

Penerapan SDLC Agile dalam Pembuatan SIRUMA (Sistem Informasi Rumah Makan)

Adrian Ramadhan Ganjarrintana^{1)*}, Fitriawati¹⁾, Adi Ivani Yusuf¹⁾, Dwi Vernanda¹⁾

¹⁾ Politeknik Negeri Subang, Sistem Informasi

*Correspondence: ramadhanadrian34@gmail.com

Abstract

Restaurants in general currently still use manual ordering using paper and there are still many overlapping errors, both when making orders and when paying such as errors when recording the menu or when calculating the total to be paid. The purpose of this study is to develop an information system that can provide convenience in the reservation process or ordering a place at a restaurant, which is fast, efficient, and easy to use by customers. The methodology used is Agile, which is a popular methodology in software development because of its flexibility and efficiency. By using an iterative and incremental approach, Agile allows the development team to respond to project needs and changes quickly. The results of the SIRUMA (Restaurant Information System) research are expected to support the work of all employees and managers of the Restaurant by providing the necessary information, so that they can provide better service to customers, and overcome previous errors.

Keywords: Agile; Information Systems; Restaurant; SDLC.

Abstrak

Rumah Makan pada umumnya saat ini masih menggunakan pemesanan secara manual dengan menggunakan kertas dan masih banyak terjadi kesalahan yang tumpang tindih, baik saat melakukan pemesanan maupun saat pembayaran seperti salah saat pencatatan menu atau saat perhitungan total yang harus di bayar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan dalam proses reservasi atau pemesanan tempat di rumah makan, yang cepat, efisien, dan mudah digunakan oleh pelanggan. Metodologi yang digunakan adalah Agile, yaitu metodologi populer dalam pengembangan perangkat lunak karena fleksibilitas dan efisiensinya. Dengan menggunakan pendekatan iteratif dan inkremental, Agile memungkinkan tim pengembangan untuk merespon kebutuhan dan perubahan proyek dengan cepat. Hasil penelitian Pembuatan SIRUMA (Sistem Informasi Rumah Makan) diharapkan dapat mendukung kerja seluruh pegawai dan manajer Rumah Makan dengan memberikan informasi yang diperlukan, sehingga dapat memberikan pelayanan kepada pelanggan dengan lebih baik, serta mengatasi kesalahan yang terjadi sebelumnya.

Kata kunci: Agile; Rumah Makan; SDLC; Sistem Informasi.

Received: 05 Okt 2024; **Reviewed:** 10 Okt 2024; **Accepted:** 21 Okt 2025; **Available Online:** 31 Okt 2024;

@ 2024 Inventor

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini memainkan peranan yang sangat besar dalam mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu dampak terbesar yang dapat dirasakan adalah dalam hal evaluasi dan peningkatan kualitas berbagai bidang, termasuk dalam dunia usaha dan pelayanan. Seiring berjalannya waktu, berbagai inovasi teknologi yang terus berkembang telah mengubah cara manusia bekerja, berinteraksi, bahkan berbisnis. Dalam konteks dunia kuliner, misalnya, teknologi kini telah memperkenalkan berbagai kemudahan dan efisiensi dalam operasional rumah makan. Contohnya, dengan memanfaatkan berbagai aplikasi perangkat lunak (*software*) serta perangkat keras (*hardware*), pelayanan di rumah makan dapat dilakukan dengan lebih cepat, efisien, dan tentunya lebih memuaskan bagi pelanggan.

Saat ini internet tidak hanya di pakai untuk mencari informasi dan komunikasi saja, tetapi juga dapat digunakan untuk mensukseskan bisnis maupun usaha, dengan memanfaatkan sistem informasi sebagai media promosi dengan menggunakan aplikasi online, media, atau sarana yang bertujuan untuk memfasilitasi adanya interaksi antar penjual dengan pembeli. Sistem informasi merupakan sistem yang terdiri dari komponen perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*) untuk memproses data menjadi keluaran berupa

informasi yang dibutuhkan perusahaan (Akbar, 2023). *Software* adalah bagian sistem komputer yang tidak memiliki wujud (Siska et al., 2024). *Software* juga bisa memiliki pengertian sebagai data yang berformat digital dan disimpan secara digital yang hanya bisa dibaca oleh komputer (Julian & Ali, 2020).

Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah, dan menyimpan data serta untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa (Ridwan et al., 2023), sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sistem informasi di perusahaan atau organisasi saat ini terus berkembang. Jika dahulu sistem informasi masih bersifat konvensional dengan pencatatan dan berkas-berkas *hardcopy*, kini mulai terkomputerisasi sehingga semua proses bisnis yang terjadi dilakukan dan dibantu pelaksanaannya dengan menggunakan komputer (YASSIR et al., 2024). Dengan adanya kemajuan sistem informasi, setiap perusahaan atau organisasi berlomba-lomba membuat sistem informasi yang kompleks dan bermanfaat untuk proses bisnis mereka (Triandini et al., 2019).

Rumah makan (restoran) adalah istilah umum untuk menyebut usaha gastronomi yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan itu, serta menetapkan tarif tertentu untuk makanan dan pelayanannya. Selain bertujuan untuk mencari keuntungan, sebuah restoran dituntut untuk dapat memberikan kualitas pelayanan yang baik kepada para konsumen. Salah satu hal yang dapat menunjang kualitas pelayanan dalam sebuah restoran adalah proses pemesanan (*order*) (Alda et al., 2023). Industri makanan juga memiliki peranan penting dalam pertumbuhan perekonomian, sebab bisnis rumah makan menjadi salah satu penyumbang terbesar penyedia lapangan pekerjaan non-pemerintah terutama di kalangan remaja (Purnomo & Azizah Fatmawati, 2021). Ini menyebabkan industri kuliner mengalami perkembangan sehingga banyak persaingan yang semakin ketat, dan perubahan preferensi pelanggan, beberapa rumah makan dituntut untuk mampu memberikan pelayanan yang cepat dan efisien.

Industri Rumah Makan adalah istilah umum untuk menyebut usaha gastronomi yang menyajikan hidangan kepada masyarakat dan menyediakan tempat untuk menikmati hidangan itu serta menetapkan tarif tertentu untuk makanan dan pelayanannya (Siregar et al., 2023). Di sinilah teknologi dan sistem informasi memegang peranan yang sangat penting. Dengan penerapan sistem informasi yang baik, rumah makan dapat mengelola berbagai aspek operasional dengan lebih terorganisir. Sistem ini tidak hanya membantu dalam pengelolaan sumber daya manusia (SDM) yang bekerja di rumah makan, tetapi juga dalam pemantauan stok bahan makanan secara *real-time*, serta pencatatan transaksi keuangan yang lebih transparan dan akurat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan dalam proses reservasi atau pemesanan tempat di rumah makan, yang cepat, efisien, dan mudah digunakan oleh pelanggan. Penulis mengembangkan sistem informasi reservasi berbasis web untuk rumah makan, yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara Online tanpa harus datang langsung ke tempat. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL sebagai sarana untuk menyimpan dan mengelola data dengan lebih baik. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, diharapkan rumah makan dapat memberikan pelayanan yang lebih cepat, efisien yang tentunya akan mempermudah pada proses transaksi.

Sistem ini awalnya ditujukan untuk Rumah Makan Padang yang Berbasis *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman MySQL dan PHP yang digunakan sebagai *database* (Fitri & Fatmawati, 2019). MySQL adalah salah satu aplikasi DBMS (*Database Management System*) yang sudah sangat banyak digunakan oleh para program aplikasi web. MySQL juga menjadi DBMS yang sering dilengkapi dengan web server sehingga proses instalasinya jadi lebih mudah (Sofyan et al., 2018). PHP, atau Hypertext Preprocessor, adalah bahasa pemrograman server-side yang memungkinkan website untuk berinteraksi dengan database dan menghasilkan konten dinamis. PHP merupakan bahasa *scripting* yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada *server side*. Artinya semua sintaks yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja (Sinlae et al., 2024).

Basis Data (*database*) merupakan sekumpulan informasi yang disimpan secara sistematis pada komputer sehingga dapat diperiksa oleh program komputer untuk mengambil informasi dari *database* (Hasnita et al., 2022). Dalam pengembangan suatu sistem informasi basis data memiliki peran yang penting dan sangat diperlukan karena basis data merupakan dasar dalam menyediakan informasi. Pemanfaatan basis data memungkinkan untuk dapat menyimpan data atau melakukan perubahan dan menampilkan kembali data tersebut dengan cepat dan mudah. Sistembasis databertujuan untuk mendeskripsikan batasan dan ruang lingkupaplikasi basis data dengan menggunakan user view atau sudut pandang user (Sudarso, 2022).

Sebagai referensi dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan sistem informasi keluhan pelanggan, beberapa penelitian tersebut antara lain yaitu (Pudyawardana, 2023) yang mengangkat permasalahan tentang sistem self service order dengan tujuan untuk mempermudah pelanggan memilih menu. Hasil yang dicapai dengan dibangunnya aplikasi ini dapat membantu pihak Cafe dalam meningkatkan pelayanan kepada pengunjung dalam hal mempercepat penyampaian informasi pesanan kepada dapur. Dimana proses pemesanan pesanan makanan harus melalui beberapa tahap yaitu diantaranya adalah pelanggan mendatangi pelayan terlebih dahulu untuk mengajukan pemesanan menu, kemudian pelayan mencatat daftar menu pesanan pelanggan di kertas, setelah itu daftar pesanan di berikan kepada kasir untuk dicatat dan kemudian di proses di dapur. Resiko dari proses secara manual yaitu menyebabkan masih adanya kemungkinan untuk terjadi kesalahan yang disebabkan oleh kesalahan komunikasi antara pelanggan dan pelayan.

Dengan melihat permasalahan diatas, maka dibuatlah rancangan bagaimana teknologi informasi dalam hal ini aplikasi self service order dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas layanan pada proses pemesanan. Sistem self service order diterapkan pada konsumen untuk melakukan pemesanan menu sendiri tanpa harus menunggu atau mendatangi pelayan, serta bisa memesan dari jarak jauh (Hidayanti et al., 2021). Melihat dari hal tersebut kami mencoba mengimplementasikan sistem self service order tersebut. Diterapkannya sistem tersebut diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kemudahan bagi pengguna maupun pemilik dari rumah makan tersebut.

METODE

Metode rancangan penelitian yang akan digunakan pada sistem informasi ini yaitu metode *Agile*. Metode *Agile* adalah kumpulan beberapa metode pengembangan perangkat lunak secara berulang dan bertahap sesuai kebutuhan. Kepopuleran metode ini karena saat pembuatan *software* sedang berlangsung tetap efisien dan fleksibel terhadap perubahan yang terjadi. Dalam *agile* metodologi ada yang namanya iterasi atau *iteration*. Metodologi *Agile* dibuat oleh sekelompok pengembang perangkat lunak yang menginginkan pendekatan yang lebih baik untuk proses pengembangan tradisional, yang mereka temukan terlalu rumit dan terbebani oleh persyaratan dokumentasi.

Banyak sekali metode dalam SDLC yang saat ini sering digunakan dalam pengembangan perangkat lunak sistem informasi. *Software Development Life Cycle (SDLC)* adalah aktivitas seperti mendefinisikan, mengembangkan, menguji, mengirim, mengoperasikan, dan memelihara perangkat lunak atau sebuah sistem informasi. Salah satu metode yang sering digunakan dalam *SDLC* yaitu metode *Agile*. Metode *Agile* memiliki kelebihan dan kekurangan, dan juga banyak sekali digunakan dalam pengembangan perangkat lunak sistem informasi. Oleh karena itu, pada penelitian ini mengumpulkan data dari penelitian terdahulu tentang perkembangan metodologi dalam pengembangan sistem informasi, untuk mengetahui metodologi *agile* dalam SDLC (Nova et al., 2022).

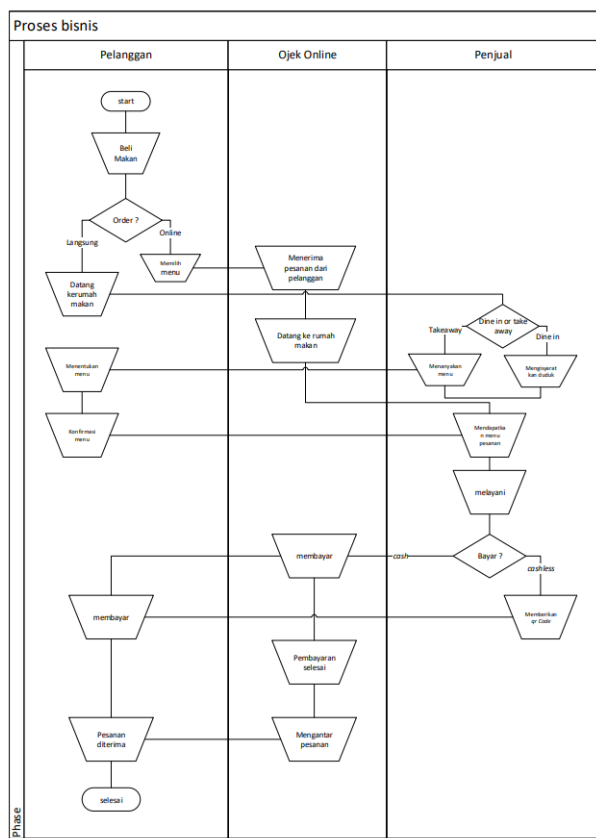
Dari fase pengembangan perangkat lunak yang dikemukakan, kemudian dikembangkan suatu pendekatan untuk memfasilitasi pengembangan perangkat lunak yang membutuhkan waktu yang singkat dalam pengembangan perangkat lunak yaitu pendekatan *Agile Development*. Pendekatan *Agile Development* memberikan tingkat keberhasilan pengembangan proyek yang lebih baik dibandingkan dengan metode desain terstruktur (Pratasik & Rianto, 2020). Karena *Agile Development* lebih berfokus pada fleksibilitas dan adaptabilitas dan kolaborasi tim. Salah satu keunggulan *Agile Development* adalah kemampuannya dalam mendukung perubahan yang cepat dan penyesuaian dengan kebutuhan konsumen serta pasar sehingga hal ini memungkinkan *software* yang sedang dikembangkan tetap *up to date* dan relevan dengan kebutuhan yang terus berkembang.

Adapun tahapan dari *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan metode *Agile* menurut (Halim et al., 2024) terdiri dari 4 tahapan, Analisis, Perancangan, Pengembangan Aplikasi, dan Evaluasi Aplikasi.

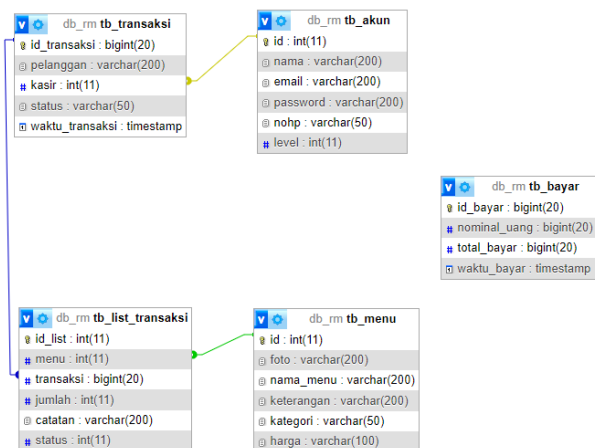
Analisis, dalam tahap ini, kami mulai menganalisis apa saja kebutuhan dari sistem, mulai dari kebutuhan fungsional sistem maupun kebutuhan non fungsional sistem. **Perancangan**, pada bagian tahap ini kami melakukan perancangan tampilan dan *database* sistem aplikasi berdasarkan apa yang dianalisis sebelumnya. Hasil akhir dari tahapan ini berupa diagram DFD, ERD dan tampilan aplikasi SIRUMA. Tampilan aplikasi terdiri dari halaman *login* dan *register*, lalu terdapat halaman *dashboard* untuk kasir dan admin serta tampilan pemesanan untuk pelanggan. Diagram DFD dirancang menggunakan aplikasi Power Designer dan ERD dirancang menggunakan aplikasi Microsoft Visio. **Pengembangan Aplikasi**, pada bagian tahap ini, kami mengimplementasikan tampilan sistem dengan yang sebelumnya sudah dirancang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi sistem informasi Manajemen Rumah Makan (SIRUMA), Sistem ini menghasilkan fitur-fitur seperti *login* dan *register*, *dashboard*, tampilan menu-menu produk, tambah dan edit menu, kelola menu hingga tampilan laporan. Dibawah ini digambarkan alir proses bisnis yang telah dirancang.

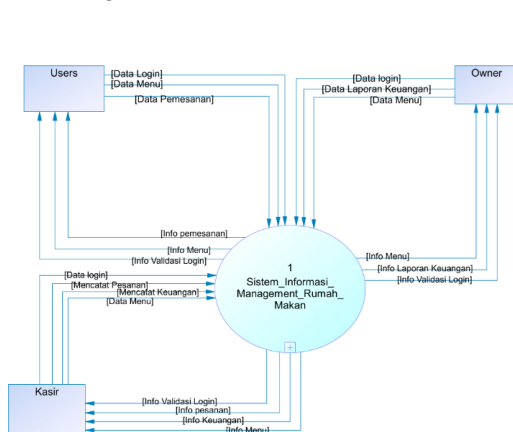


Gambar 1. *Flowchart* Proses bisnis

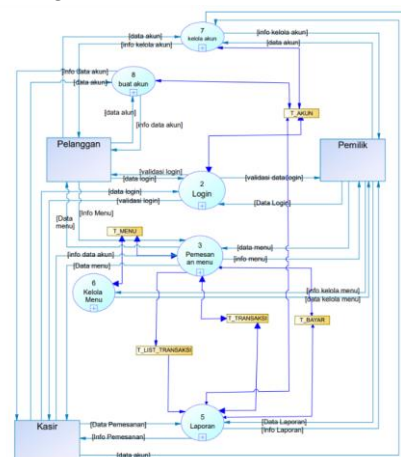


Gambar 2. Struktur Tabel pada *Database* MySQL

Sedangkan **DFD** (*Data Flow Diagram*) digambarkan pada diagram dibawah ini.

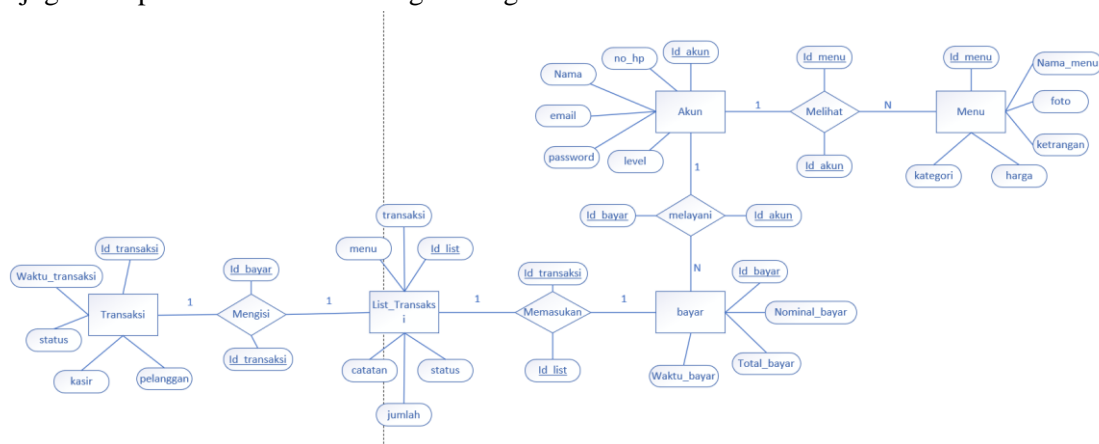


Gambar 3. DFD Level 0



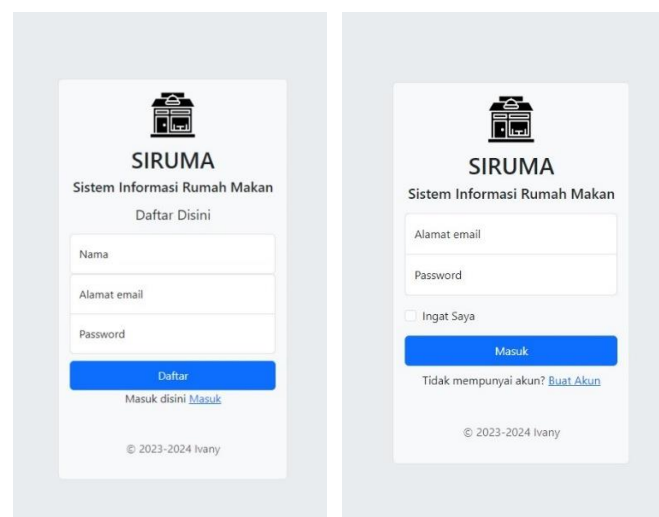
Gambar 4. DFD Level 1

ERD (Entity Relationship Diagram), Data Pada tahap perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram*(ERD). Adapun fungsi dari dibuatnya ERD adalah guna menggambarkan relasi-relasi yang terdapat pada setiap entitas serta dapat mengidentifikasi apa saja yang menjadi ciri-ciri dari entitas tersebut sehingga nantinya dapat dengan mudah diimplementasikan ke dalam tabel-tabel *database* yang digunakan untuk melakukan penyimpanan data. Pada ERD yang telah dibuat terdapat himpunan entitas antara lain entitas akun, menu, bayar, transaksi, list_transaksi. Pada entitas-entitas yang sudah dirancang tentunya juga terdapat atribut untuk masing-masing entitas dan relasi antar entitas.



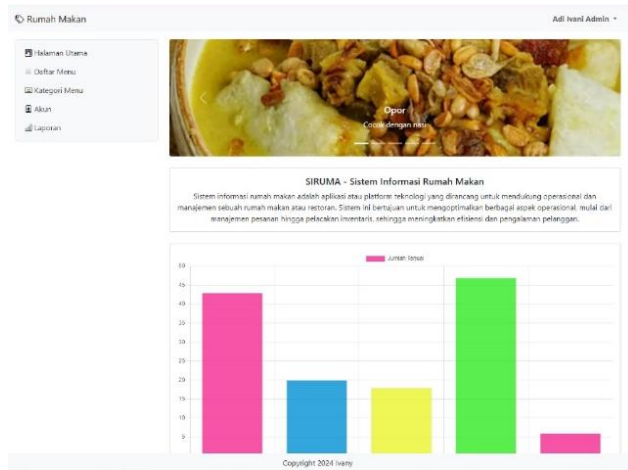
Gambar 5. ERD Perancangan Sistem

Tampilan hasil dari rancangan Sistem Informasi Rumah Makan (SIRUMA) yang dapat di implementasikan pada Rumah Makan mana pun. Terdiri dari tampilan **Register (Membuat Akun)** dan **Login**. Halaman *Register* (membuat akun) digunakan untuk mendaftarkan akun pengguna dengan memasukkan Nama, Alamat email dan password. Halaman *Login* digunakan untuk para pengguna masuk ke dalam aplikasi dengan memasukkan Alamat email dan Password.

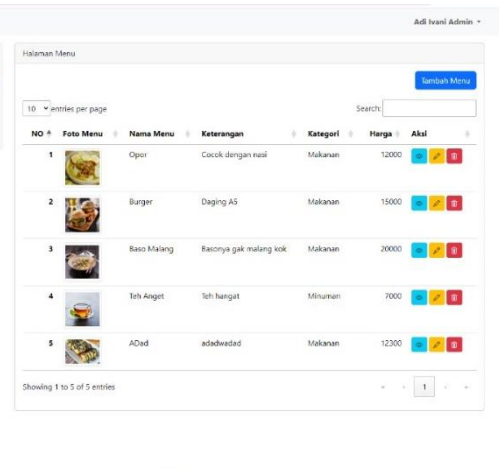


Gambar 6. Register dan Login

Homepage Pemilik, terdiri dari tampilan halaman utama dan menu. Gambar 7 merupakan tampilan Halaman Utama yang menampilkan beberapa menu yang dapat diakses dan menampilkan foto-foto menu makanan, sedikit penjelasan terkait Sistem Informasi Rumah Makan (SIRUMA) ini, serta ada grafik sederhana terkait menu yang sering di pesan untuk melihat makanan yang menjadi rekomendasi. Gambar 8 merupakan tampilan halaman Menu untuk menampilkan Menu makanan beserta deskripsi menu nya pada bagian ini juga pemilik Rumah Makan dapat melihat detail menu, mengedit menu dan menghapus menu, pada bagian ini juga terdapat kolom pencarian untuk mencari menu yang akan dilihat berdasarkan karakter yang dicari seperti nama menu atau karakter yang lainnya.

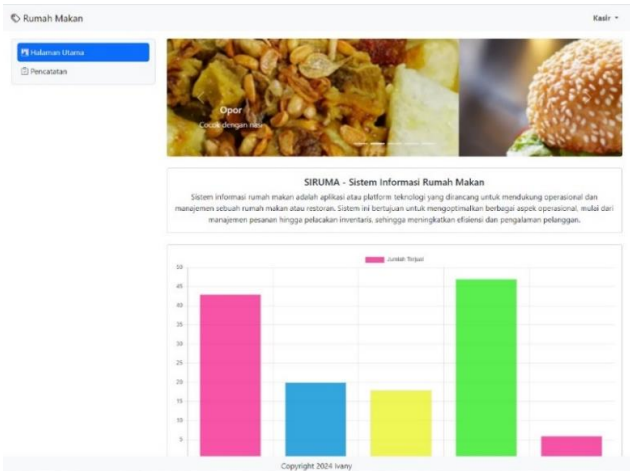


Gambar 7. Halaman Utama

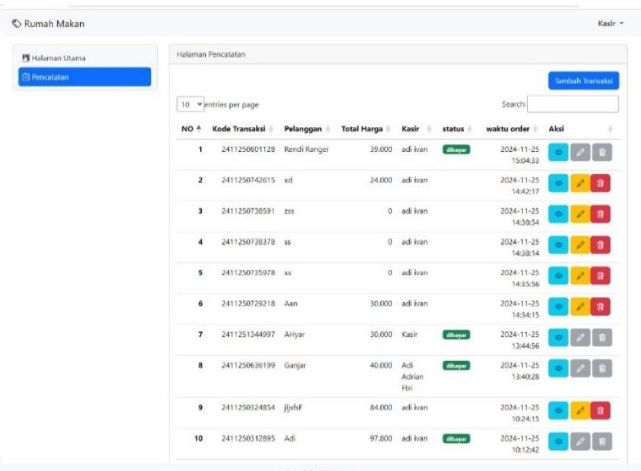


Gambar 8. Menu

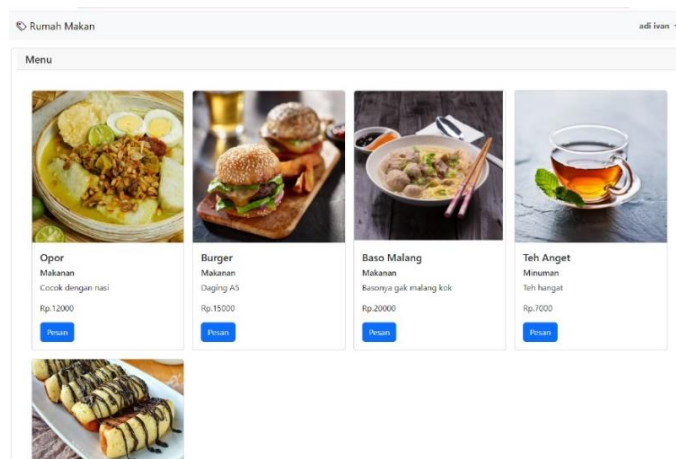
Homepage Kasir, Gambar 9 merupakan tampilan Halaman Utama untuk kasir yang berisi menu pencatatan, sebelum masuk ke halaman utama kasir juga diharuskan untuk *login* dengan alamat email dan password miliknya agar dapat masuk ke dalam aplikasi sebagai kasir dan dapat melakukan pencatatan pesanan. Gambar 10 merupakan halaman untuk melakukan pencatatan transaksi yang dilakukan oleh kasir untuk melayani pembeli atau pelanggan, pada bagian halaman ini berisi data-data penjualan berikut dengan status pembayarannya pada halaman ini juga kasir bisa melihat detail transaksi, bisa mengedit data transaksi dan juga bisa menghapus data transaksi, tetapi mengedit dan menghapus transaksi hanya dapat dilakukan pada data transaksi yang belum dibayar jika sudah dibayar maka transaksi hanya dapat dilihat saja.



Gambar 9. Halaman Utama Kasir



Gambar 10. Pencatatan



Gambar 11. Menu bagi pelanggan

Homepage Pelanggan, Gambar 11 adalah tampilan menu untuk pelanggan setelah pelanggan melakukan *login* dengan menggunakan alamat email dan password yang telah dimiliki, untuk melakukan pemesanan pelanggan bisa klik salah satu menu yang akan dipesan dan mengisi data yang harus diisi untuk melakukan pemesanan menu

Data Hasil Pengujian berdasarkan 3 homepage dimulai dari Pemilik, Kasir, dan Pelanggan.

Tabel 1. Hasil Pengujian Tampilan Pemilik

No	Fungsi yang di uji Kondisi	Status pengujian
1	<i>Login</i> Proses Memasukkan email dan Password	Valid
2	<i>Login</i> Memasukkan email yang salah	Valid
3	<i>Login</i> Memasukkan Password yang salah	Valid
4	<i>Login</i> Tidak memasukkan email dan Password	Valid
5	Menampilkan daftar Melihat daftar menu	Valid
6	Laporan Mengakses/Melihat laporan	Valid
7	Pengelolaan data (Menampilkan, Mengubah/mengedit, Menghapus, Menambahkan)	Valid

Homepage Pemilik, Dari hasil pengujian pada halaman pemilik dapat jelaskan bahwa untuk masuk ke dalam halaman pemilik/ admin diperlukan *login* atau proses memasukkan alamat email dan password. Jika password dan alamat email tidak sesuai atau salah maka halaman Pemilik / Admin tidak dapat ditampilkan. Walaupun password benar tetapi Alamat email yang dimasukkan salah maka halaman Pemilik / Admin tidak akan ditampilkan, begitu pun sebaliknya. Ketika halaman Pemilik / Admin berhasil ditampilkan maka Pemilik / admin dapat mengelola data informasi menu dan akun. Pengelolaan data tersebut berupa menambahkan data menu, mengubah, menampilkan dan menghapus menu, dapat dilakukan pula pada data akun.

Tabel 2. Hasil Pengujian Tampilan Kasir

No	Fungsi yang di uji Kondisi	Status pengujian
1	<i>Login</i> Proses Memasukkan email dan Password	Valid
2	<i>Login</i> Memasukkan email yang salah	Valid
3	<i>Login</i> Memasukkan Password yang salah	Valid
4	<i>Login</i> Tidak memasukkan email dan Password	Valid
5	Menampilkan daftar Melihat daftar menu	Valid
6	Laporan Mengakses/Melihat laporan	Valid
7	Pengelolaan data (Menampilkan, Mengubah/mengedit, Menghapus, Menambahkan)	Valid

Homepage Kasir, Dari hasil pengujian pada halaman pemilik dapat jelaskan bahwa untuk masuk ke dalam halaman Kasir diperlukan *login* atau proses memasukkan Alamat email dan password. Jika password dan Alamat email tidak sesuai atau salah maka halaman Kasir tidak dapat ditampilkan. Walaupun password benar tetapi Alamat email yang dimasukkan salah maka halaman Kasir tidak akan ditampilkan, begitu pun sebaliknya. Ketika halaman Kasir berhasil ditampilkan maka Kasir dapat mengelola data informasi Pencatatan transaksi pemesanan. Pengelolaan data tersebut berupa menambahkan data transaksi, mengubah, dan menghapus transaksi, tetapi hanya dapat dilakukan pada pencatatan yang belum di bayar jika sudah dibayar hanya dapat ditampilkan saja.

Tabel 3. Hasil Pengujian Tampilan Pelanggan

No	Fungsi yang di uji Kondisi	Status pengujian
1	<i>Login</i> Proses Memasukkan email dan Password	Valid
2	<i>Login</i> Memasukkan email yang salah	Valid
3	<i>Login</i> Memasukkan Password yang salah	Valid
4	<i>Login</i> Tidak memasukkan email dan Password	Valid
5	Menampilkan daftar Melihat daftar menu	Valid
6	Melakukan pemesanan Melakukan dan mengisi data valid dan pembayaran yang perlu diisi untuk pembayaran	Valid

Homepage pelanggan, hasil pengujian menunjukkan bahwa ketika pelanggan berhasil *login* dan mengakses *website* maka akan langsung dihadapkan pada halaman menu dan pelanggan dapat melakukan pemesanan menu dan melakukan pembayaran.

Perancangan sistem yang diusulkan ini bukanlah sistem yang menggantikan sistem yang lama, namun sistem yang diusulkan ini merupakan penambahan atau pengembangan dari sistem yang lama yang bersifat manual menjadi terkomputerisasi. Perancangan prosedur yang diusulkan ini dibuat agar meminimalkan kekurangan, kelemahan, dan mengatasi masalah yang dihadapi. Perancangan prosedur ini diharapkan dapat memberi solusi untuk alternatif baru yang dapat memaksimalkan penyampaian informasi pemesanan di restoran (Pudyawardana, 2023).

Informasi yang didapat pada hasil implementasi, menu *dashboard* akan memperlihatkan jumlah penjualan, jadi pemilik dapat memantau berapa banyak penjualan yang telah dilakukan dengan seiring berjalannya waktu tanpa harus mencatat dan mendokumentasikan transaksi secara manual. Pada menu produk, pelanggan dapat memesan menu produk dan jika pelanggan memilih untuk diantarkan ke tempatnya masing-masing, dan akan diarahkan pembayaran ke WhatsApp. Ini akan membantu pelanggan jika memesan di luar rumah makan. Kasir juga akan dimudahkan dalam hal pencatatan dan pelaporan transaksi yang sebelumnya dilakukan secara manual.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu dihasilkannya suatu Sistem Informasi Rumah Makan bernama SIRUMA. SIRUMA dapat mendukung kerja seluruh pegawai dan manajer Rumah Makan dengan memberikan informasi yang diperlukan, sehingga dapat memberikan pelayanan kepada pelanggan dengan lebih baik. Penelitian ini menyajikan layanan pemesanan makanan yang dapat mempermudah pelanggan untuk memesan menu yang diinginkan dan dapat dilakukan dimana saja dengan cakupan wilayah tertentu. Pada sistem ini dibangun 3 hak akses dan setiap aksesnya dibuatkan aplikasi tersendiri. Ketiga akses tersebut meliputi Pemilik / Admin yang dapat mengelola keseluruhan data, pelanggan yang dapat memesan makanan, dan kasir untuk mencatat transaksi yang terjadi di tempat maupun melalui *website*. Berdasarkan dari hasil pengujian beberapa sampel yang sudah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa keseluruhan sistem sudah berjalan dengan baik. Berdasarkan dari hasil yang didapat, sistem ini dapat dibilang sudah memenuhi harapan dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. F. (2023). Penerapan Metode Waterfall pada Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Pada Warung Makan Hejo Karawang. *Indonesian Journal Computer Science*, 2(1), 29–34. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v2i1.1902>
- Alda, M., Apriani, D., Hsb, R. R., & Tama, A. A. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Makan Berbasis Mobile pada Warung Bunda Ranti. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 149–159. <https://doi.org/10.69896/modeling.v10i4.1534>
- Fitri, K. U., & Fatmawati, A. (2019). Sistem Informasi Pelanggan pada Bengkel Marno Jaya Motor. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(01).
- Halim, A., Antoline, W., Arbecco, A., Gunawan, E., Wijaya, L. R., & Wijaya, L. R. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Penyedia Pekerjaan Lepas Trivial Menggunakan Metodologi Agile. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 26(1), 48–58.
- Hasnita, H., Iman, N., Suliman, S., & Inggi, R. (2022). Implementasi Website Sistem Informasi Pemasaran Pada Rumah Makan Kampong Bakau. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sistem Komputer*, 7(2), 63–73. <https://doi.org/10.51717/simkom.v7i2.72>
- Hidayanti, N., Gunawan, W., & Bahreni, B. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN PEMESANAN BERBASIS WEB RUMAH MAKAN CIBIUK SERANG. *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 5(2), 83–91. <https://doi.org/10.47080/saintek.v5i2.1955>
- Julian, M. B., & Ali, H. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi Sistem Informasi Manajemen: Database, Software dan Brainware. *Academia Letter*, 11.
- Nova, S. H., Widodo, A. P., & Warsito, B. (2022). Analisis Metode Agile pada Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Techno. Com*, 21(1).
- Pratasik, S., & Rianto, I. (2020). Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode Agile Development. *CogITO Smart Journal*, 6(2), 204–216.

<https://doi.org/10.31154/cogito.v6i2.267.204-216>

- Pudyawardana, W. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Makanan Dan Minuman Berbasis Web Pada Restoran Lamongan Cahaya. *ALMUISY: Journal of Al Muslim Information System*, 2(1), 2023.
- Purnomo, A. F., & Azizah Fatmawati, S. T. (2021). *Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan Kepo (Kedai Pojok) Berbasis Web*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ridwan, M., Fitriati, I., Ilyas, I., & Wahyudin, W. (2023). Perancangan Aplikasi Sistem E-Presensi Guru dan Siswa Berbasis Android Sebagai Sarana Digitalisasi Sekolah di SMPN 3 Monta. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i2.22>
- Sinlae, F., Maulana, I., Setiyansyah, F., & Ihsan, M. (2024). Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web Sederhana Dengan PHP dan MYSQL. *Jurnal Siber Multi Disiplin*, 2(2), 68–82. <https://doi.org/10.38035/jsmd.v2i2.156>
- Siregar, H. A., Azlan, A., & Gaol, N. Y. L. (2023). Penerapan Data Mining Pada Penjualan Rumah Makan Kasih Ibu Menggunakan Metode K-Means Clustering. *Jurnal Sistem Informasi Triguna Dharma (JURSI TGD)*, 2(5), 750–760. <https://doi.org/10.53513/jursi.v2i5.8955>
- Siska, S. T., Oktarino, A., Fitriati, I., Firdaus, E. A., Jaya, I., Febriani, O. M., Zain, A., Risman, A., Amalia, R. D., & Wahyudin, W. (2024). *Arsitektur Komputer Modern*. PT Penamuda Media.
- Sofyan, A. A., Iqbal, M., & Awanda, I. (2018). Sistem Informasi Pelayanan dan Controlling Franchise Berbasis Web Rumah Makan Raja Raja. *Jurnal Sisfotek Global*, 8(2).
- Sudarso, A. (2022). Pemanfaatan Basis Data, Perangkat Lunak Dan Mesin Industri Dalam Meningkatkan Produksi Perusahaan (Literature Review Executive Support System (Ess) for Business). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.838>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Putra, G. W., & Iswara, B. (2019). Metode systematic literature review untuk identifikasi platform dan metode pengembangan sistem informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63–77. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- YASSIR, M., AGUNAWAN, A., GAFUR, G., RAHMAN, A. B. D., & FITRIATI, I. T. A. (2024). SISTEM INFORMASI LAPORAN AKUNTABILITAS KINERJA INSTANSI PEMERINTAH. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains Dan Teknologi)*, 9(1), 156–165. <https://doi.org/10.24252/instek.v9i1.46422>