

Perancangan Aplikasi Mobile Restoran Usaha Kecil Menengah Tradisional Makanan Betawi Dengan Metode *Prototyping*

Oleh :

Yuyun Gunaedi*, Setyawan Widyarto**

*2011600505@student.budiluhur.ac.id Program Studi Magister Ilmu Komputer Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur, Jakarta
** Universiti Selangor, Malaysia

Abstrak

Restoran adalah tempat makan yang menyediakan sajian makanan dengan menu variatif, tradisional makanan Betawi merupakan makanan tradisional khas Jakarta yang biasanya terasa gurih seperti kerak telor, soto Betawi, gado gado, dan asinan Betawi. Saat ini beberapa UKM di Jakarta telah banyak mengembangkan makanan khas Betawi sebagai salah satu usahanya. problematika yang sering dialami yaitu, kurang pengetahuannya warga terhadap makanan khas Betawi, dan pemrosesan pemasarannya belum terkomputerisasi saat zaman teknologi saat ini. oleh karena itu diperlukan aplikasi mobile yang dapat menunjang pemesanan makanan di restoran tersebut, penerapan metode prototyping akan membantu dalam memberikan langkah dan tahapan yang harus dilakukan untuk mengembangkan aplikasi mobile tersebut.

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan keragaman baik dari suku bangsa, budaya, dan makanan tradisional. Indonesia diakui sebagai negara yang menyimpan tradisi makanan tradisional yang paling kaya di dunia dengan cita rasa yang kuat. Kekayaan jenis masakannya ini merupakan cermin keberagaman budaya dan tradisi Nusantara. Salah satu dari berbagai pulau di Indonesia yang tersohor adalah pulau Jawa. Salah satunya adalah Jakarta dan memiliki penduduk asli yaitu Betawi. Banyaknya pendatang sejak zaman Batavia, secara tidak langsung menyebabkan akulturasi budaya Betawi terutama pada kuliner. Masa sulit dijajah Belanda juga salah satu alasan kenapa kuliner Betawi memiliki banyak

keragaman karena menyebabkan etnis Betawi kreatif dalam mengolah bahan-bahan. Makanan khas Betawi juga memiliki cerita yang menarik di balik kelezatannya dan cara pembuatannya [4].

Ibukota Jakarta menjadi pusat perekonomian yang ada di Indonesia. Oleh karena itu banyaknya para pendatang dengan berbagai budaya datang ke Jakarta untuk mencari pekerjaan. Sehingga budaya Betawi yang seharusnya menjadi tuan rumah di kota Jakarta lama kelamaan akan luntur dengan masuknya banyak budaya budaya lain ke Jakarta.

Dalam penulisan ilmiah ini penyusun Memberikan batasan pada masalah-masalah yang berkaitan dengan aplikasi mobile restoran resep makanan tradisional Betawi yang ada di seluruh provinsi DKI Jakarta. Adapun permasalahan yang terjadi yaitu Kurang pengetahuannya warga terhadap makanan khas Betawi DAN Pemrosesan pemasarannya belum terkomputerisasi saat zaman teknologi saat ini

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi mobile tradisional makanan Betawi berbasis android, sebagai alat bantu dalam mengenal masakan Betawi di DKI Jakarta, dan bermanfaat bagi siapa saja yang

ingin mencicipi aneka masakan Betawi agar dapat mengupayakan kelestarian masakan tradisional di tanah air.

Adapun Hasil dari Penelitian yaitu Aplikasi Mobile yang memiliki fitur untuk memesan makanan di tempat, Aplikasi Mobile yang Terintegrasi dengan layanan pembayaran via digital payment (Transfer bank, Ovo, Gopay dll), Aplikasi Mobile yang terintegrasi dengan table pada restoran dan Aplikasi Mobile yang memiliki tampilan menu pemesanan makanan dan request order.

2. TINJAUAN LITERATUR

Penulis	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
Adi Putra Nugraha, Kodrat Iman Satoto, Kurniawan Teguh Martono [1]	Aplikasi Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan "Lek Nonong"	Black Box Testing	<ul style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi yang berjalan pada perangkat mobile hanya dapat diakses oleh pengguna pelayan. 2. Aplikasi yang berjalan pada perangkat komputer desktop dapat diakses oleh pengguna kasir, operator, dapur, dan admin.
Debbie Defrina, Dewi Putrie Lestari [2]	Aplikasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Online Berbasis Mobile Browser Pada Restoran Tiga Saudara	SDLC	Penggunaan aplikasi ini memudahkan konsumen dalam memesan makanan, karena tidak perlu untuk menulis pesanannya. Selain itu, konsumen dapat langsung melihat pada menu tagihan yang tersedia pada aplikasi jika ingin mengetahui total pembayaran. Pada aplikasi ini terdapat laporan penjualan secara periode, yaitu per hari, per bulan dan per tahun, sehingga mempermudah admin dalam membuat laporan.

Aditia Rasid, Supriyono, Rhoedy Setiawan [3]	Aplikasi Reservasi Menu Restoran Berbasis Web Dan Mobile Android di Cowek Ireng	SDLC	Sistem Ini menghasilkan dapat proses manajemen restoran menjadi lebih baik serta dapat mengatasi semua kendala yang ada. Sistem yang dibangun meliputi pengelolaan data user seperti pimpinan, kasir, koki, dan pelanggan, pengelolaan pemesanan menu, pengelolaan reservasi menu dan tempat yang dilakukan pelanggan dan dikelola oleh koki, pengelolaan ketersediaan menu oleh koki, pengelolaan pembayaran oleh kasir, sampai pada pelaporan penjualan ke pimpinan.
--	--	------	--

Berdasarkan literatur review yang telah diuraikan, penggunaan pada judul project di atas mengenai perancangan aplikasi mobile UKM restoran Betawi, akan mengacu pada literatur nomor [3], dengan hasil yaitu: Sistem Ini menghasilkan dapat proses manajemen restoran menjadi lebih baik serta dapat mengatasi semua kendala yang ada. Sistem yang dibangun meliputi pengelolaan data user seperti pimpinan, kasir, koki, dan pelanggan, pengelolaan pemesanan menu, pengelolaan reservasi menu dan tempat yang dilakukan pelanggan dan dikelola oleh koki, pengelolaan ketersediaan menu oleh koki, pengelolaan pembayaran oleh kasir, sampai pada pelaporan penjualan ke pimpinan.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun teknik yang dilakukan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- 1) Metode observasi lapangan
Metode pengumpulan data dengan

cara mengamati secara langsung tentang kegiatan, keadaan umum, dan kejadian-kejadian yang ada dalam objek penelitian dengan pencatatan secara otomatis, selain itu metode ini juga dapat dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab langsung dengan masalah yang diteliti bersama narasumber yang dapat dipercaya.

2) Metode Kajian Pustaka

Metode pengumpulan data yang dapat diperoleh melalui perpustakaan atau nara sumber buku lain untuk memperoleh data tambahan yang berhubungan dengan penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

i. Pengumpulan kebutuhan

Tahap ini dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan aplikasi mobile yang akan dilakukan development pada project, Berikut adalah Detailnya :

Req. id	Functional requirements				Non-functional requirements
	Main requirements	Sub requirements	Category	Description	
1	Overall project	- Service - Payment	Required	There will be service and payment modules in the online system	Performance, security, usability, support, availability, localizability
2	Project - Service	Purchase Order tracking Seller information	Required	Following services are required: purchase; order tracking; and seller information	Performance, security, usability, availability, localizability
3	Service - Purchase	Browse catalogue Select product Make payment Place order	Required	To make a purchase, the following steps are necessary: browse catalogue; select product; make payment; and place order	Performance, security, availability, usability
4	Purchase - Browse catalogue	Browse catalogue	Expected	To view product information	Performance, availability
5	- Select product	Select product	Expected	To choose required product	Performance, availability
6	- Make payment	Make payment	Expected	To pay required amount	Performance, availability, security
7	- Place order	Place order	Expected	To finalize and place order	Performance, availability
14	Project - Payment	Payment mechanism Authentication mechanism	Required	Enable customers to make their payments	Performance, security, usability, availability, localizability
15	Payment -Payment mechanism	Payment via credit card	Required	Customers can pay by credit card	Performance, security, availability, usability
19	Payment -Authentication mechanism	Verify card details	Required	Validation criteria associated with payment method	Performance, security availability

ii. Membangun prototyping

Tahap ini akan dilakukan pembangunan mockup UI / UX pada aplikasi mobile, berikut adalah hasilnya

- a) Menu Reservasi Table pada Restoran

Nama	<input type="text" value="Aditia Rasid"/>
Jumlah Orang	<input type="text" value="Jumlah Orang"/>
Untuk Tanggal?	<input type="text" value="Select date"/>
Untuk Jam?	<input type="text" value="Select time"/>
Tempat Makan	<input type="text" value="Pilih*"/>
<input type="button" value="Submit"/>	

- b) Menu Halaman Pemesanan Menu



Kategori Menu

Nama Menu

Harga

Jumlah Pesan

Note

iii. Evaluasi prototyping

Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap desain UI / UX aplikasi Mobile, yang didapatkan melalui kuesioner.

iv. Mengkodekan aplikasi

Tahap ini dilakukan pengkodean aplikasi dengan bahasa pemrograman mobile yaitu flutter

programming. Flutter Programming digunakan untuk membangun Frontend UX agar tampilan lebih interaktif dan dapat diaplikasikan menjadi Aplikasi Berbasis iOS dan Android.

v. Menguji Aplikasi

Tahap ini dilakukan pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing dan User Acceptance Testing (UAT).

vi. Implementasi & Evaluasi Aplikasi

Tahap ini dilakukan implementasi aplikasi mobile ke restoran UKM dan dilakukan evaluasi untuk meninjau ulang kembali apakah program terdapat eror atau tidak.

5. KESIMPULAN

Adapun Kesimpulan pada jurnal penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah restoran dalam melakukan pengecekan dan pengelolaan data pemesanan makanan menggunakan aplikasi mobile
2. Aplikasi mobile akan diintegrasikan dengan jumlah table yang tersedia di restoran UKM tersebut.
3. Aplikasi mobile dapat menampilkan semua transaksi, hingga laporan penjualan dapat terlihat pada saat selesai pelayanan.

DAFTAR PUSTAKA :

1. Nugraha, A. P., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2014). Aplikasi

Pemesanan Makanan Berbasis Mobile Pada Rumah Makan "Lek Nonong". *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 2(2), 175-180.

2. Defrina, D., & Lestari, D. P. (2018). Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Online Berbasis Mobile Browser pada Restoran Tiga Saudara. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 22(3).
3. Rasid, A., Supriyono, S., & Setiawan, R. (2018). Aplikasi Reservasi Menu Restoran Berbasis Web Dan Mobile Android di Cowek Ireng. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 1(1), 21-30.
4. Astari, D. N. (2019). *Perancangan Komik Makanan Khas Betawi* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).