

SISTEM INFORMASI PENJUALAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA KEN ECO KEJOBONG BERBASIS ANDROID

Dwi Arso Ari Saputra¹, Endang Setyawati^{2*}, Antonius Ary Setyawan³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Yos Sudarso

Email: dwi.202001009@student.stikomijos.ac.id¹, endang.setiawati@stikom.ac.id^{2*},
arysetpr@stikomijos.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi Restoran Ken Eco Kejobong terkait sistem pemesanan konvensional yang mengakibatkan keterlambatan dan ketidakakuratan data. Restoran ini, yang telah beroperasi sejak 2014 di Purbalingga, masih menggunakan proses manual dalam pemesanan makanan dan minuman, termasuk pemesanan langsung, telepon, atau pesan teks melalui WhatsApp. Untuk meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas pelayanan, dikembangkan sistem informasi berbasis Android dengan metode prototipe. Sistem ini dirancang untuk mempercepat proses pemesanan, menyediakan informasi menu, stok, dan harga secara lengkap kepada pelanggan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam efisiensi waktu pemesanan, dari 8,8 menit menjadi 4,6 menit, dengan nilai signifikansi 0,000 pada uji paired samples T test. Sistem ini dinilai sangat baik menurut standar ISO 25010 dengan nilai Functional Suitability 91,67%, Performance Efficiency 93,59%, Reliability 94,44%, Usability 92,59%, dan Maintainability 89,8%. Penerapan sistem ini terbukti meningkatkan kecepatan dan akurasi pemesanan, serta memberikan kontribusi positif terhadap kepuasan pelanggan dan efisiensi operasional restoran.

Kata Kunci: Android; Efisiensi; ISO 25010; Ken Eco; Pemesanan; Prototipe; Sistem Informasi

ABSTRACT

This study aims to address the challenges faced by Restoran Ken Eco Kejobong related to the conventional ordering system, which leads to delays and inaccuracies. Established in 2014 in Purbalingga, the restaurant still relies on manual processes for ordering food and beverages, including in-person orders, phone calls, or text messages via WhatsApp. To enhance operational efficiency and service quality, an Android-based information system was developed using the prototype method. This system is designed to expedite the ordering process and provide complete menu, stock, and pricing information to customers. The research results show a significant improvement in ordering efficiency, reducing the time from 8.8 minutes to 4.6 minutes, with a significance value of 0.000 on the paired samples T test. The system is rated very well according to ISO 25010 standards, with Functional Suitability at 91.67%, Performance Efficiency at 93.59%, Reliability at 94.44%, Usability at 92.59%, and Maintainability at 89.8%. The implementation of this system has proven to enhance the speed and accuracy of orders, positively impacting customer satisfaction and operational efficiency of the restaurant.

Keywords: Android; Efficiency; ISO 25010; Ken Eco; Ordering; Prototype; Information System

1. PENDAHULUAN

Dalam bisnis modern, teknologi informasi, khususnya sistem informasi penjualan, menjadi krusial untuk kesuksesan perusahaan. Dengan kemajuan teknologi, sistem ini diperlukan untuk menghadapi persaingan dan memenuhi ekspektasi pelanggan yang tinggi. Ken Eco Kejobong, restoran yang berdiri sejak 2014 dan terletak di lokasi strategis, menghadapi tantangan dalam proses

pemesanan makanan yang masih manual. Proses ini mengakibatkan keterlambatan, ketidakakuratan data, dan kurangnya efisiensi waktu, serta sering menimbulkan kesalahan pencatatan dan penundaan dalam konfirmasi stok. Untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan efisiensi serta pelayanan, diperlukan sistem informasi berbasis Android dengan metode prototype. Pilihan Android dipilih karena platform ini relatif terjangkau dan banyak digunakan, sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi yang lebih mudah dan aksesibilitas yang lebih luas. Selain itu, penggunaan Android masih jarang dalam penelitian sistem informasi restoran, sehingga memberikan peluang untuk inovasi dan peningkatan dalam industri ini. Sistem informasi berbasis Android akan mempermudah proses penjualan, mempercepat pelayanan, dan mengatasi masalah yang ada dengan lebih efektif.

2. KAJIAN TEORITIS

Penjualan adalah pembelian suatu (barang atau jasa) dari satu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti berupa uang dari pihak tersebut. Penjualan merupakan pendapatan dari perusahaan, semakin besar penjualan, semakin besar pula pendapatan yang di dapatkan perusahaan. Perusahaan yang memiliki sistem penjualan yang baik dapat memberikan kepuasan bagi para konsumennya (Sumiyati & Yatimatun, 2021)

Data adalah fakta mengenai objek, data dinyatakan dengan sebuah nilai (angka, deretan karakter atau simbol), sejumlah penulis menggunakan data untuk menyatakan nilai untuk menyatakan nilai yang secara aktual terkandung dalam basis data sedangkan informasi digunakan untuk menyatakan makna dari nilai yang dipahami oleh pengguna (Setyawati et al., 2023)

Sistem adalah suatu kesatuan kompleks yang terdiri dari elemen-elemen yang saling berinteraksi dan terorganisir secara terstruktur untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem mencakup berbagai komponen atau prosedur yang bekerja bersama-sama untuk melakukan dan menyelesaikan suatu kegiatan sesuai dengan tujuan tertentu (Widarti et al., 2023)

Informasi adalah hasil analisis dan sintesis terhadap data dengan kata lain informasi dapat dikaitkan dengan data yang telah di organisasikan ke dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan seseorang (Setyawati et al., 2021)

Sistem informasi merupakan sebuah kombinasi dari sesuatu yang teratur meliputi orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi, serta sumber daya data yang dikumpulkan, diubah serta disebarkan ke sebuah organisasi dalam bentuk informasi (Setyawan, 2020)

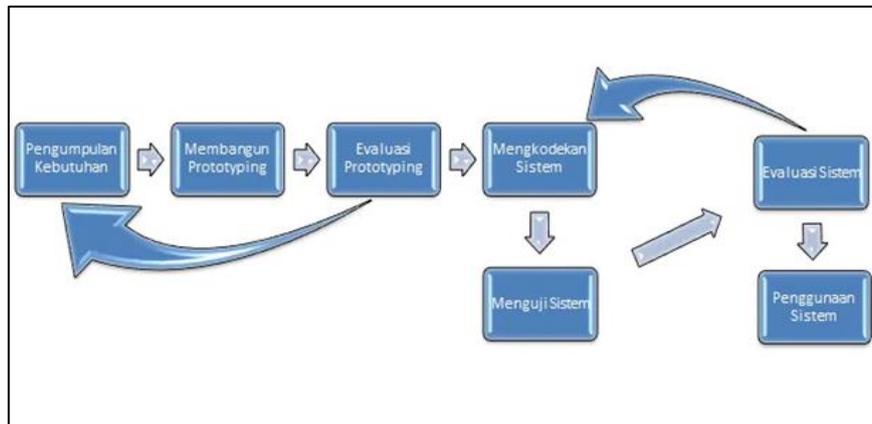
Android adalah sistem operasi yang digunakan untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan sebuah aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. seiring semakin terjangkaunya harga ponsel pengguna android semakin bertambah. dan kegiatan yang dilakukan sekarang kebanyakan terhubung dengan perangkat android (Putri & Putra, 2023)

WebView merupakan sebuah komponen Android yang memungkinkan pengembang untuk menampilkan konten web di dalam aplikasi Android secara langsung. Dalam praktiknya, WebView digunakan untuk menampilkan halaman web atau konten web tertentu yang terkait dengan aplikasi (Akbar, 2022)

JavaScript pertama kali dikembangkan oleh Brendan Eich tahun 1995 seorang karyawan Netscape di bawah nama Mocha, yang nantinya berubah nama menjadi LiveScript, dan akhirnya menjadi JavaScript JavaScript adalah sebuah bahasa script dinamis yang dapat digunakan untuk membangun interaktifitas pada halaman - halaman HTML statis. Dilakukan dengan menamakan blok-blok kode JavaScript di hamper semua tempat pada halaman web (Siahaan & Sianipar, 2020)

3. METODE PENELITIAN

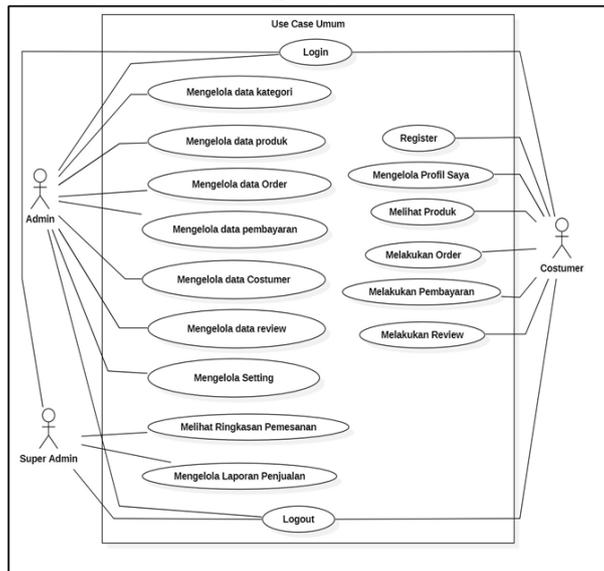
Metodologi penelitian yang digunakan adalah model prototipe yang dijabarkan dalam gambar berikut ini



Gambar 1 Metode Prototype

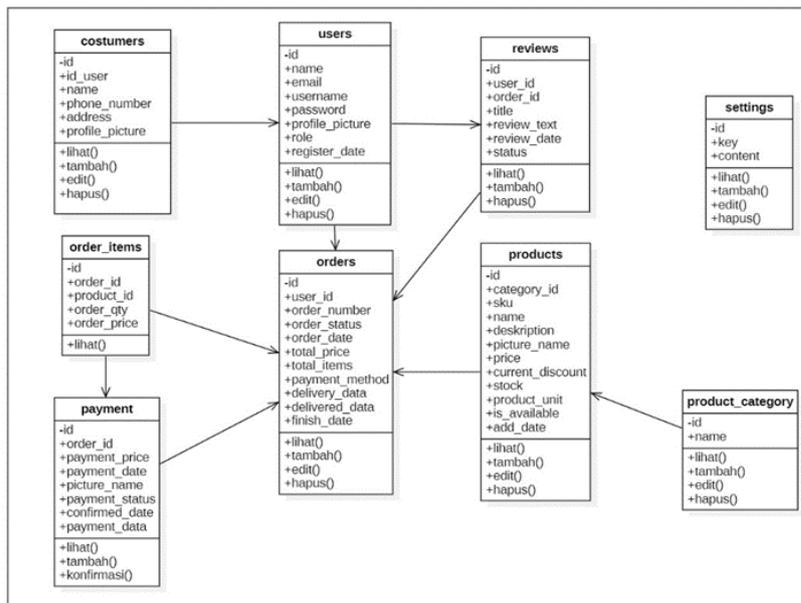
Proses pengembangan sistem dimulai dengan pengumpulan kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan pemilik, pegawai, dan pelanggan untuk mengidentifikasi masalah, seperti waktu pemesanan yang lama akibat sistem manual. Selanjutnya, prototyping dibangun berdasarkan hasil pengumpulan kebutuhan dengan menggunakan diagram UML dan perangkat lunak Balsamiq. Prototipe yang dihasilkan dievaluasi bersama pihak Ken Eco Kejobong untuk memastikan kesesuaiannya, dan perbaikan dilakukan jika diperlukan. Setelah disetujui, prototipe diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman menggunakan Android Studio dan Visual Studio Code, dengan bahasa pemrograman PHP, CSS, HTML, dan Java. Sistem kemudian diuji menggunakan White Box Testing untuk mengevaluasi kompleksitas logika dan Black Box Testing untuk memeriksa fungsionalitas. Jika ditemukan error, perbaikan dilakukan hingga sistem berfungsi sesuai harapan. Program yang telah disesuaikan dengan permintaan akan digunakan oleh pihak Ken Eco Kejobong.

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



Gambar 2 Use Case Umum

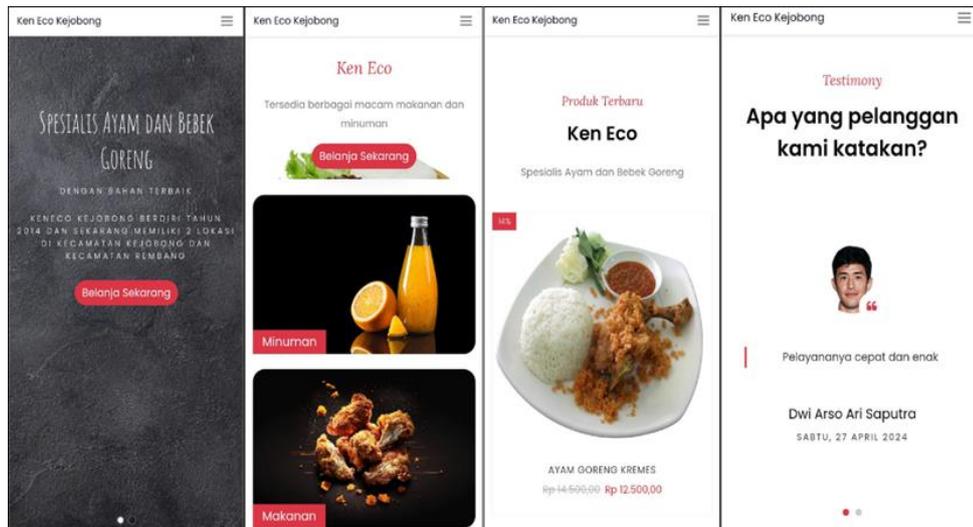
Pada gambar diatas Usecase ini memiliki 3 aktor yaitu Admin, Super Admin, dan Costumer masing masing aktor memiliki hak akses yang berbeda beda. penjualan ini memiliki tiga hak akses yaitu super admin, admin dan customer. Super admin selaku pemilik memiliki hak akses laporan penjualan dan admin memiliki hak akses kendali penuh atas sistem, termasuk kemampuan untuk melihat, menambahkan kategori dan produk, melihat order, mengonfirmasi pembayaran, mencetak invoice, mencetak laporan order, dan melihat review dari customer. Sementara itu, customer memiliki akses untuk melihat produk, melakukan pemesanan, melakukan pembayaran, melihat pemesanan, dan menulis review.



Gambar 3 Class Diagram

Implementasi antarmuka
 Tampilan Utama

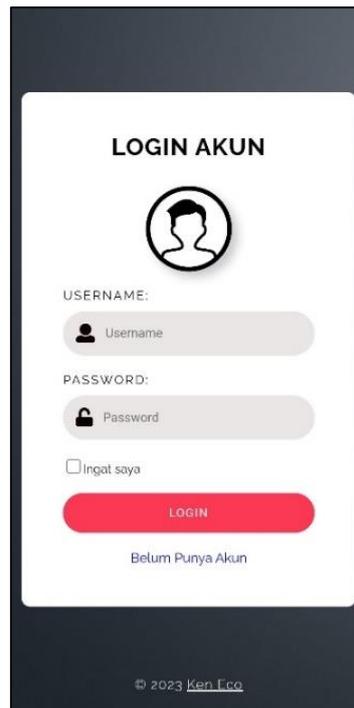
Pada bagian ini kita dapat melihat deskripsi Ken Eco Kejobong secara singkat kemudian melihat produk, kategori, dan juga dapat melihat review yang ada.



Gambar 4 Tampilan Utama Sistem

Tampilan login

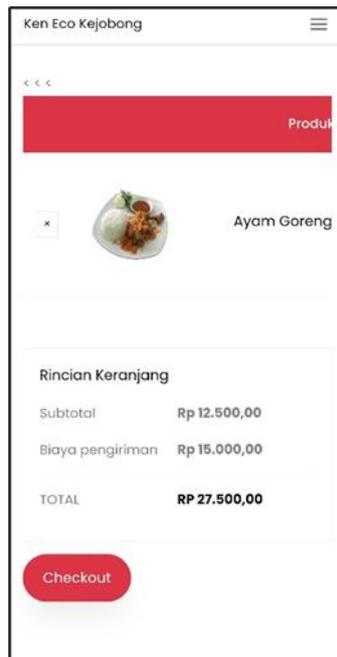
Pada bagian ini terdapat tampilan login yang digunakan untuk mengotentifikasi pengguna sebelum mengakses fitur-fitur yang ada.



Gambar 5 Tampilan login

Tampilan Cart/Keranjang

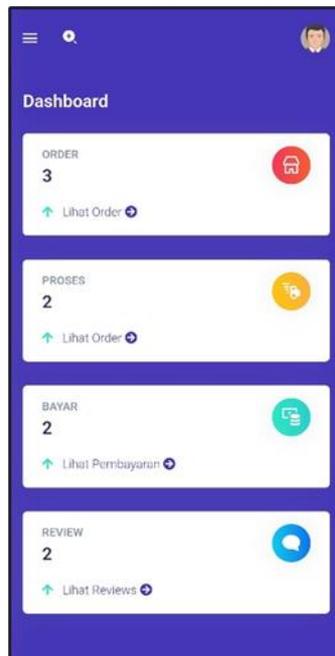
Pada bagian ini terdapat tampilan keranjang seperti tabel keranjang, rincian keranjang.



Gambar 6 Tampilan Cart/Keranjang

Tampilan Dashboard Costumer

Halaman ini menampilkan halaman dashboard costumer setelah berhasil login.



Gambar 7 Tampilan Dashboard Costumer

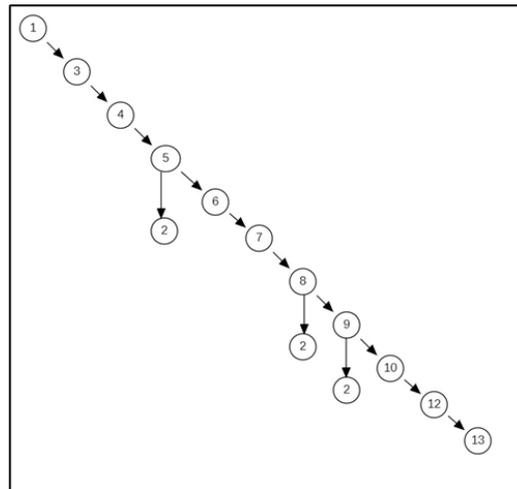
Pengujian Sistem
White Box Testing

```

1 <?php
2 defined('BASEPATH') OR exit('No direct script access allowed');
3
4 class login extends CI_Controller {
5     public function __construct()
6     {
7         parent::__construct();
8
9         $this->load->library(['form_validation', 'encryption']);
10        $this->load->model('auth/login_model', 'login');
11    }
12
13    public function index()
14    {
15        $params['flash_message'] = $this->session->flashdata('login_flash');
16        $params['old_username'] = $this->session->flashdata('old_username');
17
18        $params['redirection'] = $this->input->get('redir_to');
19        $this->session->set_userdata('redirection', $params['redirection']);
20
21        $this->load->view('auth/login', $params);
22    }
23
24    public function do_login()
25    {
26        $this->form_validation->set_error_delimiters('<div class="text-error">', '</div>');
27
28        $this->form_validation->set_rules('username', 'Username', 'required|min_length[4]|max_length[16]', [
29            'min_length' => 'Username minimal 4 karakter',
30            'max_length' => 'Username maksimal 16 karakter',
31            'required' => 'Silahkan masukkan Username untuk login'
32        ]);
33        $this->form_validation->set_rules('password', 'Password', 'required', [
34            'required' => 'Silahkan masukkan Password akun'
35        ]);
36
37        if ($this->form_validation->run() === FALSE)
38        {
39            $this->index();
40            return;
41        }
42
43        $username = $this->input->post('username');
44        $password = $this->input->post('password');
45        $remember_me = $this->input->post('remember_me');
46
47        $this->login->login($username, $password);
48
49        if (!$this->login->is_user_exist())
50        {
51            $this->session->set_flashdata('login_flash', 'User dengan username <b>'. $username . '</b> tidak terdaftar');
52            redirect('auth/login');
53            return;
54        }
55
56        $user_password = $this->login->get_password();
57        if (password_verify($password, $user_password))
58        {
59            $this->session->set_flashdata('login_flash', 'Password salah!');
60            $this->session->set_flashdata('old_username', $username);
61            redirect('auth/login');
62            return;
63        }
64
65        $login_data = [
66            'is_login' => TRUE,
67            'user_id' => $this->login->logged_user_id(),
68            'login_at' => time(),
69            'remember_me' => ($remember_me == 1) ? TRUE : FALSE
70        ];
71
72        $login_data = json_encode($login_data);
73        $login_session = $this->encryption->encrypt($login_data);
74
75        $redirection = $this->session->userdata('redirection');
76        if ($redirection)
77        {
78            $redir_to = base64_decode($redirection);
79            $this->session->unset_userdata('redirection');
80        }
81        else
82        {
83            $role = $this->login->get_role();
84            if ($role == 'superadmin') {
85                $redir_to = 'superadmin';
86            } elseif ($role == 'admin') {
87                $redir_to = 'admin';
88            } else {
89                $redir_to = 'customer';
90            }
91        }
92
93        if ($remember_me == 1)
94        {
95            $this->input->set_cookie('__ACTIVE_SESSION_DATA', $login_session, 172800);
96        }
97        else
98        {
99            $this->session->set_userdata('__ACTIVE_SESSION_DATA', $login_session);
100        }
101
102        redirect($redir_to);
103    }
104 }
105

```

Gambar 8 White Box Testing Pada Fungsi Login



Gambar 9 Gambar Flowgraph

Berdasarkan peneliti dapat menghitung kompleksitas siklomatis dengan menggunakan rumus $V(G) = E - N + 2$. Sehingga perhitungan kompleksitas siklomatisnya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 V(G) &= E - N + 2 \\
 &= 13 - 11 + 2 \\
 &= 4
 \end{aligned}$$

Berdasarkan alurnya, maka diperoleh *independent path* adalah sebagai berikut:

1. 1 → 3 → 4 → 5 → 2, Validasi Gagal
2. 1 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 2 Pengguna Tidak Ada
3. 1 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → 2 Kata Sandi Salah
4. 1 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → 10 → 11 → 12 → 13 Login Berhasil

Berdasarkan kelima jalur diatas dapat disimpulkan untuk jalur 4 merupakan jalur terpanjang.

Black Box Testing

Tabel 1 Tabel Hasil Pengujian Black Box Testing

Fungsi	Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Pengujian Login	Masukan Username dan Password yang sudah terdaftar, lalu klik Login	Login berhasil dan masuk ke halaman dashboard	Berhasil
Username salah	Masukan Username salah lalu login	Terdapat peringatan "User dengan username tersebut tidak terdaftar"	Berhasil
Password Salah	Masukan Password salah lalu login	Terdapat peringatan "Password salah!"	Berhasil
Login Gagal	Mengosongkan Username atau Password	Terdapat peringatan "please fill out this field"	Berhasil

Evaluasi Sistem

Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk pengujian hipotesis adalah data kuantitatif yang didapatkan dari responden berdasarkan waktu yang diperlukan dalam pemesanan “Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Berbasis Android” dan dibandingkan waktu proses pemesanan dengan sebelum menggunakan.

Tabel 2 Data Uji Normalitas

No Simulasi	Sebelum	Sesudah
1	6.24	3.19
2	8.30	5.03
3	10.24	5.47
4	7.10	4.46
5	7.04	3.21
6	9.16	5.01
7	11.54	5.40
8	12.18	6.17
9	9.04	4.24
10	7.22	4.16

Hasil Uji Normalitas

Data – data yang sudah diperoleh dari Toko Roti Bakar Pelangi Semarang kemudian diuji normalitas menggunakan metode Shapiro Wilk

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	.185	10	.200 [*]	.931	10	.462
Sesudah	.151	10	.200 [*]	.951	10	.684

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil Uji Normalisasi, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Yaitu untuk data sebelum menggunakan sistem sebesar 0,462 dan untuk data yang sesudah menggunakan sistem adalah sebesar 0,684. Berdasarkan nilai *Asymp. Sig. (2tailed)* dapat disimpulkan bahwa data dinyatakan terdistribusi secara normal.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4 Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	8.8060	10	2.01329	.63666
	Sesudah	4.6340	10	.96989	.30671

pengujian Paired Sample T-Test diatas sebagai ringkasan hasil deskriptif dari kedua sampel didapati nilai rata-rata sebelum menggunakan sistem sebesar 8,8 menit dan untuk yang sesudah menggunakan

sistem yaitu sebesar 4,6 menit. Dapat diambil kesimpulan bahwa secara deskriptif terdapat adanya perbedaan dalam rata-rata pemesanan.

Intepretasi Hasil

Tabel 5 Paired Sample Correlation

Paired Samples Correlations			
		N	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	10	.001

pengujian Paired Sample Correlation diatas didapati nilai korelasi dari sebelum dan sesudah menggunakan sistem sebesar .887 dengan nilai Sig. 0,001. Dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan atau korelasi yang kuat dari sebelum dan sesudah menggunakan sistem karena nilai Sig. < 0,05.

Tabel 6 Paired Sample T-Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Sebelum - Sesudah	4.17200	1.23724	.39125	3.28694	5.05706	10.663	9	.000

Pada gambar paired sample test diatas menjelaskan hasil uji sample berpasangan dengan bentuk nilai t hitung dan tingkat signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%.

Pengambilan keputusan berdasarkan signifikansi:

- Dari hasil didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000.
- Jika signifikansi > 0,05 maka H0 diterima, dan jika signifikansi < 0,05, maka H0 ditolak.
- Jadi, dapat disimpulkan bahwa signifikansi sebesar 0,000 yang berarti nilai signifikan < 0,05, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Jadi, terdapat perbedaan waktu yang signifikan saat melakukan pemesanan makanan sebelum dan sesudah menggunakan “Sistem Informasi Penjualan Makanan Dan Minuman Berbasis Android”.

Uji Manfaat:

Uji Validitas

Uji Validitas adalah pengujian terhadap data untuk mengetahui kecermatan suatu item dalam mengukur apa yang akan diukur. Dalam Uji Validitas ini, penulis menggunakan metode Korelasi Pearson yaitu dengan cara mengkorelasikan skor item dengan skor totalnya. Skor total merupakan penjumlahan dari seluruh item melalui pengujian signifikansi yang dilakukan dengan kriteria menggunakan r tabel pada tingkat signifikansi 0.05 dengan uji 2 sisi. Dengan jumlah responden 36 dan menggunakan nilai Sig. 0,05 dengan rumus degree of freedom (df) N-2, dimana N adalah jumlah responden maka didapatkan adalah 0,339.

Tabel 7 Uji Validitas

Nomor	Pearson	r tabel	Hasil
1	0,534	0,339	Valid
2	0,657	0,339	Valid
3	0,696	0,339	Valid

4	0,563	0,339	Valid
5	0,491	0,339	Valid
6	0,694	0,339	Valid
7	0,507	0,339	Valid
8	0,696	0,339	Valid
9	0,705	0,339	Valid
10	0,611	0,339	Valid
11	0,650	0,339	Valid
12	0,591	0,339	Valid
13	0,597	0,339	Valid
14	0,735	0,339	Valid
15	0,533	0,339	Valid

Dari hasil rangkuman tabel uji validitas diatas, maka disimpulkan bahwa pertanyaan 1 – 15 terbukti valid.

Uji Realibilitas

Tabel 8 Uji Realibilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.881	15

Hasil Uji Reliabilitas pada bagian Case Processing Summary diketahui bahwa seluruh data dari 36 responden yang telah mengisi kuesioner melalui google form, 100% diterima yang artinya bahwa hasil dinyatakan valid dan reliabel.

Berdasarkan nilai Cronbach's Alpha yang dihasilkan pada bagian Reliability Statistics sebesar 0,881 dari 15 pertanyaan menunjukkan bahwa Kuesioner Uji Manfaat yang digunakan memiliki reliabilitas yang dapat diterima karena nilai Cronbach's Alpha > 0,6.

Tabel 9 Tabel hasil uji manfaat

Functional Suitability	Kriteria	Pertanyaan			Rata-rata
		P1	P2	P3	

	S	47,3	33,3	38,9	91,67
	SS	44,4	61,1	50,0	
TOTAL		91,7	94,4	88,9	
<i>Performance Efficiency</i>	Kriteria	Pertanyaan			Rata-rata
		P4	P5	P6	
	S	41,7	47,2	38,9	93,59
SS	50,0	50,0	52,8		
TOTAL		91,7	97,2	91,7	
<i>Reliability</i>	Kriteria	Pertanyaan			Rata-rata
		P7	P8	P9	
	S	36,1	41,7	47,2	94,44
SS	58,3	52,8	47,2		
TOTAL		94,4	94,5	94,4	
<i>Usability</i>	Kriteria	Pertanyaan			Rata-rata
		P10	P11	P12	
	S	38,9	36,1	47,2	92,59
SS	50,0	58,3	47,2		
TOTAL		88,9	94,4	94,4	
<i>Maintainability</i>	Kriteria	Pertanyaan			Rata-rata
		P13	P14	P15	
	S	33,3	44,4	41,7	89,8
SS	61,1	50,0	38,9		
TOTAL		94,4	94,4	80,5	

Berdasarkan hasil persentase uji manfaat pada tabel yang diperoleh dari kuesioner dan telah dijawab oleh 36 responden, didapati nilai Functional Suitability sebesar 91.67%, Performance Efficiency sebesar 93,59%, Reliability sebesar 94,44%, Usability sebesar 92,59%, dan Maintainability sebesar 89,8%.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan pengembangan sebuah "Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Berbasis Android", maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan sebuah "Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman pada Ken Eco Kejobong Berbasis Android" ini dapat memberikan nilai yang signifikan terhadap proses pemesanan khususnya efisiensi waktu pemesanan lebih cepat dibandingkan dengan sebelum menggunakan sistem. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis, sebelum menggunakan sistem memerlukan waktu 8,8 menit dan setelah menggunakan sistem memerlukan waktu 4,6 menit. Nilai Sig. pada hasil uji paired samples T test adalah 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 yang berarti H1 dapat diterima.
2. Selain itu, dapat disimpulkan juga bahwa "Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman pada Ken Eco Kejobong Berbasis Android" yang dibangun memiliki kualitas yang baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari pengujian manfaat menggunakan ISO 25010. Hasil uji manfaat sistem yang diambil dari kuisisioner yang telah dijawab oleh 36 responden yaitu diperoleh persentase untuk Functional Suitability sebesar 91,67%, Performance Efficiency sebesar 93,59%, Reliability sebesar 94,44%, Usability sebesar 92,59%, dan Maintainability sebesar 89,8%.

Penerapan "Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Berbasis Android" mampu memudahkan dan mempercepat khususnya efisiensi waktu bagi Customer dalam melakukan pemesanan yang ada di Ken Eco Kejobong.

Saran

Penulis menyadari bahwa "Sistem Informasi Penjualan Makanan dan Minuman Berbasis Android" ini masih belum sempurna. Maka dari itu, penulis bermaksud memberikan saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut antara lain:

1. Pada sistem ini dapat dikembangkan fitur baru yaitu adanya integrasi dengan bank dalam hal pembayaran melalui Virtual Account.
2. Pengembangan sistem selanjutnya dapat memperbaiki untuk user interface sehingga lebih menarik dan gampang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. I. (2022). *IMPLEMENTASI ANDROID PACKAGE MOBILE WEB PADA SISTEM PEMILIHAN KETUA OSIS*. 1–8.
- Putri, N. A., & Putra, R. R. (2023). Siptekan (Sistem Pengaduan Kritik Dan Saran) Berbasis Android Dan Sms Gateway. *Penerbit Tahta Media*, 6(1), 44–50. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=4p6kWg4AAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=4p6kWg4AAAAJ:4DMP91E08xMC
- Setyawan, A. A. (2020). Sistem Informasi E-Voting Pemilihan Ketua Dan Wakil Ketua Senat Mahasiswa Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Untuk Meningkatkan Efektifitas Dan Efisiensi Di Masa Pandemi – Studi Kasus Di Stikom Yos Sudarso Purwokerto. *Electro Luceat*, 6(2), 308–315. <https://doi.org/10.32531/jelekn.v6i2.272>
- Setyawati, E., Wibowo, A., & Axl Adilla. (2023). *Pengantar Pengujian & Implementasi Sistem* (F. Wongso (ed.)). PT MAFTY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Setyawati, E., Wijoyo, H., Prasada, D., & Famuji, T. S. (2021). *Rancang Bangun System Informasi Berbasis Android Dengan Penrapan QR Code Pada Pengelolaan Persediaan Barang* (Mada Faisal Akbar (ed.)). INSAN CENDEKIA MANDIRI.
- Siahaan, V., & Sianipar, R. H. (2020). *Buku Pintar JavaScript*. BALIGE PUBLISHING.
- Sumiyati, & Yatimatun. (2021). *Akuntansi Keuangan SMK/MAK Kelas XI*. Gramedia Widiasarana

indonesia.

Widarti, E., Joosten, Pratiwi, P. Y., Pradnyana, G. A., Indradewi, I. G. A. A. D., Kamilah, N., Bahtiar, A. R., Maysanjaya, I. M. D., & Sepriano. (2023). BUKU AJAR PENGANTAR SISTEM INFORMASI. In *Buku Ajar Pengantar Sistem Ekonomi Indonesia* (Issue January). <https://doi.org/10.21070/2024/978-623-464-086-1>