



JCSPA: *Journal of Communication Science and Public Administration*
E-ISSN : 3264-3221
Volume 2, Nomor 1, 2026
Available online at <https://ejournal.scedui.com/index.php/jcspa>
Hal. 288 - 297

Pengembangan Aplikasi Menu Digital dan Pemesanan Makanan Berbasis Mobile

Nova Adelia¹, Joy Nashar Utamajaya²

Sistem Informasi, Stmik Borneo Internasional, Balikpapan, Indonesia¹²

Email: Novaadelia112018@gmail.com¹ Joy.nashar@stmik-borneo.ac.id²

ABSTRACT :

This study aims to develop a mobile-based digital menu and food ordering application as an alternative for presenting menu information and supporting the food ordering process. The application development was carried out through several stages, including problem identification, literature study, data collection, requirements analysis, system design, implementation, and testing. The application was developed using the Flutter framework and Dart programming language. The developed features include digital menu access through QR Code scanning, category and product detail information, shopping cart management, ordering, order confirmation, order status and history, as well as administrative functions for managing menus, categories, orders, and ordering reports. The application was tested using Black Box Testing based on the defined functional requirements. The testing results of 17 functional requirements showed that all tested functions received a Passed status, indicating that the application functions operated according to the expected outputs. These results indicate that the developed application fulfilled the defined functional requirements for supporting digital menu presentation and mobile-based food ordering.

Keywords: digital menu, food ordering, mobile application, Flutter, Black Box Testing.

ABSTRAK :

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi menu digital dan pemesanan makanan berbasis mobile sebagai alternatif dalam penyampaian informasi menu dan proses pemesanan makanan. Pengembangan aplikasi dilakukan melalui tahapan identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Aplikasi dikembangkan menggunakan framework Flutter dengan bahasa pemrograman Dart. Fitur yang dikembangkan meliputi akses menu digital melalui pemindaian QR Code, informasi kategori dan detail produk, pengelolaan keranjang, pemesanan, konfirmasi, status dan riwayat pemesanan, serta fungsi admin untuk mengelola menu, kategori, pesanan, dan laporan pemesanan. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan. Hasil pengujian terhadap 17 kebutuhan fungsional menunjukkan bahwa seluruh fungsi yang diuji memperoleh status Passed, sehingga fungsi aplikasi telah berjalan sesuai dengan keluaran yang diharapkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan fungsional yang ditetapkan dalam penelitian untuk mendukung penyajian menu digital dan proses pemesanan makanan secara mobile.

Kata Kunci: menu digital, pemesanan makanan, aplikasi mobile, Flutter, Black Box

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong digitalisasi pada berbagai bidang usaha, termasuk usaha penyediaan makanan dan minuman. Badan Pusat Statistik mencatat bahwa jumlah

usaha penyediaan makanan dan minuman di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 4,85 juta usaha, dengan 24,75% di antaranya merupakan usaha restoran dan rumah makan. Besarnya jumlah usaha tersebut menunjukkan bahwa restoran merupakan salah satu bidang usaha yang memiliki aktivitas pelayanan langsung kepada pelanggan dalam penyampaian informasi produk dan proses pemesanan. Dalam kondisi tersebut, pemanfaatan teknologi informasi dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung penyampaian informasi menu dan proses pemesanan secara digital.

Dalam kegiatan operasional restoran, menu merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai makanan dan minuman kepada pelanggan sebelum melakukan pemesanan. Salah satu bentuk yang umum digunakan adalah menu fisik berupa buku atau lembaran yang memuat informasi seperti nama produk, harga, gambar, dan informasi pendukung lainnya. Penggunaan media tersebut memiliki keterbatasan ketika informasi produk mengalami perubahan, seperti perubahan harga, penambahan menu, penghapusan menu, maupun pembaruan informasi produk, karena informasi pada media fisik perlu disesuaikan kembali. Penelitian Fredian, Faturrahman, dan Jupron pada Kopi Kana menunjukkan bahwa penggunaan menu fisik berupa buku atau lembaran laminasi memiliki keterbatasan berupa minimnya informasi produk, kondisi media yang dapat mengalami kerusakan, serta ketersediaan media yang terbatas. Keterbatasan tersebut berdampak pada fleksibilitas restoran dalam menyampaikan informasi menu kepada pelanggan. Media fisik memiliki ketergantungan terhadap bentuk cetak sehingga perubahan informasi menu memerlukan penyesuaian terhadap media yang digunakan. Selain itu, ruang pada media cetak membatasi jumlah informasi yang dapat disampaikan kepada pelanggan. Kondisi tersebut menyebabkan informasi produk yang diterima pelanggan bergantung pada informasi yang tercantum dan kondisi media menu yang tersedia.

Permasalahan tidak hanya terdapat pada penyampaian informasi menu, tetapi juga pada proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual. Pada proses konvensional, pelanggan memilih makanan berdasarkan menu yang tersedia, kemudian menyampaikan pesanan kepada pelayan untuk dicatat dan diteruskan kepada pihak restoran. Pada kondisi restoran yang ramai, proses pelayanan secara manual dapat meningkatkan beban pelayan karena harus menangani pelanggan secara bergantian. Diatmika, Suarjaya, dan Wibawa menjelaskan bahwa kondisi tersebut dapat menimbulkan kesalahan dalam pencatatan pesanan dan perhitungan harga. Selain itu, pelanggan yang memerlukan waktu lebih lama dalam menentukan pesanan dapat menyebabkan antrean menjadi lebih panjang. Penggunaan pencatatan secara manual juga dapat menimbulkan permasalahan dalam pengelolaan informasi transaksi. Prawirdani dan Sela pada penelitian di Kooi Coffee menemukan bahwa pencatatan pesanan dan pembuatan struk masih dilakukan menggunakan kertas dan kemudian direkapitulasi ke dalam buku transaksi. Sistem konvensional tersebut berpotensi menimbulkan kesulitan dalam pelacakan penjualan, risiko kesalahan pencatatan, serta ketidakakuratan informasi laporan keuangan.

Berdasarkan kondisi tersebut, digitalisasi menu dan proses pemesanan dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi keterbatasan proses konvensional. Menu digital memungkinkan informasi makanan dan minuman disajikan melalui perangkat digital dengan struktur informasi yang lebih fleksibel, seperti gambar, nama produk, harga, kategori, dan deskripsi. Sementara itu, pemesanan digital memungkinkan pelanggan memilih menu dan menyampaikan pesanan melalui sistem tanpa harus sepenuhnya bergantung pada pencatatan manual oleh pelayan. Pengembangan sistem pemesanan makanan berbasis mobile juga telah diterapkan pada restoran untuk menyediakan proses pemesanan melalui perangkat mobile. Reynadi dan Dewayani mengembangkan e-menu dan ordering system yang memungkinkan menu fisik dialihkan menjadi menu digital dan pelanggan melakukan pemesanan langsung melalui perangkat yang digunakan. Pengembangan e-menu pada restoran juga telah diterapkan dengan mengintegrasikan layanan menu digital ke dalam sistem berbasis web. Penerapan konsep self-service juga menunjukkan bahwa penyajian menu dan pemesanan dapat diintegrasikan dalam satu sistem. Susila dan Arsa merancang sistem self-service menu dan pemesanan restoran yang menyediakan halaman menu makanan dan minuman, halaman checkout, serta pengelolaan pesanan oleh pihak restoran. Sistem tersebut memungkinkan pelanggan mengakses informasi menu dan melakukan proses pemesanan secara mandiri melalui sistem digital. Penelitian lain juga mengembangkan aplikasi pemesanan makanan berbasis aplikasi yang menyediakan menu digital, informasi detail produk, pemantauan status pesanan, serta pengelolaan menu oleh pihak restoran.

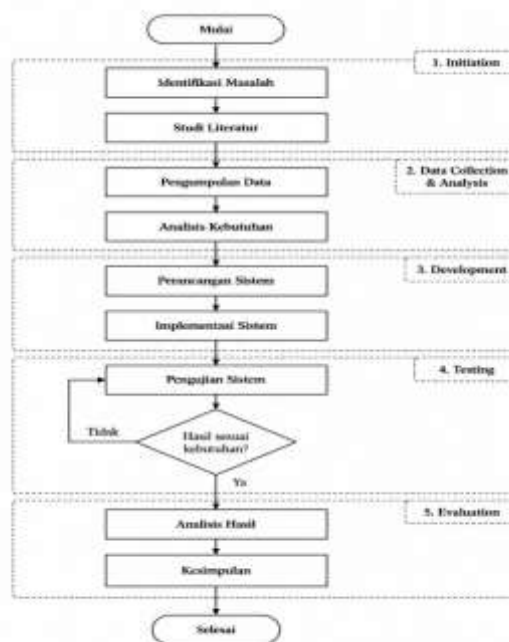
Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan e-menu, self-service ordering, maupun sistem pemesanan restoran, ruang lingkup sistem yang dikembangkan berbeda berdasarkan kebutuhan informasi dan proses pelayanan yang dituju. Penelitian terdahulu mencakup pengembangan menu digital, sistem pemesanan, hingga integrasi proses pemesanan dan pengelolaan restoran. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan aplikasi mobile yang mengintegrasikan penyajian menu digital dengan proses pemesanan makanan dalam satu aplikasi. Aplikasi menyediakan akses menu digital melalui pemindaian QR Code, informasi produk berupa gambar, nama makanan, harga, kategori, dan deskripsi, serta fitur keranjang, pemesanan, konfirmasi, status, dan riwayat pemesanan. Selain itu, aplikasi menyediakan fungsi bagi admin untuk mengelola data menu, kategori, pesanan, dan laporan pemesanan. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan framework Flutter dengan bahasa pemrograman Dart.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi menu digital dan pemesanan makanan berbasis mobile sebagai alternatif media dalam penyampaian informasi produk dan proses pemesanan secara digital. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk mengetahui kesesuaian fungsi aplikasi dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

METODE PENELITIAN

2.1. Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan aplikasi yang terdiri atas beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, analisis hasil, dan kesimpulan. Tahapan tersebut digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan aplikasi menu digital dan pemesanan makanan berbasis mobile. Alur penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alir

Tahap identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui keterbatasan dalam penyampaian informasi menu dan proses pemesanan yang menjadi dasar pengembangan aplikasi. Selanjutnya, studi literatur dilakukan untuk memperoleh referensi mengenai menu digital, sistem pemesanan makanan, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna, informasi menu, serta proses pelayanan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk menentukan kebutuhan fungsional dan nonfungsional aplikasi. Tahap perancangan dilakukan untuk menentukan struktur

sistem, alur proses, struktur data, dan antarmuka aplikasi. Hasil perancangan kemudian diimplementasikan menggunakan Flutter dan Dart menjadi aplikasi menu digital dan pemesanan makanan berbasis mobile. Kontribusi penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi mobile yang mengintegrasikan penyajian informasi menu digital dengan proses pemilihan produk, pengelolaan keranjang, dan konfirmasi pemesanan dalam satu aplikasi. Setelah tahap implementasi selesai, aplikasi diuji menggunakan metode Black Box Testing untuk mengetahui kesesuaian fungsi berdasarkan masukan dan keluaran yang diharapkan. Hasil pengujian kemudian dianalisis untuk mengetahui kesesuaian fungsi aplikasi dengan kebutuhan yang telah ditentukan dan menjadi dasar dalam penarikan kesimpulan penelitian.

2.2. Pengumpulan dan Analisis Kebutuhan

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Studi literatur digunakan untuk memperoleh informasi mengenai menu digital, sistem pemesanan makanan, serta penelitian terdahulu yang relevan. Observasi dilakukan untuk memahami proses penyajian menu dan pemesanan makanan, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna dan proses pelayanan yang berkaitan dengan sistem. Data yang diperoleh meliputi informasi produk, kebutuhan pengguna, dan proses pemesanan yang digunakan sebagai dasar dalam pengembangan aplikasi. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis untuk menentukan kebutuhan aplikasi. Analisis kebutuhan dibagi menjadi kebutuhan fungsional dan nonfungsional. Kebutuhan fungsional mencakup fungsi yang digunakan oleh pelanggan dan admin dalam mengakses serta mengelola aplikasi. Pelanggan memiliki fungsi untuk melakukan pemindaian QR Code, melihat menu, kategori, dan detail produk, mengelola keranjang, melakukan pemesanan, melakukan konfirmasi, serta melihat status dan riwayat pemesanan. Sementara itu, admin memiliki fungsi untuk melakukan registrasi dan login, mengelola data menu, kategori, dan pesanan, melihat laporan pemesanan, serta melakukan logout. Beberapa fungsi berupa melihat menu, kategori, detail produk, status, dan riwayat pemesanan dapat diakses oleh pelanggan dan admin sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai acuan dalam tahap perancangan dan implementasi aplikasi sebagai berikut

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Aplikasi

N o	Aktor	Fungsi	Keterangan
1	Admin	Melakukan Registrasi	Memungkinkan admin membuat akun untuk memperoleh akses ke dalam sistem.
2		Login	Memungkinkan admin masuk ke dalam sistem menggunakan akun yang telah terdaftar.
3		Mengelola Data Menu	Memungkinkan admin menambah, mengubah, dan menghapus data menu.
4		Mengelola Kategori Menu	Memungkinkan admin menambah, mengubah, dan menghapus kategori menu.
5		Mengelola Pesanan	Memungkinkan admin melihat, mengelola, dan memperbarui pesanan yang masuk dari pelanggan.
6		Melihat Laporan Pemesanan	Memungkinkan admin melihat informasi laporan pemesanan yang tercatat dalam sistem.
7		Logout	Memungkinkan admin keluar dari sistem setelah selesai menggunakan aplikasi.
8	Pelanggan /Admin	Melihat Status Pemesanan	Memungkinkan pelanggan melihat status pesanan dan admin melihat status pesanan yang sedang dikelola.
9		Melihat Riwayat Pemesanan	Memungkinkan pelanggan melihat riwayat pesanan dan admin melihat riwayat pemesanan yang tercatat dalam sistem.
10		Melihat Menu	Menampilkan daftar makanan dan minuman yang tersedia

		pada aplikasi.
11	Melihat Kategori Menu	Menampilkan dan mengelompokkan produk berdasarkan kategori makanan atau minuman.
12	Melihat Detail Produk	Menampilkan informasi produk berupa gambar, nama, harga, dan deskripsi.
13	Pelanggan Menambahkan Produk ke Keranjang	Memungkinkan pelanggan memilih produk dan memasukkannya ke dalam keranjang.
14	Mengubah Jumlah Produk	Memungkinkan pelanggan menyesuaikan jumlah produk yang dipilih dalam keranjang.
15	Melakukan Pemesanan	Memungkinkan pelanggan melanjutkan produk yang dipilih untuk dibuat menjadi pesanan.
16	Konfirmasi Pemesanan	Memungkinkan pelanggan mengonfirmasi pesanan yang telah dipilih sebelum diproses.
17	Scan QR Code	Memungkinkan pelanggan memindai QR Code untuk mengakses menu digital pada aplikasi.

Berdasarkan Tabel 1, kebutuhan fungsional aplikasi dibagi berdasarkan dua aktor, yaitu pelanggan dan admin. Pelanggan memiliki fungsi yang berkaitan dengan akses menu digital dan proses pemesanan, mulai dari pemindaian QR Code, melihat menu, kategori dan detail produk, pengelolaan keranjang, hingga melakukan pemesanan, konfirmasi, serta melihat status dan riwayat pemesanan. Sementara itu, admin memiliki fungsi yang berkaitan dengan pengelolaan sistem, mulai dari registrasi dan login hingga pengelolaan data menu, kategori, pesanan, laporan pemesanan, serta logout. Beberapa fungsi berupa melihat menu, kategori, detail produk, status, dan riwayat pemesanan dapat diakses oleh pelanggan dan admin sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kebutuhan fungsional tersebut menjadi dasar dalam perancangan Use Case Diagram, Activity Diagram, implementasi fitur, dan penyusunan skenario pengujian sistem.

Tabel 2. Kebutuhan Non Fungsional Aplikasi.

No.	Aspek	Kebutuhan Nonfungsional
1	Usability	Aplikasi memiliki antarmuka yang mudah dipahami sehingga pengguna dapat mengakses menu dan melakukan pemesanan dengan mudah.
2	Performance	Aplikasi dapat menampilkan halaman, informasi menu, dan perpindahan antarhalaman dengan respons yang baik.
3	Compatibility	Aplikasi dapat dijalankan pada perangkat mobile yang mendukung sistem operasi Android.
4	Interface	Aplikasi memiliki tampilan antarmuka yang konsisten dan mendukung penyajian informasi menu secara jelas.
5	Maintainability	Struktur aplikasi dipisahkan berdasarkan model, halaman, widget, dan data sehingga memudahkan pengembangan dan pemeliharaan aplikasi.

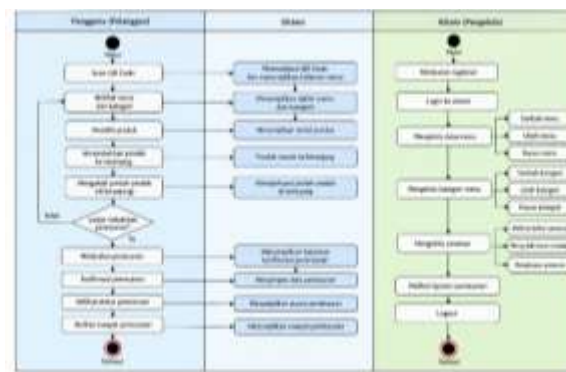
2.3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan berdasarkan kebutuhan fungsional dan nonfungsional yang telah diperoleh pada tahap analisis kebutuhan. Perancangan bertujuan untuk menentukan struktur aplikasi,

alur interaksi pengguna, serta antarmuka yang digunakan sebelum proses implementasi. Pemodelan interaksi pengguna dengan aplikasi dilakukan menggunakan Use Case Diagram, sedangkan alur proses pemesanan digambarkan menggunakan Activity Diagram. Selain itu, dilakukan perancangan struktur aplikasi dan antarmuka untuk memastikan setiap fungsi dapat diimplementasikan sesuai kebutuhan sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram



Gambar 3. Activity Diagram Pemesanan Makanan

2.4. Implementasi Sistem

Implementasi fitur mencakup akses menu digital melalui pemindaian QR Code, halaman utama, kategori produk, detail produk, keranjang, pengaturan jumlah produk, proses pemesanan, konfirmasi, status, dan riwayat pemesanan pada sisi pelanggan. Pada sisi admin, implementasi mencakup registrasi, login, pengelolaan data menu, pengelolaan kategori, pengelolaan pesanan, laporan pemesanan, serta logout. Implementasi fitur dilakukan berdasarkan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan pada tahap analisis kebutuhan.

2.5. Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan terhadap seluruh kebutuhan fungsional yang telah ditentukan. Skenario pengujian mencakup fungsi registrasi, login, pengelolaan data menu, pengelolaan kategori, pengelolaan pesanan, laporan pemesanan, logout, status pemesanan, riwayat pemesanan, menu, kategori, detail produk, keranjang, perubahan jumlah produk, pemesanan, konfirmasi pemesanan, dan pemindaian QR Code. Setiap fungsi diuji dengan memberikan masukan sesuai skenario yang telah ditentukan, kemudian keluaran aktual dibandingkan dengan keluaran yang diharapkan. Hasil pengujian digunakan untuk mengetahui kesesuaian fungsi aplikasi dengan kebutuhan sistem dan menjadi dasar dalam analisis hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Implementasi Aplikasi



Gambar 4 Implementasi Halaman Utama dan Katalog Menu

Hasil implementasi aplikasi ditunjukkan pada Gambar 4. Halaman utama digunakan sebagai halaman awal bagi pengguna untuk mengakses informasi menu yang tersedia. Halaman ini menampilkan informasi produk dalam bentuk gambar, nama menu, harga, kategori, serta elemen navigasi yang mendukung pengguna dalam memilih produk.



Gambar 5. Implementasi Detail Produk dan Keranjang

3.2. Hasil Pengujian Black Box

Aktor	Fungsionalitas yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
Admin	Registrasi	Admin mengisi data registrasi dan mengirimkannya	Sistem memproses data registrasi dan membuat akun admin	Passed
	Login	Admin memasukkan akun telah terdaftar	Sistem memvalidasi akun yang diberikan akses ke halaman admin	Passed
	Mengelola Menu	Data Admin menambah	Sistem menyimpan	Passed

Pelanggan /Admin	Mengelola Menu	Kategori Admin	mengubah, atau menghapus data menu menambah, mengubah, atau menghapus kategori menu	perubahan data menu dan menampilkan data terbaru Sistem menyimpan perubahan kategori dan menampilkan data terbaru	Passed
	Mengelola Pesanan	Admin	melihat pesanan dan memperbarui i pesanan	Sistem menampilkan pesanan dan menyimpan status perubahan status	Passed
	Melihat Pemesanan	Laporan Admin	membuka halaman laporan pemesanan	Sistem menampilkan informasi pemesanan yang tercatat	passed
	Logout	Admin	memilih menu logout	Sistem mengakhiri sesi admin dan mengarahkan ke halaman login	passed
	Melihat Pemesanan	Status Pengguna	membuka informasi status pemesanan	Sistem menampilkan status pesanan sesuai data yang tersimpan	passed
	Melihat Pemesanan	Riwayat Pengguna	membuka riwayat pemesanan	Sistem menampilkan daftar riwayat pemesanan yang tercatat	passed
	Melihat Menu	Pengguna	membuka halaman menu	Sistem menampilkan daftar makanan dan minuman yang tersedia	Passed
	Melihat Menu	Kategori Pengguna	memilih kategori menu	Sistem menampilkan produk sesuai kategori yang dipilih	passed
	Melihat Detail Produk	Pengguna	memilih salah satu produk	Sistem menampilkan gambar, nama, harga, dan deskripsi produk	Passed
	Menambahkan Produk ke Keranjang	Pelanggan	memilih produk	Sistem menambahkan produk yang	passed

		menambahk dipilih ke dalam annya kekeranjang keranjang		
Mengubah Produk	JumlahPelanggan	Sistem	Passed	
		menambah memperbarui atau jumlah produk mengurangi dan nilai pesanan jumlah sesuai perubahan produk dalam keranjang		
Melakukan Pemesanan	Pelanggan	Sistem	passed	
		melanjutkan memproses data produk yangproduk menjadi terdapat pesanan dalam keranjang untuk dipesan		
Konfirmasi Pemesanan	Pelanggan	Sistem	passed	
		mengonfirm menyimpan asi pesananpesanan yang yang telah dipilih dikonfirmasi		
Scan QR Code	Pelanggan	Sistem	passed	
		melakukan mengenali QR pemindaian Code dan QR Code mengarahkan pelanggan ke menu		

Berdasarkan Tabel 3, pengujian Black Box dilakukan terhadap 17 kebutuhan fungsional yang melibatkan aktor pelanggan dan admin. Pengujian pada pelanggan mencakup proses pemindaian QR Code, akses menu digital, pemilihan kategori dan detail produk, pengelolaan keranjang, pemesanan, konfirmasi, serta pemantauan status dan riwayat pemesanan. Sementara itu, pengujian pada admin mencakup registrasi, login, pengelolaan menu dan kategori, pengelolaan pesanan, laporan pemesanan, serta logout. Pengujian dilakukan dengan memberikan masukan pada setiap fungsi kemudian mengamati keluaran yang dihasilkan sistem. Status pengujian ditentukan berdasarkan kesesuaian antara hasil aktual dengan hasil yang diharapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aplikasi menu digital dan pemesanan makanan berbasis mobile berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang telah ditentukan. Aplikasi mendukung pelanggan dalam mengakses informasi menu, memilih produk, mengelola keranjang, melakukan pemesanan, serta melihat status dan riwayat pemesanan. Pada sisi admin, aplikasi menyediakan fungsi untuk mengelola data menu, kategori, pesanan, dan laporan pemesanan. Hasil pengujian menggunakan metode Black Box Testing terhadap 17 kebutuhan fungsional menunjukkan bahwa seluruh fungsi yang diuji memperoleh status Passed. Hasil tersebut menunjukkan bahwa fungsi aplikasi telah berjalan sesuai dengan keluaran yang diharapkan dan memenuhi kebutuhan fungsional yang menjadi dasar pengembangan aplikasi.

SUMBER RUJUKAN

Badan Pusat Statistik, Statistik Penyediaan Makanan dan Minuman 2023. Jakarta, Indonesia: Badan Pusat Statistik, 2024.

- R. S. Fredian, Z. Faturrahman, and J. Jupron, "Implementasi Menu Digital Berbasis QR CODE Untuk Kopi Kana," *Jurnal Pustaka Data* (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, dan Arsitektur Komputer), vol. 6, no. 4, 2026, doi: 10.55382/jurnalpustakadata.v6i4.2044.
- N. G. R. S. Diatmika, I. M. A. D. Suarjaya, and K. S. Wibawa, "Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemesanan Menu Restoran," *JITTER: Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, vol. 3, no. 2, pp. 1051–1060, 2022, doi: 10.24843/JTRTI.2022.v03.i02.p04.
-] A. Prawirdani and E. I. Sela, "Pengembangan Sistem Point of Sale Berbasis Web dan Mobile di Kooi Coffee," *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, vol. 6, no. 3, pp. 299–316, 2024, doi: 10.28926/ilkomnika.v6i3.689.
- H. Reynadi and E. Dewayani, "Sistem Pemesanan dan E-Menu Berbasis Web pada Mie Ayam F8," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*, vol. 11, no. 1, 2023, doi: 10.24912/jiksi.v11i1.24134.
- A. A. N. H. Susila and D. M. S. Arsa, "Analisis System Usability Scale (SUS) dan Perancangan Sistem Self Service Pemesanan Menu di Restoran Berbasis Web," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 21, no. 1, pp. 3–8, 2023, doi: 10.34010/miu.v21i1.10683.
- Wan and M. Zainuri, "A Development of Online Food Ordering System for Restaurant Beiji," *Applied Information Technology and Computer Science*, vol. 3, no. 2, pp. 854–871, 2022.
- A. P. Risandi, S. E. W. S, N. N. Almas, E. H. Afriansyah, and A. A. Marpaung, "Development of e-menu web service integrated with payment gateway using SOA method (Case Study: Angkringan Ateng)," *Jurnal Mandiri IT*, vol. 13, no. 1, pp. 187–195, 2024, doi: 10.35335/mandiri.v13i1.328
- N. K. Budiawan and K. Hantoro, "Sistem Pemesanan Makanan Berbasis Mobile dengan Metode First Come First Served (FCFS) di Restoran Dapur Hanhil Bekasi," *Journal of Students' Research in Computer Science*, vol. 5, no. 1, pp. 15–26, 2024, doi: 10.31599/zajm7g26
- V. Subramaniam and S. Mohd Yasin, "UTHM Foodie: Cafe Food Ordering System," *Applied Information Technology and Computer Science*, vol. 5, no. 2, pp. 1631–1648, 2024