

**RANCANG BANGUN APLIKASI *FOOD ORDERING SYSTEM*  
BERBASIS *WEB MOBILE* DI OMAH JAPO CAFÉ & NURSERY  
TANJUNGANOM NGANJUK DENGAN PHP 5.4.37 DAN MYSQL 5.5.42.**

**Moh Khotami<sup>1)</sup>, Anang Efendi<sup>2)</sup>, Robiatul Adawiyah<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>Program Studi Teknik Informatika, STT POMOSDA Nganjuk

e-mail: <sup>1)</sup>[tameegaruda@gmail.com](mailto:tameegaruda@gmail.com), <sup>2)</sup>[afendystt@gmail.com](mailto:afendystt@gmail.com), <sup>3)</sup>[adawiyah@stt-pomosda.ac.id](mailto:adawiyah@stt-pomosda.ac.id)

**ABSTRAK**

Aplikasi ini dirancang menggunakan komponen dari pihak pengelola (*administrator*) yang memiliki hak akses untuk memonitoring berjalannya aplikasi. Aplikasi ini dapat digunakan ketika pelanggan berada di dalam Omah Japo Café & Nursery dengan melakukan pendaftaran sebagai *member* terlebih dahulu. Tujuan penelitian dan rancang bangun aplikasi *food ordering system* (pemesanan makanan) berbasis *web mobile* (studi kasus di Omah Japo Café & Nursery Tanjunganom Nganjuk) ini adalah untuk merancang, menganalisa, dan membangun aplikasi pemesanan makanan di Omah Japo Café & Nursery berbasis *mobile* pada perangkat bergerak menggunakan bahasa pemrograman *web*. Penelitian ini dilakukan di Omah Japo Café & Nursery Tanjunganom Nganjuk. membahas Omah Japo Café & Nursery dari sisi café beserta perancangan aplikasi didalamnya. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP sebagai *backend*, menggunakan *framework bootstrap* sebagai *front end* dan MySQL sebagai database nya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi *food ordering system* adalah aplikasi sistem pelayanan pemesanan makanan berbasis *web mobile* dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan mysql sebagai *database*. Aplikasi ini menjadi solusi yang efektif dan efisien dalam aktivitas pemesanan makanan di Omah Japo Café & Nursery. Memberikan fasilitas atau opsional tambahan untuk melakukan pemesanan sehingga mengurangi pengeluaran khusus untuk penggunaan kertas pesanan, memberikan fitur untuk menghitung pemasukan keuangan secara otomatis, serta memberikan fitur untuk mengurutkan pesanan yang telah dipesan terlebih dahulu oleh pelanggan sesuai urutan pemesanan secara otomatis sehingga pihak koki akan terbantu.

Kata Kunci: Aplikasi, FOS, *Web Mobile*, PHP, MySQL

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang Masalah**

Mengamati dari semakin banyaknya persaingan bisnis yang terjadi dalam era globalisasi sekarang ini, dimana banyak sekali pelaku bisnis yang melakukan berbagai cara untuk tetap bertahan melawan segala persaingan bisnis yang ada dengan membuat berbagai inovasi di bidangnya serta melakukan promosi dan strategi pemasaran yang baik. Salah satu cara efektif untuk dapat menyebarkan informasi mengenai produk atau jasa adalah dengan menggunakan *website*. Dalam dunia bisnis saat ini, memiliki suatu *website* bagi suatu perusahaan sangatlah penting. *Website* suatu perusahaan berfungsi untuk mencari informasi tentang perusahaan tersebut, dari mulai profil perusahaan, jenis usaha, produk atau jasa yang ditawarkan, serta informasi lain dari perusahaan tersebut. Selain itu, di dalam sebuah *website* juga diperlukan berbagai macam kemudahan yang dapat memudahkan para pengguna *website* tersebut. (Oley, 2016)

Menurut data badan pusat statistik (BPS) Kabupaten Nganjuk tahun 2018, beranjak tahun 2015 - 2017 menunjukkan data jumlah usaha kecil dan menengah (UKM) yang mengalami peningkatan, salah satunya yakni usaha café. Bisnis cafe di Kabupaten Nganjuk sudah semakin

banyak dan meluas. Beragam variasi menu makanan menjadi daya tarik pada setiap cafe dibandingkan dengan makanan yang disajikan dirumah, sehingga masyarakat dari berbagai kalangan, seperti pelajar/ mahasiswa, pegawai, dan lapisan masyarakat lainnya kerap menikmati waktu luang dengan mengunjungi cafe. Cafe juga digunakan sebagai tempat untuk berkumpul bersama rekan kerja dan teman sebaya karena konsep dari cafe lebih menarik dari segi desain interior dan menu yang disajikan juga cukup menarik pula. Tidak hanya menikmati kopi saja, masyarakat juga dapat menikmati hidangan makanan lainnya sehingga masyarakat lebih memilih mengunjungi cafe dibandingkan tempat lainnya untuk berkumpul bersama teman sebaya atau rekan kerja. Banyaknya masyarakat yang mengunjungi cafe menuntut pemilik cafe untuk meningkatkan pelayanan sehingga masyarakat yang berkunjung merasa nyaman.

Proses pemesanan yang sudah sangat umum dilakukan dan banyak digunakan oleh cafe adalah sistem *order* secara manual. Demikian halnya yang terjadi di Omah Japo Café & Nursery. Setiap pelayan harus menghampiri meja pelanggan untuk menyerahkan menu, kemudian pelayan tersebut mencatat menu makanan dan minuman yang dipesan oleh pelanggan dan menyerahkan catatan tersebut ke koki. Proses pemesanan ini juga dapat dilakukan secara langsung oleh pelayan dengan memberikan menu makanan dan membiarkan pelanggan untuk menulis pesannya di kertas. Dan juga, setelah selesai melakukan pembayaran, pelanggan tidak mendapat nota atau bukti pembayaran. Sebuah cafe yang menggunakan sistem order secara manual akan membutuhkan banyak waktu dan tenaga kerja. Sistem ini tentu saja masih efisien pada cafe yang kecil dengan pengunjung yang sedikit. Akan tetapi, sistem order manual akan sangat tidak efisien pada cafe yang besar seperti halnya pada Omah Japo Café & Nursery.

Selain mempertimbangkan berbagai masalah yang terjadi apabila menggunakan media alat tulis untuk melakukan pemesanan makanan, pemilik Omah Japo Café & Nursery juga harus menyeimbangkan pelayanan antara jumlah pelanggan dengan jam makan yang cukup terbatas, sehingga pelayan harus ekstra cepat dalam melayani pelanggan. Oleh karena itu, diperlukan suatu aplikasi yang dapat membantu pelayan dalam melakukan proses pemesanan makanan, sehingga diharapkan dapat memudahkan dalam manajemen pelayanan pelanggan, efisiensi waktu dan tenaga karena semua akan terorganisir dengan baik, sehingga pada akhirnya tujuan dari Omah Japo Café & Nursery tersebut tercapai. Namun dengan catatan, aplikasi ini hanya bersifat fitur tambahan sebagai media efektif untuk memesan makanan dengan tidak meninggalkan sistem *order* yang manual. Hal ini disebabkan belum meratanya pengguna *smartphone* oleh pelanggan yang berasal dari berbagai kalangan usia, adanya sebagian kalangan yang lebih nyaman dengan sistem *order* yang manual, akses internet di Omah Japo Café & Nursery juga terbatas, serta memberi keleluasaan bagi pelanggan baru untuk mempelajari sistem daripada aplikasi pemesanan ini terlebih dahulu.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dicantumkan sebelumnya, maka rumusan dalam masalah ini adalah bagaimana merancang, menganalisa dan membangun aplikasi *food ordering* di Omah Japo Café & Nursery yang berupa Aplikasi *mobile* dan bisa diakses melalui *website*?

### Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan rancang bangun aplikasi *food ordering system* (pemesanan makanan) berbasis *web mobile* (studi kasus di Omah Japo Café & Nursery Tanjunganom Nganjuk) ini adalah untuk merancang, menganalisa, dan membangun aplikasi pemesanan makanan di Omah Japo Café & Nursery berbasis *mobile* pada perangkat bergerak menggunakan bahasa pemrograman *web*.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Rancang Bangun

Menurut Jogiyanto (dalam Aminah 2018), rancang bangun (desain) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari suatu sistem.

Sedangkan menurut Susanti (2018), Rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada.

### Aplikasi

Menurut Dob (dalam Inayah 2018), istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris *application* yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Sedangkan secara umum, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta jasa pengguna aplikasi lain yang dapat digunakan oleh pengguna yang akan dituju.

### Web Browser

*Web browser* Kasiman (dalam Susanti 2016) adalah program untuk menampilkan halaman yang berbentuk kode HTML. Semua halaman *web* ditulis dengan bahasa HTML (*Hypertext Mark Up Language*). Walaupun beberapa file mempunyai ekstensi yang berbeda (contoh: .html, .php, .php3), output file-file tersebut tetap HTML. HTML adalah medium yang selalu dikirimkan ke *web browser* baik halaman itu berupa halaman statis, sebuah *script* (seperti PHP), ataupun yang dibuat oleh program CGI (*Common Gateway Interface*).

### Android

Menurut Nazruddin (dalam Listianto 2017), Android adalah aplikasi sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux.Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.

### Pemrograman

#### Bahasa Pemrograman HTML

Menurut Diar (dalam Nugraha 2014), HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah suatu bahasa yang dikenali oleh *web browser* untuk menampilkan informasi dengan lebih menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (*plain text*). Sedangkan *web browser* adalah program komputer yang digunakan untuk membaca HTML, kemudian menerjemahkan dan menampilkan hasilnya secara visual ke layar komputer.

#### Bahasa Pemrograman PHP

Menurut Zaldy Samudra (2015), PHP adalah salah satu bahasa pemrograman *script* yang dirancang untuk membangun aplikasi *web*. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan PHP akan di-parsing di dalam *web server* oleh interpreter PHP dan diterjemahkan kedalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser*. Karena pemrosesan program PHP dilakukan di lingkungan *web server*, PHP dikatakan sebagai bahasa sisi *server (server-side)*.

Pemrograman PHP merupakan pemrograman yang sangat cocok di kembangkan dilingkungan *web* karena bisa diletakkan pada script HTML ataupun sebaliknya. PHP tergolong sebagai pemrograman dinamis karena mampu menghasilkan *website* yang bisa di ubah secara terus menerus hasilnya atau kontennya tanpa harus masuk kedalam *coding*. Hal tersebut bergantung pada permintaan terkini. Secara umum, pembuatan database sangat erat hubungannya untuk pembuatan *web* dinamis, sebagai tempat untuk sumber data yang akan di tampilkan.( Candra 2014).

### MySQL

Lisensi MySQL terbagi menjadi dua. Anda dapat menggunakan MySQL sebagai produk *open source* dibawa GNU *General Public License* (gratis) atau dapat membeli lisensi dari versi komersialnya. MySQL versi komersial tentu memiliki nilai lebih atau kemampuan-kemampuan yang tidak disertakan pada versi gratis. Pada kenyataannya, keperluan industri menengah kebawah, versi gratis masih dapat digunakan dengan baik (Raharjo dalam Candra 2014).

### Xampp

Menurut Zaldy Samudra (2015), XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server* Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstallasi dan mengkonfigurasi secara otomatis atau auto konfigurasi. Xampp ini digunakan untuk *server local host* atau server yang berdiri sendiri dan terdiri dari beberapa program seperti Perl, Apache HTTP Server, penerjemah bahasa yang sudah ditulis sesuai dengan bahasa pemograman php, dan mysql database. Sedangkan nama Xampp sendiri adalah singkatan dari X yaitu empat sistem operasi apapun, apache, mysql, perl dan php (Farell 2018).

### Metode *Waterfall*

Metode pengembangan yang digunakan adalah Metode *Waterfall*. Dalam pengembangannya, metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut: *requirement, design, implementation, verification* dan *maintenance*. Tahap *requirement* atau spesifikasi kebutuhan sistem adalah analisa kebutuhan sistem yang dibuat dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh klien dan staf pengembang. Dalam tahap ini klien atau pengguna menjelaskan segala kendala dan tujuan serta mendefinisikan apa yang diinginkan dari sistem. Tahap selanjutnya adalah desain, dalam tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan, dalam tahap ini menentukan alur perangkat lunak hingga pada tahap algoritma yang detail. Selanjutnya tahap implementasi, yaitu tahapan dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode kode program. (Bahagia 2017).

## ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

### Analisis Sistem

Analisis sistem adalah penjabaran dari sistem informasi yang utuh ke berbagai bagian komponen komputer dengan tujuan untuk identifikasikan dan evaluasi masalah ataupun hambatan yang terjadi pada sistem serta kebutuhan yang diharapkan sehingga nantinya dapat dilakukan perbaikan maupun pengembangan ke arah yang lebih baik, sesuai kebutuhan yang diharapkan, serta sesuai dengan perkembangan teknologi.

Menurut Agusvianto (2017), analisis sistem merupakan kegiatan mempelajari interaksi sistem yang terdiri atas pelaku proses dalam sistem, prosedur, data, serta informasi terkait. Tujuan dari analisa sistem adalah :

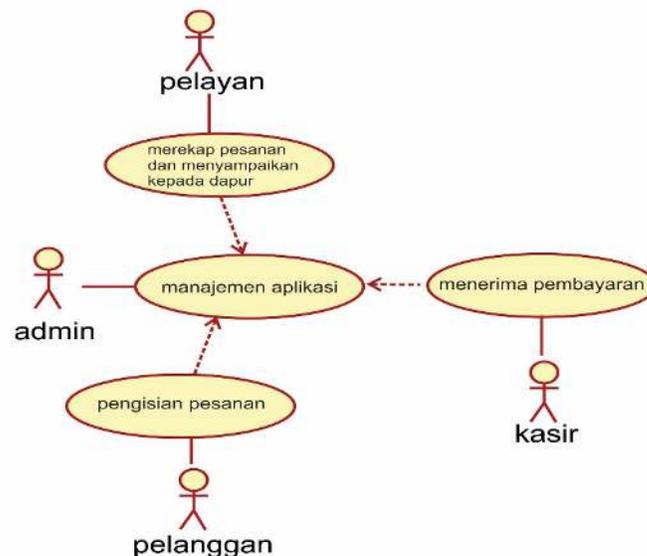
- Menelusuri bagaimana sistem yang sedang berjalan, dengan memperhatikan proses, *flow map* sistem yang berjalan, diagram konteks sistem yang berjalan, dan data *flow diagram* yang sedang berjalan.
- Mengevaluasi sistem sehingga dapat mendukung dan meningkatkan kinerja sistem informasi yang akan dikembangkan.
- Mendapatkan kemungkinan pengembangan sistem yaitu proses dan subproses yang dapat dimodifikasi kearah yang lebih baik atau akan lebih dimudahkan dengan sistem yang terotomatisasi.

### Perancangan Sistem

#### Use case diagram

*Use case diagram* sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis *web mobile* terdiri dari admin, koki, kasir, pelayan dan pelanggan. Aktor admin bertugas untuk manajemen aplikasi secara keseluruhan. Aktor pelanggan yakni bertugas memesan makanan atau minuman, Aktor pelayan melakukan pemeriksaan dan perekapan pesanan yang selanjutnya disampaikan ke bagian koki, sedangkan aktor kasir bertugas menerima pembayaran dari pelanggan sesuai dengan pesanan.

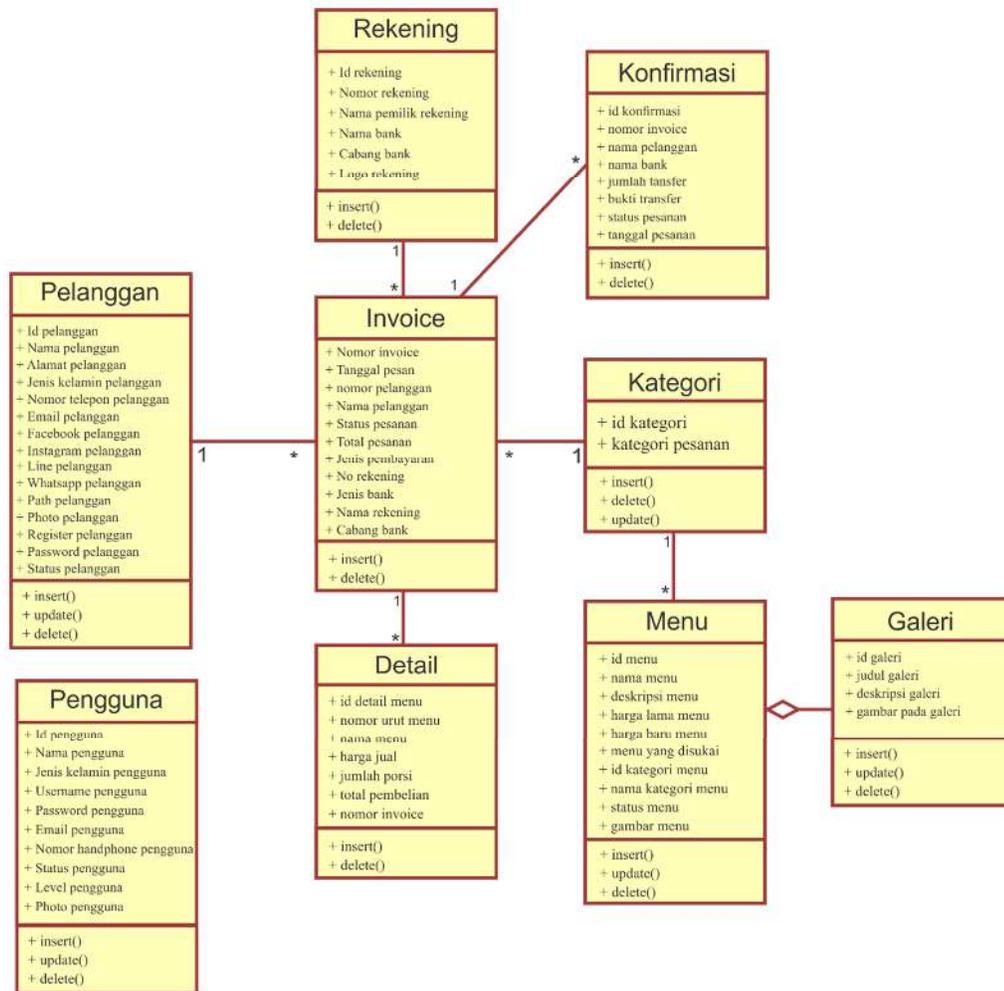
Berikut ini adalah use case diagram sistem pemesanan makanan dan minuman berbasis *web mobile*:



Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Web Mobile

#### Perancangan Database

Pada tahap ini akan dirancang kebutuhan database menggunakan *tools class diagram*. *Class diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket-paket yang ada dalam perangkat lunak yang sedang kita gunakan. *Class diagram* juga memberikan gambaran tentang perangkat lunak dan relas-relasi yang ada didalamnya. Pada kelas diagram ini terdiri dari 9 (sembilan) *Class* yang masing-masing entitas saling ketergantungan antara yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 3.8 Class diagram sistem pemesanan makanan

## IMPLEMENTASI DAN HASIL PEMBAHASAN

### Implementasi program

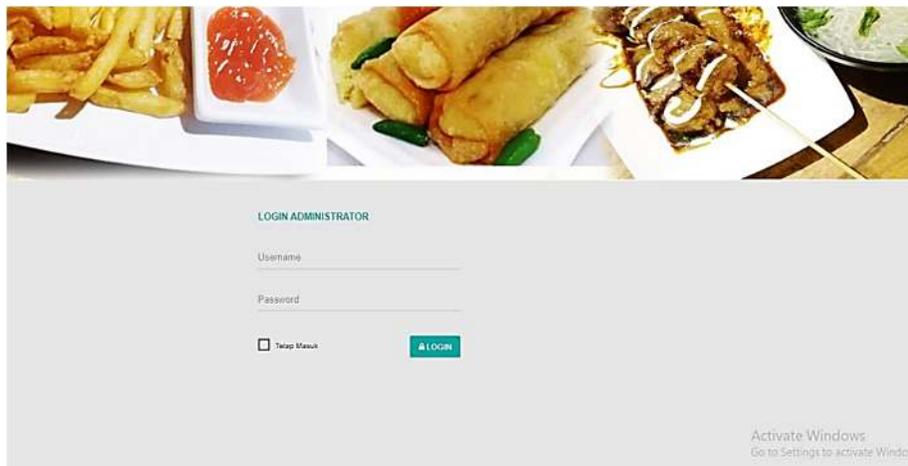
Tahap implementasi merupakan tahap inti dari pekerjaan sebuah proyek. Disinilah pembangunan komponen-komponen pokok sebuah sistem informasi dilakukan berdasarkan desain yang sudah dibuat. Implementasi sistem yang dimaksud merupakan proses pembuatan dan pemasangan sistem secara utuh, baik dari *hardware* (perangkat keras) maupun *software* (perangkat lunak). Implementasi sistem digunakan sebagai tolok ukur atau pengujian dari asil program yang sudah dibuat untuk pengembangan sistem selanjutnya.

### Implementasi *Interface Admin*

#### a. Interface Login Admin

Login admin merupakan halaman yang digunakan untuk admin login ke sistem. Jika *username* dan *password* di ketik dengan benar maka admin akan masuk kedalam sistem.

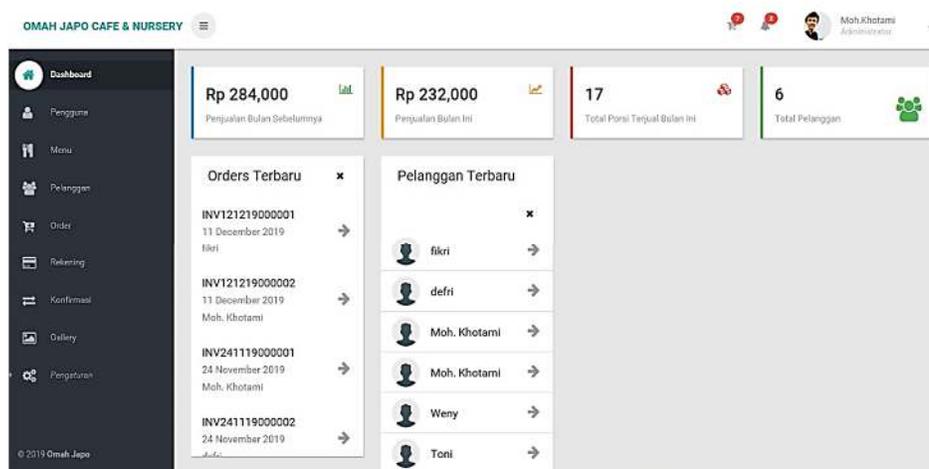
Namun jika salah maka sistem tetap menampilkan halaman *login*. Berikut adalah *interface login* admin penjualan :



Gambar 4.1 *Interface* halaman login admin

b. Halaman Utama Admin (*dashboard*)

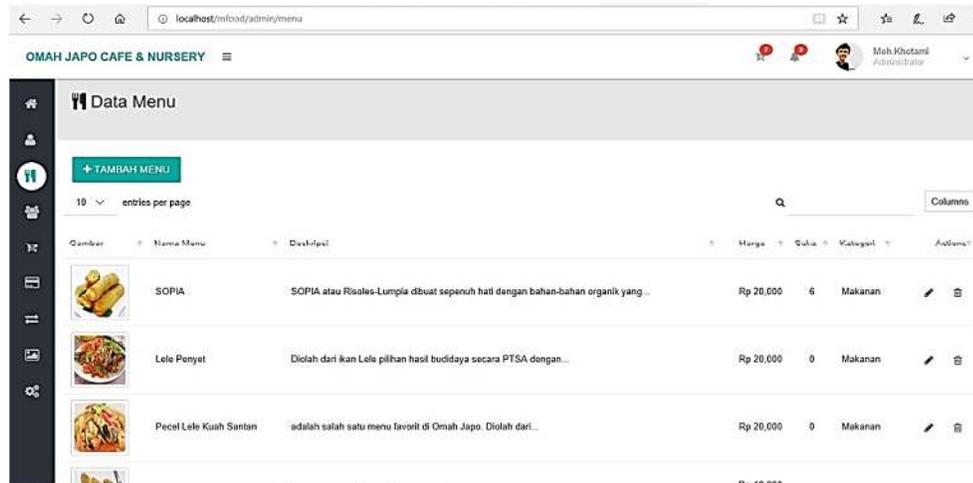
Halaman utama admin merupakan halaman yang muncul ketika admin sukses login kedalam sistem yaitu masuk ke menu admin. Pada halaman ini terdiri dari beberapa menu, diantaranya adalah olah data pengguna, menu makanan, data pelanggan, data pesanan, nomor rekening, data konfirmasi pesanan, dan galeri menu makanan. Selain itu terdapat beberapa informasi seperti total penjualan bulan lalu dan bulan sekarang, jumlah porsi yang dipesan, dan jumlah pelanggan yang telah terdaftar. Berikut adalah halaman utama admin:



Gambar 4.2 *Interface* halaman utama admin (*dashboard*)

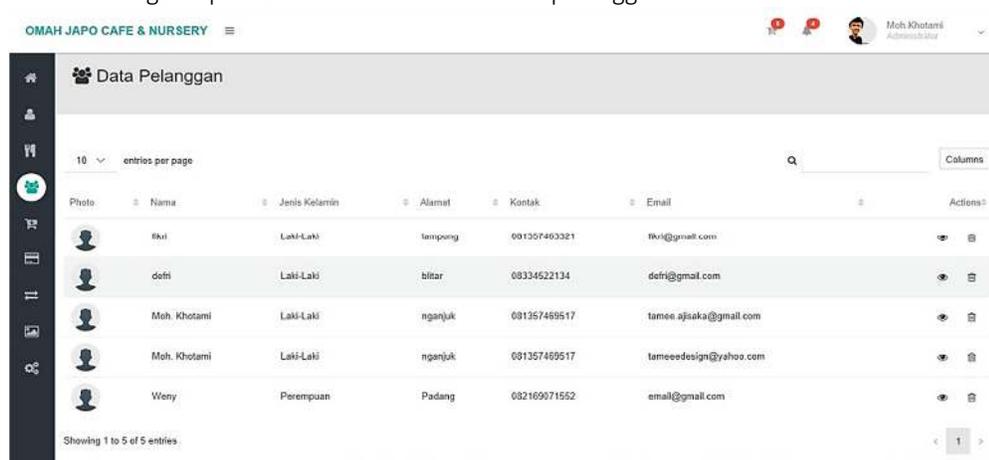
c. Halaman Menu Data Makanan

Menu data makanan adalah halaman yang digunakan admin untuk memasukkan menu makanan berikut jenis kategori, deskripsi, dan juga harga makanan. Berikut adalah menu data makanan :

Gambar 4.4 *Interface* halaman data makanan

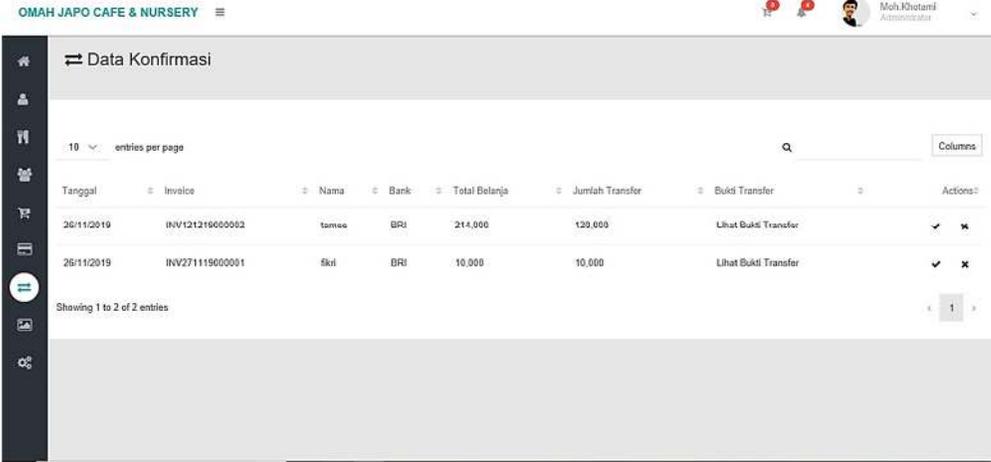
## d. Halaman Menu Data Pelanggan

Menu data pelanggan merupakan halaman yang digunakan untuk melihat data pelanggan yang terdaftar. Menu data pelanggan berisikan detail data pelanggan dan hanya bisa melakukan fungsi hapus. Berikut adalah menu data pelanggan :

Gambar 4.5 *Interface* halaman data pelanggan

## e. Halaman Menu Konfirmasi Pembayaran

Menu konfirmasi merupakan halaman yang digunakan admin untuk melihat data konfirmasi pembayaran yang dilakukan pelanggan yang terdaftar. Menu konfirmasi berisikan detail data pemesanan yang meliputi nomor *invoice*, nama pelanggan, total jumlah harga, jenis bank ketika proses transfer pelanggan berikut bukti transfernya. Berikut adalah menu konfirmasi:



Tanggal	Invoice	Nama	Bank	Total Belanja	Jumlah Transfer	Bukti Transfer	Actions
20/11/2019	INV121216600002	tanoo	BRI	214.000	120.000	Lihat Bukti Transfer	✓ ✕
26/11/2019	INV271119000001	skri	BRI	10.000	10.000	Lihat Bukti Transfer	✓ ✕

Showing 1 to 2 of 2 entries

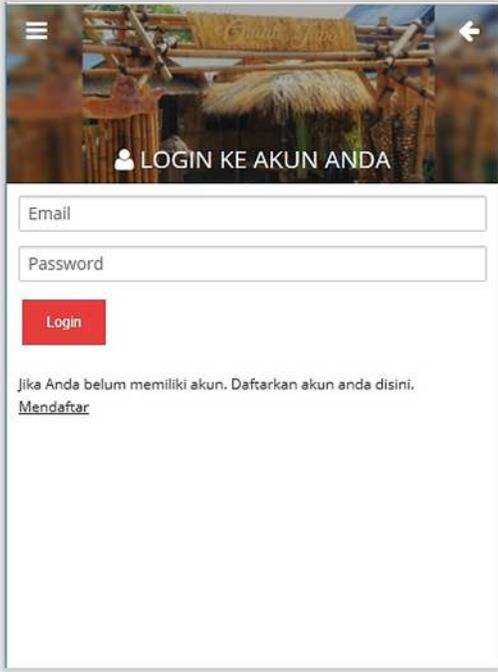
Gambar 4.6 *Interface* halaman konfirmasi pembayaran

### Implementasi Interface Pelanggan

#### a) *Interface Login* Pelanggan

Login pelanggan merupakan halaman yang digunakan pelanggan untuk melakukan login ke aplikasi sebelum memesan menu makanan yang diinginkan. Jika belum memiliki akun, pelanggan diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu.

Berikut adalah *interface login* pelanggan :



LOGIN KE AKUN ANDA

Email

Password

Login

Jika Anda belum memiliki akun. Daftarkan akun anda disini.  
[Mendaftar](#)

Gambar 4.7 *Interface* halaman login pelanggan

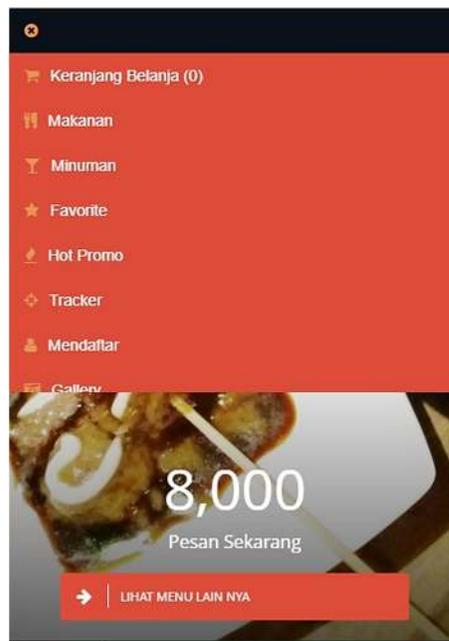
#### b) Halaman Utama Pelanggan

Halaman utama pelanggan merupakan halaman yang muncul ketika pelanggan sukses *login* kedalam sistem yaitu masuk ke menu utama pelanggan. Dalam halaman ini, pelanggan langsung disuguhkan dengan *slide* gambar menu yang sedang dalam masa promo. Kemudian,

terdapat *dropdown* menu di pojok kiri atas yang memuat menu keranjang belanja, makanan, minuman, *favorite*, *hot promo*, *tracker*, mendaftarkan, *gallery*, konfirmasi, *my food*, dan fitur logout. Berikut adalah halaman utama pelanggan :

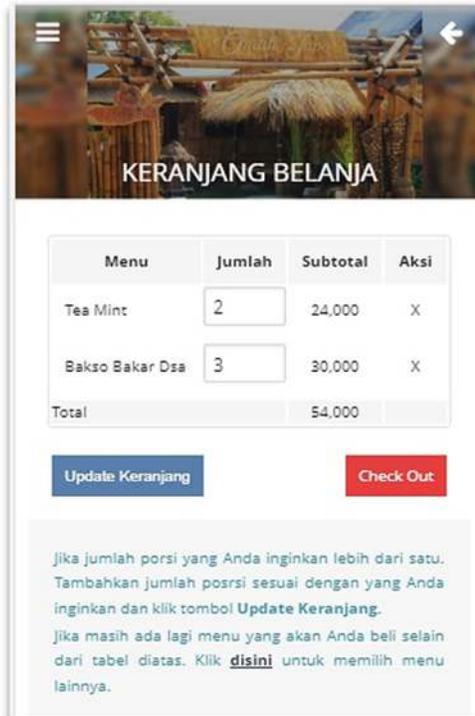


Gambar 4.8 *Interface* halaman utama pelanggan



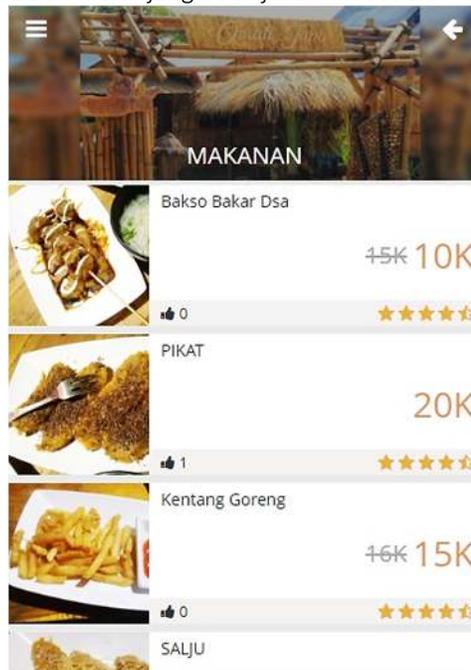
Gambar 4.9 *Interface* halaman utama pelanggan (*dropdown menu*)

- c) Halaman Keranjang Belanja  
Halaman keranjang belanja merupakan halaman yang berisikan detail pesanan yang dipesan oleh *user/* pelanggan, yang meliputi jenis menu yang dipesan, jumlah, dan subtotal harga pesanan. Dalam halaman ini, pelanggan dapat menghapus atau melakukan pembatalan pesanan sebelum proses pembayaran/ *checkout*. Berikut adalah halaman keranjang belanja:

Gambar 4.10 *Interface* halaman keranjang belanja

## d) Halaman Makanan

Halaman makanan merupakan halaman view untuk menu kategori makanan. Dalam halaman ini disajikan potret berbagai hidangan makanan dengan dilengkapi deskripsi tiap-tiap menu sekaligus harga, dimana user/pelanggan dapat meng-klik untuk memilih menu yang kemudian akan masuk dalam keranjang belanja. Berikut adalah halaman makanan :

Gambar 4.11 *Interface* halaman keranjang belanja

## e) Halaman Minuman

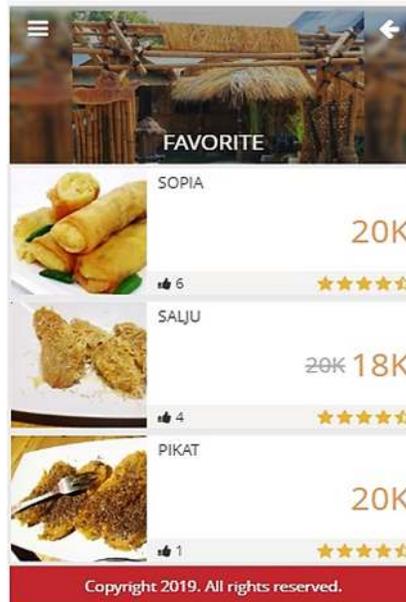
Halaman minuman merupakan halaman view untuk menu kategori minuman. Dalam halaman ini disajikan potret berbagai jenis minuman dengan dilengkapi deskripsi tiap-tiap menu sekaligus harga, dimana user/pelanggan dapat meng-klik untuk memilih menu yang kemudian akan masuk dalam keranjang belanja. Berikut adalah halaman makanan :



Gambar 4.12 *Interface* halaman minuman

f) Halaman *Favorite*

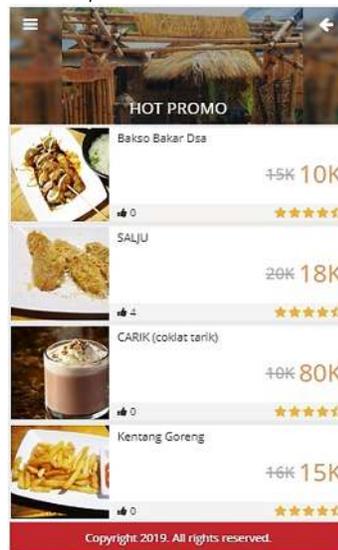
Halaman *favorite* merupakan halaman yang didalamnya terdapat berbagai jenis makanan maupun minuman yang pada saat tertentu memiliki rating tinggi atau jumlah *like* yang banyak oleh pelanggan. Bisa dikatakan menu makanan yang terdapat pada halaman *favorite* merupakan makanan yang paling sering dipesan atau paling disukai oleh pelanggan. Berikut adalah halaman *favorite* :



Gambar 4.13 *Interface* halaman favorite

g) Halaman *Hot Promo*

Halaman *Hot Promo* merupakan halaman yang didalamnya terdapat berbagai jenis makanan maupun minuman yang pada saat tertentu dalam masa potongan harga atau dalam masa promo. Berikut adalah halaman *hot promo* :



Gambar 4.14 *Interface* halaman hot promo

h) Halaman *Daftar User*

Halaman daftar merupakan halaman bagi pelanggan untuk melakukan registrasi atau mendaftar sebagai *member* untuk dapat melakukan pemesanan makanan melalui aplikasi. Berikut adalah halaman daftar :

Gambar 4.16 *Interface* halaman daftar user

i) Halaman *Gallery*

Halaman *gallery* adalah halaman yang berisikan atau menampilkan galeri menu makanan dan minuman yang tersedia di Omah Japo Café & Nursery. Berikut adalah halaman *gallery*:

Gambar 4.17 *Interface* halaman gallery

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari hasil analisa dan pembahasan yang telah peneliti uraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *food ordering system* adalah aplikasi sistem pelayanan pemesanan makanan berbasis *web mobile* dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemograman dan mysql sebagaimana *database*. Aplikasi ini diharapkan menjadi solusi yang efektif dan efisien dalam aktivitas pemesanan makanan di Omah Japo Café & Nursery. Diantaranya yakni, Memberikan fasilitas atau opsional tambahan untuk melakukan pemesanan sehingga mengurangi pengeluaran khusus untuk penggunaan kertas pesanan, memberikan fitur untuk menghitung pemasukan keuangan secara otomatis, serta memberikan fitur untuk mengurutkan pesanan yang telah dipesan terlebih dahulu oleh pelanggan sesuai urutan pemesanan secara otomatis sehingga pihak koki akan terbantu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, Siti (2018) *Rancang Bangun Aplikasi Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Pada Smp Negeri 8 Pagaralam*. Pagaralam: Program Studi Teknik Informatika Sekolah Teknologi Pagaralam.
- Bahagia (2017) *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Data Korban Bencana Berbasis Mobile Android*. Banda Aceh : Universitas Serambi Mekkah.

- 
- Diana, Anita (2017) *Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pelanggan Dan Penagihan Dengan Metodologi Berorientasi Obyek Studi Kasus Pada PT. XYZ*. Jakarta Selatan: Program Studi Sistem Informasi Universitas Budi Luhur.
- Farell, Geovanne (2018) *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengarsipan Surat Menyurat* (Studi Kasus Fakultas Teknik Unp). Universitas Negeri Padang: Prodi Pendidikan Teknik Informatika.
- Ilahiyyah, Islama (2018) *Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Mobile Studi Kasus : Coffee Puduk Bandung Booking Application Drinks & Food Based Mobile Web Case Study*: Coffee Puduk Bandung. Universitas Telkom: Program Studi D3 Manajemen Informatik
- Inayah, Ayu Rizka (2018) *Aplikasi Pemesanan Menu Makanan Di Rumah Makan Berbasis Web Service Menggunakan Mobile Android*. Palembang: Universitas Bina Darma.
- Lubis, Baginda Oloan (2018) *Aplikasi Penentuan Mustahik Menggunakan Global Extreme Programming* (Studi Kasus: Badan Amil Zakat dan Sedekah Dewan Kemakmuran Masjid Jakarta). AMIK BSI Jakarta.
- Nuraminudin, M. (2018) *Perancangan E-Customer Relationship Management Berbasis Cross Platform Memanfaatkan Web Service Pada Perusahaan Software House*. Yogyakarta: Magister Teknik Informatika Universitas Amikom.
- Oley, Enrico (2016) *Sistem Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Website (Studi Kasus Taipan Restoran)*. Universitas Sam Ratulangi: Fakultas Teknik .Program Studi Teknik Elektro.