasi yang menginformasikan pesanan berhasil akan ditampilkan.



Gambar 6. Bagian keranjang belanja

Setelah proses pemesanan makanan dari pelanggan selesai dilakukan, maka data pesanan makanan akan tersimpan di data *base* sebagai data pesanan yang akan diproses oleh pihak rumah makan Padang Raya. Gambar 7 memperlihatkan data base pesanan makanan dari pelanggan.



The screenshot shows a web application interface for 'RM Padang Raya'. The top navigation bar is yellow with a 'BERANDA' button and a 'Logout' button. The left sidebar is dark blue with a menu containing 'Dashboard', 'Menu', 'Saldo', and 'Keluar'. The main content area is titled '> PEMESANAN' and displays a table of orders. The table has columns for 'No', 'Id', 'Nama', 'Tanggal', 'Jam', 'Ket', and 'Status'. There are three rows of data, each with a 'proses' button and a status indicator (green, blue, and red icons).

No	Id	Nama	Tanggal	Jam	Ket	Status
1	16	fatur	2017-07-17	05:47:00	pesan antar	proses
2	17	fatur	2017-07-17	05:52:00	pesan antar	proses
3	14	chairul	2017-07-16	01:00:00	pesan antar	selesai

Gambar 7. Data base hasil pemesanan pelanggan makanan

4. KESIMPULAN

Dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi sistem pemesanan makanan pada rumah makan Padang Raya di kota Manado berbasis Android, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemesanan makanan secara online mampu untuk dioperasikan secara online dengan menginstal terlebih dahulu pada smartphone Android. Mulai dari user melakukan proses registrasi untuk membuat akun pada rumah makan, setelah proses registrasi berhasil user sudah dapat login ke dalam aplikasi dengan menggunakan email dan password yang telah didaftarkan dengan benar. Selanjutnya user akan masuk ke dalam aplikasi, dalam halaman aplikasi user yang ingin memesan makanan dapat memilih jenis menu makanan dengan melihat gambar dari tiap-tiap menu makanan. Nantinya seluruh data pemesanan, seperti jenis menu makanan yang dipesan, jenis layanan, dan alamat user akan muncul pada tampilan web server admin rumah makan dan selanjutnya akan diproses oleh rumah makan, dengan posisi lokasi pemesanan akan di tracking langsung dengan GPS. Dengan menggabungkan teknologi Android dan Web Services maka aplikasi dapat digunakan di perangkat smartphone.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Politeknik Negeri Manado yang telah memfasilitasi penelitian ini, serta panitia penyelenggara seminar nasional PTUV Polimdo yang telah menyelenggarakan seminar Nasional ini sebagai sarana berbagi dan bertukar pikiran demi penyempurnaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Farida Nurlaila, (2019), Aplikasi pemesanan makanan pada restoran 1953 Indonesia berbasis web, Jurnal Informatika Universitas Pamulang, Vol. 4, No. 1.
- Debbie Defrina, Dewi Putrie Lestari, (2017), Aplikasi pemesanan makanan dan minuman online berbasis mobile browser pada restoran tiga saudara, Jurnal Ilmiah Informatika Komputer Vol. 22, No. 3.
- Doni Romdoni Kusnadi, Novrini Hasti, (2016), Analisis dan perancangan aplikasi reservasi dan order menu berbasis web pada restoran bebek van java, Majalah ilmiah Unikom, Vol. 14, No. 1.

- Get, (2015), Sistem pemesanan makanan dan minuman restoran berbasis mobile, Prosiding Seminar Nasional Informatika, Vol. 1, No. 1.
- Rosa A.S dan M.Shalahuddin, (2015), Rekayasa Perangkat Lunak, Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika
- Mulyanto, Agus, (2009), *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hartono, Jogyanto (2000), *Pengenalan Ilmu Komputer*, Yogyakarta: Andi
- Safaat, Nazruddin, (2014), Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Bandung: Informatika.
- Sukandar Sawidin, Sulastrin Eksan, Ali A. S. Ramschie, (2017), Pengembangan Aplikasi Android Untuk Kontrol Smarthome, Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar, No.8, 81-387.
- Sukandar Sawidin, Sulastrin Eksan, Ali A. S. Ramschie, (2017), Android Application Design For Smart Home Control, International Journal Of Computer Application, Vol. 172, No.2, 23-31.
- Nugraha, Adi, (2014), Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan Lek Nonong, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Nugraha, Adi, (2012), Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Pada Restoran Berbasis Android dan PHP Menggunakan Protokol JSON, Universitas Gunadarma, Depok.
