

# Perancangan Mobile App Food Oder Master Seafood

**M Iqbal Mustofa\*<sup>1</sup>, Anggi Larasati<sup>2</sup>, Reza Febrian<sup>3</sup>, Sri Komariyah<sup>4</sup>, Urini<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Teknologi Informasi

<sup>3</sup>Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

e-mail: \*<sup>1</sup>iqbal@unuha.ac.id, <sup>2</sup>larasangi@gmail.com, <sup>3</sup>jare98700@gmail.com,

<sup>4</sup>sriyah412@gmail.com, <sup>5</sup>urini291022@gmail.com

## **Abstrak**

*Perkembangan teknologi internet dan aplikasi mobile telah membawa selangkah lebih maju dalam penerapan teknologi di kehidupan modern. Salah satunya adalah aplikasi mobile apps food ordering master seafood merupakan aplikasi pemesanan makanan secara online. Selain lebih cepat dan praktis. pemesanan online di anggap lebih mudah dan efektif, karena memberikan pilihan bagi konsumen untuk menelusuri menu, ulasan makanan dan lain lain. Tujuan dibangun aplikasi ini untuk memberikan kemudahan kepada customer dalam membeli makanan. Aplikasi ini mengadopsi metode waterfall dalam siklus pengembangan sistemnya, yang terdiri dari lima tahap utama: analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Dalam konteks aplikasi ini, disediakan fitur-fitur yang memfasilitasi masyarakat dalam mendapatkan informasi, memesan, serta menjual makanan. Harapannya, melalui aplikasi mobile ini, akan tercipta sebuah platform yang menghubungkan antara masyarakat yang ingin memesan makanan dengan usaha-usaha kuliner yang ingin memasarkan layanan mereka.*

**Kata kunci**— Aplikasi, Mobile, User Interface, Food Ordering

## **Abstract**

*The development of internet technology and mobile applications has brought one step ahead in the application of technology in modern life. One of them is the mobile apps food ordering master seafood application is an online food ordering application. Besides being faster and more practical. Online ordering is considered easier and more effective, because it provides options for consumers to browse menus, food reviews and others. The purpose of building this application is to provide convenience to customers in buying food. The application adopts the waterfall method in its system development cycle, which consists of five main stages: analysis, design, implementation, testing, and maintenance. In the context of this application, features are provided that facilitate people in getting information, ordering, and selling food. The hope is that through this mobile application, a platform will be created that connects people who want to order food with culinary businesses who want to market their services.*

**Keywords**— Application, Mobile, User Interface, Food Ordering

## 1. PENDAHULUAN

Dalam era saat ini, kemajuan teknologi terus berkembang dengan cepat. Salah satu dampak signifikan dari kemajuan ini bagi kehidupan manusia adalah kehadiran smartphone beserta aplikasi-aplikasinya, yang dirancang untuk memenuhi dan mempermudah berbagai kebutuhan kita, termasuk dalam hal pemesanan makanan. Terdapat banyak pengembangan aplikasi atau perangkat lunak yang muncul, dengan salah satunya yang populer adalah pengembangan aplikasi berbasis mobile [1].

Penggunaan perangkat mobile saat ini telah tersebar luas di berbagai segmen masyarakat. Terutama, sistem operasi Android telah menjadi pilihan yang sangat populer bagi berbagai

vendor perangkat mobile. Dengan keberadaan Android, banyak pengembang yang menciptakan dan mengembangkan aplikasi yang disesuaikan dengan berbagai kebutuhan, termasuk dalam industri kuliner.

Setelah melakukan wawancara dengan pihak Rumah Makan Master Seafood, ditemukan bahwa sejumlah pelanggan mengalami ketidaknyamanan dalam proses pemesanan paket makanan mereka. Hal ini disebabkan oleh metode pemesanan yang saat ini dilakukan melalui telepon atau kunjungan langsung ke lokasi Rumah Makan Master Seafood. Proses tersebut mengharuskan pelanggan untuk menghabiskan lebih banyak waktu dan biaya dalam melakukan pemesanan.

Dalam menghadapi kemajuan teknologi yang terus berlanjut, pihak Rumah Makan Master Seafood menyadari perlunya adopsi teknologi yang lebih canggih untuk meningkatkan layanan kepada pelanggan dan mempermudah pengelolaan bisnis mereka. Dengan menerapkan aplikasi pemesanan yang baru, diharapkan mereka dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggan serta memudahkan pengusaha dalam mengelola toko mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi pemesanan makanan dan minuman untuk Rumah Makan Master Seafood. Aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan dalam memesan produk di Master Seafood serta membantu Rumah Makan Master Seafood dalam manajemen persediaan, efisiensi pemesanan, dan memperluas jangkauan pelanggan mereka. Pengembangan sistem ini akan dilakukan menggunakan metode Waterfall, desain aplikasi akan dibuat menggunakan Figma, dan bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah Dart.

## 2. METODE PENELITIAN

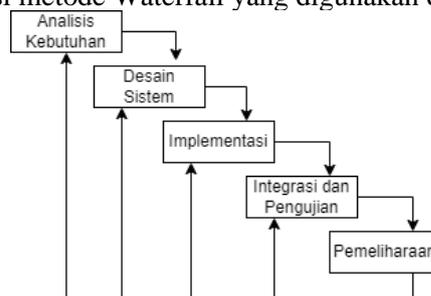
### 2.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah [1] :

1. Wawancara  
Mengajukan survey kepada Rumah Makan Master Seafood untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam perancangan aplikasi.
2. Studi Pustaka  
Untuk menunjang data yang terkumpul, informasi tambahan diperoleh dari literatur yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi.
3. Dokumentasi  
Dokumentasi ialah metode untuk menghimpun informasi secara kuantitatif dan melakukan analisis terhadap catatan yang dihasilkan oleh artikel atau individu lain tentang suatu subjek

### 2.2 Metode Waterfall

Dalam model pengembangan sistem Waterfall, pengembangan sistem berlangsung secara berurutan melalui tahapan seperti analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan diakhiri dengan pemeliharaan. Berikut ilustrasi metode Waterfall yang digunakan dalam penelitian ini [2]:



Gambar 1. Metode Waterfall

#### Tahapan Metode Waterfall:

1. Tahapan Analisis  
Melibatkan evaluasi situasi dan topik yang berkaitan serta mengidentifikasi kebutuhan untuk pembuatan program guna menyelesaikan masalah atau kejadian yang dihadapi.
2. Pada Tahapan Desain,  
Pada Tahapan Desain tidak hanya perbaikan desain antarmuka sistem yang dilakukan, tetapi juga merancang alur sistem, termasuk operasional sistem, mulai dari tampilan awal hingga hasil akhir output yang dihasilkan.
3. Tahapan Implementasi  
Tahapan Implementasi Melibatkan penyisipan kode dan skrip ke dalam rancangan sistem untuk memastikan kinerja sistem secara efisien dan optimal di masa mendatang.
4. Tahapan Pengujian  
Tahapan Pengujian melibatkan uji coba sistem setelah program dijalankan sebelum diluncurkan ke publik untuk digunakan oleh pengguna.
5. Tahapan Pemeliharaan  
Tahapan Pemeliharaan melibatkan tindakan perbaikan atas sistem yang bermasalah, pemeliharaan sistem yang mengalami kerusakan, dan penambahan fitur baru pada sistem tersebut.

#### 2.3 Pengertian Mobile Apps

Aplikasi seluler, atau yang lebih dikenal sebagai mobile apps, adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dijalankan pada perangkat seluler seperti smartphone atau tablet. Mobile apps bisa beragam, mulai dari aplikasi permainan hingga aplikasi produktivitas, jejaring sosial, e-commerce, dan masih banyak lagi.

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang didesain khusus untuk digunakan pada platform mobile seperti iOS, Android, atau Windows Mobile. Biasanya, aplikasi mobile menampilkan antarmuka pengguna dengan fitur interaksi unik yang disesuaikan dengan platform mobile tersebut. Selain itu, aplikasi mobile sering kali dapat berinteraksi dengan sumber daya berbasis web, memberikan akses kepada pengguna untuk berbagai informasi yang relevan dengan aplikasi tersebut [3].

#### 2.4 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks teknologi informasi, sistem biasanya merujuk pada kumpulan perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, dan data yang saling terhubung dan berinteraksi untuk menyediakan fungsi atau layanan tertentu [4].

#### 2.5 Pengertian User Interface

Antarmuka pengguna (UI) adalah titik interaksi antara manusia dan sebuah sistem komputer. Ini adalah bagian dari sistem yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan perangkat lunak, perangkat keras, atau layanan secara efektif dan intuitif. Antarmuka pengguna bertujuan untuk menyediakan pengalaman yang mudah digunakan, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna [5].

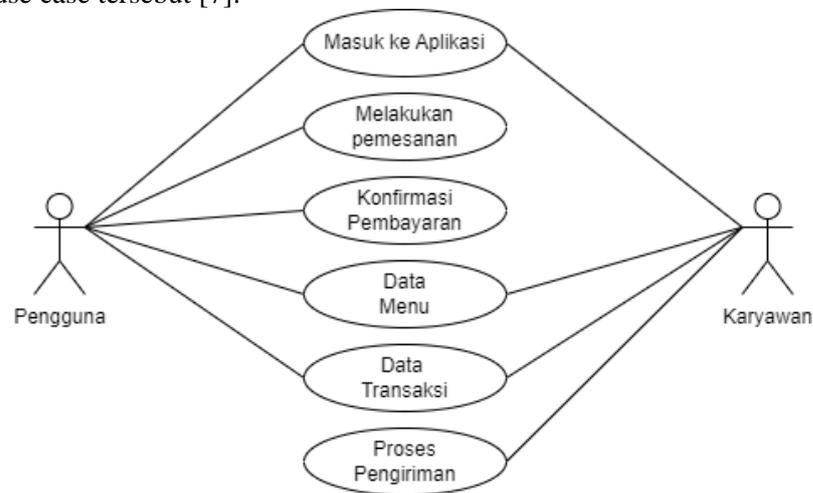
#### 2.6 Pengertian Figma

Figma adalah sebuah platform desain kolaboratif yang memungkinkan tim untuk bekerja bersama-sama dalam merancang, membuat prototipe, dan mengembangkan antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi, situs web, dan produk digital lainnya. Dengan Figma, tim desain dapat bekerja secara simultan dalam satu proyek, membuat iterasi desain dengan cepat, dan berbagi ide dengan mudah. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur yang mendukung ilustrasi vektor, gambar bitmap, typography, dan juga animasi [6].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Use Case Diagram

Untuk menyelesaikan masalah ini, dibutuhkan alat diagram use case untuk menggambarkan pengguna yang menggunakan sistem, di mana pelaku tersebut adalah pengguna atau entitas yang berinteraksi dengan sistem. Diagram use case akan menunjukkan bagaimana aktor berinteraksi dengan sistem di Rumah Makan Master Seafood. Berikut ini adalah presentasi dari diagram use case tersebut [7].



Gambar 2. Use Case Diagram

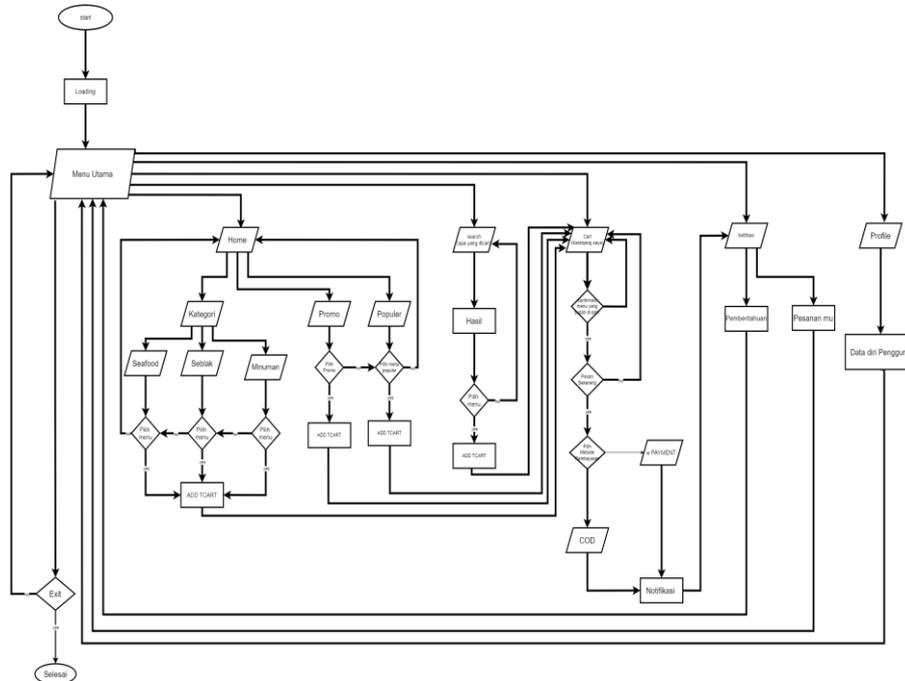
Skenario use case yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Karyawan: Aktor yang bertanggung jawab atas manajemen data transaksi, proses pengiriman, dan pengolahan data menu.
2. Pengguna: Aktor yang dapat melakukan pemesanan, mengonfirmasi pembayaran, memilih menu, dan melihat data transaksi pemesanan.

#### 3.2 Flowchart Sistem

Flowchart sistem adalah representasi visual dari alur kerja atau proses dalam sebuah sistem. Flowchart ini menggunakan simbol-simbol grafis untuk menggambarkan langkah-langkah, keputusan, percabangan, dan aliran data dalam sistem secara sistematis. Flowchart sistem membantu untuk memahami bagaimana sistem bekerja dan bagaimana informasi atau data mengalir di antara berbagai komponen dalam sistem tersebut.

Flowchart, atau yang sering disebut sebagai diagram alir, adalah jenis diagram yang menggambarkan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang disusun secara berurutan dalam sebuah sistem. Seorang analis sistem menggunakan flowchart sebagai dokumen bukti untuk menjelaskan gambaran logis dari sistem yang akan dibangun kepada para programmer [8]. Berikut ini adalah tampilan flowchart dari desain aplikasi pemesanan di Rumah Makan Master Seafood:



Gambar 3. Flowchart

### 3.3 Desain User Interface

Desain antarmuka adalah proses merancang cara pengguna berinteraksi dengan sebuah sistem atau aplikasi. Ini mencakup aspek-aspek seperti tata letak, elemen visual, navigasi, dan interaksi antarmuka pengguna untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif, intuitif, dan menarik.

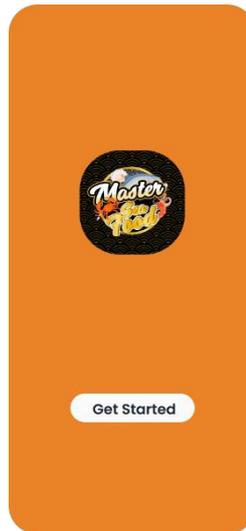
Desain antarmuka pengguna (user interface) merupakan bagian krusial dari proses perancangan suatu sistem. Saat ini, penelitian telah menghasilkan Rancangan Sistem Aplikasi pemesanan di Rumah Makan Master Seafood yang mencakup beberapa tampilan antarmuka pengguna.



Gambar 4. User Interface

#### 3.3.1 Loading atau Splash Screen

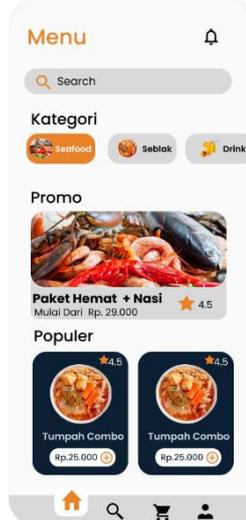
Tampilan loading adalah halaman atau layar yang muncul sementara sistem atau aplikasi sedang memuat atau mempersiapkan konten atau fitur. Ini sering kali ditampilkan dengan indikator visual, seperti animasi atau status bar, yang menunjukkan kepada pengguna bahwa proses pemuatan sedang berlangsung. Tampilan loading bertujuan untuk memberi pengguna kesan bahwa aplikasi sedang bekerja dan agar mereka sabar menunggu hingga aplikasi siap digunakan. Di sana terdapat tombol "Get Started" yang digunakan untuk memulai aplikasi.



Gambar 5. Loading

### 3.3.2 Menu Home

Menu home adalah tampilan awal yang berisi beberapa submenu, seperti menu pencarian, kategori menu, menu promosi, dan menu populer. Pengguna juga dapat mengakses tombol navigasi seperti pencarian, keranjang belanja, dan profil pengguna.



Gambar 6. Home

### 3.3.3 Halaman Menu Kategori

Halaman menu kategori adalah halaman yang menampilkan daftar menu yang dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu. Setiap kategori mungkin memiliki daftar submenu atau produk yang relevan dengan kategori tersebut. Pengguna dapat menjelajahi berbagai kategori menu untuk menemukan pilihan yang sesuai dengan keinginan mereka.

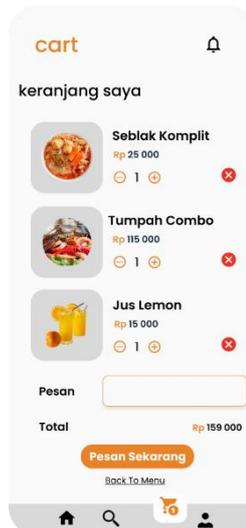
Halaman ini menampilkan berbagai produk yang dipilih berdasarkan kategori yang dicari. Jika ingin memesan menu tertentu, cukup klik ikon (+), dan menu yang dipilih akan ditambahkan ke keranjang belanja. Tampilan kategori menu seperti seblak dan minuman sama dengan tampilan menu seafood.



Gambar 7. Halaman Menu Kategori

### 3.3.4 Halaman Cart

Halaman cart adalah halaman di mana pengguna dapat melihat daftar item yang telah mereka tambahkan ke keranjang belanja selama berbelanja online. Di halaman ini, pengguna dapat melihat detail setiap item, seperti jumlah, harga, dan opsi lain yang relevan. Halaman ini berisi menu-menu yang telah dipilih dengan menekan tombol (+) di halaman pemilihan menu. Pengguna dapat melakukan pemesanan di halaman ini, dan kemudian akan diarahkan ke halaman pembayaran.



Gambar 9. Halaman Cart

### 3.3.5 Halaman Pembayaran

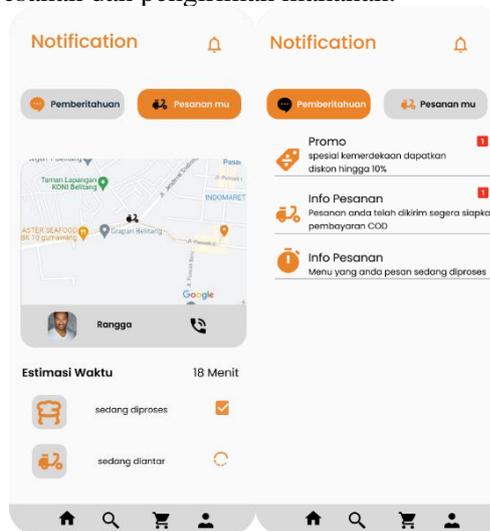
Halaman pembayaran adalah halaman di mana pengguna melakukan proses pembayaran untuk membeli item atau layanan yang telah mereka pilih. Di halaman ini, pengguna diminta untuk memasukkan informasi pembayaran, seperti nomor kartu kredit, alamat pengiriman, dan informasi kontak lainnya sesuai kebutuhan. Setelah semua informasi yang diperlukan dimasukkan, pengguna biasanya mengonfirmasi pembayaran sebelum transaksi selesai diproses. Halaman pembayaran juga sering kali menyertakan opsi untuk memilih metode pembayaran, mengonfirmasi pesanan, dan mungkin juga memberikan ringkasan pesanan sebelum pembelian dilakukan. Jika pengguna ingin membatalkan pembayaran, mereka cukup mengklik tombol "Batal".



Gambar 9. Halaman Pembayaran

### 3.3.6 Halaman Notifikasi

Di halaman Notifikasi, yang ditandai dengan ikon lonceng, terdapat dua menu yang tersedia: menu pemberitahuan yang berisi informasi dari sistem untuk pengguna, dan menu pesananmu yang berisi rincian proses pesanan dan pengiriman makanan.

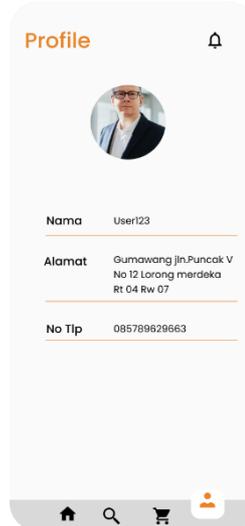


Gambar 10. Halaman Notifikasi

### 3.3.7 Halaman Profile

Di halaman profil, terdapat beberapa menu yang berkaitan dengan identitas diri pengguna, yaitu:

1. Foto Profil: Pengguna dapat mengganti foto profil sesuai dengan identitas diri mereka.
2. Nama Pengguna: Pengguna dapat menambahkan nama yang sesuai dengan identitas diri mereka.
3. Alamat: Pengguna dapat menambahkan alamat yang akurat sesuai dengan tempat tinggal mereka.
4. Nomor Telepon: Pengguna dapat menambahkan nomor telepon yang valid sesuai dengan nomor yang dimiliki.



Gambar 11. Halaman Profile

#### 4. KESIMPULAN

Perancangan antarmuka pengguna untuk aplikasi pemesanan makanan di Rumah Makan Master Seafood telah berhasil dibuat menggunakan perangkat lunak Figma. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem yang terstruktur dapat menggantikan sistem sebelumnya yang kurang efisien dan efektif. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil beberapa kesimpulan:

1. Dengan menerapkan sistem pemesanan makanan melalui aplikasi seluler, tidak hanya memudahkan konsumen dalam memesan makanan, tetapi juga dapat menguntungkan wirausaha dengan memperluas jangkauan pelanggan mereka.
2. Proses pemesanan akan menjadi lebih terstruktur dan efisien, serta pengolahan data akan lebih praktis. Selain itu, wirausaha akan lebih fleksibel dalam berjualan karena menggunakan aplikasi seluler yang telah terstruktur.

#### 5. SARAN

Untuk meningkatkan kinerja sistem yang telah dirancang, penting untuk memberikan pelatihan kepada karyawan dan membuat antarmuka yang ramah pengguna agar mudah dimengerti oleh pengguna. Ini akan membantu mereka memahami lebih baik cara kerja sistem tersebut. Selain itu, perlu dilakukan peningkatan fasilitas seperti perangkat keras dan perangkat lunak agar implementasi sistem dapat berjalan lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maulana Mustopa, I. J. (2021). Sistem Informasi Penjualan Dan Pengendalian Stock Barang Bangunan Pada Toko Bangunan Delima. Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta, 105-116
- [2] Anggraeni, E.Y. (2017). Pengantar Sistem Informasi (E. RISANTO (ed.)). CV. Andi Offset

- [3] Roger S. pressman, Bruce R. Maxim. 8th ed. (2014). Software engineering: A Praxtitioner's Approach. 2Penn Plaza, New York
- [4] Andrianof, H. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi dan Penjualan pada Toko Ruminansia Berbasis Web. Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi, 5(1), 11–19. [lppm.upiyptk.ac.id/ojs3/index.php/PTI/article/download/52/22/%0A](http://lppm.upiyptk.ac.id/ojs3/index.php/PTI/article/download/52/22/%0A)
- [5] Pressman, R.S 2015. Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi
- [6] Wilbert O. Galitz, The Essential Guide to User Interface Design. Canada: Wiley Publishing, Inc, 2007
- [7] Yunaeti, A. E. (2017). Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- [8] Prasetyo A., NM Adhe., 2018. Pedoman Pembelajaran Algoritma Pemrograman Dasar. Academia.edu